



TOUS À
L'UNISSONNE

FICHE D'ANIMATION
Relais augmenté- Solar Impulse

**Vous êtes responsable de votre jeu, de la sécurité et de l'amusement.
Les jeunes ne peuvent pas commencer tant que toute l'équipe n'est pas présente.**

Règles du jeu :

1 ou 2 équipes :

Le but est de faire passer toute l'équipe le plus rapidement possible. Le 1er joueur court à un point, revient, et porte le 2ème jusqu'au même point ; les deux reviennent en courant. Les deux joueurs portent le 3ème, etc...

S'ils réussissent, les joueurs gagnent des b-dures.

Imaginaire :

Les astronautes doivent être capable de mener à bien un travail d'équipe et d'aider leurs co-équipiers en cas de besoin.

Moments Unisson dans le jeu :

Pour indiquer à tout le monde l'avancement du temps de jeu (signal : À DÉFINIR)

- Pour indiquer à tout le monde l'avancement du temps de jeu.
- A $\frac{1}{4}$ de la progression : DANSE : tout le monde chante le chant du rassemblement (Pré-refrain & refrain).
- A $\frac{1}{2}$ de la progression : CHANT : tout le monde danse la macarena pendant environ 30 secondes.
- Goûter (une fois le moment STOP passé).
- A $\frac{3}{4}$ de la progression : STATUE : tout le monde immobile pendant environ 30 secondes.