

Équipement pour chaque couloir

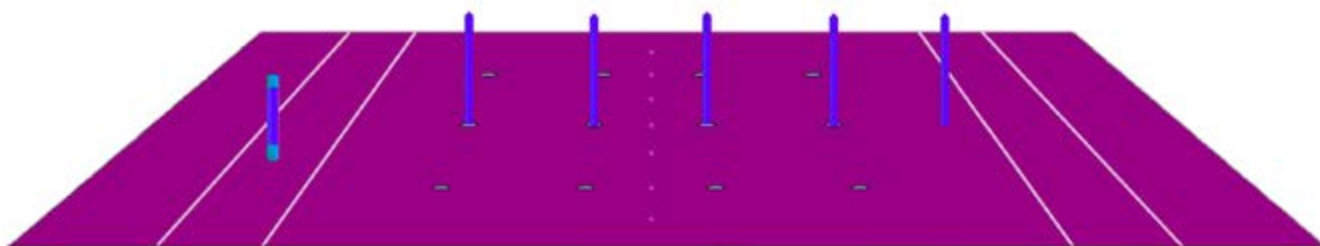
> 1 témoin,
> 5 piquets.

En équipe	En paire
X	X

Départ : 1 témoin donné au cavalier n°1

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

Fond : rien



RÈGLE DU JEU : au signal du départ, le cavalier 1 tenant son témoin, slalome autour des piquets, contourne le 5ème piquet et revient en slalomant. Il transmet le témoin au cavalier 2. Les cavaliers 2, 3 et 4 agissent successivement de même.

EN PAIRE

Équipement pour chaque couloir : 1 témoin, 5 piquets de slalom

RÈGLE DU JEU : Les cavaliers n°1 et n°2 se trouvent derrière la ligne de départ. Au signal du départ, le cavalier n°1 tenant un témoin, slalome autour des piquets à l'aller et au retour, ayant franchi entièrement la ligne d'arrivée, transmet le témoin au cavalier n°2. Le cavalier n°2 exécute le même parcours.

Équipement pour chaque couloir

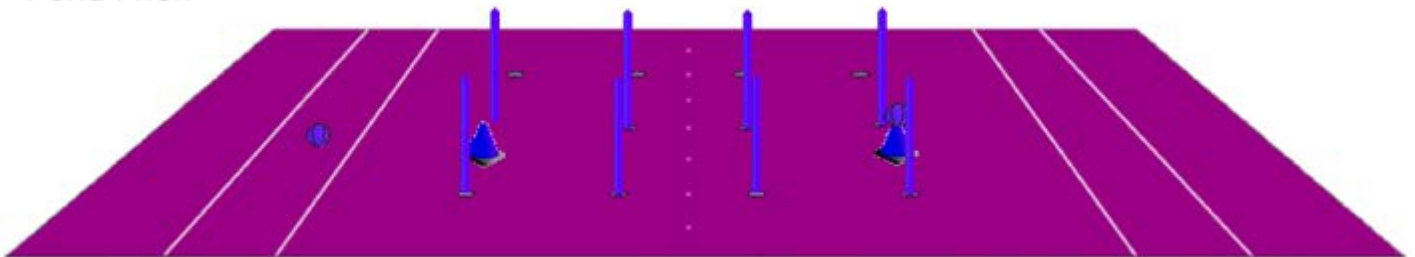
- > 2 cônes,
- > 2 balles

En équipe	En paire
X	X

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

Terrain : 1 cône est placé au milieu du couloir à hauteur du piquet 1
 1 cône surmonté d'une balle de tennis est placé au milieu du couloir à hauteur du piquet 4
 La base du cône doit être disposée en losange par rapport à l'axe du couloir de jeu

Fond : rien



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. Au signal du départ, le cavalier 1, tenant une balle, s'élance pour poser celle-ci sur le premier cône, dépourvu de balle, placé sur le même alignement que le premier piquet de slalom. Il va ensuite collecter la balle posée sur le deuxième cône placé sur le même alignement que le 4ème piquet de slalom. Il transmet la balle collectée au cavalier 2. Celui-ci exécute le même parcours en sens inverse. Les cavaliers 3 et 4 agissent successivement de même.

EN PAIRE

Équipement pour chaque couloir : 2 cônes à balles, 2 balles

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 de départ, le cavalier n°1, tenant une balle, s'élance pour poser celle-ci sur le premier cône placé sur le même alignement que le premier piquet de slalom. Il va ensuite collecter la balle posée sur le deuxième cône placé sur le même alignement que le quatrième piquet de slalom, franchit la ligne et transmet celle-ci au cavalier n°2. Le cavalier n°2 exécute le même parcours en sens inverse.

Équipement pour chaque couloir

- > 2 cônes,
- > 5 drapeaux

En équipe	En paire
X	X

Départ : 1 drapeau est donné au cavalier n°1

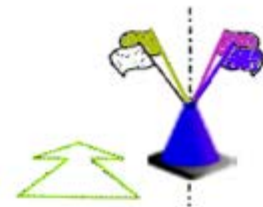
Terrain : 1 cône est placé au milieu du terrain sur la ligne centrale. Dans ce cône, sont placés 4 drapeaux.

Fond : 1 cône est placé au milieu du couloir, à 2,00m de la ligne de changement de relais



Remarques 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 disposées en losange par rapport à l'axe du couloir de jeu



RÈGLE DU JEU : Les cavaliers 1, 2, 3 et 4 se trouvent derrière la ligne de départ. Le cavalier 1, tenant un drapeau, va le déposer dans le cône vide situé à 2 mètres derrière la ligne de fond. En revenant, il prend un des quatre drapeaux du cône placé sur la ligne du milieu et le transmet au cavalier 2. Les cavaliers 2, 3 et 4 agissent successivement de même.

EN PAIRE

Équipement pour chaque couloir : 2 drapeaux sont placés dans le cône du milieu

RÈGLE DU JEU : Les cavaliers n°1 et 2 se trouvent derrière la ligne de départ. Au signal du départ, le cavalier n°1 tenant un drapeau, va le poser dans le cône vide situé à 2 m derrière la ligne de fond. En revenant, il prend un drapeau du cône placé sur la ligne du milieu et le transmet au cavalier n°2, qui exécute le même parcours.



