



TOUS À  
L'UNISSONNE

FICHE D'ANIMATION  
Basket à ficelle– 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 :**

- 2 ficelles
- 1 ballon
- 1 bassine, corbeille

**Règles du jeu :**

En fonction de son âge, le jeune prend place sur une ligne de jeux située plus ou moins loin de l'objectif. Il prend les ficelles dans ses mains. Le meneur de jeu tient les ficelles de l'autre côté, il ne bouge pas ses mains.

Le ballon est déposé sur les ficelles près des mains du joueur.

En levant ou descendant les ficelles, le joueur fait progresser le ballon vers la bassine. Lorsqu'il s'estime au-dessus du panier, il écarte les ficelles dans le but de faire tomber le ballon dans le panier. Si le ballon tombe dans la bassine, le joueur fait gagner un point à son équipe.

On alterne un joueur de chaque équipe.

L'équipe ayant le plus de points à la fin gagne des b-dures.

**Imaginaire :**

Les astronautes doivent montrer qu'ils sont habiles et prêts à travailler ensemble pour mener à bien leur mission.

**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.

