



TOUS À
L'UNISSONNE

FICHE D'ANIMATION
Le mille-pattes- 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 :

- 2 ou 3 bancs par équipe
- plots ou foulards pour symboliser les lignes d'arrivée/départ

Installation :

Les équipes sont installées sur un banc.

Règles du jeu :

But du jeu : Atteindre la ligne d'arrivée

Tous les participants sont assis à califourchon sur le banc (les jambes de part et d'autre du banc), ils doivent avancer avec le banc sans se lever pour atteindre la ligne d'arrivée.

S'ils réussissent, les joueurs 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.

