



TOUS À
L'UNISSONNE

FICHE D'ANIMATION
course 2- 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.**

Matériel :

- Balises (plots, bouts de tissus...) pour désigner les lignes

Règles du jeu :

Parcours en triangle segmentés en 3 lignes qui nécessite deux personnes.

- 1 ligne à cloche-pied
- 1 ligne à quatre pattes
- 1 ligne ramper

Les deux équipes partent en même temps, et doivent réaliser la courses sous forme de relais.
L'équipe qui va le plus vite gagne.

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

Imaginaire :

Les astronautes doivent montrer qu'ils sont plein d'énergie et prêts à travailler ensemble dans des conditions difficiles pour mener à bien leur mission.

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.

