

RAI Radiotelevisione Italiana

RETE 2 TV

Sede Regionale RFTV

TORINO

GIOCHI senza FRONTIERE

ITALIA — 1.6.1977

NOTE POUR LES COMMENTATEURS:

Le thème, dans l'optique et selon les exigences, bien entendu, de "Jeux sans frontières" se déroulera suivant le modèle et la technique d'un spectacle allégorique du XVIIIème siècle.

Le recours à certaines machines théâtrales, à des nuages suspendus à des câbles visibles, la présence de certaines toiles de fond sont voulus et font partie intégrante du spectacle formé de jeux et de décoration.

Dans la description des jeux, les personnages de la Mythologie classique seront désignés par leur nom italien dérivé du latin. Ceux qui le désineraient, peuvent se servir des noms grecs puis que les mythes choisis pour cette émission ne sont pas très différents si l'on passe de la version originale grecque à la version latine qui a suivi.

PUPAZZI DEGLI DEI:



Vulcano

Bacco

Marte

Giove

Nettuno

Apollo

Mercurio

Efesto

Dioniso

Ares

Zeus

Poseidon

Febo

Hermes

Vulcanus

Bacchus

Mars

Iuppiter

Neptunus

Apollo

Ermes

JEU n° 1 - "LE DIEU AMOUR"

jeu en deux phases. Première phase à l'australienne
Seconde phase: tous ensemble

Esprit du jeu

"Cupidon" lorsqu'il tire ses flèches est infallible et tous ceux qu'il touche tombent fatalement amoureux.

Or, il y a flèche et flèche...

Celui qui est touché par la flèche numéro "un" tombe amoureux d'une jeune fille ayant un poids normal mais au fur et à mesure que les flèches progressent en numéros, les concurrents tomberont amoureux d'une jeune fille qui progressera en poids: la jeune fille n. 6 pèsera 120 Kg..

Explication

(PREMIERE PHASE A L'AUSTRALIENNE)

"Cupidon" tire la flèche n° 1. Les concurrents luttent pour se faire toucher en premier car ils ont tout intérêt à s'associer à la jeune fille la plus légère. (Une de leurs coéquipières qui a le temps d'enfiler le costume n° 1).

Lorsque tous les couples sont formés on passe à la phase n° 2.

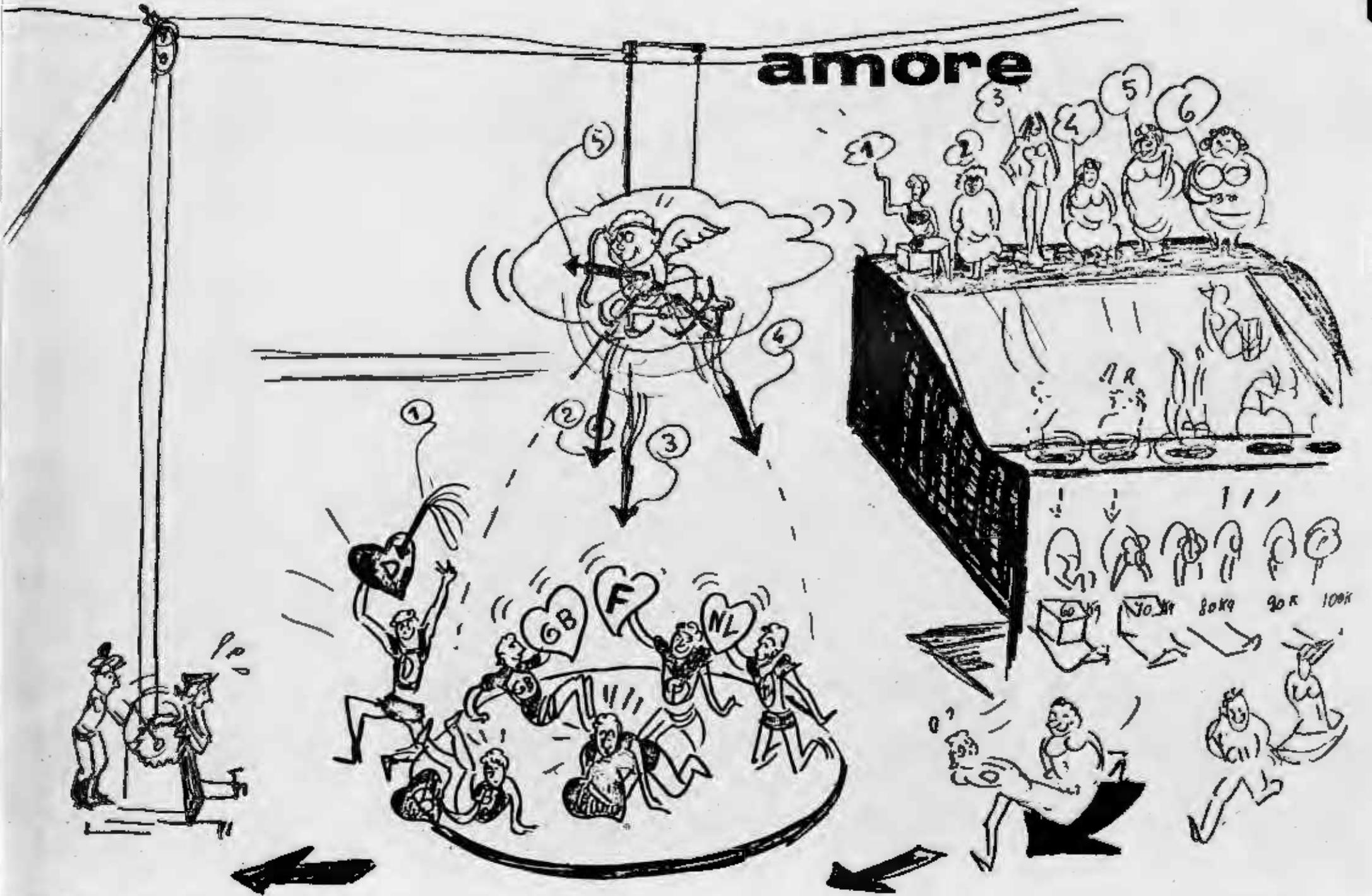
(SECONDE PHASE: TOUS ENSEMBLE)

