



TOUS À  
L'UNISSONNE

FICHE D'ANIMATION  
Relais de souliers– 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.**

**Règles du jeu :**

Tous les jeunes enlèvent leurs souliers et les placent en formant une montagne.

Chaque équipe se place derrière une ligne et fait un relais pour ramener tous les souliers de son équipe, un à un.

Le premier jeune part et ramène un soulier qu'il croit être à son équipe. Si c'est le cas, le prochain jeune part. Sinon, il y retourne, ramène le mauvais soulier et essaie encore. C'est la première équipe à avoir récupéré tous ses souliers qui gagne 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.