



TOUS À
L'UNISSONNE

FICHE D'ANIMATION
Pictionary– 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 :

- Paper-board
- Crayons/Feutres
- Liste de mots à faire deviner (en rapport avec l'imaginaire et le thème de l'espace)

Règles du jeu :

Tour à tour, un joueur de chaque équipe doit dessiner un mot donné par le responsable du jeu.
Les jeunes qui dessinent en même temps doivent être de la même tranche d'âge.
Le jeune qui dessine n'a pas le droit de parler.
L'équipe qui devient en premier le mot que dessine celui de son équipe gagne un point.
L'équipe qui aura gagné le plus de points à la fin recevra des b-dures bleu.

Imaginaire :

Les jeunes apprentis doivent apprendre à travailler ensemble et à être complémentaire les uns des autres pour mener à bien leur mission et rétablir l'harmonie entre eux. ils doivent inventer de nouveau moyen de communiquer de manière universelle.

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.

