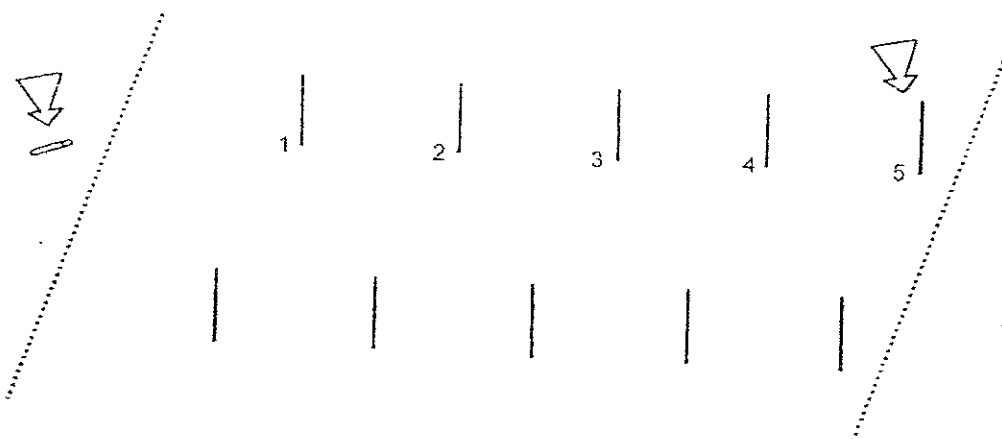


## Jeu n°1 : Slalom (Speed weavers)

**Départ :** 1 témoin est donné au cavalier n°1

**Terrain :** 1 cinquième piquet est placé dans le prolongement des 4 autres

**Fond :** Rien



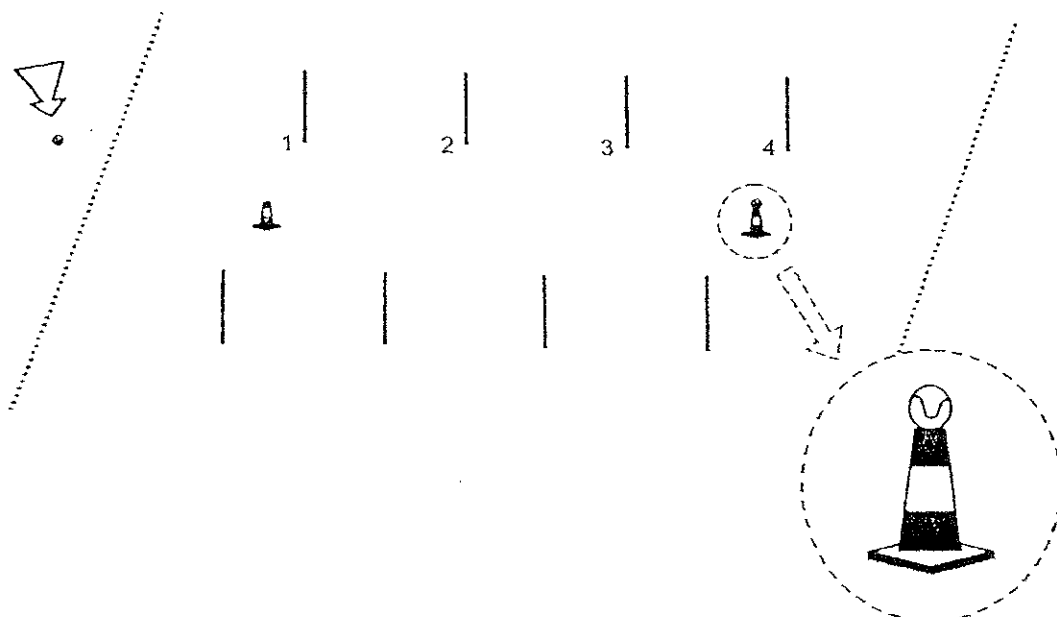
## Jeu n°2 : Balle et cône (Ball & cone)

**Départ :** 1 balle de tennis est donnée au cavalier n°1

**Terrain :** 1 cône est placé au milieu du couloir à hauteur du piquet n°1  
1 cône surmonté d'une balle de tennis est placé au milieu du couloir à hauteur du piquet n°4

La base du cône doit être disposée en losange par rapport à l'axe du couloir de jeu

**Fond :** Rien

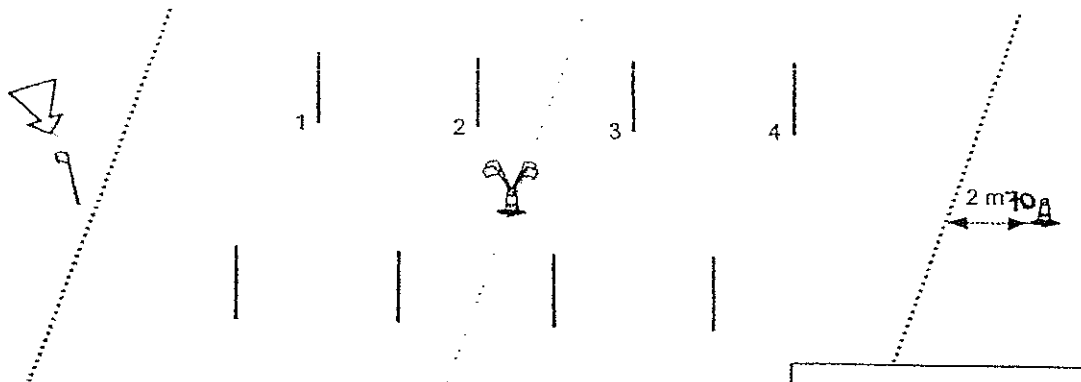


### Jeu n°3 : les cinq drapeaux (Flag fliers)

**Départ :** 1 drapeau est donné au cavalier n°1.

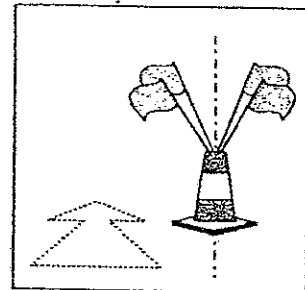
**Terrain :** 1 cône est placé au milieu du couloir sur la ligne centrale. Dans ce cône, sont placés 4 drapeaux.

**Fond :** 1 Cône est placé au milieu du couloir , 2 m 70 derrière la ligne de changement de relais



**Remarque pour le placement :**

- Les drapeaux doivent être disposés en "X": deux drapeaux inclinés vers la droite, deux drapeaux inclinés vers la gauche.
- La base des cônes doit être disposée en "losange" par rapport à l'axe du couloir de jeu.



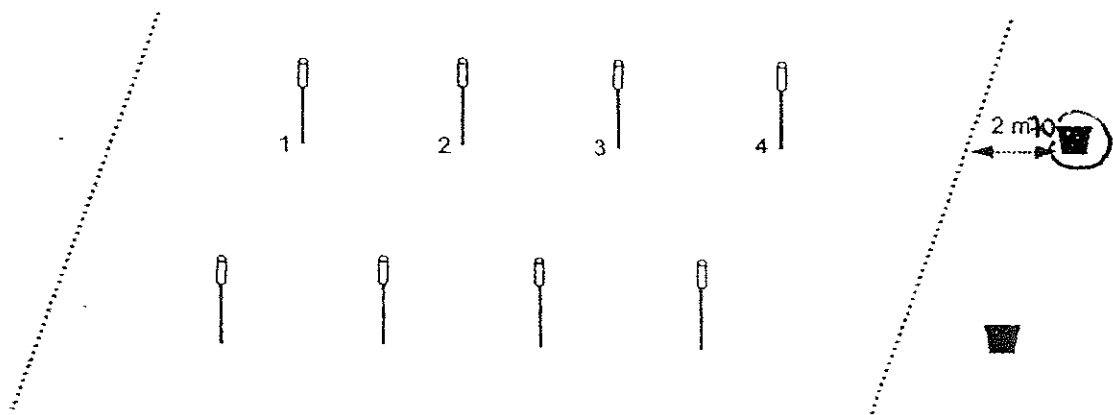
### Jeu n°4 : Carton (Carton race)

