

## FICHE

## ACTIVITE

## Parcours à l'aveugle

## Sensibiliser à la défiance visuelle

### Objectifs

Être capable de se repérer en situation de défiance visuelle

Être capable de comparer les vécus en situation valide et en situation de handicap

### But du jeu

Réaliser un parcours en situation de défiance visuelle en enchainant différentes actions

Accompagner un camarade en situation de défiance visuelle

### Déroulé

Tour 1 : Reconnaissance du parcours avec vision complète

Tour 2 : Faire le parcours avec vision réduite (lunettes)

Tour 3 : Faire le parcours à l'aveugle avec guide\*

Temps de verbalisation

*\* le guide peut être une canne et/ou un camarade à la voix et au coude (la personne en situation de défiance visuelle prend le coude de l'accompagnateur qui oriente mais ne tire pas – c'est la voix qui dirige-)*

### Consignes

Dans la zone de départ :

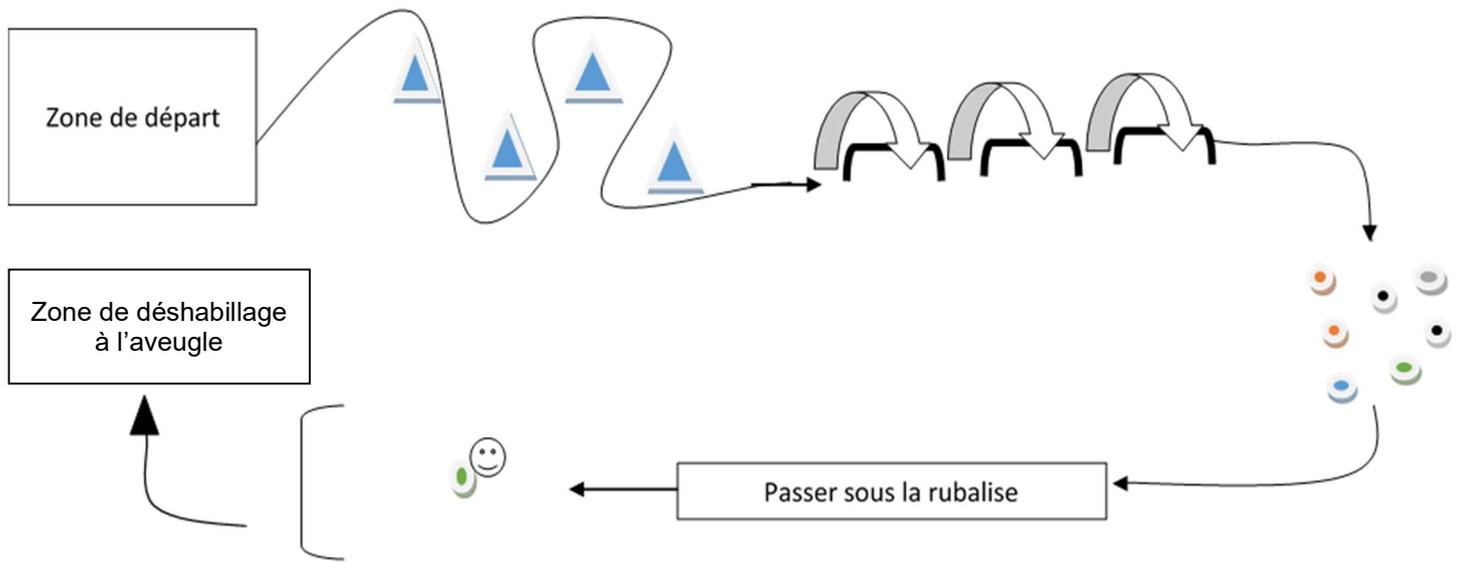
- Enfiler une chasuble, prendre un sac à dos, y mettre 2 sacs lestés et le mettre sur son dos
- Effectuer un slalom sans toucher ni faire tomber les plots
- Franchir les petites haies en passant par-dessus
- Traverser la zone remplie d'obstacles (ne pas toucher plus de 3 obstacles)
- Passer sous la rubalise
- Prendre le sac lesté dans le sac à dos puis l'envoyer dans un cerceau
- Le guide récupère les sacs lestés

A la fin du parcours, remettre le matériel dans la zone de départ

### Rôle de l'adulte

L'adulte responsable du groupe est garant :

- Du maintien du masque
- Du silence nécessaire au bon déroulement du jeu
- Du maintien en place du matériel
- De la régulation des joueurs sur le parcours (entrer dans la zone de départ uniquement quand le binôme précédent s'engage sur le parcours)
- **Du temps de verbalisation en clôture de l'atelier :**
  - ✓ Les difficultés rencontrées en situation de handicap (perte de repères – absence d'informations visuelles...) et en situation de guide
  - ✓ Les solutions mobilisées (coopération...)



**Vidéo de l'activité :**

<https://vu.fr/dycnv>

