



TOUS À
L'UNISSONNE

FICHE D'ANIMATION Cercle empoisonné- 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.**

Matériel :

- Corde pour délimiter le cercle

Règles du jeu :

Les joueurs sont en cercle en alternant un jeune de chaque équipe.

Ils se tiennent par la main et commencent à tourner autour du cercle. Le but du jeu est de forcer les autres joueurs à toucher le cercle empoisonné sans le toucher soi-même.

Les joueurs qui touchent le cercle sont éliminés.

L'équipe à laquelle appartient le dernier joueurs (ou le plus grand nombre de joueurs encore en lice si le temps est écoulé) gagne des b-dures violet.

Imaginaire :

Les astronautes doivent montrer qu'ils sont pleins d'énergie et prêts à travailler ensemble malgré des difficultés techniques et être imaginatifs pour mener à bien leur mission.

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.

