

**Le relais en morse
ou sémaphore**

Séparer les joueurs en équipes égales et leur donner un numéro. Les placer sur la ligne de départ. Le maître de jeu mentionne un numéro et ensuite compose une lettre en morse ou en sémaphore. La convention suivante est utilisée :

C pour courir, M pour marcher, R pour ramper, S pour sautiller.

Lorsque la lettre a été composée, les joueurs qui portent le numéro choisi se rendent à l'autre bout de l'aire de jeu et reviennent à leur place de la façon demandée. Le premier joueur à revenir à sa place marque un point pour son équipe.

Morse et dessin

Matériel : Papier et crayons.

Déroulement : Chaque équipe désigne un représentant qui connaît bien le morse. Les représentants vont trouver le maître du jeu qui leur signale au sifflet un nom d'objet en morse. Le nom peut aussi être écrit en morse sur un papier. Les représentants décodent le nom, disent à leur équipe quel est l'objet et retournent au maître du jeu pour obtenir un autre nom. Pendant ce temps les autres membres de l'équipe dessinent l'objet.

Chasse radio

Préparation : Imprimer sur des étiquettes auto-collantes le mot associé aux lettres du code phonétique international (Alpha, Bravo, Charlie, etc.).

Chacun des animateurs a quelques lettres du code radio.

Imprimer le carnet PDF en annexe recto verso pour chacun des jeunes.

Déroulement : Les jeunes doivent trouver les animateurs et leur demander s'ils ont une lettre en particulier. A pour Alpha par exemple. Si l'animateur a cette lettre en sa possession, il leur remet une étiquette avec le mot Alpha que les jeunes collent dans leur carnet.