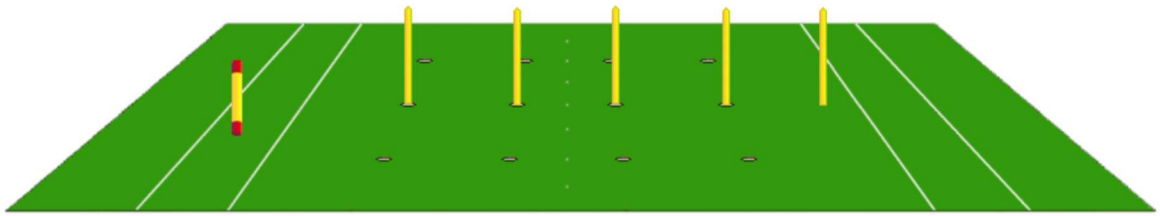
JEU N °1

Slalom / Speed weavers

Equipements pour chaque couloir :

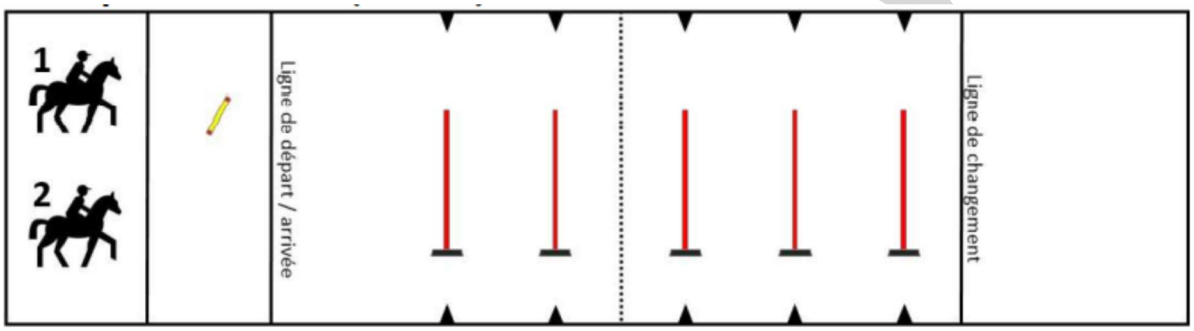
- 1 témoin

- 5 piquets



Règles du jeu :

Les cavaliers n°1 et n°2 se trouvent derrière la ligne de départ. Au signal du départ, le cavalier 1 tenant son témoin, slalome autour des piquets, contourne le 5ème piquet et revient en slalomant. Il transmet le témoin au cavalier 2 qui agit de même.



PRIF

JEU N °2

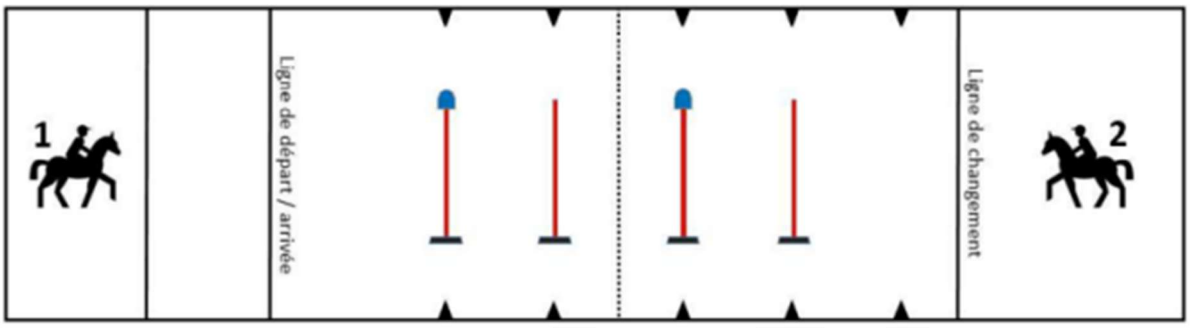
Les 2 Tasses / Mug shuffle

Equipements pour chaque couloir :

- 2 tasses
- 4 piquets

Règles du jeu :

Le cavalier n°1 se trouve derrière la ligne de départ, le cavalier n°2 attend derrière la ligne de fond. Au signal du départ, le cavalier n°1 s'élance, collecte la tasse posée sur le premier piquet et la pose sur le deuxième. Puis, il prend la tasse posée sur le troisième piquet et la pose sur la quatrième. Il franchit ensuite la ligne de fond. Le cavalier n°2 agit de même dans le sens averse.



