



Arts littéraires

8-17 ans

15 à 30 min

Petit groupe (5 à 15)

Moyen groupe (15 à 30)

Le code morse

Trouver le mot codé.

Source: Conseil Sport Loisir de L'Estrie

Matériel

- Imprimer le code morse à l'avance, ou un ordinateur pour l'utiliser comme référence
- Papier et crayons pour les équipes
- Sifflet ou lampe de poche pour les animateurs (facultatif)

Déroulement

Préparation

Préparer des mots simples en code morse (soleil, plage...) et les déposer dans l'environnement. Il est plus simple de numéroter chaque mot.

Consignes

1. Diviser les jeunes par équipes de 3 à 5 joueurs;
2. Distribuer à chaque équipe un exemplaire du code morse ainsi que du papier et des crayons;



3. Expliquer aux équipes qu'ils doivent identifier le plus grand nombre de mots dans une période donnée par l'animateur;
4. Quand la période est terminée, valider les mots;
5. Accorder la victoire à l'équipe qui a identifié le plus grand nombre correctement.

Variantes

1. L'animateur est le maître du code morse. Si le jeu se fait de nuit, prendre la lampe de poche, si le jeu se fait en journée, prendre un sifflet;
2. Disposer les équipes sur une grande ligne et se placer à 25 mètres des participants;
3. À l'aide du sifflet ou de la lampe de poche et à partir de l'alphabet en morse, émettre le nom d'un objet (existant dans la pièce ou dans l'aire de jeu) : la première équipe à trouver le nom de l'objet et à le ramener à l'animateur marque 1 point;
4. L'animateur peut aussi émettre le nom d'un joueur, ne pas prévenir les enfants, ils auront la surprise avec le premier prénom codé avec le morse en alphabet;
5. L'animateur peut aussi utiliser les chiffres pour demander de ramener plusieurs objets, il émet alors en morse un chiffre suivit du nom de l'objet (par exemple : 2 branches).

Favorise le développement

- Expression de soi
- Lecture
- Écriture
- Cognitif