



**Solidarité et
ouverture
aux autres**

Guide l'aveugle

Jeu de confiance et d'apprentissage

Le but du jeu est de diriger à distance une personne non voyante en effectuant un relais radio avec la personne qui l'accompagne et la guide.

Cette activité rend compte des possibilités d'autonomie que procure la maîtrise des procédures de communication lorsque l'on a besoin de fournir et de recevoir des informations précises.

Prérequis

- Aucun pour les participants.
- Les chefs doivent savoir régler les PMR446 (émetteurs-récepteurs portatifs utilisant une fréquence libre de droits).

Objectifs pédagogiques

- Découvrir l'alphabet international
- Apprendre l'usage des émetteurs-récepteurs portatifs en fréquence libre
- Se faire confiance
- Écouter avant de parler
- Parler posément et avec précision

Préparatifs

- Chaque paire de PMR446 sera réglé sur un canal identique et codée de la même manière en CTCSS si l'environnement le nécessite (CTCSS = dispositif de protection contre des intrusions indésirables).
- Repérer des itinéraires de cinquante à cent mètres présentant des obstacles non dangereux, faciles à contourner et visibles depuis un point légèrement surélevé.

Matériel nécessaire

- Deux PMR446 par équipes chargées avec batteries supplémentaires et chargeur
- Carte avec mention de l'alphabet international
- Foulard de jeu

Déroulement

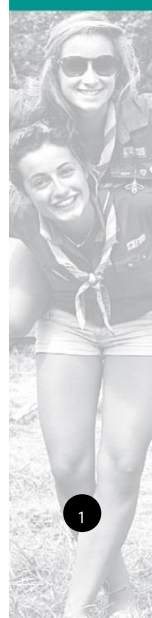
- Répartir les participants en autant d'équipes de trois que l'on dispose de paires de PMR446 avec un maximum de 5 équipes.
- Chaque équipe est placée au début d'un itinéraire sur le point haut sans savoir vers où elles devront se diriger.
- Le jeu se déroule en trois temps au cours desquels les participants A, B et C joueront alternativement trois rôles : l'aveugle, le guide, l'instructeur.
- Le mode d'emploi et les consignes d'usage des émetteurs-récepteurs sont donnés à tous avant le début du jeu.

Durée

- Entre 1/2 heure et 3/4 d'heures en trois rotations



KIT ANIMATION





Solidarité et ouverture aux autres

Premier temps : l'instructeur A et le guide B reçoivent chacun un émetteur-récepteur. Le joueur C a les yeux bandés avec le foulard. A donne par radio à B, les consignes lui permettant de diriger C en le tenant par le bras, vers la destination que le maître de jeu vient de lui indiquer. Il s'agit d'effectuer un trajet simple et de revenir au point de départ.

Deuxième temps : alterner A devient guide, B devient aveugle, C devient instructeur.

Troisième temps : alterner A devient aveugle, B devient instructeur, C devient guide.

Quatrième temps :

- Si les communications se déroulent sans difficulté majeure, chaque paire d'émetteurs-récepteurs étant sur des fréquences protégées, on peut compliquer la tâche des opérateurs en mettant deux équipes sur les mêmes fréquences au deuxième temps, puis toutes les équipes au troisième temps.
- L'exercice consiste alors à bien vérifier à qui l'on s'adresse en respectant les procédures précisées dans la fiche technique FTA#12.

Annexes

- FTS#3 Alphabet international
- FTA#12 Aide-mémoire PMR

