



TOUS À
L'UNISSONNE

FICHE D'ANIMATION Plateforme coopérative (Variante)– ISS

**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 :

- Un morceau de bois rond (environ 30cm de diamètre) percé de trous en périphérie (autant de trous que de joueurs par équipe)
- Autant de morceaux de ficelle (de 2m) que de joueurs attaché à chaque trou
- Une gourde/bouteille d'eau (objet assez haut qui tient debout)

Règles du jeu :

But du jeu : Transporter toutes les bouteilles d'un point à un autre

Instructions : chaque joueur tient une ficelle, le maître du jeu pose les bouteilles les unes après les autres sur la plate forme. Si la bouteille tombe il faut revenir au point de départ



Imaginaire :

Les cosmonautes doivent s'appuyer les uns sur les autres et travailler en équipes pour effectuer des tâches délicates.

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.

