



## FICHE D'ANIMATION Hula hoop de l'équipe- 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 :

- Cerceaux de gym (plus grand possible)
- Un scotch pour marquer le cerceau à un endroit

### Règles du jeu :

Chaque participant se place autour du cerceau et doit le tenir seulement avec un doigt (pour les plus jeunes, un doigt de chaque main, pour les moyen, un doigt de leur main la plus habile, les plus âgés, un doigt de leur « mauvaise » main).

Le joueur qui se trouve au niveau de la marque de scotch est identifié.

Le but est de faire faire au cerceau un tour sur lui-même pour que la marque de scotch revienne au joueur

S'ils réussissent ,ils gagnent des b-dures.

### 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.