Le six concurrents doivent faire une course, chacun portant la femme que Cupidon lui a destinée. Il n'est pas dit que celui qui a reçu pour femme de son coeur la femme la plus légère doive né cessairement arriver le premier.

Tout repose sur la force et l'adresse des concurrents.

CONCURRENTS: 1 homme et 1 jeune fille par équipe

amore



JEU n° 2 - "GANIMEDE ET LE NECTAR DES DIEUX..."

jeu en une manche pour 6 équipes

Esprit du jeu

Ganymede, protégé par Jupiter accéda à l'immortalité en buvant le nectar des dieux. Il fut admis à l'Olympe où habitent les dieux et fut élu grâce à la bienveillance de Jupiter "Echanson des dieux".

Or dans ce jeu, les "Ganimédi" voulant s'approprier du précieux nectar qui se trouve dans la coupe des dieux sont devenus trop nombreux.

Jupiter se laisse emporter par la colère et lance sa foudre..

Explication

Le concurrent, muni d'un conteneur en forme de peau de mouton essaie de s'approprier de la plus grande quantité possible de nectar débordant de la "coupe des dieux". Le concurrent agit sur un tapis roulant alors que 5 adversaires essaient de l'en empêcher en balançant une gros faisceau enflammé. (Jupiter sur sa foudre sera personnifié par un acteur ou par un stunt-man neutre qui ne sera introduit que dans une fonction purement de décoration).

CONCURRENTS: 2 hommes par équipe (1 Ganymede - 1 Adversaire)



ganimede...

e ...il nettare degli dei

JEU n° 3 - "LES DEGUISEMENTS DE JUPITER"

jeu en six manches

Esprit du jeu:

Jupiter se déguise souvent en Cygne, en Tureau, en Aigle... et recourt à ces déguisements pour ses escapades extra-conjugales. Junon, naturellement, est folle de jalousie et fait tout ce qui est en son pouvoir pour contrecarrer les projets de son mari in fidèle et empêcher ses conquêtes amoureuses.

