# Jeux de confiance pour enfants

***Voici un petit jeu et une variante plus « compétitive » qui permettent aux enfants d'expérimenter concrètement la confiance en l'autre.***

## Matériel

Tout ce qu'on peut utiliser pour fabriquer un parcours d'obstacles (cônes, chaises, tables, bouteilles…)

## Déroulement du jeu

Les participants se placent deux par deux, l'un met un bandeau sur les yeux de l'autre qui sera l'aveugle. On met alors en place un petit parcours d'obstacles. L'enfant qui n'a pas les yeux bandés doit guider son partenaire aveugle dans le parcours. Selon l'âge des enfants, la manière de guider l'autre peut varier : uniquement en donnant des indications (à droite, à gauche, tout droit…) pour les plus grands, en tenant la main ou l'épaule pour les plus petits.
Les enfants échangent les rôles et on modifie le parcours.
Quand tout le monde a fait le parcours, rassembler les enfants et demander à chacun de dire ce qui l'a aidé et ce qu'il a ressenti. Aurait-il pu atteindre le but tout seul ?

## Variante

Dessiner au sol une ligne de départ et plus loin, deux cibles (trois ou quatre cercles concentriques). Chaque cible doit être à la même distance de la ligne départ. On attribue à chaque cercle de la cible un nombre de points : par exemple, deux pieds sur le centre de la cible rapportent dix points, un pied sur le centre de la cible rapporte cinq points, un pied sur le deuxième cercle de la cible rapporte quatre points…

Partager les enfants en deux équipes. Dans chaque équipe, désigner un chef d'équipe. Tous les enfants ont les yeux bandés, sauf les chefs d'équipe. Chaque équipe est placée derrière la ligne de départ en face de la cible à atteindre.
L'animateur dispose alors des obstacles (le même nombre) entre la ligne de départ et les cibles.
Chaque chef d'équipe doit guider les membres de son équipe sur la cible en un minimum de temps, sans toucher d'obstacles (deux solutions : obstacle touché = joueur éliminé ou, moins sévère, obstacle touché = joueur retourne au départ). Lorsqu'un joueur est sur la cible, il est préférable qu'il garde son bandeau sur les yeux : cela évite qu'il soit tenté de vouloir guider les autres joueurs et cela ménage le suspens puisqu'il ne découvrira qu'à la fin du jeu la plus ou moins grande réussite de son équipe.
Quand tous les membres d'une équipe sont sur la cible (le chef d'équipe crie « stop »), le jeu s'arrête et on compte les points. L'équipe qui a le plus de points gagne. On peut ensuite discuter avec les enfants de ce qu'ils ont ressenti en devant se fier uniquement aux indications de leur chef d'équipe, de ce qu'ont ressenti les chefs d'équipe (leur responsabilité pour faire gagner leur équipe).
Avec les plus grands, on peut corser encore le jeu en limitant le nombre d'indications que le chef d'équipe pourra donner à chaque joueur (5 consignes maximum par exemple). Mais dans ce cas, il faut deux animateurs, un par équipe pour compter les consignes données par le chef d'équipe.

Crédit : Claire de Lattre-Duchet (UEPAL) – Point KT