Équipement pour chaque couloir

- > 4 cartons,
- > 2 seau,
- > 4 piquets

En équipe

En paire

X

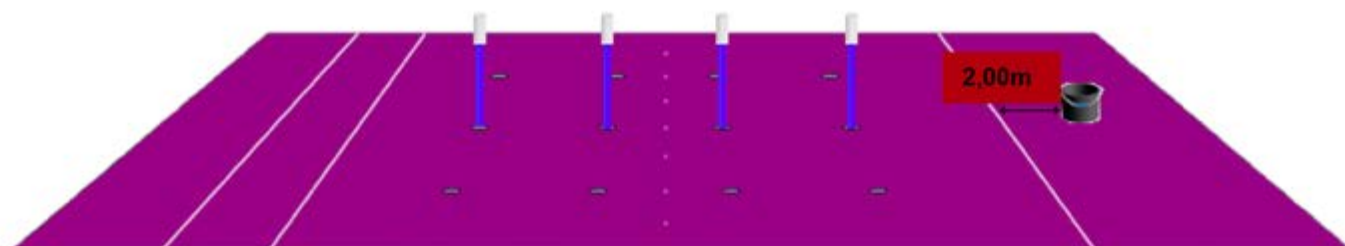
X

Départ : rien

Terrain : 4 piquets, 1 carton est placé sur chacun des piquets

Fond : 1 seau est placé dans l'alignement des piquets, 2,00m derrière la ligne de changement de relais

Attention : l'anse du seau doit être placée du côté de la ligne de départ



RÈGLE DU JEU : le seau est posé sur le sol à 2 mètres derrière la ligne de fond en face de la ligne de slalom.

Chaque carton est posé retourné sur un piquet. Les cavaliers 1, 2, 3 et 4 sont derrière la ligne de départ. Au signal du départ, le cavalier 1 s'élance, prend l'un des cartons sur un piquet de son choix et va le déposer dans le seau. Il revient ensuite franchir la ligne d'arrivée. Les cavaliers 2, 3 et 4 agissent successivement de même.

EN PAIRE

RÈGLE DU JEU : Les cavaliers 1 et 2 sont derrière la ligne de départ. Au signal du départ, le cavalier 1 s'élance, prend l'un des cartons sur un piquet de son choix, va le déposer dans le seau repart prendre un autre carton, va le déposer dans le seau puis revient ensuite franchir la ligne d'arrivée. Le cavalier 2 agit de même.

Pour les indices 2 et 3, les cavaliers 1 et 2 n'ont qu'un seul carton à prendre.



Equipement pour chaque couloir

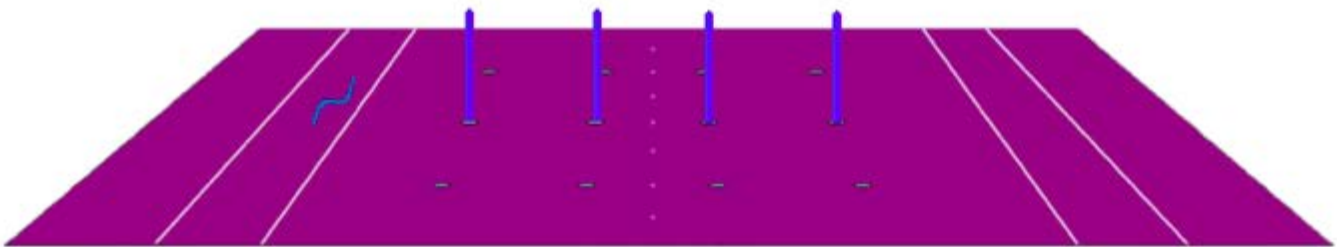
- > 1 corde,
- > 4 piquets

En équipe	En paire
X	X

Départ : 1 corde est donnée au cavalier n°1

Terrain : 4 piquets

Fond : rien



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, tenant la corde, effectue le slalom. Derrière la ligne de fond, le cavalier 2 attrape l'autre extrémité de la corde et, ensemble, en tenant chacun une extrémité, ils reviennent en slalomant jusqu'à la ligne de départ. Derrière celle-ci, le cavalier 1 lâche la corde. Le cavalier 3 attrape celle-ci et repart avec le cavalier 2 en slalomant vers la ligne de fond.

Derrière celle-ci, le cavalier 2 lâche la corde et laisse sa place au cavalier 4 qui attrape la corde et revient avec le cavalier 3 en slalomant jusqu'à la ligne d'arrivée. Les cavaliers peuvent tenir la corde de la main qu'ils veulent, changer de main si nécessaire, à condition de ne jamais lâcher.

Attention, la corde doit être tenu que par une extrémité par chaque cavalier. Les mains des cavaliers ne doivent jamais être croisées.

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 la corde, effectue le slalom. Derrière la ligne de fond, le cavalier n°2 attrape l'autre extrémité de la corde, et, ensemble, ils reviennent en slalomant jusqu'à la ligne d'arrivée.



Équipement pour chaque couloir

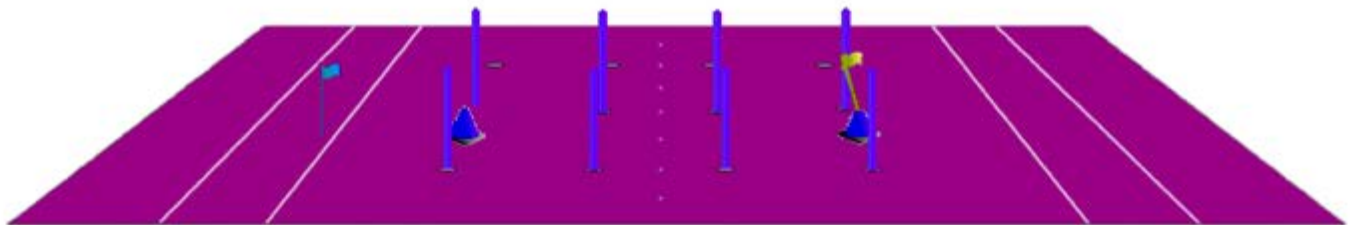
- > 2 cônes,
- > 2 drapeaux

En équipe	En paire
X	X

Départ : 1 drapeau donné au cavalier n°1

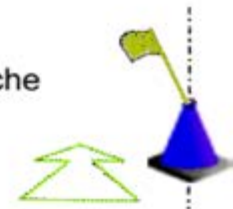
Terrain : 1 cône est placé au milieu du couloir à hauteur du piquet 1
1 cône avec un drapeau est placé au milieu du couloir à hauteur du piquet 4

