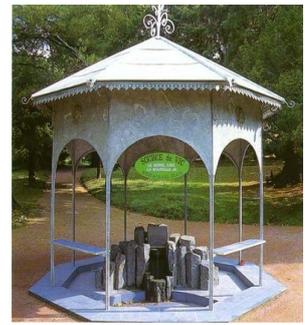


Course des filles et des garçons de café et des buveurs(es) d'eau



Inscription par équipes de 4 qui concourent 2 par 2.

Le nombre d'équipes inscrites doit être un multiple de 4.

A l'issue de la 1ère manche, on fait concourir les gagnants entre eux et ainsi de suite jusqu'à la 8ème de finale, quart de finale, demi-finale, finale (selon le nombre d'inscrits).

On peut également faire concourir les perdants entre eux selon le même mode.

Les 4 membres de chaque équipe doivent être déguisés en garçons de café ou en serveuses (tablier de cuisine, pantalon noir/chemise blanche/noeud papillon, Jupe noire/chemisier blanc pour une version classique mais chaque équipe sera libre d'imaginer son costume (tenue correcte exigée toutefois...), costume qui constituera son identité). Chaque équipe doit se trouver un nom et peut être composée d'adultes et d'enfants.

Règle du jeu:

Le jeu se déroulera dans le parc du kiosque de la source.

Par exemple: Soit 8 équipes inscrites (A, B, C, D, E, F, G, H).
Les équipes A et B se préparent à concourir l'une contre l'autre.

Equipe A, 4 joueurs: A1 - A2 - A3 - A4

Equipe B, 4 joueurs: B1 - B2 - B3 - B4



Les joueurs A1 et B1 se placent sur la ligne de départ. Ils portent chacun un plateau avec un verre, dans une main et un torchon plié sur l'avant bras de l'autre côté. Les 3 autres membres de leur équipe sont placés derrière eux à la file indienne.

Au top départ, les joueurs A1 et B1 effectuent un parcours dans le parc du kiosque. Le parcours comporte quelques obstacles: il faudra marcher sur un banc, passer sous une corde, contourner des plots, tourner autour d'un arbre, marcher à reculons. Arrivés au kiosque, les joueurs A1 et B1 posent leur plateau sur un banc sur lequel se trouve une bouteille remplie d'eau de la source de Vic, ils remplissent le verre de leur plateau à ras bord de cette eau. Ils repartent ensuite vers leur équipe et donne le plateau aux joueurs A2 et B2 qui, avant de s'élancer à leur tour sur le parcours, doivent boire intégralement le contenu du verre d'eau et ainsi de suite..

Remarques: si toutefois le verre était renversé, le joueur devrait retourner au kiosque pour le remplir de nouveau.

L'équipe gagnante sera celle dont le joueur n°4 sera arrivé le 1er.

Vont concourir ensuite l'équipe C contre l'équipe D puis l'équipe E contre l'équipe F, puis l'équipe G contre l'équipe H, puis le gagnant du match AB contre le gagnant du match CD et ainsi de suite.

L'équipe gagnante remportera un lot symbolique, l'essentiel étant, bien sûr, de participer dans la bonne humeur!