



TOUS À
L'UNISSONNE

FICHE D'ANIMATION
Parcours d'eau– Roseta

**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 (plot, bout de tissu...) pour désigner le parcours
- Gobelet/Quart
- Eau
- Bassines

Règles du jeu :

Les deux équipes doivent faire le parcours, sous forme de relais, avec un gobelet rempli d'eau, dans un temps imparti (1 min) et remplir une bassine. L'équipe qui remplit le plus la bassine gagne des b-dures bleu.

Imaginaire :

Encore une fois la précision et l'adresse de nos très chers compagnons est mise à l'épreuve. Pour qu'ils puissent s'en sortir; ils doivent être encore plus soudé et solidaire entre eux.

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.