Fond : rien



Remarques pour le placement :

- le drapeau, vu de la ligne de départ, doit être incliné vers la gauche
- la base des cônes doit être disposées en losange par rapport à l'axe du couloir de jeu



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. Au signal du départ, le cavalier 1 tenant un drapeau, s'élanche vers le cône vide placé sur le même alignement que le premier piquet de slalom et y pose son drapeau. Il se dirige ensuite vers le cône placé sur le même alignement que le quatrième piquet de slalom où il collecte le drapeau qui s'y trouve. Il franchit la ligne de fond et transmet son drapeau au cavalier 2 qui exécute le même parcours en sens inverse. 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 un drapeau, s'élanche vers le cône vide placé sur le même alignement que le premier piquet de slalom et y pose celui-ci. Il se dirige ensuite vers le cône placé sur le même alignement que le quatrième piquet de slalom où il collecte le drapeau qui s'y trouve, franchit la ligne et transmet celui-ci au cavalier n°2. Le cavalier n°2 exécute le même parcours en sens inverse.



Équipement pour chaque couloir

- > 2 tasses,
- > 4 piquets

En équipe	En paire
X	X

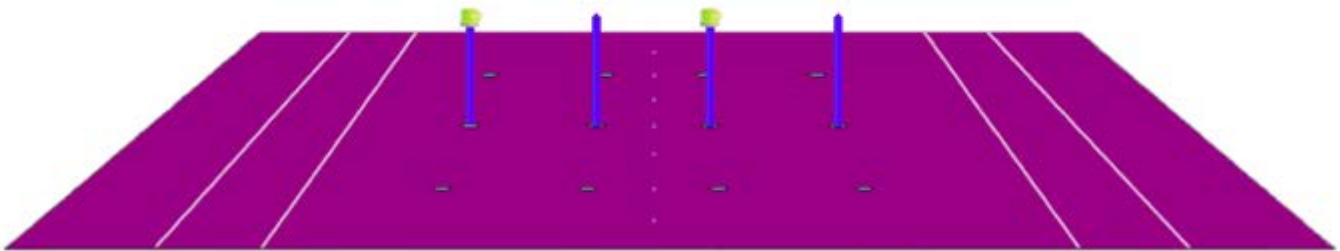
Départ : rien

Terrain : 4 piquets

une tasse est posée sur le piquet 1, une tasse sur le piquet 3

Remarque : les tasses doivent toutes être inclinées du même côté

Fond : rien



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 s'élance, collecte la tasse posée sur le premier piquet et la pose sur le deuxième. Puis il prend la tasse posée sur le troisième piquet et la pose sur le quatrième.

Il franchit ensuite la ligne de fond. Le cavalier 2 s'élance alors à son tour vers la ligne d'arrivée en déplaçant les deux tasses de la même façon. 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 s'élance, collecte la tasse posée sur le premier piquet et la pose sur le deuxième. Puis, il prend la tasse posée sur le troisième piquet et la pose sur le quatrième. Il franchit ensuite la ligne de fond. Le cavalier n°2 agit de même dans le sens inverse.



Équipement pour chaque couloir

- > 1 sac,
- > 4 lettres,
- > 4 piquets.

En équipe

En paire

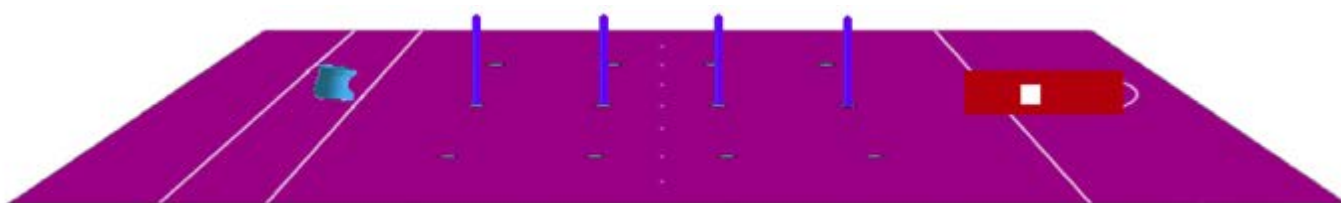
X

X

Départ : 1 sac postal donné au cavalier n°1

Terrain : 4 piquets

Fond : 4 lettres sont données au facteur qui se place derrière la ligne de changement de relais.



Remarque pour le jeu en paire :

2 lettres sont posées sur une poubelle à l'envers placée 2,00m derrière la ligne de changement de relais.



RÈGLE DU JEU : les cavaliers 1, 2, 3 et 4 attendent derrière la ligne de départ. Le cavalier 5, à pied, avec chaussures fermées et avec son casque attaché, est positionné derrière la ligne de fond. Il tient les 4 lettres. Le cavalier 1, tenant le sac, s'élance, effectue le slalom, prend la lettre que lui tend le facteur et la met dans le sac, tout en slalomant vers la ligne d'arrivée. Il transmet le sac au cavalier 2 qui s'élance à son tour. Les lettres doivent impérativement être au fond du sac avant que le cavalier ne franchisse la ligne d'arrivée et de transmettre le sac au suivant. Les cavaliers 3 et 4 agissent successivement de même. Si l'équipe comporte 5 cavaliers, ce sera obligatoirement le 5ème cavalier qui devra être le facteur. Un moustique, un poussin ou un benjamin ne faisant pas partie de l'équipe ne peut pas être facteur dans une catégorie supérieure.

Le cavalier n°5 n'est pas tenu de se maintenir au même endroit pour transmettre la lettre mais le cavalier en selle doit avoir passé entièrement la ligne de fond avant de collecter la lettre. Le facteur doit rester derrière la ligne de fond en tout temps.

Le facteur peut poser les lettres par terre, il peut également ramasser la lettre qu'un cavalier fait tomber tant qu'elle n'est pas en jeu MAIS ne peut pas ramasser un sac qui tombe.

