



FICHE D'ANIMATION Relais Hula hoop– 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 :

- 1 Cerceau de gym (plus grand possible)

Règles du jeu :

But du jeu : Faire passer le cerceau d'un point à un autre

Instructions : Tous les joueurs sont en ligne et se donnent la main, le joueur a un bout fait passer le cerceau par son bras et le but est de faire sortir le cerceau à l'autre bout de la chaîne sans que jamais aucune main ne se détache.

Si les joueurs détachent leurs mains, ils doivent recommencer au début.

Si les joueurs réussissent à faire passer le cerceau jusqu'au bout dans le temps imparti, ils gagnent des b-dures.

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.