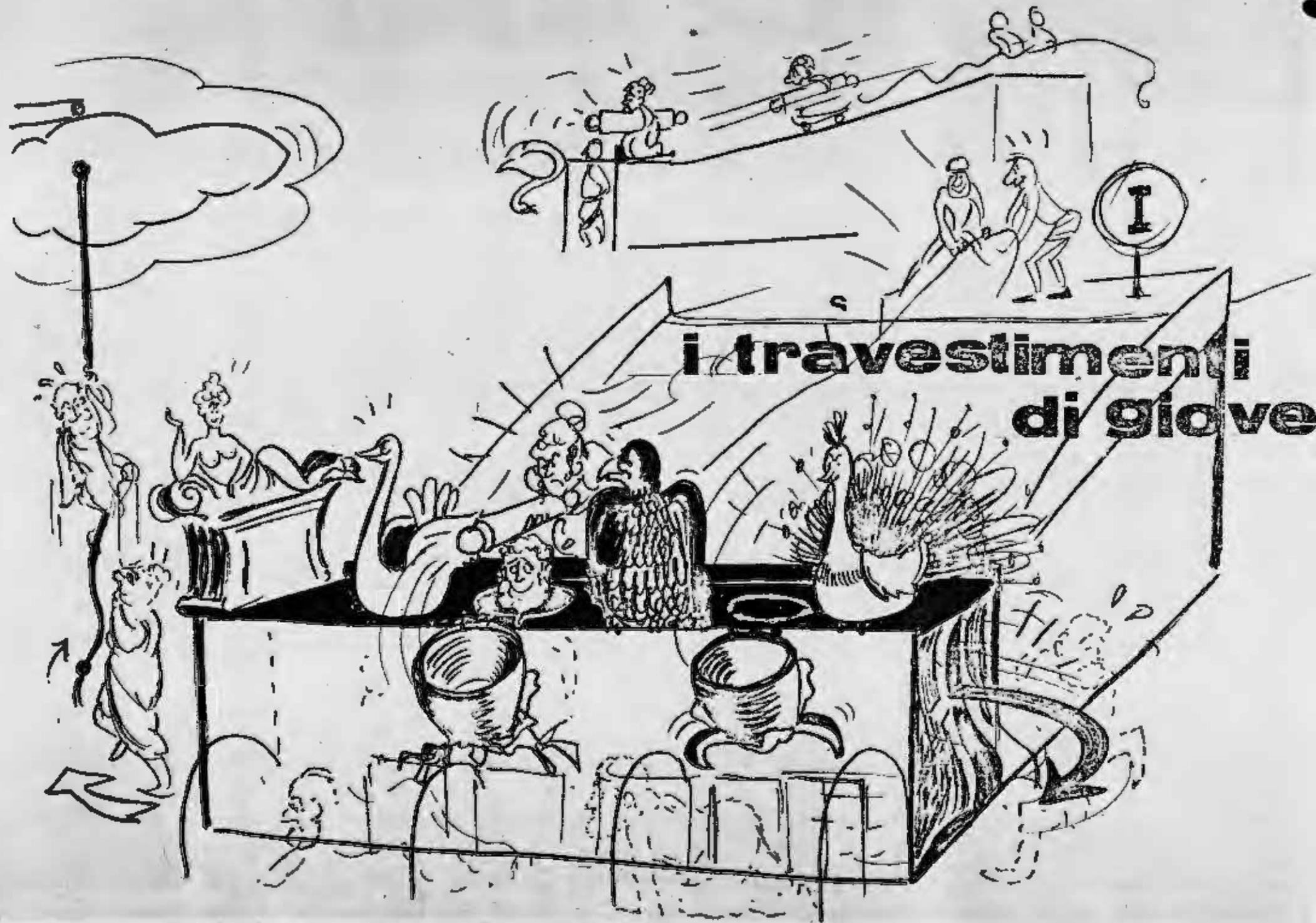
Explication

Le concurrent maquillé en Jupiter enfile un des 5 déguisements. Junon doit "démasquer" Jupiter en se précipitant de l'Olympe sur un char. Lorsque Jupiter sera découvert, il lui restera en core le droit à une tentative de fugue. Lorsque Junon le frappera de son rouleau à pâte, le jeu se termine.

Classement pour l'équipe (à laquelle appartient Junon) sur la base du temps mis.

Si Jupiter réussit à monter sur une corde jusqu'à l'Olympe, l'équipe à laquelle appartient Junon est classée avec le temps le plus long et n'obtient qu'un seul point.

CONCURRENTS: 1 homme (Jupiter) - 1 femme (Junon)
2 hommes (acolytes de Junon)



JEU n° 4 - "VENUS, PARIS ET LA POMME DE DISCORDE"

jeu en six manches

Esprit du jeu

Tant d'années se sont écoulées et cependant Paris est toujours convaincu que Vénus est la plus belle des déesses. Maintenant aussi, Paris essaiera d'offrir la Pomme dorée à sa préférée... mais cette fois-ci, les autres déesses ne sont pas disposées à l'accepter et s'opposeront à la tentative de Paris qui devra parcourir la gigantesque "table des dieux" en portant une pomme assez encombrante.