Le facteur ne peut pas agiter les lettres pour faire repartir l'équidé.

Le bord du sac ne peut pas être roulé volontairement.

EN PAIRE

Équipement pour chaque couloir : 2 drapeaux sont placés dans le cône du milieu

RÈGLE DU JEU : Les cavaliers n°1 et n°2 attendent derrière la ligne de départ. Les deux lettres se trouvent posées sur une table à 2 m derrière la ligne de fond en face de la ligne de piquet. Le cavalier n°1, tenant le sac, s'élance, effectue le slalom, prend une des lettres posées sur la table et la met dans le sac tout en slalomant vers la ligne d'arrivée. Il transmet le sac au cavalier n°2 qui agit de même.



Équipement pour chaque couloir

> 1 pneu,

En équipe

En paire

X

X

Départ : rien.

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

Fond : rien



RÈGLE DU JEU : les cavaliers 1, 2 et 4 se trouvent derrière la ligne de départ. Le cavalier 3 attend derrière la ligne de fond. Au signal du départ, les cavaliers 1 et 2 s'élancent vers la ligne du milieu où le pneu est posé à terre. Pendant que le cavalier 1 descend et passe dans le pneu, le cavalier 2 lui tient son poney. Puis le cavalier 1 remonte. Dès que ces 2 cavaliers ont franchi la ligne de fond, le 2 repart avec le cavalier 3. Pendant que le cavalier 2 descend et passe dans le pneu, le cavalier 3 lui tient sa monture. Le cavalier 2 remonte et va franchir avec le cavalier 3 la ligne de départ. Le cavalier 3 repart avec le cavalier 4. Pendant que le cavalier 3 descend et passe dans le pneu, le cavalier 4 lui tient son poney. Le cavalier 3 remonte et ces deux cavaliers vont franchir la ligne de fond. Le cavalier 4 repart avec le cavalier 1. Pendant que le 4 descend et passe dans le pneu, le cavalier 1 lui tient sa monture. Le cavalier 4 remonte. Ils vont ensuite franchir la ligne d'arrivée.

EN PAIRE

RÈGLE DU JEU : Le pneu est posé à terre au centre de la ligne de piquet entre les piquets n°2 et n°3, dans le couloir. Les cavaliers n°1 et n°2 attendent derrière la ligne de départ. Au signal du départ, les cavaliers n°1 et n°2 s'élancent vers la ligne du milieu du terrain. Le cavalier n°1 descend et passe dans le pneu, le cavalier n°2 lui tenant son poney. Le cavalier n°1 remonte, ces deux cavaliers franchissent la ligne de fond. Ils font demi-tour et c'est au cavalier n°2 de descendre et de passer dans le pneu, le cavalier n°1 lui tenant sa monture. Le cavalier n°2 remonte et ils vont ensuite franchir la ligne d'arrivée.



Équipement pour chaque couloir

- > 4 cônes,
- > 4 balles

En équipe

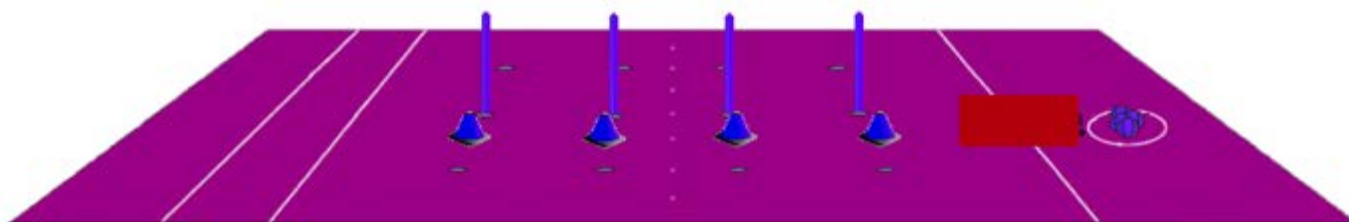
En paire

X

Départ : Rien

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

Fond : 4 balles de tennis sont données à la personne qui va se placer derrière la ligne de fond.



RÈGLE DU JEU : les cavaliers 1, 2, 3, 4 attendent derrière la ligne de départ. Le cavalier 5 est à pied avec son casque attaché. Il est situé derrière la ligne de fond au milieu du couloir délimité par 2 lignes de piquets et tient les 4 balles dans ses mains ou les pose à terre. Les cônes sont placés sur le même alignement que les 4 premiers piquets de slalom. Le cavalier 1 s'élance, prend la balle que lui tend le cavalier 5 et, au retour, la pose sur le cône de son choix puis revient franchir la ligne d'arrivée. Les cavaliers 2, 3, 4, agissent successivement de même.

Les mêmes règles que le jeu du facteur s'appliquent pour la personne derrière la ligne de fond et la transmission des balles.



Équipement pour chaque couloir

- > 5 tasses,
- > 1 poubelle,
- > 4 piquets

En équipe

En paire

X

X

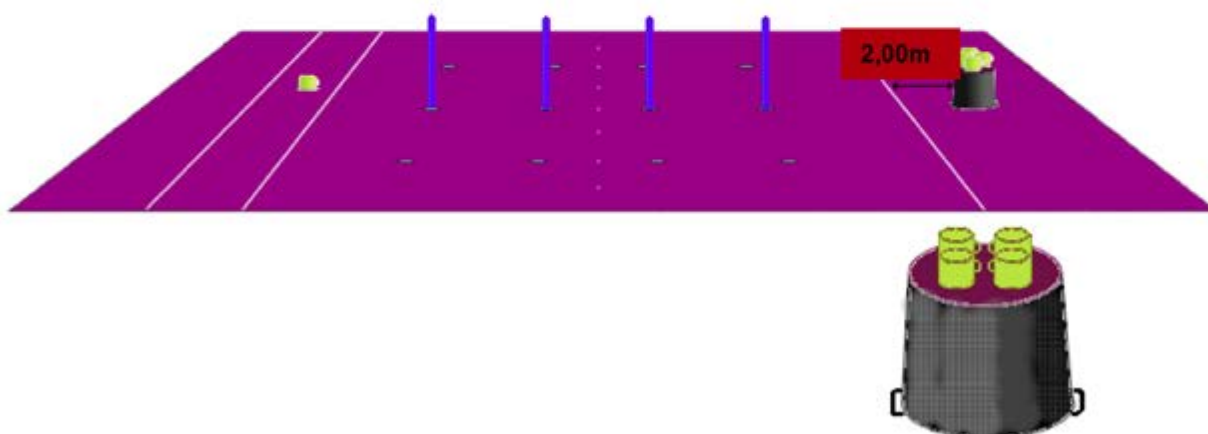
Départ : 1 tasse est donnée au cavalier n°1.

