

 6+ joueurs

 40 min



Handicap visuel



De 6 à 9 ans

Les mystères de la forêt

Adaptation de la fiche 205 de la Game Box

Objectif pédagogique

Se mettre dans la peau d'une personne non voyante tout en jouant

Matériel

- Des ingrédients
- Des déguisements pour représenter des êtres vivants de la forêt ou un mauvais génie
- Des lunettes de vision trouble disponibles dans la malle handicap-inclusion* ou de quoi bander les yeux
- De quoi faire des bruits de reconnaissance variés (sifflet, maracas, couverts en métal, clochettes...)

Déroulement

Le jeu se déroule sur une aire de jeu dans laquelle il n'y a aucun obstacle. Les joueurs sont répartis en 3 types de personnages : des enfants des bois (animés), des êtres vivants de la forêt (animateurs) et un mauvais génie (animateur).

Le problème, c'est que les enfants des bois sont aveuglés momentanément à cause d'un sort du mauvais génie (leur bander les yeux à l'aide des lunettes de vision trouble disponibles dans la malle handicap-inclusion* ou de foulards, masques de nuit ou autre).

Heureusement pour eux, le mauvais génie s'est emmêlé les pinceaux et se retrouve lui-même aveuglé à cause de son propre sort. Chaque enfant des bois doit retrouver tous les ingrédients pour guérir et retrouver la vue. Ces ingrédients se retrouvent cachés auprès des êtres vivants de la forêt. Pour les retrouver, il suffit d'écouter les bruits qu'ils produisent...

ils les conduiront vers eux. (Utiliser des éléments sonores : coup de sifflet, maracas, couverts en métal, clochettes...)

Au signal, les joueurs entrent dans l'aire de jeu à la recherche des êtres de la forêt. Ils récoltent chacun un ingrédient auprès de chaque être différent, éventuellement en échange d'une épreuve.

Le mauvais génie se promène également dans la forêt et intercepte les ingrédients reçus en touchant les enfants des bois. Si un être de la forêt est repéré par le génie, il change de place. Le gagnant est le premier qui a rassemblé l'ensemble des messages.

Variantes :

- Les ingrédients peuvent prendre différentes formes : des grains de sable colorés, des cailloux, des pièces de puzzle, des objets, des parties d'un trésor...
- Le jeu peut devenir un jeu de coopération si les joueurs rassemblent collectivement les différents ingrédients répartis chez les êtres de la forêt. Dans ce cas, peut-être prévoir plusieurs génies.

Après l'activité :

Installe ta section dans un endroit calme et en cercle (de préférence sans table). Place un cadre de bienveillance. Pose les questions suivantes et laisse chacun et chacune s'exprimer librement :

- Qu'est-ce qui vous a semblé facile et difficile dans le jeu ?
- Qu'avez-vous ressenti ?
- Avez-vous eu peur ?
- De quoi auriez-vous eu besoin ?
- Et si on accueillait quelqu'un avec un trouble visuel, que pourrions-nous faire pour que ça se passe au mieux ?
- Avez-vous des craintes à vous imaginer dans cette situation ?

Si vous avez reçu une demande d'inscription, c'est le moment de présenter la décision que vous avez pris en équipe de cadres, le nom de l'enfant ou du jeune, ses besoins spécifiques et d'annoncer à quel moment vous comptez l'accueillir.



**Commande la malle "Handicap-Inclusion" mise à ta disposition par la Fédération Nationale des Patros. Tu y trouveras toute une série d'accessoires pour sensibiliser au mieux tes patronnés aux différents handicaps.*

