



TOUS À
L'UNISSONNE

FICHE D'ANIMATION
Chemin/Labyrinthe en aveugle- Solar Impulse

**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 :

- Foulards des jeunes pour cacher les yeux.
- Plots pour définir les obstacles

Règles du jeu :

Le jeu peut se jouer à une ou deux équipes. Soit il s'agit d'une course, soit d'une course contre la montre.

Un ou deux parcours doivent être définis, avec des virages, des éléments à contourner etc.

Les jeunes d'une équipe se mettent en file indienne avec les yeux bandés, sauf le dernier. Il doit guider son équipe : tapoter l'épaule gauche : à gauche, tapoter l'épaule droite : à droite, taper sur les deux épaules en même temps : avancer tout droit. Les joueurs n'ont pas le droit de parler, tout le guidage doit se faire avec les mains.

L'équipe la plus rapide gagne, ou si elle arrive à faire le parcours dans le temps imparti. L'équipe gagne des b-dures.

Imaginaire :

Dans l'espace, il fait noir et seules quelques personnes ont la capacité de guider tous les autres, ce sont les pilotes et ils doivent guider tous les autres à bon port.

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.