**Départ :** Rien

**Terrain :** 4 piquets de slalom  
1 carton est placé sur chacun des piquets

**Positionner le seau avec l' anse du côté de la ligne de départ**

**Fond :** 1 seau est placé dans l'alignement des piquets, 2 m 70 derrière la ligne de changement de relais

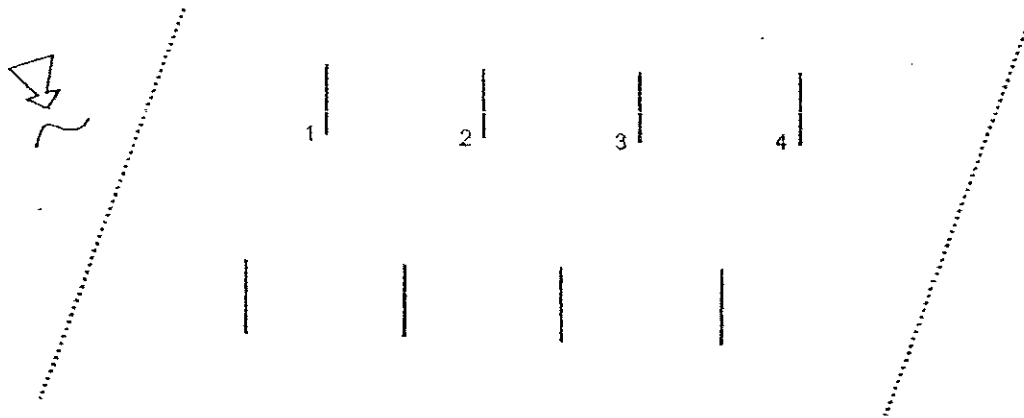


## Jeu n°5 : La corde (Pony pairs)

**Départ :** 1 corde est donnée au cavalier n°1.

**Terrain :** 4 piquets de slalom

**Fond :** Rien

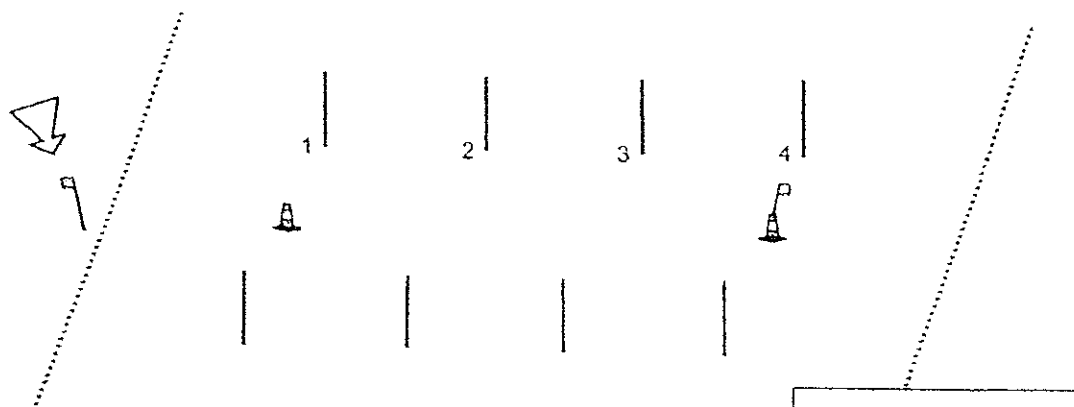


## Jeu n°6 : Les deux drapeaux (two flags)

**Départ :** 1 drapeau est donné au cavalier n°1

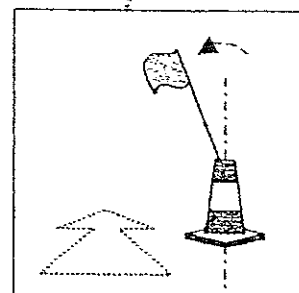
**Terrain :** 1 cône est placé au milieu du couloir à hauteur du piquet n°1  
1 cône avec un drapeau est placé au milieu du couloir à hauteur du piquet n°4

**Fond :** Rien



**Remarque pour le placement :**

- Le drapeau, vu de la ligne de départ, doit être incliné vers la gauche.
- La base du cône doit être disposée en "losange" par rapport à l'axe du couloir de jeu.  
(Voir encadré ci-contre)

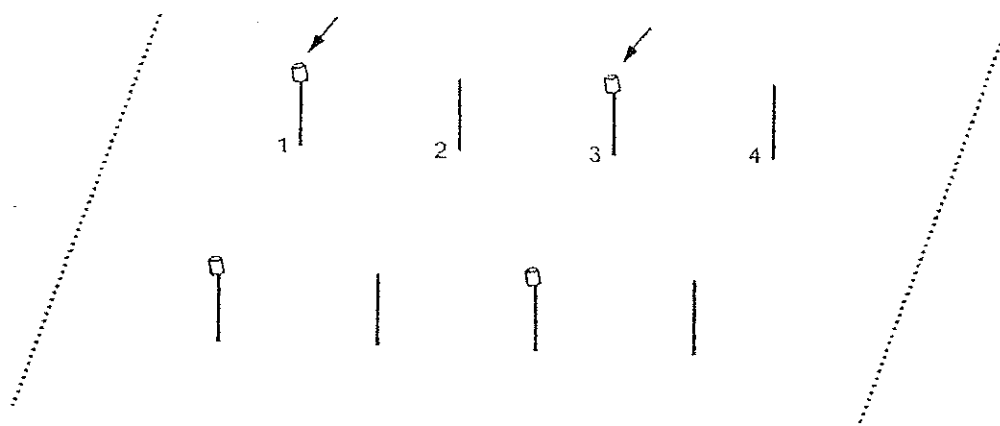


### Jeu n°7 : 2 tasses (Mug shuffle)

**Départ :** Rien

**Terrain :** 4 piquets de slalom  
1 tasse est disposée sur les piquets 1 et 3  
Les tasses doivent toutes être penchées du même côté

**Fond :** Rien

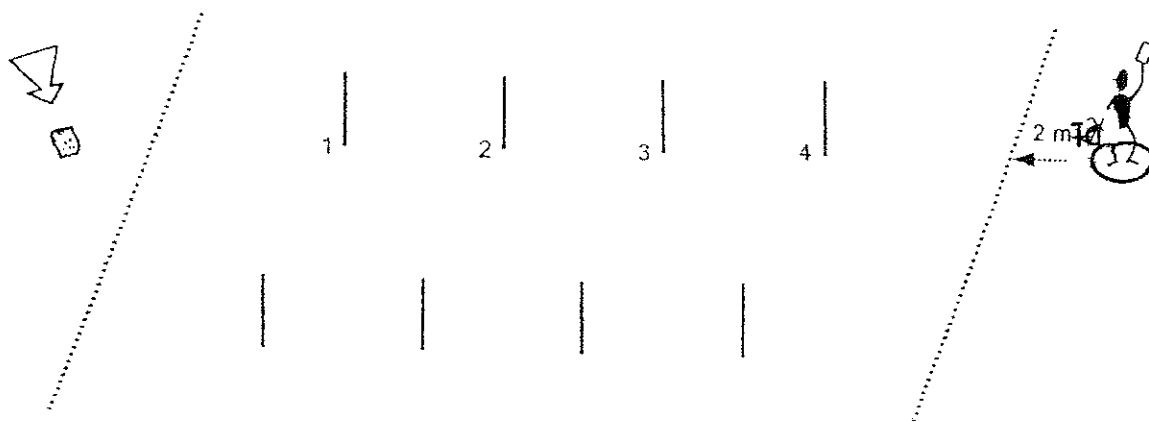


### Jeu n°8 : Le facteur (Pony express)

**Départ :** 1 sac est donné au cavalier n°1

**Terrain :** 4 piquets de slalom

**Fond :** 4 lettres sont données au facteur qui se place 2 m 70 derrière la ligne de changement dans un cercle de 1 m de diamètre.  
Le facteur doit se trouver dans l'alignement des piquets

