



TOUS À
L'UNISSONNE

FICHE D'ANIMATION
Le grand nettoyage– 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 :

- Boules de papiers, balles en tissus
- Une corde pour délimiter la ligne centrale

Règles du jeu :

Deux équipes sont placées de part et d'autre de la ligne centrale. Il faut qu'il y ait le même nombre de personnes dans chaque équipe.

Cette ligne détermine le territoire de chaque équipe et personne ne peut la traverser. Penser également à définir la largeur et la longueur du terrain pour éviter les lancers trop lointains. Chaque participant a en main une balle/boule de papier. Au signal, on doit envoyer cet objet dans le territoire adverse et l'on fait de même ensuite avec tout objet trouvé de son côté.

Au second signal, on cesse tout lancer et l'équipe qui a le moins d'objets dans son territoire gagne.

Il est possible de faire plusieurs manches de 2 minutes.

L'équipe a gagné le plus de manches gagne des b-dures.

Imaginaire :

Les astronautes doivent montrer qu'ils sont plein d'énergie et prêts à lutter contre tous les dangers qu'ils pourront rencontrer durant leur mission. Pour cela, ils doivent s'entraîner et travailler leurs réflexes et leur rapidité.

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.

