



TOUS À
L'UNISSONNE

FICHE D'ANIMATION
Lumière de Bethléem– Curiosity

**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 :

- Bougies et bougies chauffe-plat
- Briquets
- Poteaux

Règles du jeu :

But : allumer un maximum de bougies chauffe-plat en relai.

Les 2 équipes doivent allumer le plus vite possible 7 lumignons placés à 20m les uns des autres. Le premier doit allumer le cierge, puis les autres doivent passer la lumière jusqu'à ce que tous les relais soient allumés.

Libre aux équipes de se répartir comme il le veulent sur le chemin. Chaque membre doit transporter la lumière à un moment.

Attention ! Il est interdit de courir avec la lumière dans la main !!!!

L'équipe la plus rapide pour allumer tous ses lampions gagne des b-dures blanc.

Imaginaire :

Les jeunes doivent transmettre la lumière sans oublier personne, et le plus vite possible afin que tous les habitants de cette nouvelle planète puissent avoir de la lumière pour s'installer.

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.

