

**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 :

- Liste de choses à mimer, en rapport avec l'imaginaire (l'espace, les astronautes, les planètes et la musique...)
- Stylos
- Liste de personnages

Règles du jeu :

Deux équipes s'affrontent, le but est de faire deviner à son équipe le plus de mots possibles. Un jeune de chaque équipe mime un mot et les jeunes de son équipe doivent le deviner le plus rapidement possible. L'équipe qui devine le plus vite gagne un point.
Penser à faire s'affronter des jeunes de la même tranche d'âge.
L'équipe ayant le plus de point à la fin du temps imparti recevra des b-dures.

Imaginaire :

Bienvenue dans cette planète, où les gens ne peuvent communiquer que par signes, sans faire de son. Il faut donc s'entraîner pour arriver à communiquer de manière efficace de cette façon.

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.