



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.

