



TOUS À
L'UNISSONNE

FICHE D'ANIMATION
Course au citron– 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 :

- Citrons/balle de rugby
- Cuillères, bâtons
- Corde pour délimiter l'arrivée

Règles du jeu :

Chaque jeune doit faire rouler son citron/balle le plus vite possible en utilisant la cuillère.
Attention, ça ne roule pas droit, et ils n'ont pas le droit de toucher le citron avec les mains.
Les deux équipes partent en même temps, et doivent réaliser la courses sous forme de relais.
L'équipe qui va le plus vite gagne des b-dures.

Imaginaire :

Les astronautes doivent montrer qu'ils sont pleins d'énergie et prêts à travailler ensemble malgré des difficultés techniques et être imaginatifs 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.

