



Pionnier

Fiche d'activité

Petit jeu : *Voyage aveugle*

Lien avec l'élément :



Durée : 15 à 40 minutes

Nombre de jeunes : par paire min. 4

Nombres d'adultes : 1

Objectif(s) de la Proposition de Branche – annexe 1 :

D1 : Apprendre à apprécier d'être en contact avec la nature

D2 : Apprendre à ressentir son corps

A2 : Ecouter et accorder une attention bienveillante aux émotions de l'autre

Matériel :

Eventuellement des foulards pour bander les yeux

Du sisal

A noter :

La sisal doit être remise à chaque fois au même endroit.

Les situations 1,2,3 et 4 doivent se faire dans l'ordre

But du jeu :

Jouer au guide et à l'aveugle avec des consignes différentes pour atteindre un endroit précis dans la nature

Déroulement :

1. Les Pionniers se mettent par deux. Celui qui guide doit réussir à amener son binôme à récupérer un morceau de sisal
2. **Situation 1** : celui qui a les yeux ouverts guide et peut parler, l'aveugle ne voit pas et ne parle pas
3. **Situation 2** : celui qui a les yeux fermés guide mais est muet, celui qui a les yeux ouverts se fait guider et peut parler (en cas de besoin)
4. **Situation 3** : les deux peuvent parler et les deux guident, l'un les yeux ouverts l'autre les yeux fermés
5. **Situation 4** : les deux ferment les yeux, ne parlent pas et guident

Fin du jeu :

6. Prenez un temps pour que chaque binôme échange sur ce qu'ils ont vécu
7. Rassemblez la tribu et échangez sur ce qu'il s'est vécu

Pour aller plus loin :

Imaginaire possible :