



TOUS À
L'UNISSONNE

FICHE D'ANIMATION Chemin/Labyrinthe en aveugle– Débrouillard

**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 :

- Un foulard, plots pour matérialiser le parcours

Règles du jeu :

Le jeu peut se jouer avec une ou deux équipes : soit sous forme de course où l'équipe la plus rapide gagne, ou alors sous forme de course contre la montre.

Un membre de l'équipe a les yeux bandés et doit faire un parcours, guidé par les autres membres par la voix.

Le parcours doit être défini et montré avant à ceux qui guident, celui qui est guidé ne doit pas le voir, avec un slalom, des éléments à contourner etc.

L'équipe la plus rapide, ou ayant réussi à ramener son astronaute dans le temps imparti, gagne des b-dures.

Imaginaire :

L'un des jeunes est un astronaute égaré dans l'espace, le reste de son équipe est resté dans le vaisseau, et le guide pour le ramener vers eux, mais il y a des obstacles dans l'espace (comètes, météorites etc).

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.

