



TOUS À
L'UNISSONNE

FICHE D'ANIMATION
Tyrolienne– 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.**

Matériel :

- Tyrolienne
- Deux arbres assez proches
- Une tyrolienne

Règles du jeu :

La tyrolienne est installée entre deux arbres, environ à 2m du sol.

Le but est de traverser la tyrolienne d'un arbre à l'autre sans tomber.

Les plus jeunes peuvent être soutenus par les plus âgés.

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.

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.