Explication

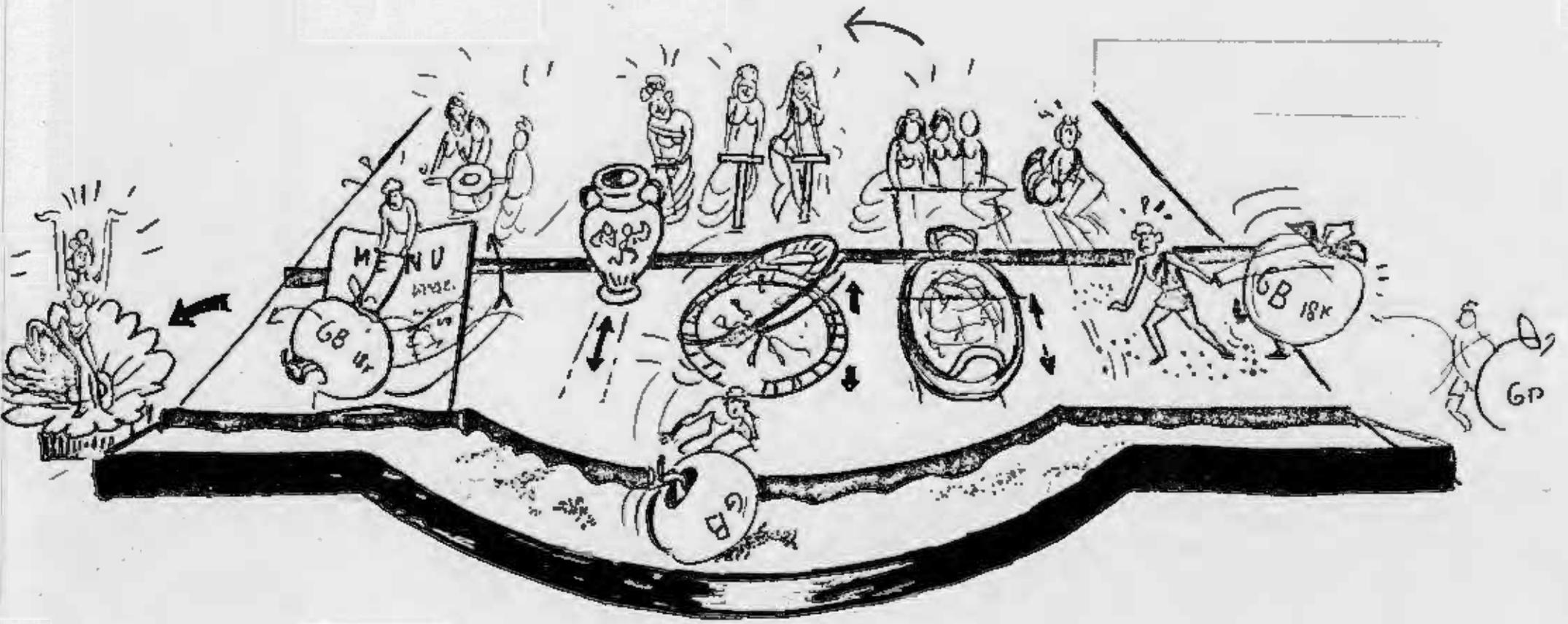
Paris doit porter la pomme aux pieds de Vénus mais il doit pas ser sur la "table des dieux" à travers des obstacles qui la ja lonnent, placés par les déesses adversaires.

Le classement se fait compte tenu du temps mis.

Vénus est une figurante.

CONCURRENTS: 2 hommes et 1 jeune fille (déesse adversaire)

venere, paride e il Pomo della discordia



JEU n° 5 - "LES 12 TRAVAUX D'HERCULE"

jeu en six manches

Esprit du jeu

Hercule est le fruit d'une escapade de Jupiter. C'est un héros sympathique car il réussit à surmonter tous les obstacles que Junon, qui ne pardonne pas, a machinés à son intention; d'une manière ou de l'autre.

Explication

Hercule est lié à un temple avec un élastique. Toutes les cinq secondes, de la porte de gauche du temple, sort un adversaire qui symbolise un de ses "travaux".

