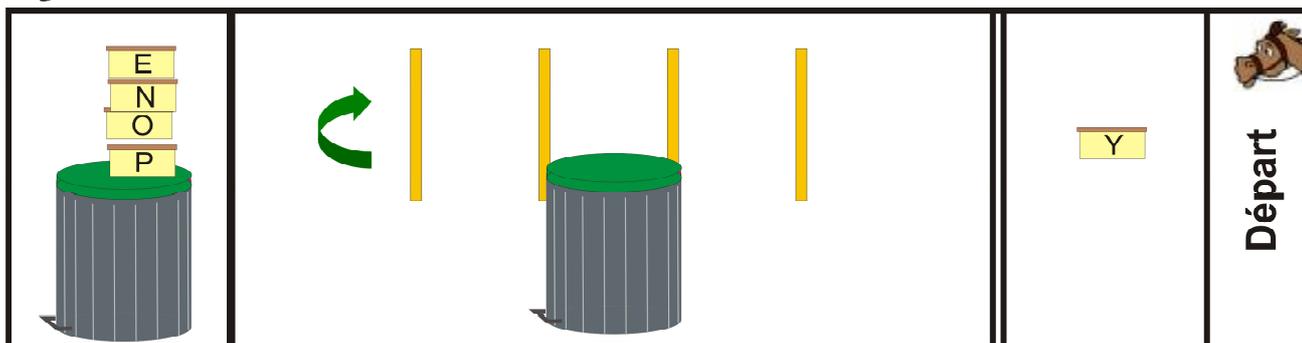


26 Pyramide



2 poubelles renversées disposées entre les lignes / une sur la ligne du milieu, l'autre à 2,7 m en arrière de la ligne du fond / 5 boîtes lestées et marquées, permettant d'écrire le mot poney. Le Y est au départ, les 4 autres empilées sur la poubelle du fond, le P contre la poubelle puis le O, le N et enfin le E. Mettre les anses des poubelles dans l'axe du jeu. Vérifier la stabilité, déplacer si besoin.

Équipement pour chaque couloir :

- 2 tables (matériel officiel)
- 5 boîtes avec les lettres P, O, N, E, et Y (matériel officiel)

Règle du jeu :

Les cavaliers n°1, n°2, n°3 et n°4 se trouvent derrière la ligne de départ. Une table se situant à 2m70 derrière la ligne de fond, et sur laquelle les boîtes sont empilées dans l'ordre suivant : P. en bas, puis O, puis N. et E. tout en haut. Au signal du départ le cavalier n°1 tenant la boîte Y. la pose sur la table située sur la ligne du milieu, et se dirige vers la ligne de fond, collecte la boîte E. située en haut de la pile, et va la poser sur la boîte Y. Le deuxième cavalier va chercher la boîte N. et la pose sur la boîte E. Le troisième cavalier va chercher la boîte O. et la pose sur la boîte N. Le quatrième cavalier va chercher la boîte P. et la pose sur la boîte O. De manière à ce qu'à la fin du jeu, une pyramide de 5 boîtes soit construite sur laquelle on peut lire PONEY.

Erreurs :

Si une ou plusieurs boîtes tombent, si une table est renversée, le cavalier doit replacer l'équipement, si nécessaire en descendant et devra obligatoirement remplir les boîtes dans l'ordre. Si l'empilage de pyramide se renverse, c'est le cavalier sur le terrain qui remet tout en place, mais il doit ensuite refranchir la ligne de départ.

Jeux pour les séries 2 et 4 : Jeux 1 à 10
Jeux pour les séries 1, 3, 6 et 7 : Jeux 1 à 24
Jeux pour les séries 5 : Jeux 1 à 32