



TOUS À
L'UNISSONNE

FICHE D'ANIMATION
Les valeurs de balles- 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 :

- Plusieurs balles de type balle de tennis
- Une planche de carton ou bois découpée avec des trous de différentes tailles+ support pour le faire tenir verticalement

Règles du jeu :

But : Faire entrer une balle dans les trous de la planche.

Les points sont attribués en fonction de la taille des trous.

le joueur se place sur une ligne de jeu, plus ou moins éloignée de la cible, selon son âge. Il a 3 projectiles pour atteindre son but.

une fois que tous les joueurs de l'équipe sont passés, on compte le total des points.

L'équipe ayant le plus de points à la fin gagne des b-dures.

Imaginaire :

Les astronautes doivent montrer qu'ils sont habiles et prêts à travailler ensemble 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.