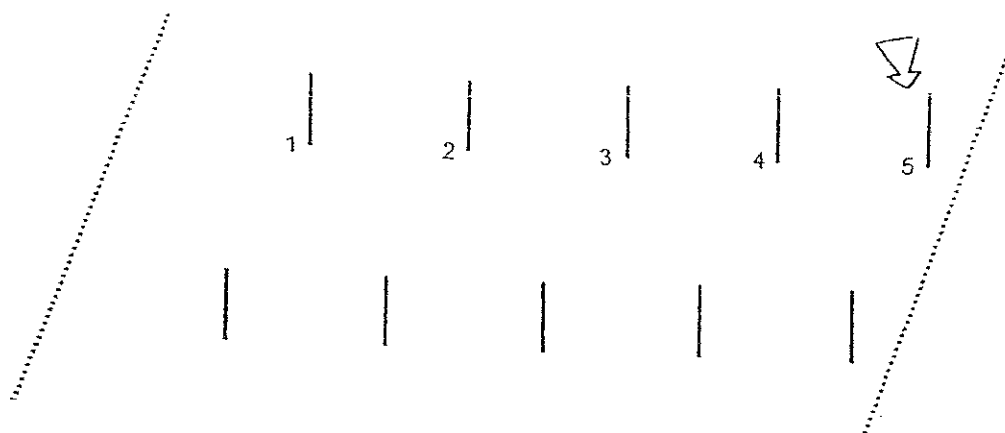


## Jeu n°9 : A pied – A cheval (Run and ride)

Départ: Rien

Terrain : 1 cinquième piquet est placé dans le prolongement des 4 autres

Fond : Rien



## Jeu n°10 : 5 tasses (Hug a mug)

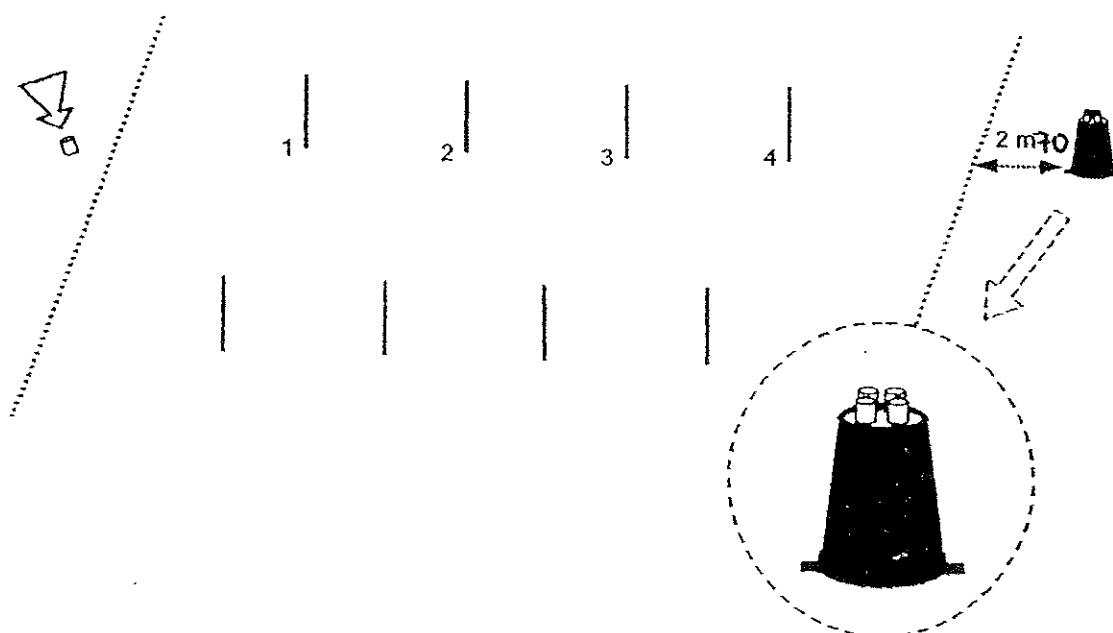
Départ : 1 tasse est donnée au cavalier n°1

Terrain : 4 piquets de slalom

**Mettre les anses des poubelles dans l'axe du jeu.**

Fond : 1 poubelle est placée à l'envers dans l'alignement des piquets, 2 m 70 derrière la ligne de changement de relais.

**Les 4 tasses sont placées en carré sur la poubelle avec les anses à l'intérieur**

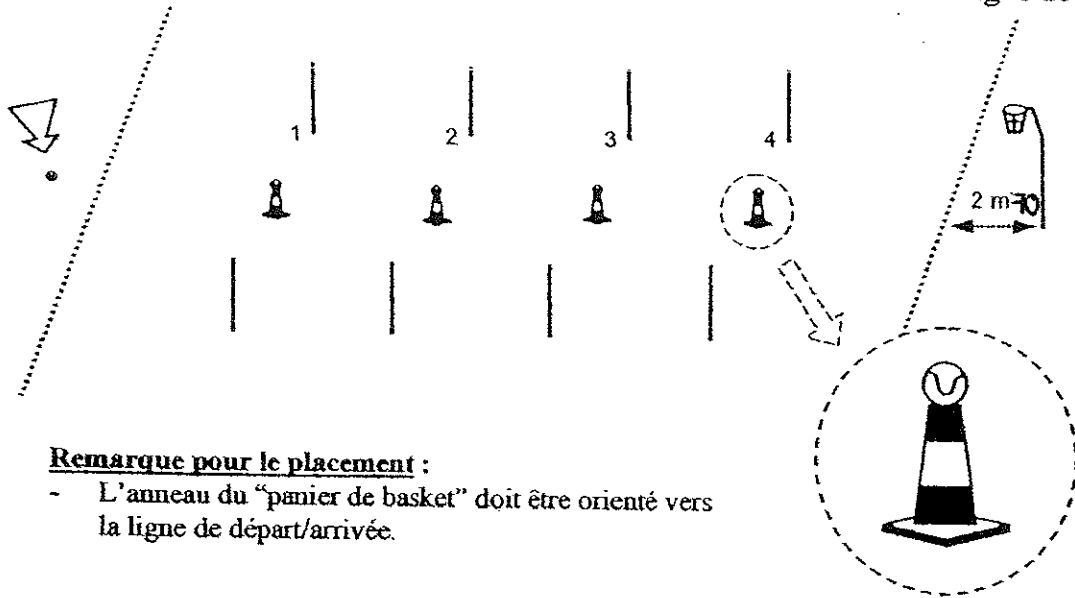


## Jeu n°11 : Le basket (Hi Lo)

**Départ :** 1 balle de tennis est donnée au cavalier n°1

**Terrain :** 4 cônes sont placés au milieu du couloir à hauteur de chaque piquet  
1 balle de tennis est posée au sommet de chaque cône

**Fond :** 1 panier de basket ou un seau est placé au milieu du couloir, 2 m 70 derrière la ligne de changement de relais  
Si vous utilisez un seau, positionnez-le, avec l'anse du côté de la ligne de départ

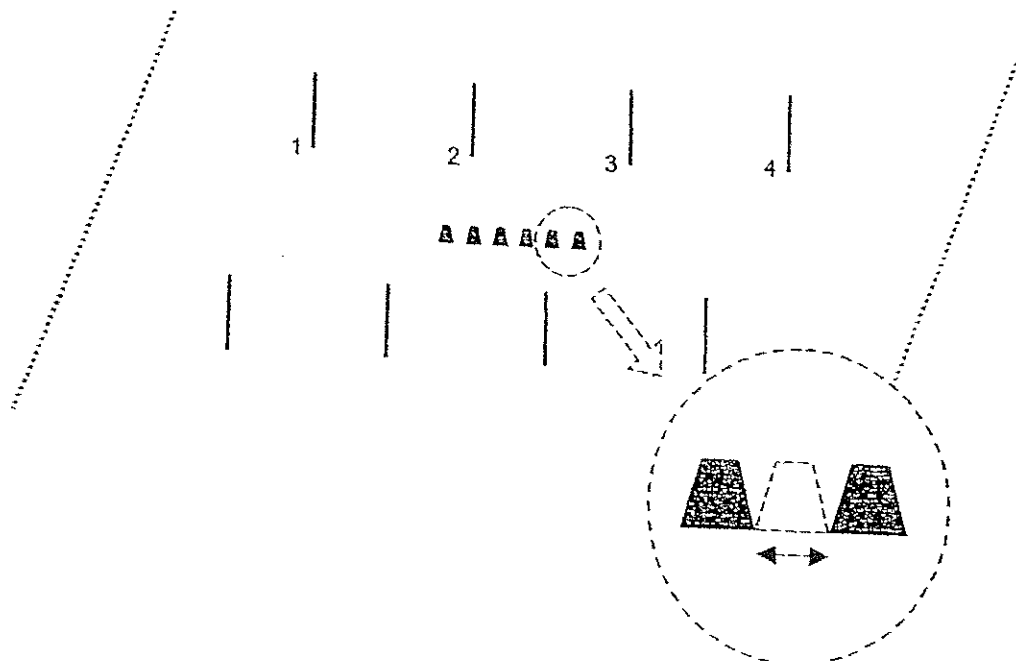


## Jeu n°12 : Les marches (Agility aces)

**Départ :** Rien

**Terrain :** 6 marches alignées au milieu du couloir sur la ligne centrale  
Les marches sont écartées de la largeur d'une marche (cf. agrandissement)

