

JEU DE L'ALÉRION

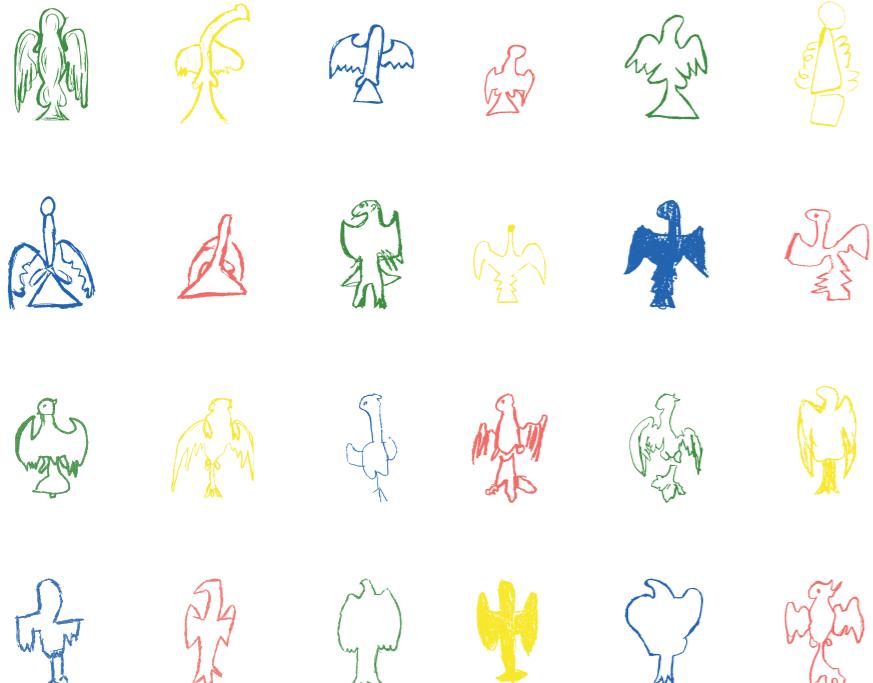
Alérion

nom masculin (a.le.ʁjɔ̃)

1. Petit aigle éployé sans bec, ni pattes.

2. Ici, il remplace l'oie pour être l'emblème du célèbre jeu de plateau.

3. À Écouen, il figure sur le blason de la ville, en rappel aux armoiries de la famille de Montmorency autant que du connétable Anne de Montmorency.



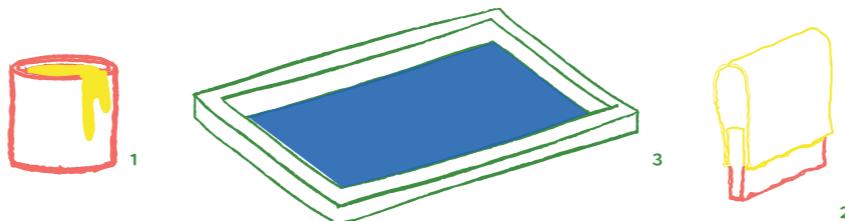
En 2022, les élèves des classes de cours moyen des écoles Jules Verne, Paul Serre, Foch et Raoul Riet ont parcouru le Musée National de la Renaissance à Écouen.

Crayon à la main, ils ont dessiné les animaux, réels ou imaginaires, croisés dans les galeries du château.

Ce sont ces dessins qui revisitent le jeu de l'oie en jeu de l'alérion.



LA SÉRIGRAPHIE



Les dessins réalisés par les enfants au musée, ont été imprimés en sérigraphie. La sérigraphie est un procédé d'impression qui permet de reproduire avec un pochoir, une image en utilisant un écran entre l'encre¹, étalé par une racle², et le support. L'écran³, outil indispensable se compose d'un tissu à maille tendue sur un cadre de bois ou d'aluminium. C'est en bouchant certaines mailles du tissu que le textile se transforme en pochoir.

LES RÈGLES DU JEU

Le JEU DE L'ALÉRION se joue avec deux dés. Un premier coup décide de celui qui va commencer.

Qui tombe sur une case où se trouve des alérions bleus encadrés d'argent double le jet. Nul ne peut s'arrêter sur ces cases bénéfiques.

Qui fait 9 au premier jet, ira au 26 s'il l'a fait par 6 + 3, ou au 53, s'il l'a fait par 6 + 7.

Ponts

Qui tombe à 6, où il y a un pont⁶ ira à 12.

Clefs du château

Qui tombe à 19, où il y a les clefs de l'hôtel¹⁹, se repose quand chacun joue 2 fois.

Puits

Qui tombe à 31, où il y a un puit³¹ attend qu'on le relève.

Labyrinthe

Qui tombe à 42 où il y a un labyrinthe de serpents⁴² retourne à 30.

Prison

Qui tombe à 52, où il y a Cerbère⁵², chien gardant l'entrée des Enfers, attend qu'on le relève.

Mort

Qui tombe à 58, où il y a la mort⁵⁸, recommence.

Blason

Le premier arrivé à 63, dans le jardin de l'Alérion, gagne la partie... À condition de tomber juste, sinon il retourne en arrière, sur autant de cases qu'il lui reste à parcourir.

Si un joueur tombe sur une case déjà occupée par un autre joueur, il renvoie ce dernier à la case d'où il est parti.

