



TOUS À
L'UNISSONNE

FICHE D'ANIMATION
Le relais solidaire– 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 :

- Autant de bâtons que de participants-1,
- des plots pour délimiter le parcours (faire des virages, enjamber des bouts de bois etc)

Règles du jeu :

Instructions : Les participants sont les uns derrière les autres. Un bâton est placé horizontalement entre chaque participant : le joueur derrière maintient le bâton au creux de sa paume (main complètement ouverte, paume écarté, il ne doit pas saisir le bâton) et appuie le bâton sur le joueur de dos en face de lui.

Le but du jeu est de faire le parcours sans faire tomber aucun bâton et dans le temps imparti.

Si un bâton tombe, l'équipe doit recommencer le parcours.

Si l'équipe termine le parcours dans le temps imparti, l'équipe gagne des b-dures.

Imaginaire :

Les astronautes doivent apprendre à travailler tous ensemble malgré les difficultés pour mener à bien leur mission et rétablir l'harmonie.

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.

