



TOUS À  
L'UNISSONNE

FICHE D'ANIMATION  
Les sémaphores– 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 :**

- 4 feuilles avec l'alphabet en sémaphores
- 4 drapeaux ou bouts de tissus
- Des phrases à faire décoder

**Règles du jeu :**

Un membre de l'équipe doit faire décoder une phrase à un membre de son équipe (ou au reste de son équipe). Le maître du jeu donne une phrase, que le joueur désigné doit transcrire en utilisant l'alphabet sémaphore. L'équipe qui a décodé la phrase le plus rapidement gagne le point / le jeu.

S'ils réussissent, ils gagnent des b-dures.

**Imaginaire :**

a modifier Les astronautes doivent retenir la carte de l'espace car leur ordinateur est tombé en panne et il ne peuvent compter que sur eux-mêmes.

**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.

