



TOUS À
L'UNISSONNE

FICHE D'ANIMATION
L'attrape billes- Débrouillard

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 un pois-chiche.

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 STOP dans le jeu :

Pour indiquer à tout le monde l'avancement du temps de jeu (signal : À DÉFINIR)

- À $\frac{1}{4}$ de progression : STATUE, tous immobiles pendant 30 secondes.
- À $\frac{1}{2}$ de progression : CHANT, tous chantent le chant du rassemblement (refrain et pré-refrain)
- À $\frac{3}{4}$ de progression : DANSE, tous dansent la macarena pendant 30 secondes.
- Goûter

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.