

# Course de chevaux

- Horaire : **14h00**
- Lieu : **Place de la liberté**
- Classement : Chrono le plus rapide du meilleur joueur de l'équipe => si égalité, 2<sup>ème</sup> meilleur temps.
- Règlement :  
S'asseoir sur le gonfleur du cheval.  
Sautiller sur le gonfleur pour gonfler le ballon jusqu'à explosion.

# Tir à la corde

- Horaire : **14h30**
- Lieu : **Place de la liberté**
- Classement : Quart / Demi / Finale.

- Règlement :

Vous avez 3min pour faire passer le foulard à 2m dans votre camp.

Au bout des 3min, l'emplacement du foulard déterminera le gagnant.

S'il n'est pas possible de départager on rajoute 1 min, ainsi de suite.

# Lancer de doudou

- Horaire : **15h00**
- Lieu : **Place de la liberté**

- Classement : Lancer le plus loin.

- Règlement :

Réservé aux enfants de moins de 7 ans.

Le joueur lance un doudou avec la main le plus loin possible.

Chaque joueur a 3 tentatives.

# Lancer de charentaise

- Horaire : **15h30**
- Lieu : **Place de la liberté**
- Matériel à avoir : **Chaussons apportés par le joueur**

- Classement : Lancer le plus loin.

- Règlement :

Le joueur doit lancer sa charentaise avec le pied le plus loin possible.

Chaque joueur a 3 tentatives.

# Guide à l'aveugle

- Horaire : **16h-16h30**
- Lieu : **Place de la liberté**
- Classement : Les plus rapides à atteindre la ligne d'arrivée.
- Règlement :

Un joueur doit guider son coéquipier aveugle pour aller chercher un objet.

Il doit ensuite le guider pour qu'il revienne.

# La cuillère et l'oeuf

- Horaire : **16h30**
- Lieu : **Place de la liberté**
- Matériel à avoir : un cochonnet

- Classement : Les plus rapides à atteindre la ligne d'arrivée.

- Règlement :

Un joueur va devoir avancer avec une cuillère dans la bouche et un cochonnet dessus.

20m à réaliser.

Si le cochonnet tombe, vous devez recommencez à 0 et revenir au départ.

# L'éponge

- Horaire : **17h00**
- Lieu : **Place de la liberté**
- Classement : Le plus d'eau dans les bouteilles.

- Règlement :

Le joueur met une éponge dans une bassine d'eau pour l'imbiber au mieux.

Il passe l'éponge imbibée à un autre coéquipier.

Le coéquipier remplit une bouteille d'eau en essorant l'éponge.

Il faut ensuite retourner au point de départ, pour recommencer etc..

Le jeu s'arrête au bout de 20min.