



TOUS À  
L'UNISSONNE

FICHE D'ANIMATION  
Parcours (2 équipes)– énergie/Solidaire

**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.

