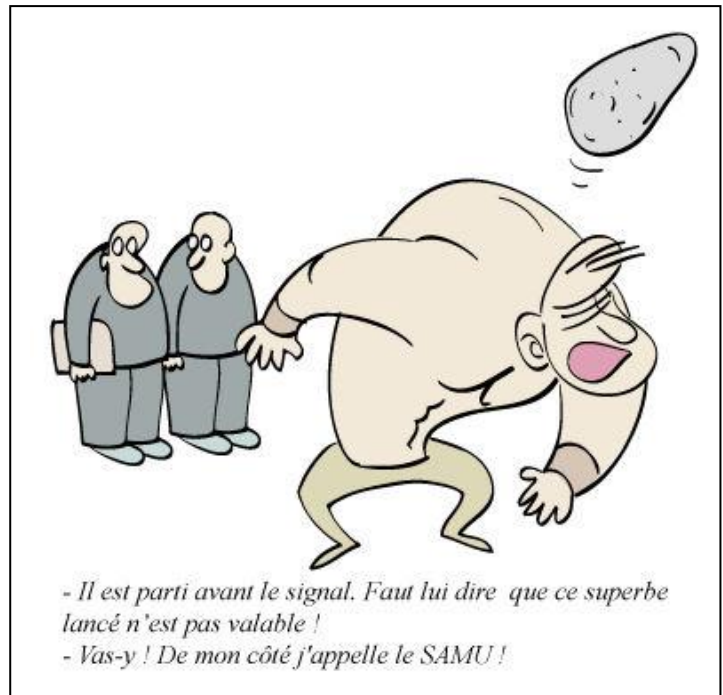


Principes du jeu du Lancer de Menhir

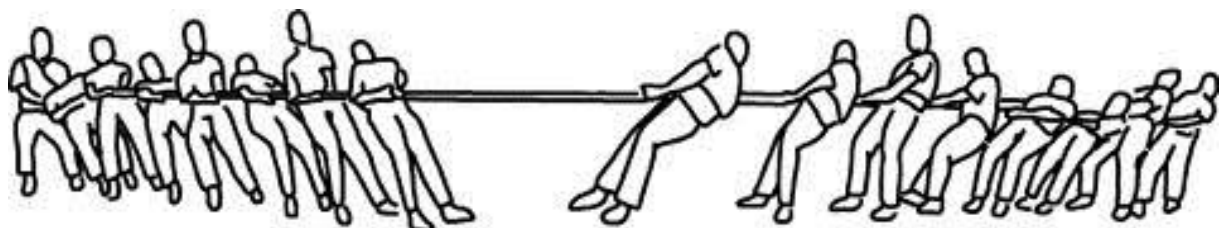
Le but du jeu est de lancer le menhir le plus loin possible, devant soi. Le lancer de menhir se divise en plusieurs catégories : obélix (hommes), Falbala (femmes), Astérix (jeunes de 15 à 20 ans), Idéfix (moins de 15 ans). Le poids du menhir s'ajuste à la catégorie.



Principes du Tir à la corde

Le tir la corde ou souque-à-la-corde est un sport qui oppose deux équipes dans un test de force. Deux équipes de quatre à huit personnes s'alignent à chaque bout d'une corde d'environ 10 centimètres de circonférence. Deux lignes, espacées de huit mètres, sont tracées. Une fois le jeu commencé, chaque équipe essaye de faire dépasser à l'autre sa ligne ou de faire chuter l'adversaire. Ce sport faisait partie des jeux olympiques de 1900 à 1920.

Le tir à la corde peut trouver son origine chez les marins et les cordiers. Normalement la corde fait 25 m de long et 4 cm de diamètre. On place un témoin au centre et deux bâtons à 3 m de part et d'autre. La partie se déroule en deux manches et, le cas échéant, une belle.



Règles de la Course du meunier

Ce jeu a été ré-inventé dans les années 1950-1960. De telles courses étaient pratiquées par les meuniers au 19ème siècle. Le but du jeu est de réaliser un parcours de 120 m avec un relais de 6 équipiers, chacun devant transporter un sac de 50 kg rempli de céréales. Deux ou plusieurs équipes sont en concurrence à chaque manche. Une finale détermine des vainqueurs.

Le jeu est organisé en équipe, comme au tirer à la corde. Chaque équipe est constituée de 6 joueurs. Comme deux équipes (ou plus) s'affrontent sur un relais, un arbitre donne le départ et des assistants chronomètrent et surveillent la course de chaque équipe. Au signal, les premiers coureurs placent le sac de 50 kg sur leur dos et démarrent. Ils doivent aller jusqu'à un piquet distant de 60 m et revenir au point de départ. Là, ils passent le sac à leur relais, et ainsi de suite jusqu'à la fin. La course est rendue plus difficile par la mise au sol de 4 rangées de bottes de paille distantes entre elles de quelques mètres, et qu'il faut franchir en courant.

