



TOUS À
L'UNISSONNE

FICHE D'ANIMATION
Noeud humain- Hawking

**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 :

Tous les jeunes de l'équipe sauf un font un cercle en se tenant les mains. Celui qui n'est pas dans le cercle ferme les yeux.

Pendant ce temps tous les autres s'emmêlent le plus possible en se croisant, passant sous les bras des uns des autres etc, sans jamais se lâcher les mains.

Une fois qu'ils sont emmêlés, l'autre joueur doit démêler le noeud et refaire le cercle dans le temps imparti.

Les joueurs ne doivent jamais se lâcher les mains. Il peuvent essayer de guider celui qui doit défaire le noeud.

Si le noeud est défait dans le temps imparti, l'équipe gagne des b-dures.

Imaginaire :

Les astronautes doivent apprendre à travailler tous ensemble malgré les difficultés pour mener à bien leur mission et rétablir l'harmonie.

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.

