



TOUS À
L'UNISSONNE

FICHE D'ANIMATION
Pont de singe– 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 :

- Deux arbres assez proches
- Deux cordes

Règles du jeu :

Le pont de singe est installé entre deux arbres, environ à 50cm du sol, la corde du dessus est à environ 1,20m plus haut.

Le but est de traverser le pont de singe d'un arbre à l'autre sans tomber.

Les plus jeunes peuvent s'accrocher à la corde supérieure des deux mains, les plus grands (à partir des bleus), avec une seule main.

Le but est que tous les joueurs de l'équipe passent sans tomber durant le temps imparti, si un jeune tombe il doit recommencer au début.

S'ils réussissent, les joueurs gagnent des b-dures jaune.

Imaginaire :

Les astronautes doivent traverser un fleuve de lave en fusion sans tomber dedans.

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.

