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 ¼ de la progression : DANSE : tout le monde chante le chant du rassemblement (Pré-refrain & refrain).
- A ½ de la progression : CHANT : tout le monde danse la macarena pendant environ 30 secondes.
- Goûter (une fois le moment STOP passé).
- A ¾ de la progression : STATUE : tout le monde immobile pendant environ 30 secondes.