



TOUS À
L'UNISSONNE

FICHE D'ANIMATION
Ah Soh Koh– Solidaire

**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 :

Se mettre en cercle pour faire passer le Ch'i (énergie de la vie)

Avant de commencer :

- Demandez au groupe de se mettre en cercle. Expliquez qu'une « énergie » sera dirigée autour du cercle avec trois mots / actions différents : « Ah », « Soh » et « Koh ».
- La première passe commence par un « Ah » accompagné d'une main au-dessus de la tête avec les doigts pointés sur la personne de chaque côté. Passez le mot et le mouvement autour du cercle dans la même direction.
- Passez « Soh » autour de vous en passant une main sur le ventre dans la direction opposée à celle où « Ah » était juste passé.
- Un « Koh » est fait en pointant avec les deux paumes ensemble à n'importe qui dans le cercle, qui passe ensuite un « Ah » à quelqu'un d'autre autour du cercle. Assurez-vous qu'il y a un contact visuel avec la personne qui reçoit le « Koh ».
- Les actions doivent toujours aller dans le même ordre : « Ah », « Soh », puis « Koh ».
- Une fois que tout le monde est familier avec les mots et les mouvements, commencez la partie.

Installer :

- Désigner un espace de jeu suffisamment grand pour que le groupe forme un cercle

Comment jouer :

- Le leader commence par un « Ah » et le passe à la personne soit à sa gauche ou à sa droite.
- C'est à la personne qui le reçoit quelle direction il faut passer, avec un « Soh ».
- La prochaine personne doit « Koh », l'envoyer à quelqu'un à travers le cercle.
- « Ah » et « Soh » peuvent être envoyés dans les deux sens.
- Si une personne hésite, elle doit contourner l'extérieur du cercle et essayer de tromper les autres dans le cercle, en disant les mots « Ah », « Soh », « Koh » dans les oreilles des gens (mais ne touchez aucun joueur).

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).





TOUS À
L'UNISSONNE

FICHE D'ANIMATION
Ah Soh Koh– Solidaire

- A $\frac{3}{4}$ de la progression : STATUE : tout le monde immobile pendant environ 30 secondes.