



TOUS À
L'UNISSONNE

FICHE D'ANIMATION
Le saut cumulatif- Nozomi

**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 définir les lignes de départ et d'arrivée : bâtons

Règles du jeu :

Les joueurs sautent chacun à leur tour comme au saut en longueur mais en additionnant au fur et à mesure tous les sauts réalisés.

Un joueur saute puis le joueur suivant saute en partant du point d'arrivée du premier.

Le but est de dépasser l'objectif fixé en additionnant les sauts de toute l'équipe (environ 20m).

Si l'équipe parvient à dépasser la ligne d'arrivée, elle gagne des b-dures.

Imaginaire :

Les astronautes doivent s'entraîner pour pouvoir explorer différentes planètes. Il faut qu'ils développent leur force et leur agilité tout en travaillant en équipe.

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.

