



TOUS À
L'UNISSONNE

FICHE D'ANIMATION
Nature et compagnie– SETI

**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 :

Trouver dans la nature autour de soi une graine (gland par ex) puis chercher et montrer l'arbre ou la plante adulte au responsable du jeu déguisé en sage de "Curiosity".

La plante qui grandit symbolise sa foi en Jésus ou autre quête qui grandit. Les participants gagnent des b-dures rouge .

Imaginaire :

Les voyageurs doivent être attentifs au monde qui les entoure et l'observer pour mieux le comprendre pour pouvoir s'y adapter.

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.