Hercule, muni d'un bouclier ou d'une massue, essaiera d'abattre ses adversaires en les précipitant hors du parcours préétabli.

Le classement se fait en fonction du nombre d'adversaires mis hors combat.

CONCURRENTS: 1 homme (Hercule) - 2 hommes (partenaire ou adversaires)

NOTE: A chaque manche, Hercule aura à affronter deux "travaux" qui seront en fait représentés par deux concurrents partenaires. Les deux concurrents se jetteront hors du par cours avec des sauts spectaculaires.

- LEONE DI NEMEA
- IDRA DI LERNA
- CINGHIALE DI ERIMANTO
- CERVA DI CERINEA
- UCCELLE DI STINFALI
- AMAZZONI
- STALLE DI AUGIA
- TORO DI CRETA
- CAVALLA DI DIOMEDE
- BUE DI GERIONE
- POMI AUREI DELLE ESPERIDI
- CERBERO
- CANE A TRE TESTE

le 12 fatiche di ercole



↓
MORTE

JEU n° 6 - "PROMETHEE RECOMMENCE..."

jeu en trois manches

Esprit du jeu

Le Titan Prométhée, au cours de la fameuse révolte des Titans, déroba le feu aux dieux pour en faire don aux hommes. Jupiter le fit enchaîner à un rocher où un vautour devait lui ronger le foie pour l'éternité.

Or, ce soir, Prométhée réussira à délier ses chaînes pour refaire son geste rebelle.

Explication

Sautant sur un tremplin élastique, le concurrent essaiera d'atteindre un énorme brasier suspendu en l'air. La difficulté de cet exercice ne réside pas seulement dans la hauteur à laquelle est placé "le brasier des dieux" mais également dans le fait que le concurrent doit saisir le moment exact, précis pour atteindre le brasier juste lorsqu'il passe perpendiculairement à son tapis élastique.

CONCURRENTS: 1 homme

Prometeo

ci riprova



JEU n° 7 - "PYGMALION"

jeu tous ensemble en une manche ou en deux manches

Esprit du jeu

D'après la mythologie grecque, Pygmalion était roi de Chypre, épris d'une statue de Vénus qu'il serrait dans ses bras comme si elle était vivante.

D'après le mythe que nous adopterons et qu'Ovide illustra dans ses "Métamorphoses", Pygmalion était l'auteur de la statue. Il devait s'en éprendre et prier Vénus de lui donner une femme comme elle. Vénus allait le satisfaire transformant la statue en personne vivante.

Explication

Chaque concurrent va essayer d'extraire de l'énorme bloc de marbre sa propre "femme-statue".

