



TOUS À
L'UNISSONNE

FICHE D'ANIMATION
L'attrape billes- 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 :

- Billes
- Récipient
- Grosse moufles de ski, lunettes recouvertes de cellophane...

Règles du jeu :

Les joueurs doivent essayer d'attraper le plus de billes et de les mettre dans le récipient. Cependant, il doivent le faire en portant des moufles, ou des lunettes obstruant un peu la vue par exemple.
L'équipe qui aura réussi recevra des b-dures.

Imaginaire :

Les jeunes sont des astronautes en sortie dans l'espace , ils doivent réparer une panne pour cela ils doivent récupérer des pièces minuscules

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.

