



TOUS À
L'UNISSONNE

FICHE D'ANIMATION
Courses de relais 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 :

- De quoi matérialiser le parcours :
- Quelques plots
- Balles de ping-pong
- Cuillères à soupe

Règles du jeu :

Les deux équipes doivent réaliser deux parcours similaires en parallèle (slalom, enjamber le banc, tourner plusieurs fois autour d'un plot, courir, etc) sans faire tomber la balle de la cuillère et sans la toucher.

Si la balle tombe, le joueur doit recommencer le parcours au début.

Il faut qu'il y ait le même nombre de joueurs qui passent par équipe, si besoin un joueur peut passer plusieurs fois.

L'équipe qui a fini le relais en premier gagne des b-dures jaune.

Imaginaire :

Pour pouvoir faire partie des rares personnes qui pourront participer à la conquête des planètes , il va faire preuve de souplesse et d'agilité.

Que la force sois avec vous.

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.

