



TOUS À
L'UNISSONNE

FICHE D'ANIMATION
Jeu de Kim– 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 :

- 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 ont 3 minutes pour élaborer leur stratégie.

Ensuite, on découvre les objets pendant 1 minute, puis on les recouvre, on en retire deux à l'abri des regards et on découvre de nouveau les objets. Les jeunes ont 1 minute pour retrouver les objets manquants.

La partie se joue en 3 manches, s'ils sont victorieux sur plus de 2, ils gagnent des b-dures.

Pour rendre le jeu solidaire :

faire un plateau assez grand et demander l'équipe de citer ce qui était dessus en laissant deux temps : un pour décider de sa stratégie puis un pour observer et mémoriser (ou rendre la chose plus compliquée en ne séparant pas les deux temps)

Imaginaire :

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.

Mais les objets célestes bougent.

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.

