

LE PARCOURS SONORE

A partir de :	6 ans	Effectif +/- :	10 minimum
Durée :	au moins 30 minutes	Lieu :	grande salle
Intérêts :	mémoriser plusieurs signaux sonores afin d'être capable de les repérer - faire confiance au guidage de ses partenaires - se repérer dans l'espace sans l'aide de la vision		
Conseils sécurité :	-		
Matériel :	un foulard, obstacles divers (chaises, tables, caisses...), un fanion.		
Déroulement / Règles :	<p>✚ But du jeu : un joueur effectue un parcours semé d'obstacles. Il est guidé par les signaux sonores qu'émettent d'autres joueurs.</p> <p>✚ Les joueurs forment deux groupes : les aveugles et les guides. Les guides sont partagés en 4 chœurs (A, B, C et D) qui apprennent à émettre chacun un son différent. le son A = en avant, le son B = à droite, le son C = à gauche, le son D = stop.</p> <p>✚ les chœurs se placent derrière la ligne de départ.</p> <p>✚ les aveugles apprennent à reconnaître les sons. Puis ils vont attendre dans une pièce à côté. Les obstacles sont disséminés à travers la pièce. Un fanion marque le point d'arriver.</p> <p>✚ On bande les yeux du premier joueur aveugle avant de le faire entrer dans la pièce. On le conduit au point de départ. Il va ensuite se diriger, en évitant les obstacles, grâce aux indications sonores du chœur de guide.</p> <p>✚ quand tous les aveugles sont passés, on intervertit les rôles.</p>		
Variante :	on peut disposer les chœurs : soit tout autour de la pièce, soit en croix, au milieu des côtés de la pièce. Dans ce cas, les sons émis par les chœurs sont identiques, sauf pour le signal stop. L'aveugle se déplace en allant dans la direction du signal. On peut jouer avec deux équipes comprenant des aveugles et des guides. On comptera le nombre de fois que les aveugles ont touché les obstacles.		
Conseil :	les aveugles avancent sans précipitation pour ne pas heurter brutalement un obstacle comme les aveugles passent les uns après les autres, le jeu est assez long. Il est donc préférable de limiter le nombre de joueurs.		