Terrain : 4 piquets.

Fond : 1 poubelle est placée à l'envers dans l'alignement des piquets, 2,00m derrière la ligne de changement de relais.

Mettre les anses de la poubelle dans l'axe du jeu.

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



RÈGLE DU JEU : la poubelle est située à 2 m derrière la ligne de fond en face de la ligne de slalom. 4 tasses y sont posées retournées. Les cavaliers 1, 2, 3 et 4 attendent derrière la ligne de départ. Le cavalier 1 tenant une tasse s'élance, pose sa tasse sur le piquet de son choix, va collecter une tasse sur la poubelle et la transmet au cavalier suivant. Les cavaliers 2, 3 et 4 agissent successivement de même, le cavalier 4 franchissant la ligne d'arrivée une tasse à la main.

EN PAIRE

Équipement pour chaque couloir : 2 drapeaux sont placés dans le cône du milieu

RÈGLE DU JEU : La poubelle renversée est située à 2 m derrière la ligne de fond en face de la ligne de slalom. Deux tasses y sont posées retournées. Les cavaliers n°1 et n°2 attendent derrière la ligne de départ. Au signal du départ, le cavalier n°1 s'élance tenant une tasse, pose celle-ci sur le piquet de son choix, va en collecter une autre sur la table et la transmet au cavalier n°2 qui agit de même.



Équipement pour chaque couloir

- > 1 piquets,
- > 1 poubelle,
- > 5 tubes avec les lettres P.O.N.E.Y.

En équipe

En paire

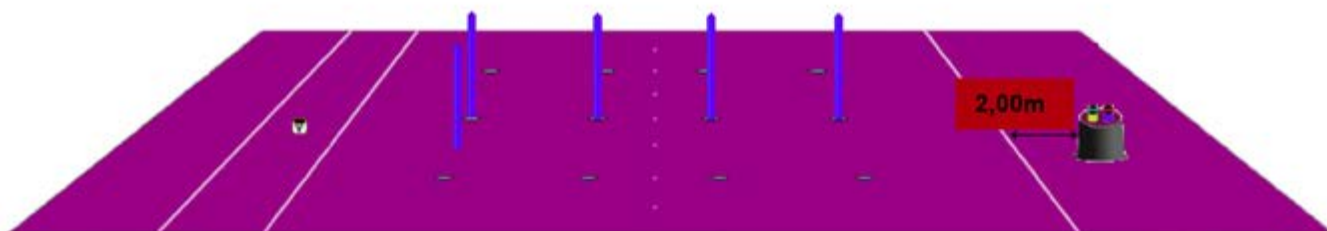
X

X

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 et E sont positionnées sur une poubelle, située à 2,00m derrière la ligne de fond.



RÈGLE DU JEU : les cavaliers 1, 2, 3 et 4 se tiennent derrière la ligne de départ. Une poubelle contenant les 4 tubes P, O, N et E est située à 2 mètres derrière la ligne de fond. Le cavalier 1 part avec le tube Y et va l'enfiler sur le piquet situé sur le même alignement que le premier piquet de slalom. Il va ensuite au fond collecter le tube E sur la poubelle et vient l'enfiler sur le piquet avant de passer la ligne d'arrivée. Le cavalier 2 va collecter le tube N avant de l'enfiler sur le piquet au retour. Le cavalier 3 fera de même avec le tube O et le cavalier 4 avec le tube P de façon à constituer le mot P.O.N.E.Y. sur le piquet à la fin du jeu.

EN PAIRE

RÈGLE DU JEU : Le cavalier n°1 et n°2 se trouvent derrière la ligne de départ. Le cavalier n°1 part avec le tube Y et va l'enfiler sur le piquet situé sur le même alignement que le premier piquet de slalom puis il va au fond collecter la lettre E sur la table et vient de nouveau l'enfiler sur le piquet puis retourne chercher la lettre N l'enfile à son tour et rentre. Le cavalier n°2 va ensuite au fond collecter la lettre O sur la table pour l'enfiler sur le piquet, puis fait de même avec la lettre P afin de pouvoir lire à la fin du jeu le mot P.O.N.E.Y sur le piquet.



Équipement pour chaque couloir

> 5 piquets de slalom

En équipe

En paire

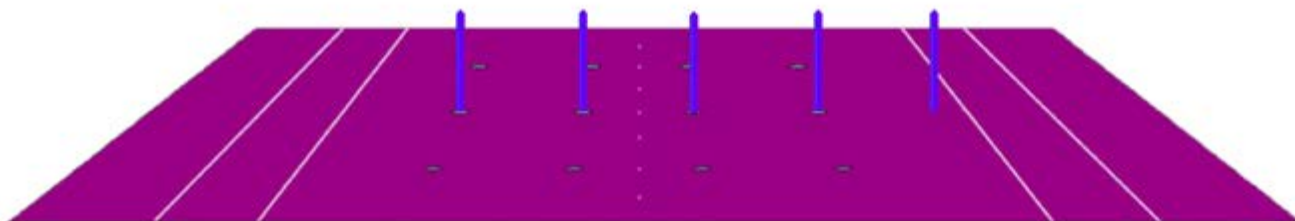
X

X

Départ : rien.

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

Fond : rien.



RÈGLE DU JEU : les cavaliers 1, 2, 3 et 4 attendent derrière la ligne de départ. Les cavaliers 1 et 3 sont à pied et les cavaliers 2 et 4 à poney.

Au signal du départ, le cavalier n° 1, en tenant sa monture par les rênes, court jusqu'au 5ème piquet qu'il doit contourner, et remonte avant de franchir la ligne d'arrivée. Le cavalier 1 ne peut être en selle avant que les 4 pieds de son poney aient dépassé le 5ème piquet sur son trajet aller vers la ligne de fond. Le cavalier 2 s'élance alors pour aller contourner le piquet n°5. Il doit avoir mis pied à terre avant que les antérieurs de son poney aient passé le 5ème piquet sur son trajet retour vers la ligne de départ / d'arrivée et revient en courant franchir la ligne d'arrivée.

