



TOUS À  
L'UNISSONNE

## FICHE D'ANIMATION Bâtonnets– rayonnement

**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 :

- 20 bâtonnets en bois

### Règles du jeu :

20 bâtonnets en bois sont alignés les uns à côté des autres au centre. A tour de rôle, un joueur et le maître du jeu vont devoir retirer 1, 2 ou 3 bâtons à l'endroit de leur choix, le but étant de laisser le dernier bâtonnet à son adversaire. Celui qui se retrouve avec le dernier bâtonnet a perdu.

S'ils réussissent, les joueurs gagnent des b-dures.

### Imaginaire :

Les astronautes doivent prouver qu'ils savent compter et anticiper les pertes éventuelles pour pouvoir réagir.

### 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.