**Fond :** Rien



## Jeu n°13 : 2 Bouteilles

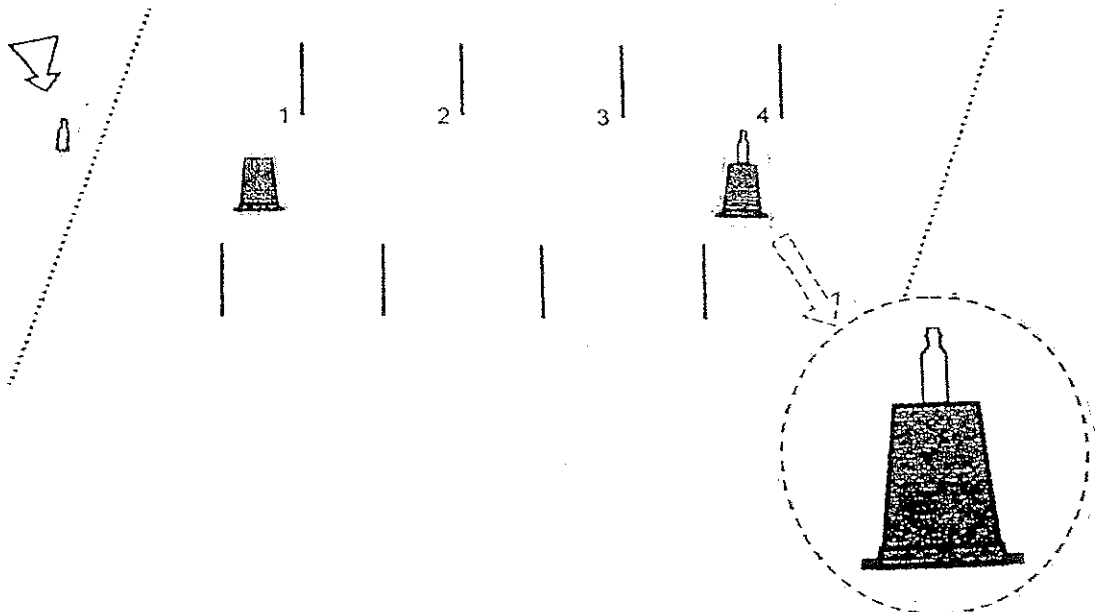
**Départ :** 1 bouteille est donné au cavalier n° 1

**Terrain :** 1 poubelle est placée à l'envers au milieu du couloir, sur le même alignement que les premiers piquets.

1 poubelle est placée à l'envers au milieu du couloir, sur le même alignement que les quatrièmes piquets. 1 bouteille est placé sur la poubelle.

Mettre les anses des poubelles dans l'axe du jeu.

**Fond :** rien

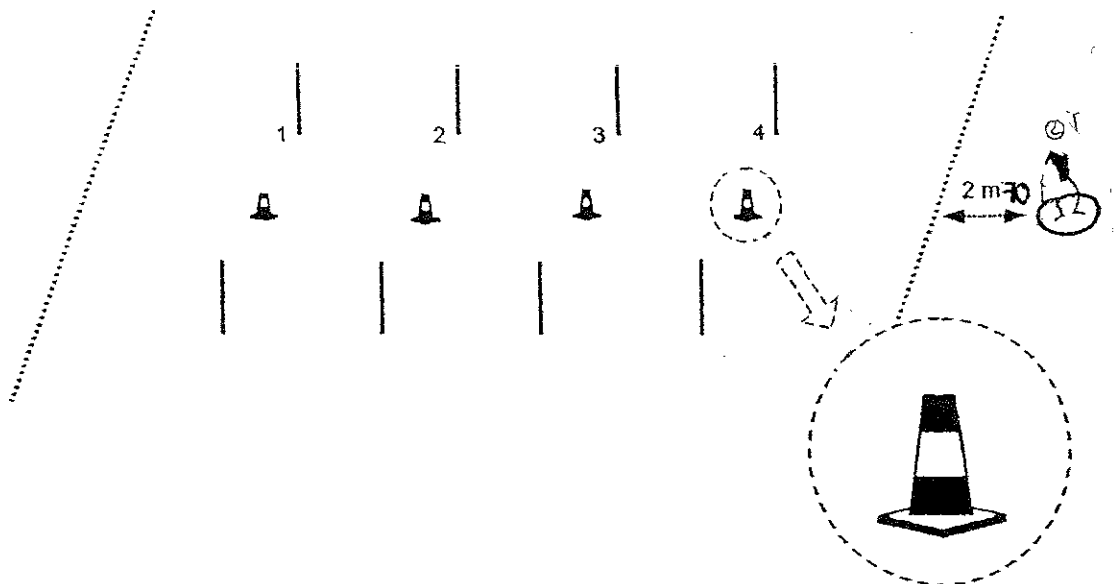


## Jeu n°14 : Teksab

**Départ :** Rien

**Terrain :** 4 cônes sont placés au milieu du couloir à hauteur de chaque piquet

**Fond :** 4 balles de tennis sont données à la personne qui va se placer 2m 70 derrière la ligne de changement, dans un cercle de 1 m de diamètre