Le cavalier 3 agit comme le cavalier 1 et le cavalier 4 effectue le même parcours que le cavalier 2. Seul le 5ème piquet est considéré comme faisant partie du jeu et doit rester debout pendant tout le jeu.

EN PAIRE

RÈGLE DU JEU : Les cavaliers 1 et 2 attendent derrière la ligne de départ. Le cavalier 1 est à pied et le cavalier 2 à poney.

Au signal du départ, le cavalier n° 1, en tenant sa monture par les rênes, court jusqu'au 5ème piquet qu'il doit contourner, et remonte avant de franchir la ligne d'arrivée. Le cavalier 1 ne peut être en selle avant que les 4 pieds de son poney aient dépassé le 5ème piquet sur son trajet aller vers la ligne de fond. Le cavalier 2 s'élance alors pour aller contourner le piquet n°5. Il doit avoir mis pied à terre avant que les antérieurs de son poney aient passé le 5ème piquet sur son trajet retour vers la ligne de départ / d'arrivée et revient en courant franchir la ligne d'arrivée.

Équipement pour chaque couloir

- > 5 cônes,
- > 1 balles,
- > Un panier de basket (hauteur Minime, benjamin et poussin : 1m70 et pour les autres : 2m10) ou un seau

En équipe

En paire

X

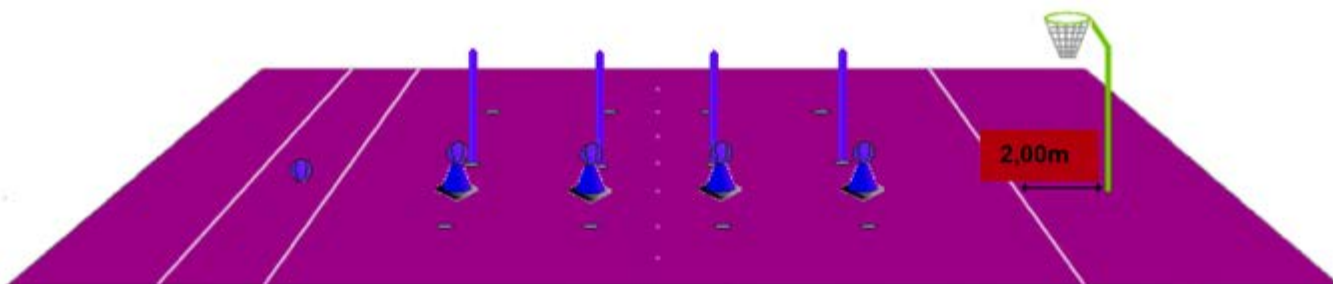
X

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, 2,00m derrière la ligne de changement de relais.

- l'anneau du "panier de basket" doit être orienté vers la ligne de départ/arrivée.
- si un seau est utilisé, l'anse doit être du côté de la ligne de départ.



RÈGLE DU JEU : les cavaliers 1, 2, 3 et 4 sont derrière la ligne de départ. Les cônes sont placés sur le même alignement que les 4 premiers piquets de slalom. Sur chacun, est posée une balle. Le cavalier 1, tenant une balle, va la déposer dans le panier situé à 2 mètres derrière la ligne de fond. En revenant, il prend une balle sur le cône de son choix et la transmet au cavalier suivant. Les cavaliers 2, 3 et 4 agissent successivement de même, le cavalier 4 franchissant la ligne d'arrivée une balle à la main.

Attention, la balle doit être mise dans le panier OBLIGATOIREMENT à poney. Si le panier tombe alors toutes les balles qui étaient déjà dans le panier peuvent être remises à pied.

EN PAIRE

Équipement pour chaque couloir : 2 cônes, 3 balles Les cônes sont placés sur le même alignement que les piquets de slalom 2 et 4 avec une balle posée sur chacun d'entre eux

RÈGLE DU JEU : Les cavaliers n°1 et n°2 attendent derrière la ligne de départ. Au signal du départ, le cavalier n°1 s'élance tenant une balle, va la déposer dans le panier de basket pour ensuite en collecter une autre sur le cône de son choix et la transmet au cavalier n°2. Le cavalier n°2 agit de même et franchis la ligne d'arrivée une balle à la main.

Attention, la balle doit être mise dans le panier OBLIGATOIREMENT à poney. Si le panier tombe alors toutes les balles qui étaient déjà dans le panier peuvent être remises à pied



Équipement pour chaque couloir

> 6 marches

En équipe

En paire

X

X

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.



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. Au signal du départ, le cavalier 1 se dirige vers les six marches qui sont installées sur la ligne du milieu et perpendiculairement à celle-ci. Il met pied à terre puis, tout en tenant son poney par la ou les rênes, il doit marcher sur chacune des marches sans mettre un pied au sol et dans n'importe quelle direction. Une fois les marches franchies, il doit poser ensuite un pied au sol puis remonter sur son poney et aller franchir la ligne de fond. Le cavalier 2 effectue le parcours en sens inverse. Les cavaliers 3 et 4 agissent successivement de même.

EN PAIRE

RÈGLE DU JEU : Les six marches sont installées sur la ligne du milieu et perpendiculairement à celle-ci. 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 se dirige vers les marches, met pied à terre puis, tout en tenant son poney par la ou les rênes, il doit marcher sur chacune des marches sans mettre un pied au sol et dans n'importe quelle direction. Une fois les marches franchies, il doit poser ensuite un pied au sol puis remonter sur son poney et aller franchir la ligne de fond. Le cavalier n°2 effectue le parcours en sens inverse.



