



TOUS À
L'UNISSONNE

FICHE D'ANIMATION
Jeu de Kim– ISS

**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 :

- Des objets variés, 20 environ (ustensiles de cuisine, matériel de campisme, de préférence ressemblant à des planètes, comètes, etc, éléments en lien avec l'imaginaire)
- Une bâche, un manteau, une nappe pour recouvrir les objets

Règles du jeu :

Répartir les objets devant l'animateur de jeu, cachés par un tissu.

Les jeunes doivent identifier tous les objets en un minimum de temps, en passant les mains sous la couverture. Deux jeunes peuvent chercher en même temps.

Attention de ne pas soulever la couverture! Si c'est compliqué, on peut bander les yeux des joueurs.

Si les joueurs ont réussi à trouver tous les objets dans le temps imparti, ils gagnent des b-dures vert.

Imaginaire :

Les astronautes doivent identifier des objets dans le noir car la planète où ils sont est dépourvue de lumière.

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.

