



TOUS À
L'UNISSONNE

FICHE D'ANIMATION
Bâtonnets- 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.**

Matériel :

- 20 bâtonnets en bois (allumettes)

Règles du jeu :

20 bâtonnets en bois sont alignés les uns à côté des autres au centre. A tour de rôle, un joueur de chaque équipe va devoir en retirer 1, 2 ou 3 bâtons à l'endroit de leur choix, le but étant de laisser le dernier bâtonnet à son adversaire. Celui qui se retrouve avec le dernier bâtonnet a perdu.

L'autre équipe gagne des b-dures.

Imaginaire :

Les astronautes doivent prouver qu'ils savent compter et anticiper les pertes éventuelles pour pouvoir réagir.

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.