Équipement pour chaque couloir

- > 2 poubelles,
- > 2 bouteilles,

En équipe

En paire

X

X

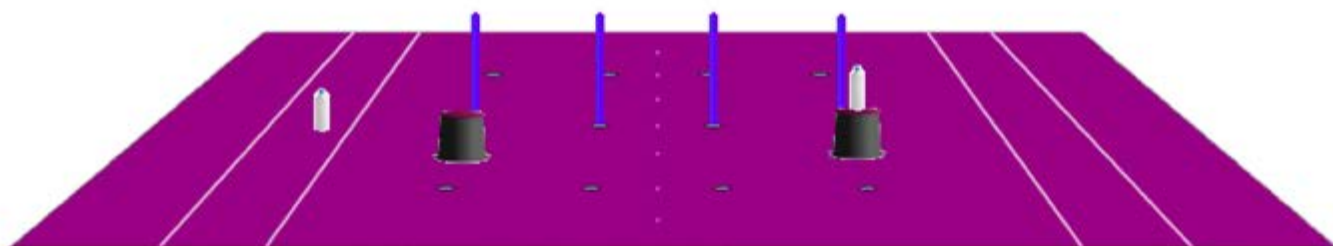
Départ : 1 bouteille est donnée au cavalier n°1

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 placée sur la poubelle.

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

Fond : rien.



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.

Au signal du départ, le cavalier 1, tenant une bouteille à la main, s'élanche pour poser celle-ci sur la poubelle placée sur le même alignement que le premier piquet de slalom. Il va ensuite collecter la bouteille posée sur la 2ème poubelle placée sur le même alignement que le 4ème piquet de slalom. Après avoir franchi la ligne de fond, il transmet la bouteille collectée au cavalier 2. Celui-ci exécute le même parcours en sens inverse. 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 une bouteille à la main, s'élanche pour y poser celle-ci sur la poubelle placée sur le même alignement que le premier piquet de slalom. Il va ensuite collecter la bouteille posée sur la deuxième poubelle placée sur le même alignement que le quatrième piquet de slalom. Après avoir franchi la ligne de fond, il transmet la bouteille collectée au n°2. Celui-ci exécute le même parcours en sens inverse.



Équipement pour chaque couloir

- > 1 grand cône,
- > 1 tourelle en bois,
- > 1 balle en bois ou en plastique,
- > 1 seau rempli aux 3/4 d'eau.

En équipe

En paire

X

X

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 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'élance jusqu'au cône et y place sa tourelle. Il va ensuite franchir la ligne de fond. Le cavalier 2, tenant la balle, s'élance 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 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'élance jusqu'au cône et y place sa tourelle. Il va ensuite franchir la ligne de fond. Le cavalier n°2 s'élance 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.



Équipement pour chaque couloir

- > 3 tasses placées sur les trois premiers piquets,
- > 4 piquets

En équipe	En paire
X	X

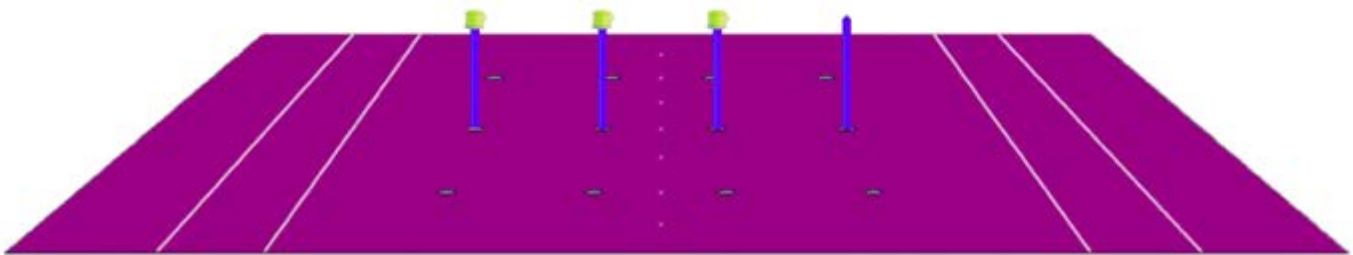
Départ : rien.

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



RÈGLE DU JEU : les cavaliers 1, 2, 3 et 4 attendent derrière la ligne de départ. Au signal du départ, le cavalier 1 s'élance pour déplacer les tasses d'un piquet à un autre selon l'ordre suivant : la tasse posée sur le piquet 3 est à mettre sur le piquet 4, la tasse du piquet 2 sur le piquet 3 et, enfin, celle du piquet 1 sur le piquet 2.

Ainsi fait, le cavalier 1 vient franchir la ligne d'arrivée. Le cavalier 2 s'élance alors et déplace les tasses d'un piquet à un autre dans l'ordre suivant : la tasse posée sur le piquet 2 est à remettre sur le piquet 1 puis la tasse du piquet 3 sur le piquet 2, et enfin celle du piquet 4 est à remettre sur le piquet 3. Après, il vient franchir la ligne d'arrivée. Le cavalier 3 agit comme le cavalier 1, et le cavalier 4 effectue le même parcours que le cavalier 2.

EN PAIRE

RÈGLE DU JEU : Les cavaliers n°1 et n°2 attendent derrière la ligne de départ. Au signal du départ, le cavalier n°1 s'élance pour déplacer les tasses d'un piquet à un autre selon l'ordre suivant : La tasse posée sur le piquet 3 est à mettre sur le piquet 4, puis la tasse du piquet 2 est à emmener sur le piquet 3 et, enfin, la tasse du piquet 1 est à poser sur le piquet 2. Ainsi fait, le cavalier n°1 vient franchir la ligne d'arrivée. Le cavalier n°2 s'élance alors et exécute la même chose en sens inverse.

Équipement pour chaque couloir

- > 2 poubelles
- > 2 bouteilles

En équipe	En paire
X	X

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

Fond : 1 poubelle est placée à l'envers au milieu du couloir, 2,00m derrière la ligne de changement de relais, 1 bouteille est placée sur la poubelle.



RÈGLE DU JEU : les cavaliers 1, 2, 3 et 4 attendent derrière la ligne de départ. Au signal du départ, le cavalier 1 tenant une bouteille va poser sa bouteille debout sur la poubelle située sur la ligne du milieu. Il va ensuite collecter la bouteille qui est posée sur la poubelle située derrière la ligne de fond et revient pour la transmettre au cavalier 2.

Le cavalier 2 va jusqu'à la poubelle située derrière la ligne de fond et y dépose la bouteille. En revenant, il prend la bouteille sur la table située sur la ligne du milieu et la transmet au cavalier 3. Le cavalier 3 agit comme le cavalier 1 et le cavalier 4 effectue le même parcours que le cavalier 2.