Compléments aux règles du jeu :

Les piquets renversés doivent être replacés sur leur marque et les tasses tombées doivent être replacées sur le bon piquet, avant de continuer le jeu.

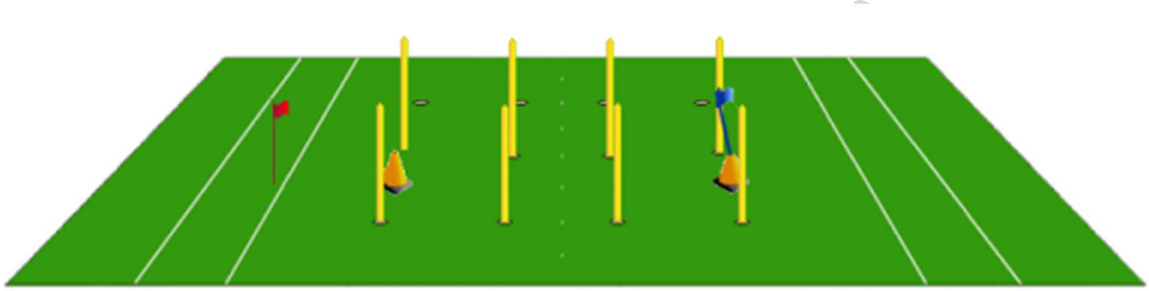
PROJET

JEU N °3

Les deux drapeaux / Two flags

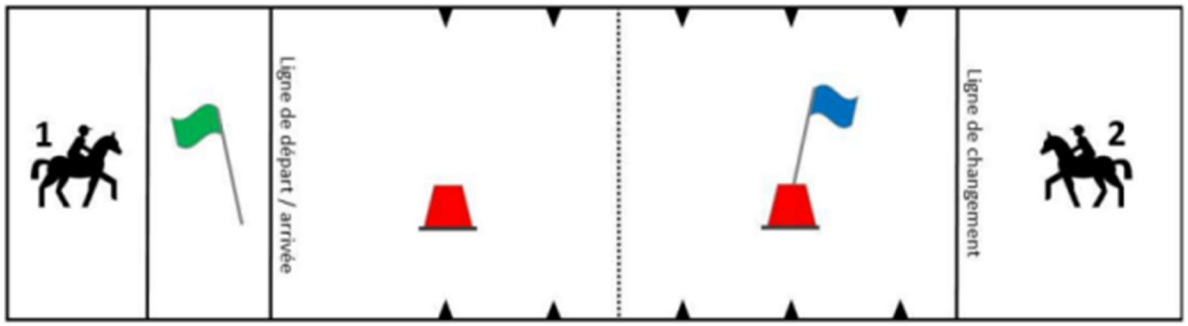
Equipements pour chaque couloir :

- 2 cônes
- 2 drapeaux



Règles du jeu :

Le cavalier n°1 se trouve derrière la ligne de départ, le cavalier n°2 attend derrière la ligne de fond. Au signal du départ, le cavalier n°1, tenant un drapeau, s'élance vers le cône vide placé sur le même alignement que le premier piquet de slalom et y pose celui-ci. Il se dirige ensuite vers le cône placé sur le même alignement que le quatrième piquet de slalom où il collecte le drapeau qui s'y trouve, franchit la ligne et transmet celui-ci au cavalier n°2. Le cavalier n°2 exécute le même parcours en sens inverse.



Compléments aux règles du jeu :

Les drapeaux doivent rester droits dans les cônes tout au long du jeu. Le drapeau peut être mis dans le cône par n'importe quelle extrémité.