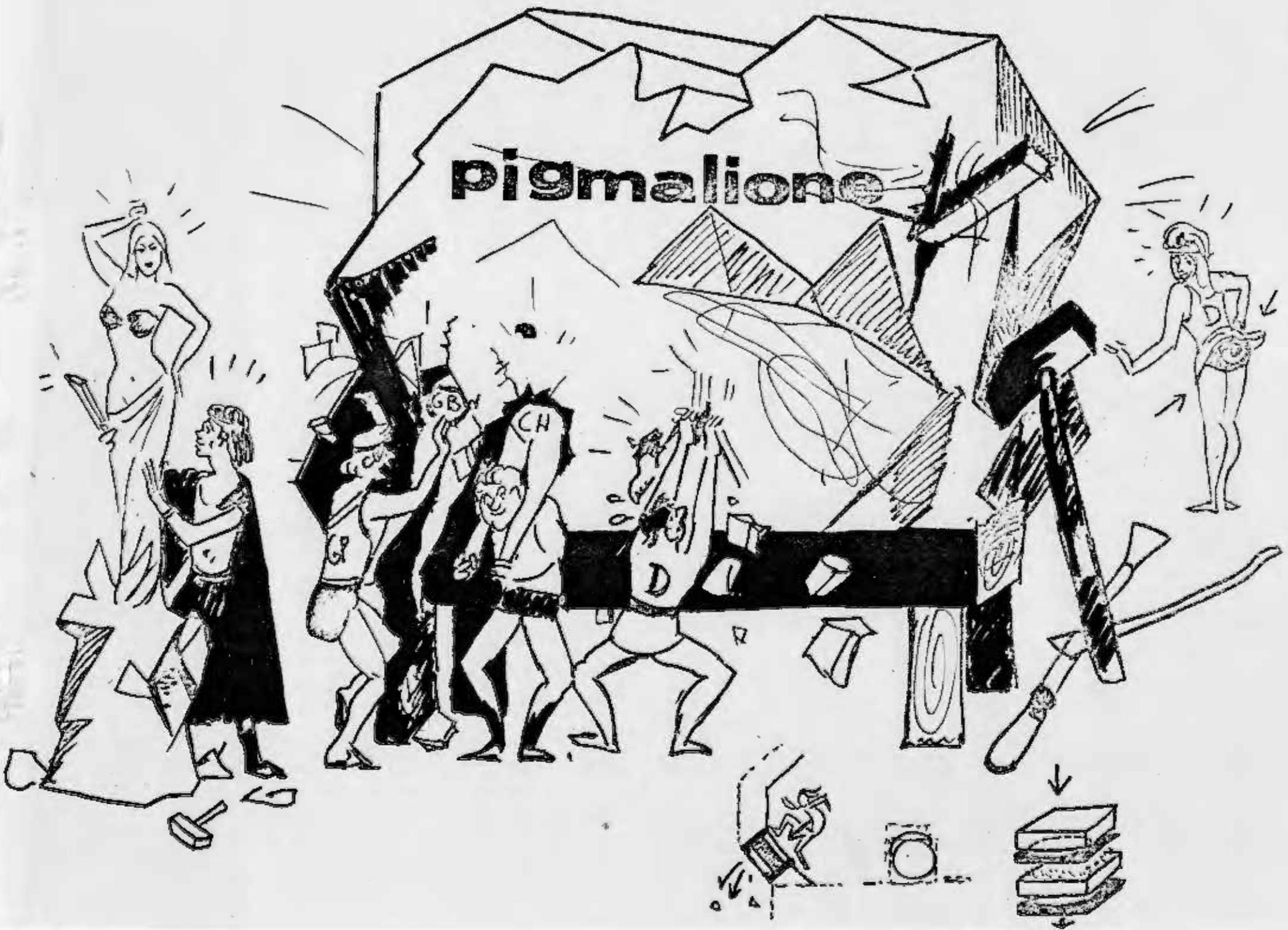
Ne sachant pas d'où extraire sa propre statue, il peut arriver qu'il aide ainsi un adversaire à sortir du bloc de marbre.

Tant pis pour lui! Les "femmes-statues" sont obligées de sortir du bloc de marbre les pieds nus et dans la position qu'un arbitre tirera au hasard de l'intérieur du bloc de marbre, au moment même du jeu.

La femme-statue ne sera reconnaissable que par la couleur de son costume et le sigle qui y sera imprimé. Le jeu se terminera par une course rapide vers la maison de l'Amour.

CONCURRENTS: 1 homme - 1 femme

pigmaliione



JEU n° 8 - "LE LABYRINTHE DE CNOSSOS"

jeu tous ensemble pour 7 équipes

Esprit du jeu

Après plus de deux mille ans, il ne serait pas juste d'enfermer une fois de plus Ariane et Thésée dans le Labyrinthe. Par une joyeuse rébellion, Ariane et Thésée (deux acteurs neutres) feront faire aux dieux une ronde et ce sont les dieux qui se trouveront emprisonnés dans le Labyrinthe et devront en sortir.

Explication

Les dieux devront parcourir le Labyrinthe jusqu'à la sortie.

