

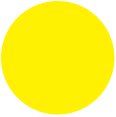
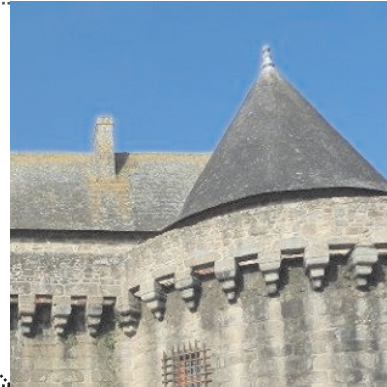

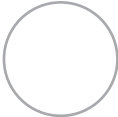


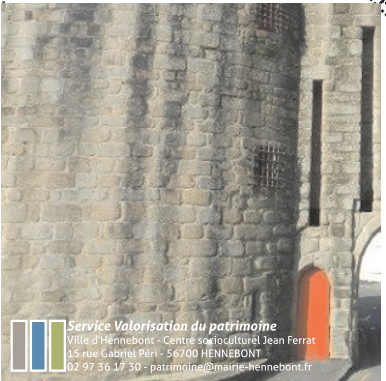
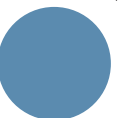


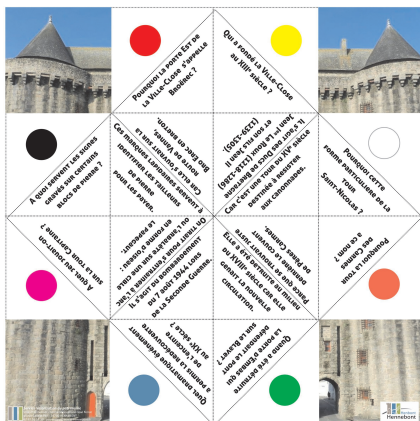


La « COCOTTE » de L'ENCEINTE URBAINE D'HENNEBONT

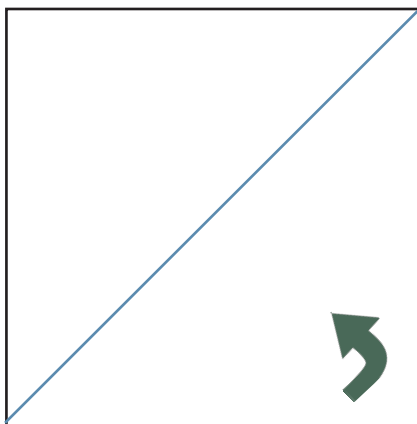
| | | | |
|---|--|--|--|
|  |  <p>Pourquoi la porte est de La Ville-Close s'appelle Broëneq ?</p> |  <p>Qui a fondé La Ville-Close au XIII^e siècle ?</p> |  |
|  <p>A quoi servent les signes gravés sur certains blocs de pierre ?</p> | <p>Ces marques lapidaires servent à identifier les tailleurs de pierre pour les payer. Car elle s'ouvrait sur la route de Vannes, Broëneq en Breton.</p> | <p>IL s'agit des Ducs de Bretagne Jean I^{er} Le Roux (1218-1286) et son fils Jean II (1239-1305). Car c'est une tour destinée à résister aux canonnades.</p> |  <p>Pourquoi cette forme particulière de la tour Saint-Nicolas ?</p> |
|  <p>A quel jeu jouait-on sur la tour Capitaine ?</p> | <p>On tirait pour s'entraîner à l'arc en forme d'oiseau : Le papécourt. Lors du bombardement du 7 août 1914, il fut détruit.</p> | <p>Elle a été détruite au milieu du XVIII^e siècle car elle gênait la nouvelle circulation. Derrière se trouvait juste de l'ancien couvent des Carmes.</p> |  <p>Pourquoi la tour des Carmes a ce nom ?</p> |
|  |  <p>Quel drame a permis la redécouverte de l'enceinte au XIX^e siècle ?</p> |  <p>Quand a été détruite la porte d'Enbas qui défendait le pont sur le Blavet ?</p> |  |

La « COCOTTE » de L'ENCEINTE URBAINE D'HENNEBONT

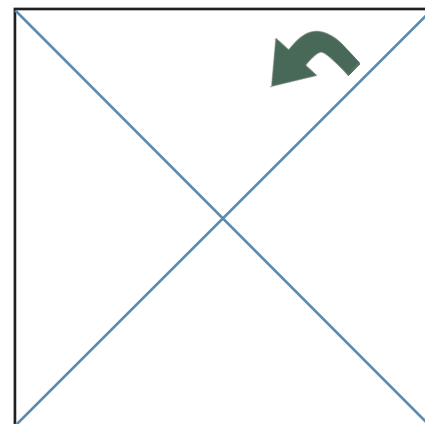
~ PLIAGE ~



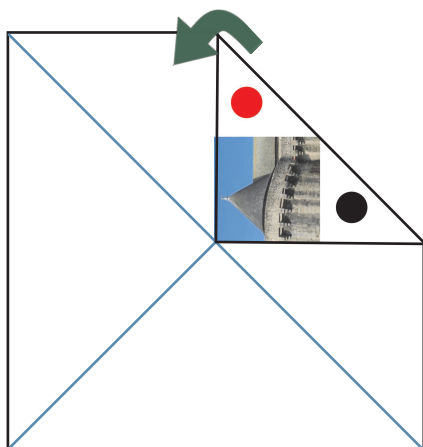
1 - Placez la cocotte face à vous et retournez-la.



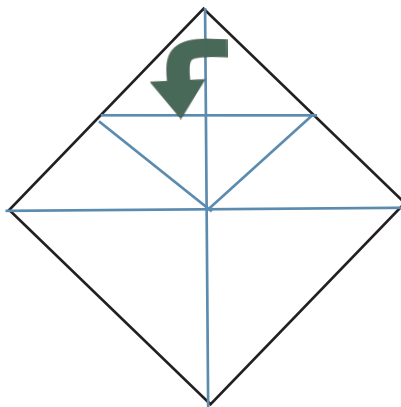
2 - Pliez la 1^{ère} diagonale.



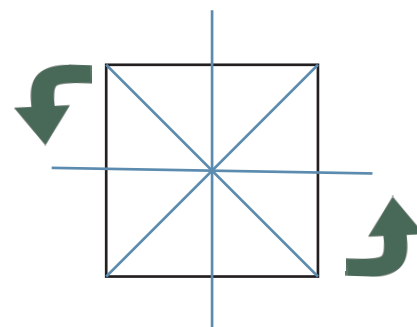
3 - Pliez la 2^e diagonale.



4 - Pliez les 4 angles vers le centre.



5 - Retournez puis pliez à nouveau les 4 angles vers le centre



5 - Pliez dans un sens puis dans l'autre. Ecartez la cocotte pour jouer.

~ REGLES du JEU ~

Glisser le pouce et l'index de chaque main, de chaque côté de la cocotte.

Fermer la cocotte totalement, les 4 doigts sont regroupés.

Demander « *Combien dis-tu ?* ». Selon le nombre donnée, actionner la cocotte en séparant les 2 pouces des 2 index ce qui compte pour 1. Rapprocher les 4 doigts, séparer maintenant l'index et le pouce de gauche d'un côté et l'index et le pouce de droite de l'autre, ça compte pour 2...

Et ainsi de suite, jusqu'au chiffre annoncé.

Là, ne plus bouger plus et demander de choisir une des couleurs au centre de la cocotte.

Dépliez la partie correspondante et posez la question.



Amusez-vous bien !