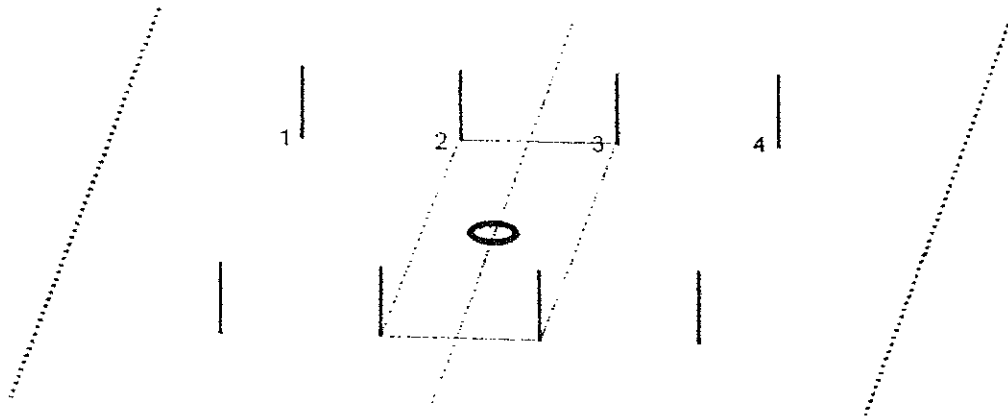


## Jeu n°15 : Le pneu (Hula hoop)

**Départ :** Rien

**Terrain :** 1 pneu est placé au milieu du couloir sur la ligne centrale

**Fond :** rien

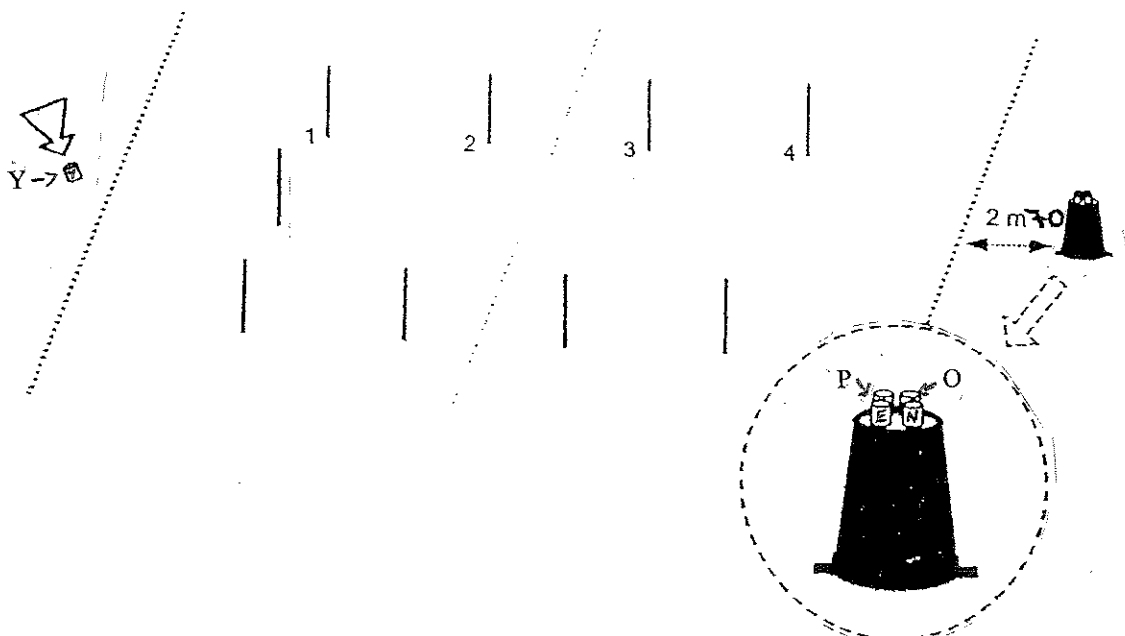


## Jeu n°16 : Petit Président

**Départ :** 1 lettre Y est donnée au cavalier n°1

**Terrain :** 1 piquet est positionné dans le couloir sur le même alignement que les premiers piquets

**Fond :** Les lettres P, O, N, E sont positionnées sur une poubelle, située 2.70m derrière la ligne de fond.

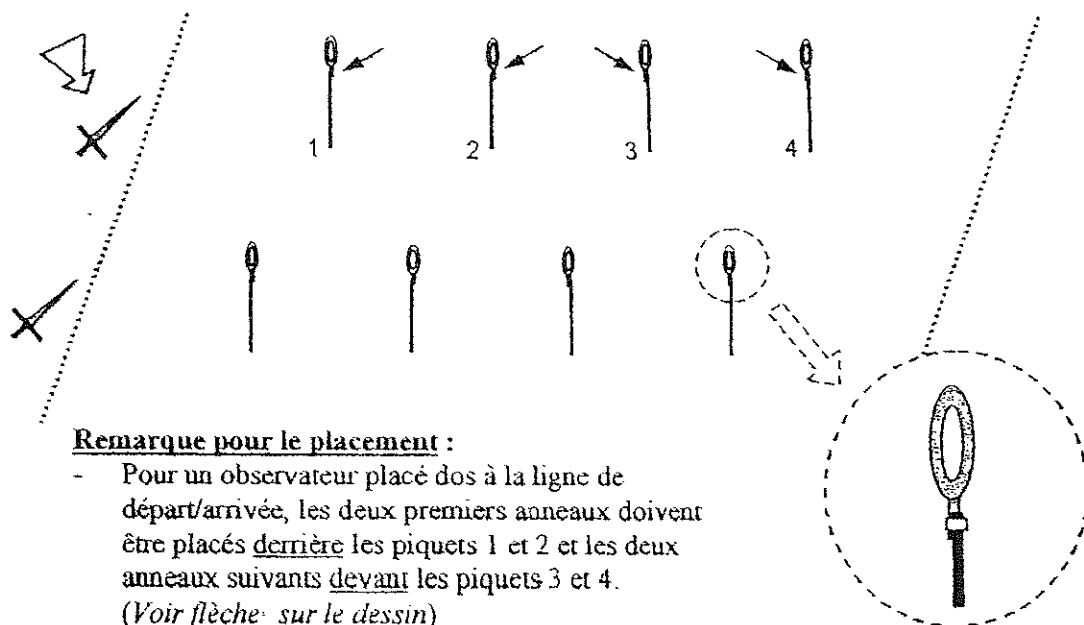


## Jeu n°17 : L'épée (Sword lancers)

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

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

**Fond :** Rien

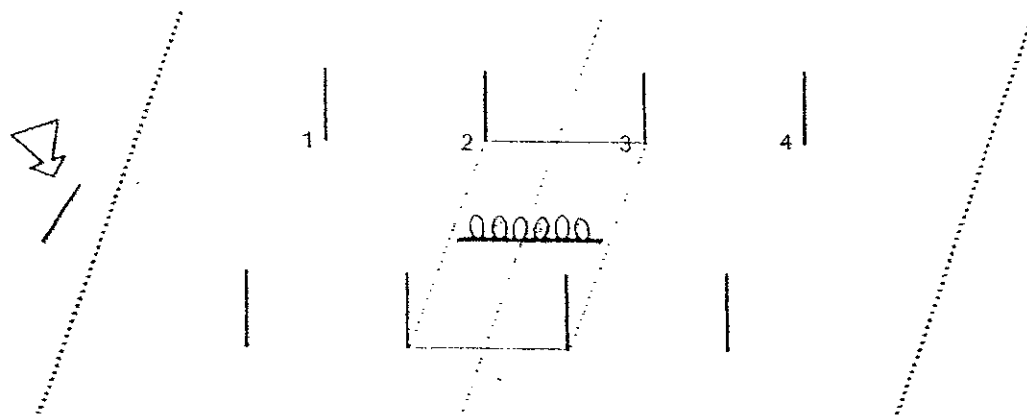


## Jeu n°18 : Les ballons (Bang a balloon)

**Départ:** Un pique à ballons est donné au cavalier n°1

**Terrain :** Une planche sur laquelle sont fixés 6 ballons gonflés est placée au milieu du couloir, sur la ligne centrale, parallèle à la ligne des piquets (c'est à dire au centre du rectangle défini par les piquets 2 et 3 situés de part et d'autre du couloir)  
**Fixer les ballons de sorte que l'ouverture de la charnière soit vers le bas**

**Fond :** Rien

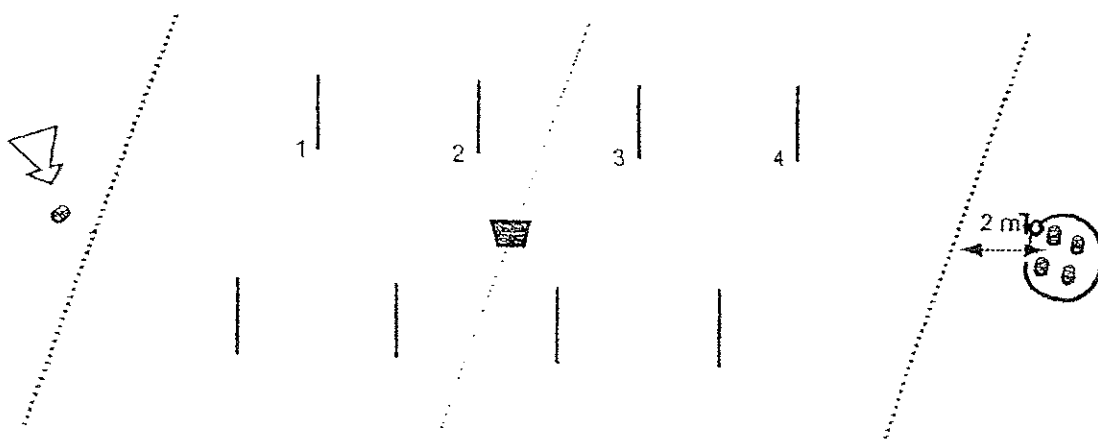


## Jeu n°19 : Les chaussettes (socks and buckets)

**Départ :** 1 chaussette est donnée au cavalier n°1

**Terrain :** 1 seau est placé au milieu du couloir sur la ligne centrale  
**Positionner le seau avec l'anse du côté de la ligne de départ**

**Fond :** 4 chaussettes sont placées au milieu du couloir, 2 m 70 derrière la ligne de changement de relais  
**Disposer les chaussettes en carré dans le cercle**

