



TOUS À  
L'UNISSONNE

FICHE D'ANIMATION  
course relais- 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 :**

- Cuillères, balles de ping pong
- Corde pour délimiter l'arrivée

**Règles du jeu :**

Course entre deux équipes : 300m : 50 m en courant, 50 m à cloche-pieds, 50 m en sauts de grenouille, 50 m en ayant un ballon entre ses genoux, 50 m en marche arrière, 50 m avec une balle de ping pong dans la cuillère.

Les deux équipes partent en même temps, et doivent réaliser la courses sous forme de relais. L'équipe qui va le plus vite gagne des b-dures violet.

**Imaginaire :**

Les astronautes doivent montrer qu'ils sont prêts à travailler ensemble et à surmonter toutes les contraintes physiques qu'un environnement hostile peut leur imposer.

**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.

