



TOUS À
L'UNISSONNE

FICHE D'ANIMATION
Adapter sa danse– 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 :

- De quoi diffuser de la musique
- Un cerceau par participant
- Une chorégraphie courte facile à mémoriser pour tous les âges

Règles du jeu :

But du jeu : Adapter une chorégraphie aux musiques (rythmes très différents)

Instructions : Apprendre la chorégraphie aux participants et leur faire faire reproduire sur plusieurs musiques différentes.

Imaginaire :

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.

