



En équipe	En paire
X	X

Pony-Games

JEU N°17

La Tour de Windsor / Windsor Castle

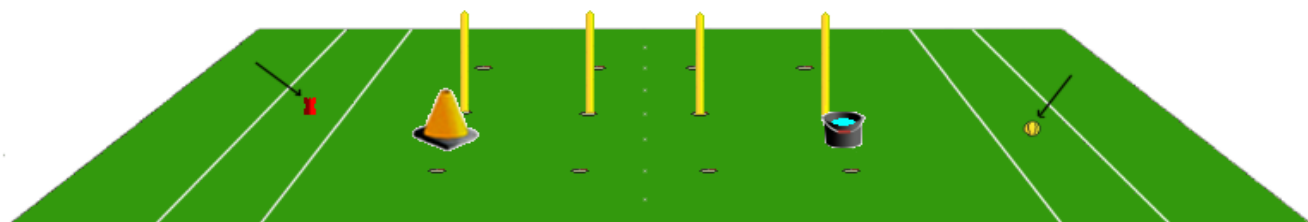
Équipement pour chaque couloir :

- ◆ 1 grand cône,
- ◆ 1 tourelle en bois,
- ◆ 1 balle en bois ou en plastique,
- ◆ 1 seau rempli aux $\frac{3}{4}$ d'eau.

Départ : 1 tour est donnée au cavalier n°1.

Terrain : 1 grand cône est placé au milieu du couloir à hauteur du piquet n°1.
1 seau rempli au $\frac{3}{4}$ d'eau est placé au milieu du couloir à hauteur du piquet n°4.
Disposer l'anse du seau dans l'axe du jeu.

Fond : 1 balle en bois ou en plastique est donnée au cavalier n°2.



Règle du jeu : Les cavaliers 1 et 3 attendent derrière la ligne de départ. Les cavaliers 2 et 4 se trouvent derrière la ligne de fond.

Au signal du départ, le cavalier 1, tenant la tourelle, s'élançe jusqu'au cône et y place sa tourelle. Il va ensuite franchir la ligne de fond. Le cavalier 2, tenant la balle, s'élançe alors et va la poser sur la tourelle avant de franchir la ligne d'arrivée. Le cavalier 3 se dirige vers le cône, prend la balle et va la jeter dans le seau, avant de franchir la ligne de fond. Le cavalier 4 repêche la balle dans le seau, à poney ou à pied, et la replace à poney sur la tourelle avant de franchir la ligne d'arrivée.

En PAIRE

Règle du jeu : La balle est mise, au départ du jeu, dans le seau, rempli au $\frac{3}{4}$ d'eau. 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 la tourelle, s'élançe jusqu'au cône et y place sa tourelle. Il va ensuite franchir la ligne de fond. Le cavalier n°2 s'élançe pour repêcher la balle dans le seau (à cheval ou à pied) et la place sur la tourelle avant de franchir la ligne d'arrivée.

