



TOUS À
L'UNISSONNE

FICHE D'ANIMATION
Quizz- Roseta

**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 questions
- Papier et stylo pour compter les points

Règles du jeu :

Les Jeunes doivent répondre au plus de questions possibles et le plus rapidement possible. Chaque équipe désigne une personne-buzzer qui fait un bruit distinctif quand on lui appuie sur la tête. Le meneur de jeu pose sa question puis désigne l'équipe qui a buzzé en premier et qui peut donner sa réponse. Si la réponse est bonne, l'équipe gagne un point. L'équipe ayant le plus de bonnes réponses à la fin du jeu gagne des b-dures.

Imaginaire :

Les astronautes doivent prouver leur culture générale et leur connaissance de la planète Terre, pour montrer qu'ils sont prêts à relever de nouveaux défis.

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.

