



TOUS À  
L'UNISSONNE

## FICHE D'ANIMATION Course coopérative en bateau– 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 :

- Deux tapis de sol (usés qui seront probablement à jeter à la fin du jeu)
- Pincès-à-linge
- Foulards

### Règles du jeu :

But du jeu : Aller au bout du terrain (pour récupérer une objet clef) et revenir au point de départ

Instruction : Toutes l'équipe doit rester sur le tapis de sol (leur bateau) - un pied d'un participant en dehors du tapis de sol, le participant se noie et il faut recommencer du départ.

Pour se déplacer, il faut passer d'une barque à l'autre (variante de la course en carton).

Difficulté : pour que tout le monde tienne sur le "petit" bateau, il va falloir coopérer.

### 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.

