



COURSE À L'ŒUF

RÈGLES DU JEU

BUT DU JEU : LA COURSE SE JOUENT ENTRE 2 ÉQUIPES. CHAQUE ÉQUIPE REÇOIT UNE CUILLÈRE ET UNE BOULE. IL FAUT FIXER UN PARCOURS À TRAVERSER AVEC LIGNE DE DÉPART ET LIGNE DE RETOUR, OÙ LES CONCURRENTS DOIVENT FAIRE DEMI-TOUR. LES DEUX PREMIERS COUREUR, UN DE CHAQUE ÉQUIPE, PRENNENT LA CUILLÈRE ET POSE LA BOULE SUR SON BOUT. ILS SE PLACENT CÔTÉ À CÔTÉ SUR LA LIGNE DE DÉPART ET AU SIGNAL ILS COURENT LE PLUS VITE POSSIBLE VERS LA LIGNE DE RETOUR EN BALANÇANT LA BOULE AU BOUT DE LA CUILLÈRE SANS LA PERDRE ET SANS LA RETENIR AVEC LA MAIN. QUAND ILS REVIENNENT À LA LIGNE DE DÉPART, ILS DOIVENT PASSER LA CUILLÈRE - SANS TOUCHER LA BOULE AU BOUT - AU PROCHAIN COUREUR DE LEUR ÉQUIPE, QUI PREND AUSSITÔT LE RELAIS DANS LA COURSE. L'ÉQUIPE, QUI TERMINE EN PREMIER, A GAGNÉ LA COURSE. SI UN COUREUR PERD SA BOULE PENDANT LA COURSE, IL EST OBLIGÉ DE REVENIR À LA LIGNE DE DÉPART ET DE RECOMMENCER SA COURSE. LA CUILLÈRE EST DOTÉE À SON BOUT DE DEUX FINITIONS DIFFÉRENTES À L'ENDROIT ET À L'ENVERS. LA COURSE PEUT SE FAIRE À DEUX NIVEAUX DE DIFFICULTÉ.

WWW.LABOITEABALLONS.FR

ATTENTION NE CONVIENT PAS À UN ENFANT DE MOINS DE 3 ANS. PRÉSENCE DE PETITS ÉLÉMENTS SUSCEPTIBLES D'ÊTRE INGÉRÉS. NE PAS LAISSER LES ENFANTS JOUER HORS DE LA SURVEILLANCE DES ADULTES