



TOUS À
L'UNISSONNE

FICHE D'ANIMATION
Les sémaphores– Nozomi

**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 au reste de son équipe.

Le maître du jeu donne un mot, que le joueur désigné doit transcrire en utilisant l'alphabet sémaphore.

L'équipe qui a décodé le mot le plus rapidement gagne le point.

L'équipe qui a le plus de points gagne des b-dures.

Imaginaire :

Les astronautes doivent apprendre à communiquer de façon nouvelle pour s'adapter dans l'espace et pouvoir communiquer avec de nouvelles espèces.

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.