EN PAIRE

RÈGLE DU JEU : Les cavaliers 1 et 2 attendent derrière la ligne de départ. Au signal du départ, le cavalier 1 tenant une bouteille va poser sa bouteille debout sur la poubelle située sur la ligne du milieu. Il va ensuite collecter la bouteille qui est posée sur la poubelle située derrière la ligne de fond et revient pour la transmettre au cavalier 2 qui va jusqu'à la poubelle située derrière la ligne de fond et y dépose la bouteille. En revenant, il prend la bouteille sur la poubelle située sur la ligne du milieu.

Équipement pour chaque couloir

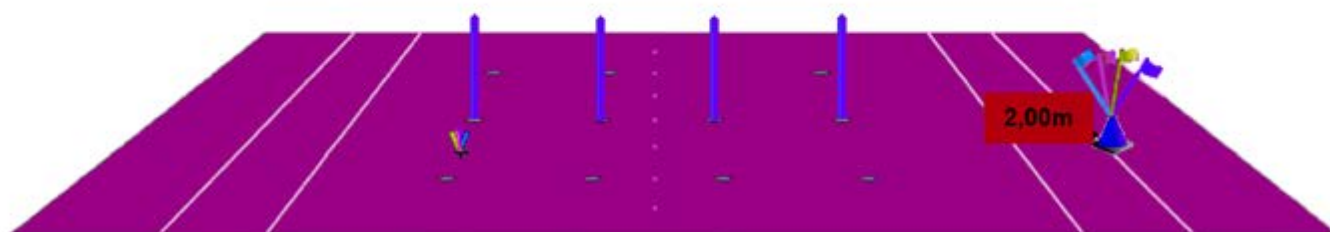
- > 4 drapeaux de couleurs différentes,
- > 1 porte-drapeau,
- > 1 cône à drapeau.

Départ : rien.

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

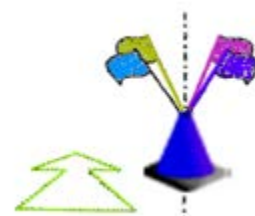
Fond : 1 cône est placé au milieu du couloir, 2,00m derrière la ligne de changement de relais avec 4 drapeaux de couleurs différentes.

En équipe	En paire
X	X



Remarques pour le placement :

- la base des cônes doit être disposées en losange par rapport à l'axe du couloir de jeu



RÈGLE DU JEU : les cavaliers 1, 2, 3 et 4 sont derrière la ligne de départ. Le cavalier 1 va collecter le drapeau de son choix dans le cône situé derrière la ligne de fond, il le dépose ensuite dans le tube de même couleur du porte-drapeau. Les 3 autres cavaliers agissent successivement de même, et peuvent prendre le drapeau de leur choix, mais doivent le déposer dans le tube de même couleur. Le cavalier doit obligatoirement être à poney pour déposer le drapeau. Si un drapeau, qui tenait déjà dans le tube de la bonne couleur, tombe, le cavalier est alors autorisé, et uniquement dans ce cas - là, à le remettre à pied.

EN PAIRE

RÈGLE DU JEU : Le cavalier 1 se dirige vers le fond du terrain, prend un drapeau dans le cône et revient le placer dans le tube de la couleur correspondante. Les 3 drapeaux restant sont collectés individuellement du cône au bout du terrain et placés dans les tubes de couleur correspondant par l'un ou l'autre des 2 cavaliers, du moment que le 2ème cavalier prend et place le dernier drapeau (au moins 1) avant de franchir la ligne d'arrivée. Le cavalier doit obligatoirement être à poney pour déposer le drapeau. Si un drapeau, qui tenait déjà dans le tube de la bonne couleur, tombe, le cavalier est alors autorisé, et uniquement dans ce cas - la, à le remettre à pied.



Équipement pour chaque couloir

- > 1 planche à ballons,
- > 6 ballons de baudruche identiques et gonflés à la même proportion pour toutes les équipes en jeu,
- > 1 pique

En équipe

En paire

X

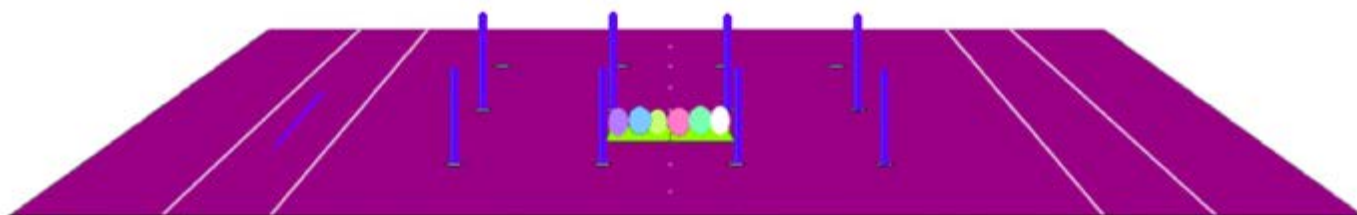
X

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 de la planche à ballons soit vers le bas.

Fond : rien.



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. La planche à ballons est installée sur la ligne du milieu et perpendiculairement à celle-ci. Au signal du départ, le cavalier 1, tenant la pique, s'élanche, éclate un ballon au moyen de la pique et transmet la pique au cavalier 2. Le cavalier 2 se dirige vers la ligne de départ, éclate un ballon et transmet la pique au cavalier 3. Les cavaliers 3 et 4 agissent successivement de même. La planche à ballons doit rester intégralement dans la zone délimitée par les piquets 2 et 3. Par conséquent ces piquets font parti du jeu et doivent rester debout, à tout moment du jeu.

EN PAIRE

Équipement pour chaque couloir : 1 planche à ballons, 4 ballons (positionnés au niveau 1, 2, 5 et 6 de la planche à ballons), 1 pique.

RÈGLE DU JEU : La planche à ballon est installée sur la ligne du milieu et perpendiculairement à celle-ci. 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 pique, s'élanche, éclate un ballon au moyen de la pique et transmet la pique au cavalier n°2. Le cavalier n°2 agit de même. La planche à ballons doit rester intégralement dans la zone délimitée par les piquets 2 et 3. Par conséquent ces piquets font parti du jeu et doivent rester debout, à tout moment du jeu.