



TOUS À
L'UNISSONNE

FICHE D'ANIMATION
Parcours d'échasses– 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 :

- Échasses : boîtes de conserves + ficelle
- balises : plots, tissus...

Règles du jeu :

Parcours délimité avec des virages, des morceaux de tissus à enjamber, etc
Les deux équipes partent en même temps, et doivent réaliser la courses sous forme de relais.
L'équipe qui va le plus vite gagne des b-dures.

Imaginaire :

Les astronautes doivent montrer qu'ils sont plein d'énergie et prêts à travailler ensemble dans des conditions difficiles et à s'adapter au matériel pour mener à bien leur mission.

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.