



TOUS À
L'UNISSONNE

FICHE D'ANIMATION
Mission : Impossible– 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.**

Règles du jeu :

Les joueurs d'une équipe sont face aux joueurs de l'autre équipe (1 contre 1).

Les joueurs imposent un rythme par l'élocution des chiffres « 0,0,7 », et chaque joueur se calque sur ce rythme pour agir simultanément. Les deux joueurs face à face doivent déclarer l'action effectuée en même temps, au moment du « 7 ».

Il y a 3 actions possibles :

- Recharger : les mains sur les tempes (permet de récupérer une munition), dire « recharge ».
- Se protéger : les bras en croix devant sa poitrine (permet de ne pas mourir en cas de tir), dire « ouf ».
- Tirer : mains en pistolet vers l'adversaire, dire « pan » (impossible si aucune munition n'est disponible, tue l'adversaire s'il recharge).

Dans tous les cas, il faut commencer en rechargeant. Car on ne peut pas tirer et donc se protéger est inutile. Chaque « pistolet » ne peut contenir que 2 balles. L'équipe qui a la dernière personne vivante a gagné.

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

Imaginaire :

a modifier

Les astronautes doivent retenir la carte de l'espace car leur ordinateur est tombé en panne et il ne peuvent compter que sur eux-mêmes.

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.