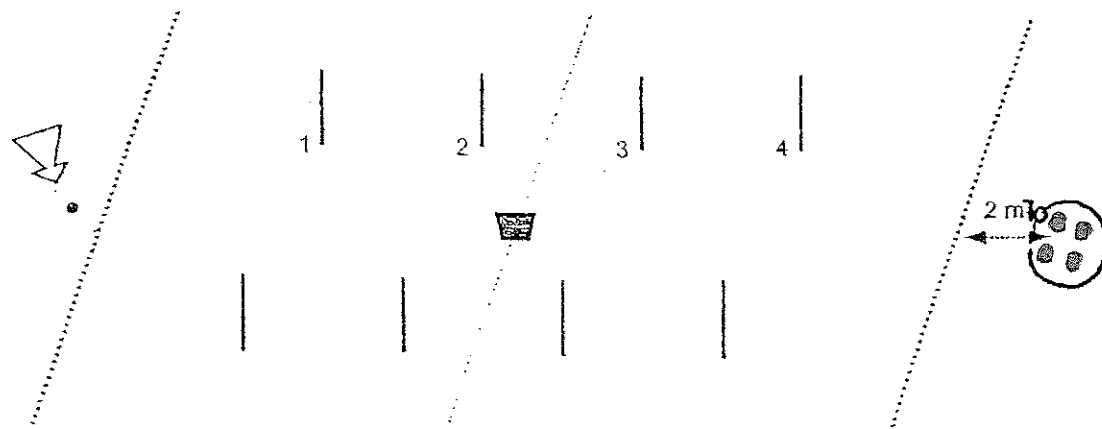


## Jeu n°20 : Les Balles

**Départ :** 1 balle est donnée au cavalier n°1

**Terrain :** 1 seau est placé au milieu du couloir sur la ligne centrale  
**Positionner le seau avec l'anse du côté de la ligne de départ**

**Fond :** 4 balles sont placées au milieu du couloir, 2 m 70 derrière la ligne de changement de relais  
**Disposer les balles en carré dans le cercle**

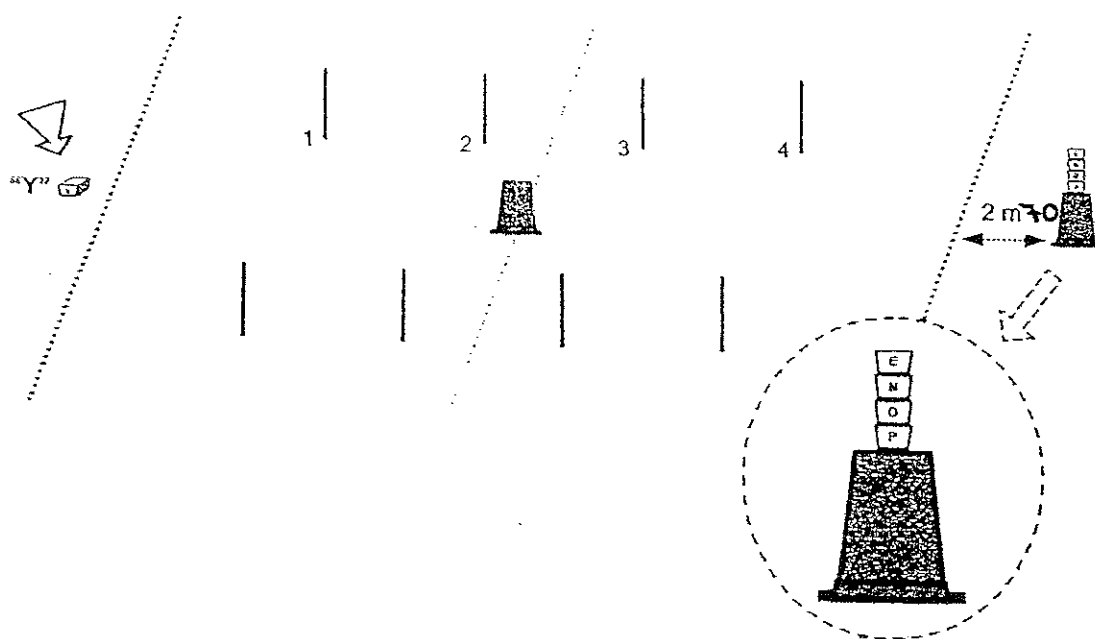


## Jeu n°21 : Pyramide (Association race)

**Départ :** 1 boîte portant la lettre Y est donnée au cavalier n°1

**Terrain :** 1 poubelle est placée à l'envers au milieu du couloir sur la ligne centrale  
**Mettre les anses des poubelles dans l'axe du jeu**

**Fond :** 1 poubelle placée à l'envers au milieu du couloir, 2 m 70 derrière la ligne de changement de relais. 4 boîte empilées sur la poubelle montrant de bas en haut l'inscription P-O-N-E (voir figure)

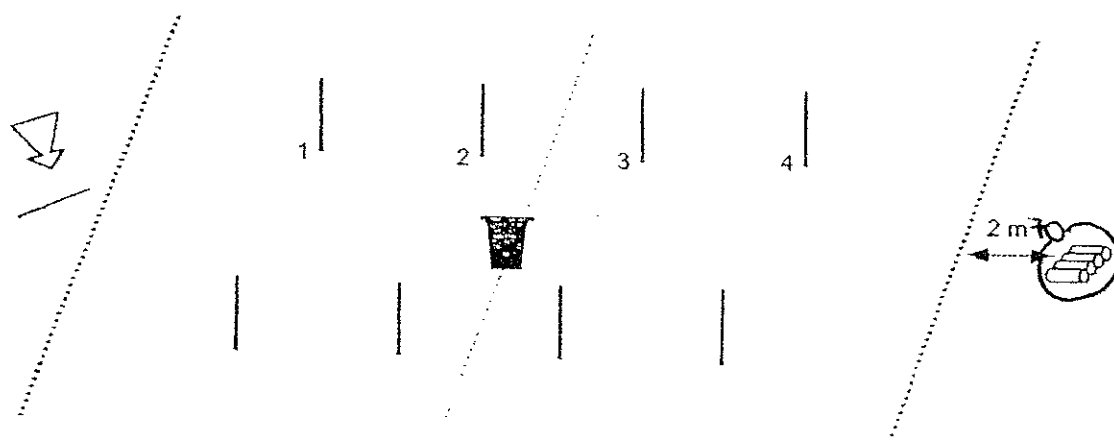


## Jeu n°22 : Le Litter (Litter lifters)

**Départ :** 1 canne (en bambou) est donnée au cavalier n°1

**Terrain :** 1 poubelle est placée (ouverture vers le haut) au milieu du couloir sur la ligne centrale  
**Mettre les anses de la poubelle dans l'axe du jeu**

**Fond :** 4 cartons sont placés au milieu du couloir, 2 m 70 derrière la ligne de changement de relais, ouverture dirigée à l'opposé de la ligne de départ

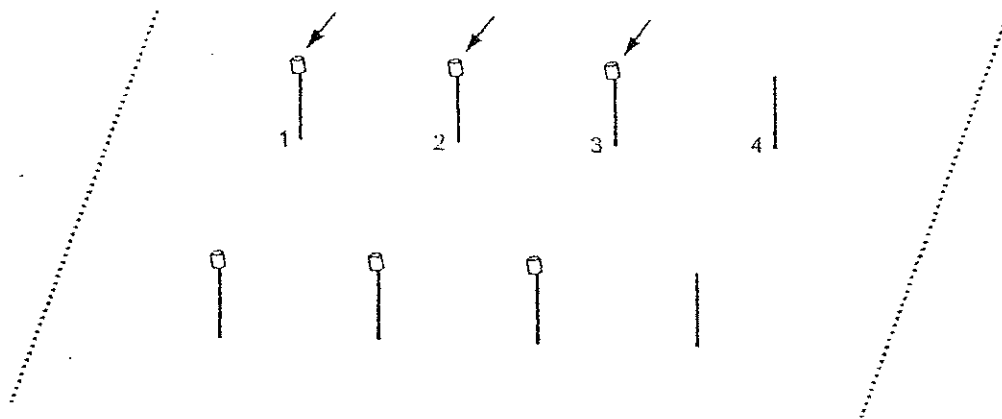


## Jeu n°23: Les trois tasses (Mug race)

**Départ:** Rien

**Terrain :** 4 piquets de slalom  
1 tasse est déposée sur les piquets 1, 2 et 3  
**Les tasses doivent toutes être penchées du même côté**

