



TOUS À
L'UNISSONNE

FICHE D'ANIMATION
Parcours (2 équipes)– SETI

**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.**

Matériel :

- Balises (plots, bouts de tissus...) pour désigner le parcours

Règles du jeu :

2 équipes s'affrontent

Les deux équipes doivent faire le parcours, sous forme de relais, le plus vite possible. L'équipe qui va le plus vite gagne.

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

Imaginaire :

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.

