

Epreuve n°8 : les cavales de Diomède

- Jeu des cavaliers, chargez !
- Jeu du relai avec cuillères à soupe d'eau (bassine, bouteilles d'eau)
- Jeux de lutte :
 - ① Le cheval à 4 pattes doit être retourné par Hercule
 - ② Le pot de colle : Hercule s'est accroché à une partie du corps. L'autre doit se détacher le + vite possible. 5 min / équipe
 - ③ Les cavales et les amis d'Hercule : Les cavales doivent traverser la salle sans se faire stopper par les amis d'Hercule, elles sont à 4 pattes Les amis d'Hercule sont debout mais que sur la zone du milieu. / ou avec des ballons dans la cour. Un par ami d'Hercule.

Jeux	barème	Couleurs équipes gagnantes / points
Jeu des cavaliers, chargez !	Dernier=10 points – deuxième= 5 points	10 points= 5 points=
Relai	Plus grande quantité= 10 points	10 points =
Lutte le cheval/ Hercule	1 joueur retourné= 1 point	Equipe 1= Equipe 2= Equipe 3= Equipe 4= Equipe 5= Equipe 6= Equipe 7=
Lutte pot de colle	1 point par joueur gardé en 30 s	Equipe 1= Equipe 2= Equipe 3= Equipe 4= Equipe 5= Equipe 6= Equipe 7=
Lutte les cavales	1 point par joueur prisonnier	Equipe 1= Equipe 2= Equipe 3= Equipe 4= Equipe 5= Equipe 6= Equipe 7=

Par Ombeleen sur Petite Luciole