

LES PASSANTS SILENCIEUX

A partir de :	7 ans	Effectif +/- :	10 minimum
Durée :	3 minutes par partie	Lieu :	une grande salle
Intérêts :	être attentif à son environnement sonore - conserver la maîtrise de soi lors du contact avec un autre joueur - s'orienter sans l'aide de la vision.		
Conseils sécurité :	-		
Matériel :	2 signaux sonores différents (clochette, siffler...), Un foulard par joueur (à la couleur de son équipe).		
Déroulement / Règles :	<p>✚ But du jeu : guidé par un signal sonore, deux équipes aux yeux bandés doivent rejoindre les bases opposées, elles vont devoir se croiser en évitant de toucher quelqu'un de l'équipe adverse.</p> <p>✚ On délimite un carré de 15 m de côté. Les deux équipes A et B sont disposées face à face, sur deux côtés opposés du carré. Les joueurs ont les yeux bandés. Derrière les équipes, se tient un animateur (ou un participants) muni d'un signal sonore.</p> <p>✚ Les joueurs sont d'abord invités à faire deux tours sur eux-mêmes. Au signal, les équipes partent vers la base opposée en se dirigeant vers la source sonore correspondante. Qui est émise toutes les cinq secondes. L'objectif est de toucher l'animateur dans un délai de trois minutes.</p> <p>✚ En revanche, pendant leurs déplacements, les joueurs d'une équipe essaient d'éviter tout contact physique avec ceux de l'autre équipe. Les joueurs ne doivent pas parler, sauf s'ils viennent à en toucher un autre. Si c'est le cas, ils imitent alors doucement le signal de leur équipe : si les deux joueurs ont le même signal, ils poursuivent leur avancée ; si les joueurs appartiennent à des équipes adverses, ils sont éliminés et sortent du terrain.</p> <p>✚ Au bout de trois minutes de jeu, l'équipe qui compte le plus grand nombre de joueurs ayant touché l'animateur émetteur du signal à gagner.</p>		
Variante :	<p>2 joueurs, qui entrent en contact, retournent à leur base de départ, au lieu d'être éliminés.</p> <p>Former quatre équipes de six joueurs maximums sur les quatre côtés du carré.</p> <p>Numéroter les joueurs des équipes. L'animateur appelle successivement les numéros de son choix, en laissant un temps d'attente exemple : « 2, 5, 8, partez ! »... (5 secondes de silence), « 7, 1, 9, partez ! ».</p>		
Conseil :	Le jeu doit se faire dans le plus grand silence afin de pouvoir détecter la présence d'autres joueurs autour de soi.		