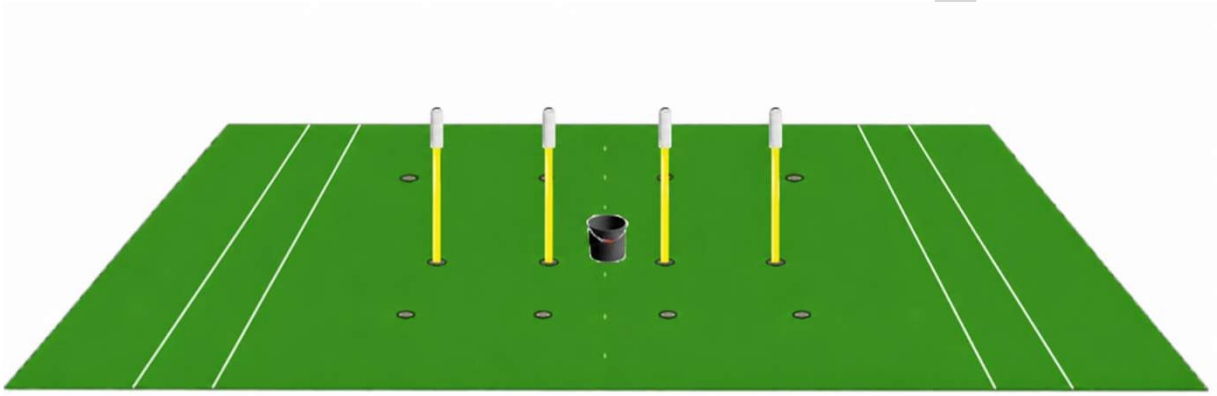
PROJET

JEU N °4

Carton aménagé

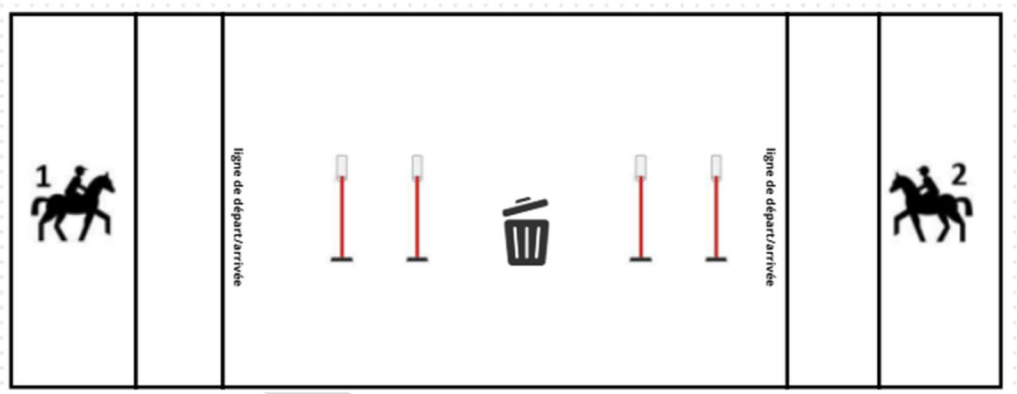
Equipements pour chaque couloir :

- 4 cartons
- 1 poubelle
- 4 piquets



Règles du jeu :

Au départ, le cavalier n°1 est derrière la ligne de départ et le cavalier n°2 derrière la ligne de fond. Au signal, le cavalier n°1 s'élance pour ramasser un carton sur un piquet, le dépose dans la poubelle, puis s'arrête derrière la ligne de fond. C'est alors au tour du cavalier n°2 d'effectuer le même trajet en sens inverse. Les deux cavaliers repartent ensuite pour un dernier passage chacun : le cavalier n°1 imite le parcours précédent du cavalier n°2, et le cavalier n°2 conclut l'épreuve.



Compléments aux règles du jeu :

Les piquets tombés doivent être replacés debout sur leur marque avant de poursuivre le jeu.