

2.1.4 Règle du jeu des épreuves du nettoyeur

1. Tu perds un objet de valeur dans les égouts par mégarde, épreuve

Avec un mélange de terre mouillée, de feuille, de branche et de sable, retrouver l'objet avec la seule aide du petit doigt de la main gauche pour les droitier et droite pour les gaucher.

Chaque joueur doit le faire en moins de 40 secondes. Prévoir une assez grande bassine pour compliquer l'épreuve.

2. Les saumons reviennent dans la Garonne

C'est le même principe que l'épervier sauf que c'est des saumons et que le pêcheur est soit le responsable soit l'équipe adverse dans le cas d'un défi. Le but est qu'en 2 min il doit rester au moins 2 saumons dans la Garonne ou si c'est un défi, l'équipe dans laquelle il reste le plus de saumons en 2 min gagne.

3. La boule de curage nettoie les canalisations... et toi par la même occasion

Parcours du combattant que chaque membre de l'équipe doit franchir le plus rapidement possible sans toucher et faire tomber les obstacles. Le responsable additionne les temps, le total ne doit pas dépasser les 2 min 30 (le temps est à adapter en fonction du parcours)

4. Un fort orage augmente le niveau d'eau et t'entraîne dans un courant puissant dans les égouts

L'épreuve est une course contre la montre où les joueurs sont par 2 ou 3 attachés aux pieds et doivent se rendre d'un point à un autre le plus rapidement possible. Le temps est à définir en fonction de la distance. Il est possible de proposer plusieurs essais pour se rendre compte de la vitesse (3 manches dont 2 gagnée pour réussir l'épreuve). Cette épreuve peut aussi être un défi où les équipes s'affrontent en 3 manches.

5. Tu fais une rencontre terrifiante dans les égouts et tu prends peur

Course de déguisements. D'un côté l'équipe et de l'autre un tas de déguisement. Le but est que chaque joueur de l'équipe ait enfilé les déguisements tour à tour et de façon correcte dans un temps record (temps à définir en fonction du nombre de déguisement et la distance). Le premier court vers le tas, enfile tous les déguisements de façon correcte et le plus rapidement possible et revient vers son équipe où il doit tout sortir. Le suivant enfile les déguisements court vers l'endroit du tas, enlève tous les déguisements et revient vers son équipe et le suivant part et ainsi de suite.

6. Le robinet de la douche fuit

Course avec un gobelet rempli d'eau dans la bouche dont il faut verser le contenu dans une bouteille (il est possible de mettre des obstacles pour corser la course). Il faut que l'équipe ait atteint le trait marqué sur la bouteille à remplir avec l'eau du gobelet en 3 min. Attention il faut que la bouteille soit relativement éloignée et le trait assez haut. Défi : la première équipe qui a rempli la bouteille jusqu'au trait a gagné l'épreuve

7. Aujourd'hui, on pose de la première pierre de la nouvelle station d'épuration dans la commune de tsoin tsoin

Réaliser une pyramide humaine originale et celle-ci doit tenir au moins 30 secondes.

8. De nombreux papiers et autres déchets sont partis dans les égouts et ceux-ci sont bouchés

Faire passer le plus rapidement possible la boule de curage (ballon) pour que l'eau s'écoule. Les joueurs de l'équipe sont les uns derrière les autres, jambes écartées. Le but est de faire avancer le ballon le plus vite possible d'un point à un autre sans le faire tomber. La passe du ballon se fait de manière alternée. La première fois il doit être passé entre les jambes, la fois suivante au dessus de la tête et ainsi de suite. Une fois qu'un joueur a fait passer le ballon il court se mettre devant la file pour que celle-ci avance. Le ballon doit arriver sans tomber à la ligne d'arrivée. C'est une course contre la montre (temps à définir en fonction de la distance)

Défi : l'équipe gagnante remporte l'épreuve.

9. Le pêcheur du coin à pêché des boîtes de conserve dans la rivière

Tir à la corde pour sortir tous les déchets de l'eau !!! l'épreuve ne peut se faire que si c'est un défi.