



TOUS À
L'UNISSONNE

FICHE D'ANIMATION
Le sauvetage- SETI

**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 :

Un joueur se trouve à l'autre bout du terrain (sur la terre), c'est le sauveteur.

Tous les autres joueurs sont sur une « île » à l'opposé.

Le sauveteur doit courir chercher le premier joueur, le prendre par la main et le ramener sur la terre. De là ils doivent repartir tous les deux pour aller chercher le joueur suivant et ainsi de suite.

les sauveteurs doivent toujours se tenir par la main !

S'ils réussissent, les joueurs gagnent 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.