

## LE RELAIS TELEGRAMME

<b>A partir de :</b>	8 ans	<b>Effectif +/- :</b>	10 joueurs minimum
<b>Durée :</b>	au moins 10 minutes	<b>Lieu :</b>	grande salle
<b>Intérêts :</b>	Ecouter et mémoriser un mot - transmettre un message d'une manière compréhensible - coopérer en équipe pour maintenir la chaîne de communication.		
<b>Conseils sécurité :</b>	-		
<b>Matériel :</b>	1 boîte et 1 message découpé en plusieurs morceaux de papier par équipe, 1 feuille blanche, 1 crayon, 1 foulard par joueur.		
<b>Déroulement / Règles :</b>	<p>✚ <b>But du jeu :</b> les joueurs de chaque équipe se transmettre les mots d'un message, de bouche à oreille, le plus rapide et le plus exactement possible.</p> <p>✚ Les joueurs se répartissent en équipe d'au moins 5 joueurs. Ils s'assoient en cercle par équipe, en s'écartant de plusieurs mètres les uns des autres. L'emplacement des joueurs est marqué par un foulard.</p> <p>✚ Pour chacune des équipes, l'animateur prépare un texte différent ; il en écrit chaque mot sur des morceaux de papiers qui sont ensuite liés et numérotés. Il remet les messages dans une boîte un membre de l'équipe, ainsi qu'une feuille de papier blanc et un crayon au joueur qui se trouvent à sa droite.</p> <p>✚ Au signal, les joueurs au début de la chaîne lisent le premier message et vont dire le mot à leur voisin de gauche. Puis ils retournent s'asseoir à leur place. Ils utilisent le mot du deuxième message et le transmettent aux joueurs voisins...</p> <p>✚ Quand les derniers joueurs de la chaîne reçoivent le premier mot, ils l'écrivent sur le papier. Ils font de même pour les mots suivants jusqu'au point final, qui sera le dernier élément du texte. Les joueurs courent alors montrer le message complet à l'animateur.</p> <p>✚ Barème : 20 points pour la première équipe ; 15 points pour la deuxième ; 10 points pour la troisième, 3 points enlevés par mot manquant ; 1 point enlevé par mots déformés.</p>		
<b>Variante :</b>	-		
<b>Conseil :</b>	Les mots doivent être communiqués à voix basse, hors de portée de voix de joueurs suivants. Décider si les joueurs, entre chaque transmission de mots, doivent se rasseoir ou peuvent rester debout.		

