



FICHE D'ANIMATION Frisbeegolf- Solar Impulse

**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 :

- 1 frisbee
- plots, ficelles colorées

Règles du jeu :

Un parcours de plots est délimité. le but est d'aller jusqu'au bout du parcours en un minimum de lancers. Il faut que le frisbee tombe à moins d'un mètre du plot pour être validé. Dans ce cas, le joueur suivant se positionne sur le plot et essaie d'atteindre le suivant. Il y a 6 plots et les jeunes doivent faire au maximum 15 lancers. Les joueurs de l'équipe doivent se relayer pour lancer à tour de rôle le frisbee.

S'ils réussissent, les joueurs gagnent des b-dures jaune .

Imaginaire :

Les astronautes doivent faire preuve de précision et faire attention aux conséquences de leurs gestes car dans l'espace cela peut être fatal ! Il leur faut donc s'entraîner à affiner leurs gestes.

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.

