



TOUS À
L'UNISSONNE

FICHE D'ANIMATION
Emballage outil– Roseta

**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 :

- Un « outil », élément en métal, pièce de monnaie ou autre
- Plusieurs boîtes *PRÉPARÉES À L'AVANCE*, à déballer, multiples couches de papiers, scotch, différents contenants etc.
- Un chronomètre
- Deux maniques de cuisine

Règles du jeu :

Deux équipes s'affrontent.

Le but du jeu est de récupérer l'outil à l'intérieur de sa boîte le plus rapidement possible. Les jeunes se mettent en rond, en alternant un de chaque équipe.

Chaque joueur essaie durant 30 secondes puis passe les gants et la boîte à celui d'après, et ainsi de suite, jusqu'à ce que toutes les couches de protection aient été enlevées et l'outil récupéré. l'équipe qui a réussi à récupérer l'outil gagne des b-dures.

Imaginaire :

Les jeunes sont des astronautes en sortie dans l'espace depuis leur navette, ils doivent réparer une panne mais la pièce nécessaire est dans une boîte scellée et ils ont des gants.

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.

