



TOUS À
L'UNISSONNE

FICHE D'ANIMATION
Slack-line– 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 :

- Slack-line
- Deux arbres assez proches
- une corde aussi longue que la slack-line

Règles du jeu :

La slack-line est installée entre deux arbres, environ à 50cm du sol. la corde au-dessus, environ 1,20m plus haut.

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

Les plus jeunes peuvent s'accrocher à la corde 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.

