

Fiche 4 : Activités à l'aveugle

Introduction

Tu souhaites réaliser une activité de sensibilisation à la cécité ? Cette fiche est faite pour toi !

Voici trois activités à l'aveugle à réaliser avec tes Animés. Elles ont chacune un niveau de difficulté différent, choisis celle qui te semble adaptée à ton Groupe.

Objectifs

- Faire vivre à tes Animés une activité durant laquelle ils se retrouvent en situation de handicap visuel
- Leur faire prendre conscience des difficultés que rencontrent les personnes atteintes de cécité

Matériel

- Un terrain sans obstacle. Veille à ce qu'il soit suffisamment restreint pour que les participants puissent se retrouver.
- Un masque de cécité par participant

À la recherche de Maman Piou-Piou

Durée

15 minutes

Nombre de participants

5 à 20 participants

Difficulté

1

Règles du jeu

Les participants se bandent les yeux après s'être répartis sur le terrain.

Un Animateur choisit secrètement un Animé qui sera la Maman Piou-Piou. Il lui touche l'épaule en sans bruit pour le lui indiquer.

Les autres Animés sont des Piou-Piou.

Le but des Piou-Piou est de retrouver Maman Piou-Piou.

Au signal de l'Animateur, les participants se mettent en marche sur le terrain, la main tendue devant eux.

Dès qu'un participant en touche un autre, il se présente :

- s'il est un Piou-Piou, il dit « Piou-Piou » ;
- s'il est Maman Piou-Piou, il dit « Maman Piou-Piou ».

L'autre lui répond de la même manière.

Si deux Piou-Piou se rencontrent, chacun repart de son côté. Si un Piou-Piou rencontre Maman Piou-Piou, il lui donne la main et devient à son tour Maman Piou-Piou. Ils repartent ensemble.

Le jeu continue jusqu'à ce que tous les participants aient retrouvé Maman Piou-Piou.

La nuit des vampires

Durée

15 minutes

Nombre de participants

5 à 20 participants

Difficulté

2

Règles du jeu

Les participants se bandent les yeux après s'être répartis sur le terrain.

Un Animateur choisit secrètement deux Animés qui seront les vampires primordiaux.

Les autres Animés sont des villageois.

Le but des vampires est de mordre tous les villageois.

Le but des villageois est de ne pas être mordu par les vampires.

Au signal de l'Animateur, les participants parcourent le terrain, la main tendue devant eux.

Dès qu'un participant en touche un autre, il se présente :

- s'il est un villageois, il dit « Youpi ! » ;
- s'il est un vampire, il dit « Gnap ! ».

L'autre lui répond de la même manière.

Si deux villageois se rencontrent, chacun repart de son côté. Si un villageois rencontre un vampire, il devient un vampire à son tour. Ils repartent chacun de leur côté.

Si deux vampires se rencontrent, celui qui a touché l'autre (le premier qui se présente) redevient un villageois. Ils repartent chacun de leur côté.

Le jeu continue jusqu'à ce que tous les participants soient devenus des vampires ou qu'il ne reste plus qu'un seul vampire. Une autre manière de finir le jeu est d'arriver à la fin d'un temps imparti. Si les vampires sont plus nombreux que les villageois, ils l'emportent, dans le cas contraire, ce sont les villageois.

Le vol de **la chauvesouris**

Durée

5 minutes

Nombre de participants

10 à 20 participants

Difficulté

3

Règles du jeu

Chaque participant se voit attribuer un rôle. Il existe trois sortes de rôle :

- la chauvesouris ;
- les mouches ;
- les obstacles infranchissables.

Tu peux avoir plus d'une chauvesouris. Compte trois mouches par chauvesouris, le reste des participants seront des obstacles infranchissables précis (un lampadaire, une boîte aux lettres, un muret, etc.)

Les chauvesouris et les mouches ont les yeux bandés. Les participants qui jouent les obstacles et les mouches se répartissent dans l'espace.

Le but des chauvesouris est d'attraper toutes les mouches. Si elles y parviennent avant de rentrer en contact avec cinq obstacles infranchissables, elles remportent la partie.

Au signal de l'Animateur, les chauvesouris se mettent en chasse. Les obstacles ne se déplaceront pas au cours de la partie.

Pour se repérer dans l'espace, la chauvesouris se sert de ses « ultrasons ». Chaque fois qu'elle veut connaître la position des autres participants, elle prononce un mot qu'elle aura choisi au préalable. Dès que les autres participants entendent ce mot, ils répondent en donnant leur rôle (ex. mouche, lampadaire, etc.).

Le jeu s'arrête quand la chauvesouris a attrapé toutes les mouches ou qu'elle a percuté cinq obstacles.

Astuce

Pense à faire plusieurs manches, que chaque participant puisse être une mouche, une chauvesouris ou un obstacle.

Débriefing

Prends le temps de faire un tour de parole avec tes Animés pour voir comment ils ont vécu ce moment. Voici une liste non exhaustive de questions à leur poser.

- Comment t'es-tu senti pendant cette activité ?
- Quelles ont été tes principales difficultés ?
- Qu'as-tu mis en place pour palier à ces difficultés ?
- Que retiens-tu de ce moment ?