



TOUS À  
L'UNISSONNE

FICHE D'ANIMATION  
La tour d'écrous– 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 :**

- Écrous
- 2 bâton/ tiges (diamètre inférieur à celui des écrous)
- Plateau/ Zone plate

**Règles du jeu :**

Le maître du jeu et les candidats disposent d'un bâton sur lesquels sont enfilés des écrous. Les duellistes, à l'aide du bâton, doivent chacun leur tour empiler au centre du plateau les écrous sur la tranche. Le premier qui fait tomber la tour d'écrous perd le duel. S'ils réussissent, ils gagnent des b-dures bleu.

**Imaginaire :**

Encore une fois la précision et l'adresse de nos très chers compagnons est mise à l'épreuve. Pour qu'ils puissent s'en sortir; ils doivent être encore plus soudé et solidaire entre eux.

**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.

