



En équipe	En paire
X	X

Pony-Games

JEU N°28

Le jeu de l'épée / Sword lancers

Équipement pour chaque couloir :

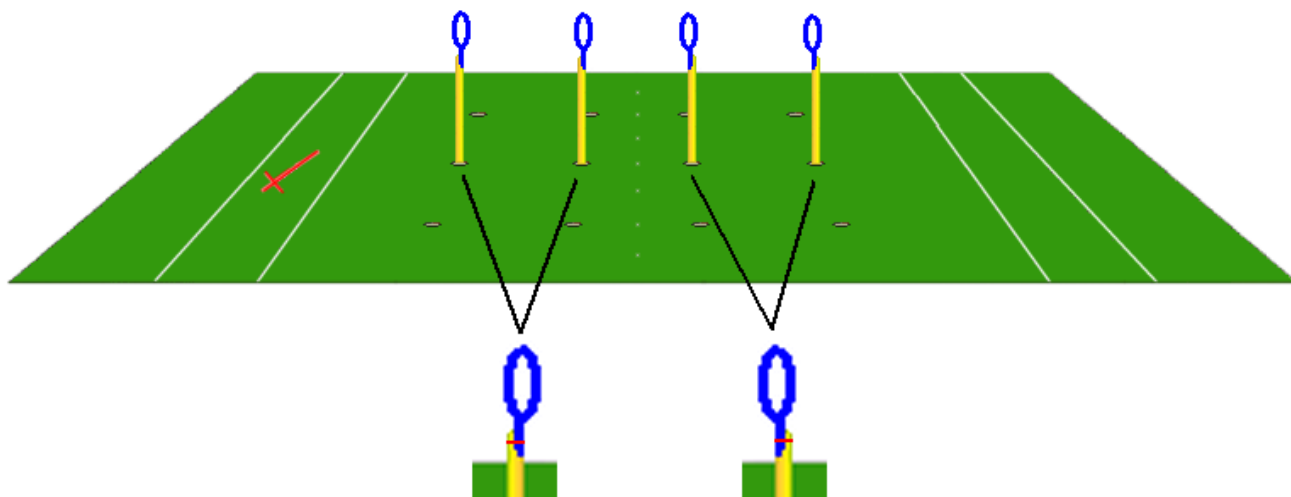
- ◆ 4 anneaux,
- ◆ 4 élastiques, un sur chaque piquet,
- ◆ 1 épée,
- ◆ 4 piquets.

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

Terrain : 4 anneaux sont fixés au sommet des quatre piquets au moyen d'u (voir remarque ci-dessous concernant le positionnement des anneaux)

Fond : rien.

Remarque pour le placement : pour un observateur placé dos à la ligne de départ / arrivée, les deux premiers anneaux doivent être placés derrière les piquets 1 et 2 et les anneaux suivants devant les piquets 3 et 4.



Règle du jeu : Les cavaliers 1 et 3 se trouvent derrière la ligne de départ. Les cavaliers 2 et 4 attendent derrière la ligne de fond. Le cavalier 1 décroche avec l'épée l'anneau de son choix et transmet l'épée munie de cet anneau au cavalier 2. Le cavalier 2 exécute le même parcours en sens inverse en collectant l'anneau de son choix. Les cavaliers 3 et 4 agissent successivement de même.

En PAIRE

Règle 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 l'épée décroche les deux anneaux de son choix et transmet l'épée munie des anneaux au cavalier n°2. Le cavalier n°2, à son tour, décroche les deux anneaux restants.

