



TOUS À  
L'UNISSONNE

FICHE D'ANIMATION  
Match d'improvisation– Nozomi

**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.**

**Règles du jeu :**

Ce jeu se joue à deux équipes.

Le but des deux équipes est de vendre une chose au maître du jeu.

Les équipes donnent chacune leur tour un argument pour vendre l'objet / l'idée / ...

Au bout de 1 min le maître du jeu arrête l'échange d'arguments et choisit quelle équipe gagne suivant les arguments donnés.

L'équipe qui réussit gagne des b-dures.

**Imaginaire :**

**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.