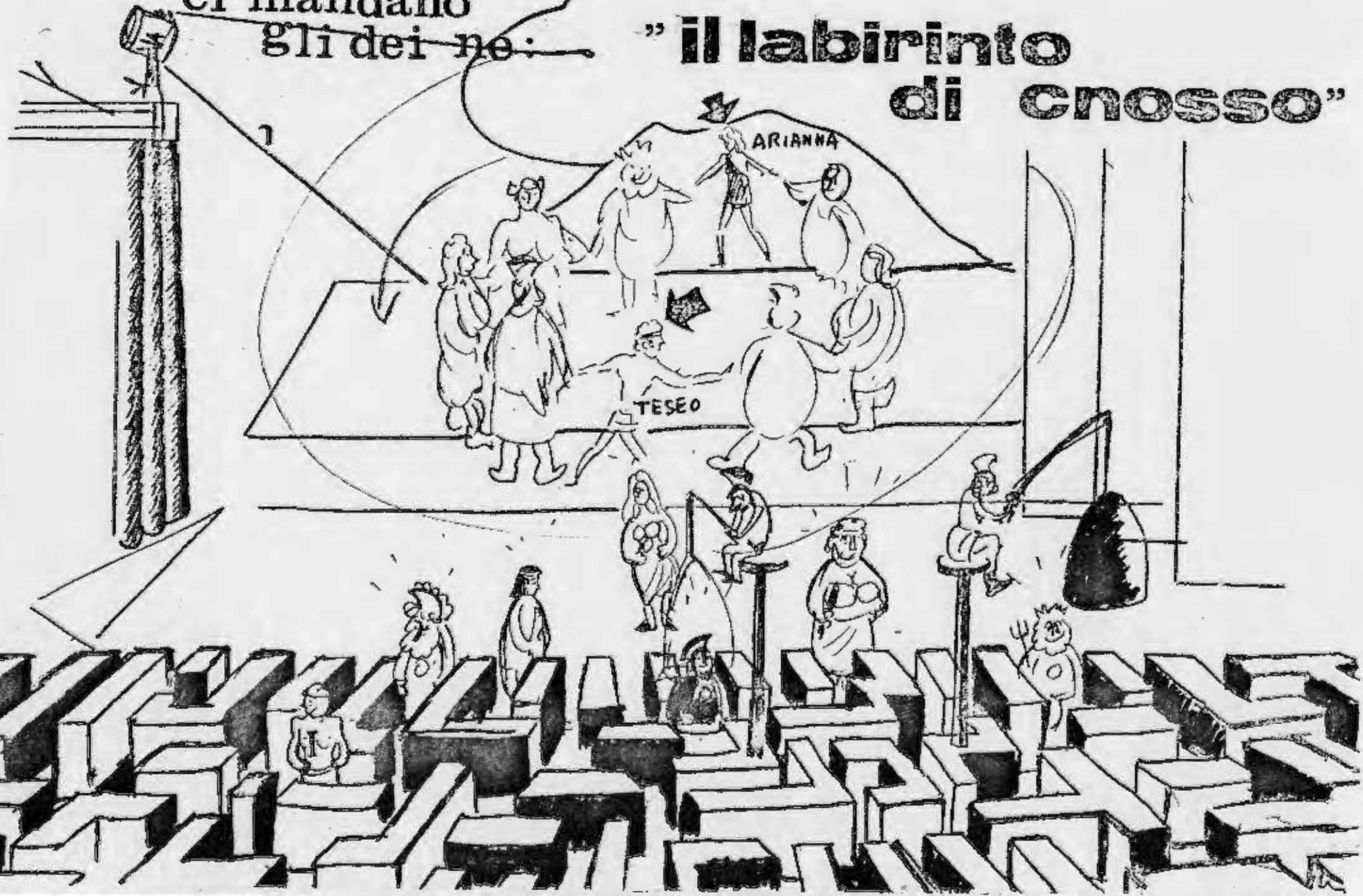
Si le jeu s'avérait trop facile pour les concurrents, des jeunes filles leur rendront la tâche plus difficile, le long du parcours, en leur mettant une cagoule sur la tête qui les empêcherait totalement de voir.

CONCURRENTS: 1 homme - 1 jeune fille (éventuellement)

teseo ed arianna
ci mandano

gli dei ne:

” il labirinto
di cnosso ”