**Fond :** Rien

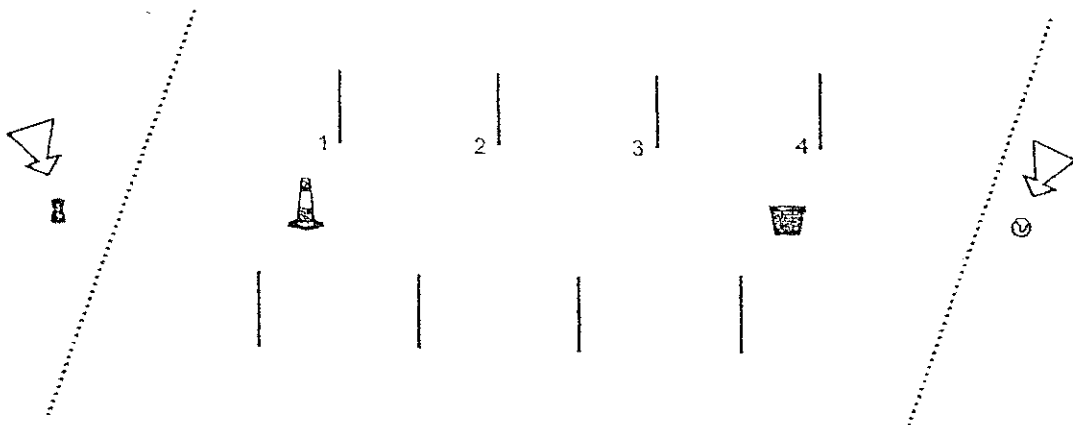


## Jeu n°24 : La tour de Windsor (Windsor castle)

**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



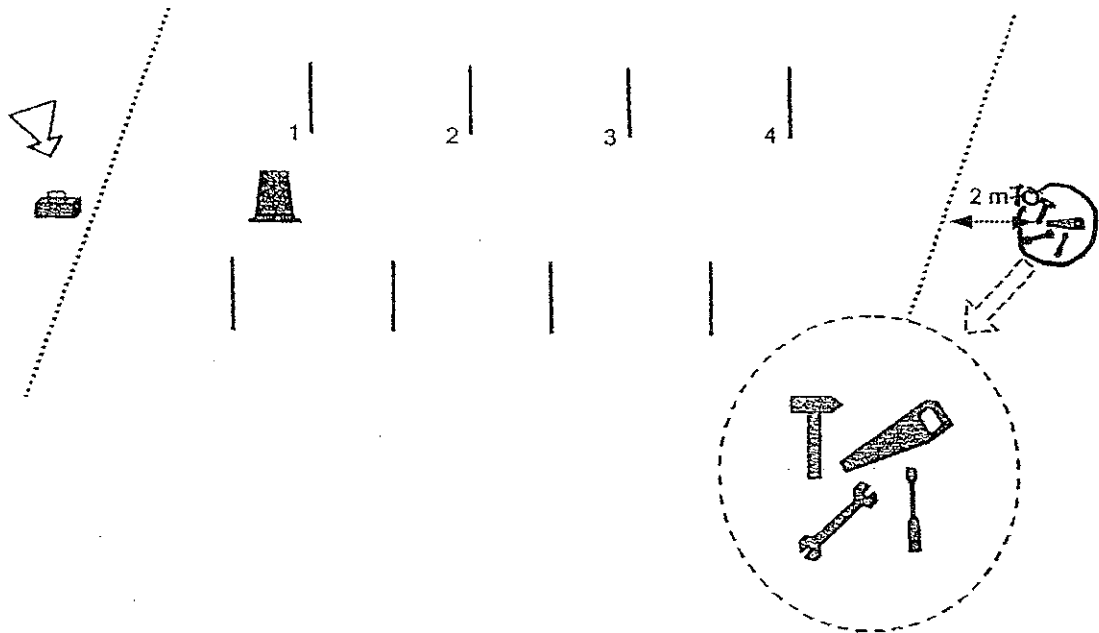
## Jeu n°25: Tool Box (Tool box scramble)

**Départ :** 1 boîte de pansage est donnée au cavalier n°1

**Terrain :** 1 poubelle est placée à l'envers au milieu du couloir à hauteur du piquet n°1  
**Orienter les anses de la poubelle dans l'axe du jeu**

**Fond :** 4 outils sont placés au milieu du couloir, 2 m 70 derrière la ligne de changement de relais

**Disposer les outils en carré dans le cercle**

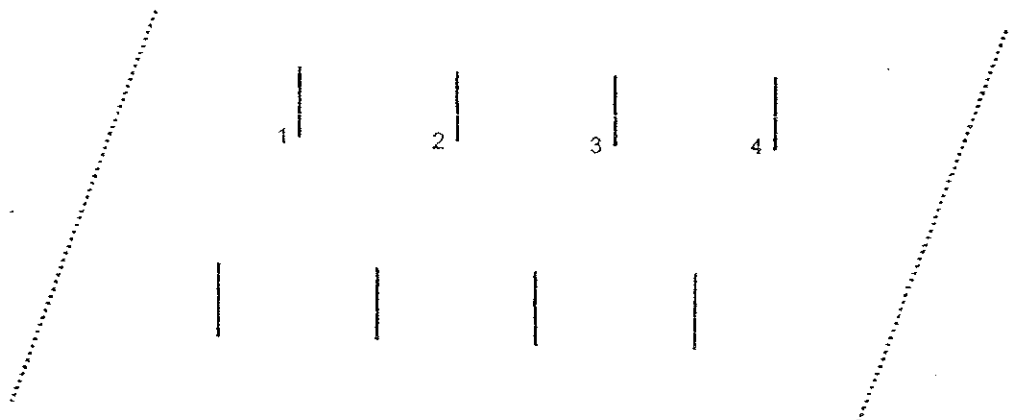


## Jeu n°26 : Groom

**Départ :** Rien

**Terrain :** Rien

**Fond :** Rien

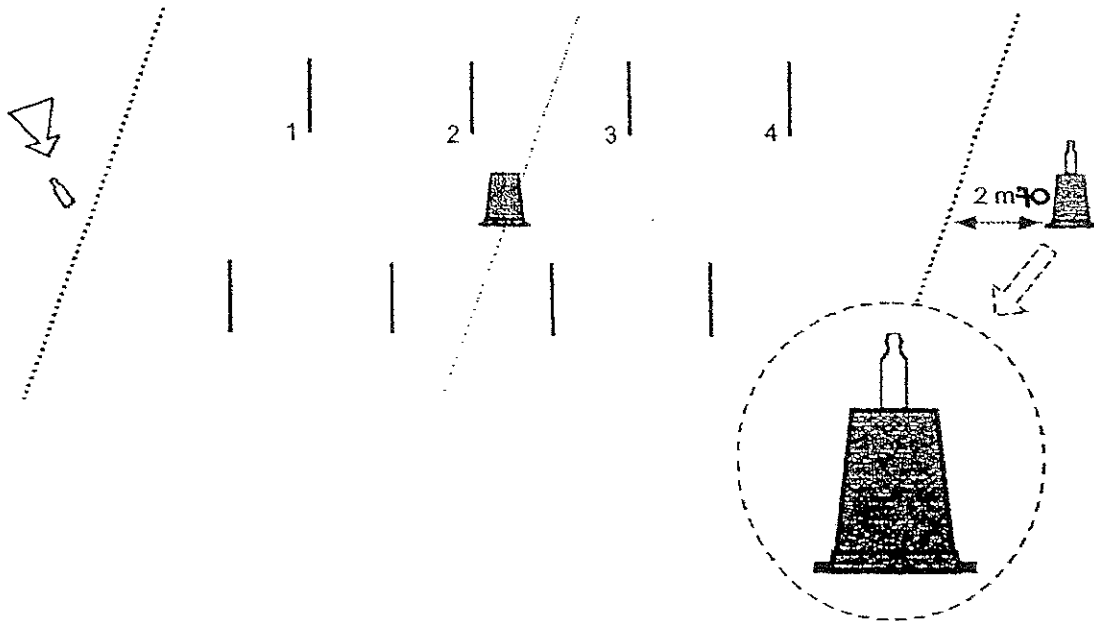


## Jeu n°27 : Les bouteilles (Bottle shuttle)

**Départ :** 1 bouteille est donnée au cavalier n°1

**Terrain :** 1 poubelle est placée à l'envers au milieu du couloir sur la ligne centrale  
**Mettre les anses des poubelles dans l'axe du jeu**

**Fond :** 1 poubelle est placée à l'envers au milieu du couloir, 2 m 70 derrière la ligne de changement de relais. 1 bouteille est placée sur la poubelle

