



TOUS À  
L'UNISSONNE

## FICHE D'ANIMATION La tour infernale– 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 :

- Une surface plane (bassine, retournée, carton, bois)
- jeu de construction en bois type kapla

### Règles du jeu :

Le placement des pièces sur la tour se fait perpendiculairement aux pièces situées à l'étage inférieur. Chaque étage est composé de 3 pièces.

Les joueurs retirent progressivement les pièces pour les replacer à son sommet jusqu'à ce qu'elle finisse par perdre l'équilibre. On alterne un jeune de chaque équipe.

Le gagnant est le dernier joueur à avoir déplacé une pièce de bois sans faire tomber la tour, son équipe gagne des b-dures.

### Imaginaire :

Les astronautes doivent travailler leur agilité tout en travaillant en équipe pour finaliser leur entraînement.

### 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.

