



Fiche technique "guide l'aveugle"

Il n'y a pas de prérequis à cette activité pour les enfants ; les chefs et cheffaines doivent savoir régler les PMR446. Le but de cette activité est de proposer une activité radio adaptée à la tranche d'âge, dans le cadre du rassemblement « De notre mieux ! ». Cette activité peut être un atelier « Yzô ».



En pratique

Objectifs éducatifs en lien avec l'activité

- Apprendre la communication (Ecouter avant de parler ; Parler posément et avec précision)
- Favoriser le développement de la confiance entre les enfants
- Initier à la radio (Présentation de l'alphabet international ; Apprendre l'usage des émetteurs-récepteurs portatifs en fréquence libre)

Durée de l'activité

Entre ½ heure et ¾ d'heures en trois rotations

Place conseillée dans le rassemblement

Lors de la journée louveteaux-jeannettes, pendant l'activité

Nombre d'animateurs pour l'activité

Un à deux animateurs

Nombre de participants recommandés

6 à 15 enfants, de manière à faire des équipes de 3, maximum 5 équipes

Matériel

- Deux PMR446 par équipe chargés avec batteries supplémentaires et chargeur
- Carte avec mention de l'alphabet international
- Un bandeau par participant

A préparer avant l'activité

- Chaque paire de PMR446 sera réglé sur un canal identique et codée de la même manière en CTCSS si l'environnement le nécessite (précaution 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.



Proposition de déroulement (30-45')

	Détail de l'activité	Durée indicative
Lancement de l'activité	<p>Répartir les participants en autant d'équipes de trois que l'on dispose de PMR446 avec un maximum de cinq équipes. Chaque équipe est placée au début d'un itinéraire sur le point haut sans savoir vers où ils devront se diriger.</p> <p>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.</p> <p>Le mode d'emploi et les consignes d'usage des émetteurs-récepteurs sont donnés à tous avant le début du jeu. Les consignes sont proposées ci-après.</p>	5-10'
Temps 1	L'instructeur A et le guide B reçoivent chacun un émetteur-récepteur. Le joueur C a les yeux bandés avec le bandeau. 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.	5-10'
Temps 2	Deuxième temps : alterner A devient guide, B devient aveugle, C devient instructeur.	5-10'
Temps 3	Troisième temps : alterner A devient aveugle, B devient instructeur, C devient guide.	5-10'
Fin de l'activité	Il s'agit de conclure sur la confiance liée à la bonne communication et donc à l'importance de dire les choses clairement. On pourra faire le lien avec Yzô. On pourra finir en reprenant l'alphabet international pour rappel.	5'

Enrichissement possible

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 ci-dessous.

Consignes

Avant tout appel, toujours écouter si la fréquence est libre

« **Base, Base, Base de Renards.** »

L'appelé est toujours nommé en premier trois fois de suite, suivi de l'appelant.

La base répond

« **Renards de Base, ici Denis. À toi !** »

Une fois le contact établi les échanges s'effectuent en se terminant toujours par « À toi ! » pour indiquer que c'est à l'autre d'émettre. Attendre quelques secondes avant de répondre mais pas plus de 5 secondes.

Si plusieurs stations communiquent ensemble, la base gère le trafic et les autres stations attendent impérativement leur tour pour se signaler sur l'air.

« **Base de Renards, ici Guillaume, nous avons trouvé le lieu du RDV. À toi !** »

« **Lynx de Base, Guillaume des Renards va vous donner les coordonnées du rendez-vous êtes-vous prêts ? À toi !** »

« **Base de Lynx, ici David, je suis prêt à prendre des notes. À toi !** »

« **Renards de Base, Guillaume tu peux donner les coordonnées à Denis, À toi !** »

« **Lynx de Renards, bonjour David vous devez aller sous le pont, À toi !** »

« **Renards de Lynx, le pont du chemin de fer ou celui de la route ? À toi !** »

« **Lynx de Renards, sous le pont de la route. À toi !** »

« **Renards de Lynx, OK c'est bien reçu. À toi !** »

Celui auquel la base a donné la fréquence doit la redonner avant de quitter.

« **Base de Lynx, contact terminé avec Renards, merci. À toi !** »

« **À tous de Base, prochain contact à 16 h 30, terminé.** »

IL FAUT :

- Parler lentement et intelligiblement.
- Utiliser l'alphabet international pour toutes les épellations.
- Attention aux noms de codes ou prénoms pouvant faire double emploi.