



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 :

- 1 balle de tennis / ping pong / balle de jonglage
- Un anneau sur lequel peut être posé la balle
- Autant de morceaux de ficelle (de 2M) que de joueurs
- un promontoire (type paquet de Pringles vide rempli de cailloux) qui passe à l'intérieur de l'anneau

Règles du jeu :

But du jeu : placer la balle sur le promontoire.

Chaque joueur tient une ficelle (tendue) et doit poser la balle sur le promontoire sans faire tomber ni la balle ni le promontoire.

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

Imaginaire :

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.