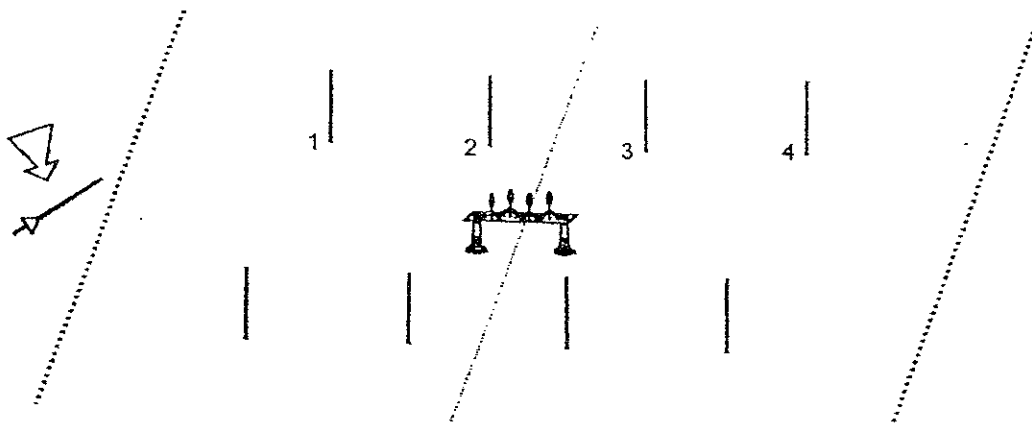


## Jeu n°28: La joute (Jousting)

**Départ:** 1 lance est donnée au cavalier n°1

**Terrain :** 2 grands cônes sur lesquels vient se fixer une planche à jousting, sont placés au milieu du couloir, sur la ligne centrale, parallèle à la ligne des piquets  
Les cibles sont redressées  
**Aligner la cible dans l'axe du jeu**

**Fond :** Rien

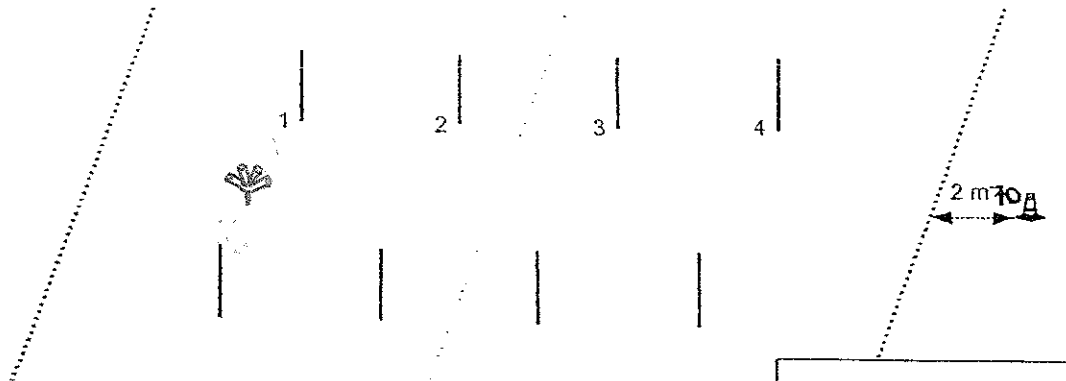


## Jeu n°29: Les 4 drapeaux ( Four Flags Race )

**Départ:** Rien

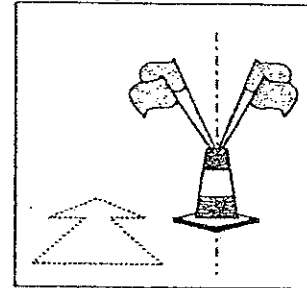
**Terrain :** 1 porte-drapeau est placé au milieu du couloir, sur le même alignement que les premiers piquets

**Fond :** 1 cône est placé au milieu du couloir, 2 m 70 derrière la ligne de changement de relais avec 4 drapeaux de couleurs différentes.



**Remarque pour le placement :**

- Les drapeaux doivent être disposés en "X": deux drapeaux inclinés vers la droite, deux drapeaux inclinés vers la gauche.
- La base des cônes doit être disposée en "losange" par rapport à l'axe du couloir de jeu.

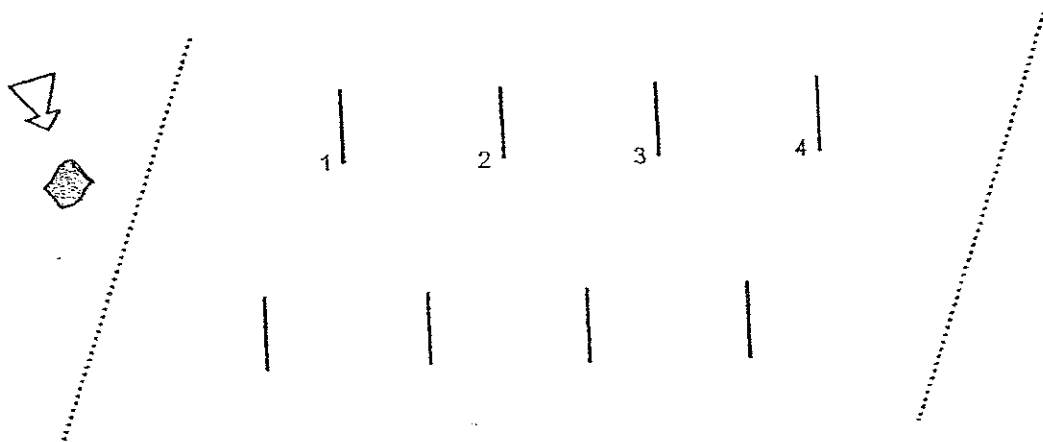


## Jeu n°30 : Course à trois jambes (Three legged sack)

**Départ :** 1 sac est donné au cavalier n°1

**Terrain :** Rien

**Fond :** Rien

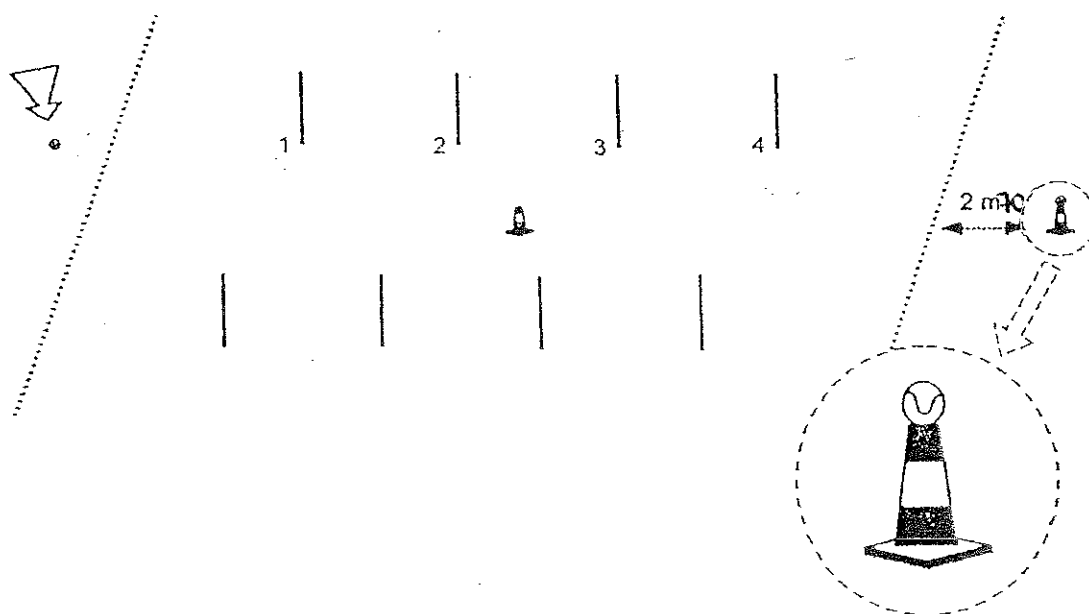


## Jeu n°31 : Balles et cônes international ( International ball et cone)

**Départ :** 1 balle de tennis est donnée au cavalier n°1

**Terrain :** 1 cône est placé au milieu du couloir entre le piquet 2 et le piquet 3, au milieu du terrain.

**Fond :** 1 cône surmonté d'une balle de tennis est placé au milieu du couloir, 2 m 70 derrière la ligne de changement de relais.



## Jeu n°32 : Président

**Départ :** 1 lettre K est donnée au cavalier n°1

**Terrain :** 1 piquet est positionné au milieu du couloir sur le même alignement que les premiers piquets

**Fond :** Les lettres N, P, A, T, R, I, C sont positionnées au milieu du couloir, 2 m 70 derrière la ligne de changement de relais

