



TOUS À
L'UNISSONNE

FICHE D'ANIMATION Relais des avions– Hawking

**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 :

- Feuilles de papiers (une par participant)
- un plot pour déterminer la zone d'envoi
- Une ficelle pour mesurer

Règles du jeu :

Deux équipes s'affrontent.

Le but du jeu est d'envoyer son avion le plus loin possible. Chaque jeune des deux équipes fabrique un avion en papier.

Chacun lance son avion et l'équipe qui a lancé deux avions sur les trois plus loin gagne des b-dures.

Imaginaire :

Les jeunes sont des ingénieurs qui doivent montrer leurs compétences en aéronautique dans la conquête de l'espace.

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.