jeu intermediaire

Esprit du jeu

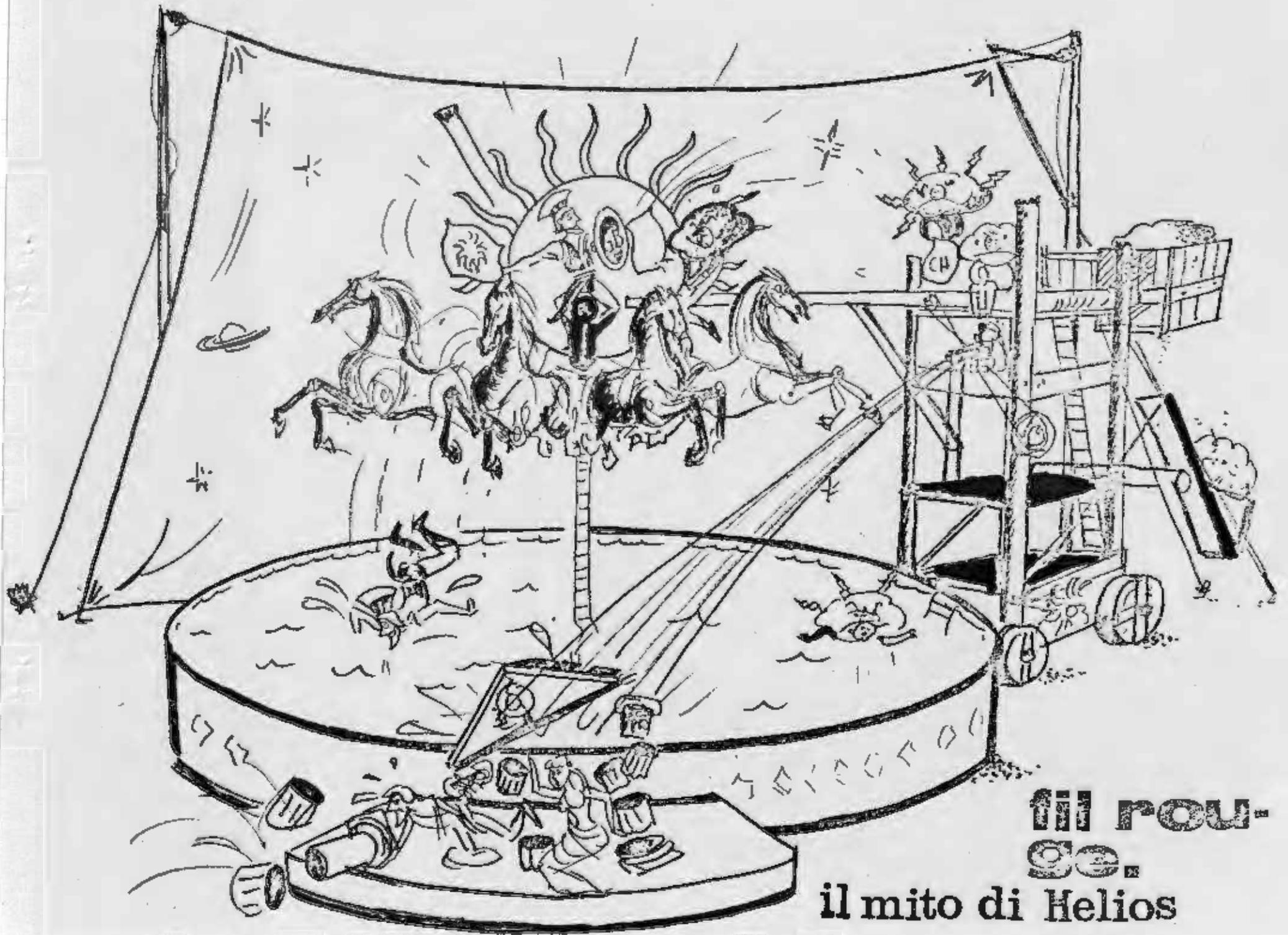
Le Soleil naît chaque jour, de l'Océan, à l'Orient et sa tâche est de donner aux hommes la lumière et la chaleur. Mais pour puissant qu'il soit, le Soleil compte lui aussi des adversaires. Le mythe que nous illustrons, à vrai dire, est de notre invention et ne figure sur aucun texte classique. Il est clair que lorsque tempêtes et nuages nous cachent la vue de l'astre flamboyant, le travail sur terre devient moins agréable. Les hommes qui construisent "Le Temple du Soleil", lorsque celui-ci s'eclipse, ralentiront le travail à cause des adversités atmosphériques.

Explication

Le concurrent qui symbolise le Soleil se trouve en équilibre instable sur son char. Il est attaqué par ses adversaires. Lorsque le Soleil tombe à l'eau et que la TEMPETE ou la PLUIE ou la GLACE prennent sa place, les constructeurs du TEMPLE reçoivent l'averse du phénomène atmosphérique correspondant: pluie, grêle, vent, neige etc.... Lorsque le Soleil regagne sa place l'occupant doit la lui céder sans combat. Mais aussitôt, il y aura un nouveau duel et ainsi de suite, pendant les deux minutes prévues par le jeu. L'équipe gagnant sera celle qui aura réussi à construire le Temple, malgré les adversités, dans le temps le plus court.

DEUXIEME ELEMENT DE CLASSEMENT: le temps pour un certain nombre de pièces du Temple.

CONCURRENTS: 1 homme par équipe (Soleil et puis adversaire du Soleil)



**fil pou-
ge.**
il mito di Helios



gli avversari del **sole**