

Jeu de Tempête pour faire connaissance



Voici un jeu expérimenté lors d'un camp d'école biblique de la paroisse *Ensemble fédératif des Vallées Cévenoles*

Tempête en mer

Objectifs du jeu.

- Faire connaissance avec le groupe.
- Être rapide et réactif.
- Être observateur.

Déroulement et règles du jeu.

Les participants sont les passagers d'un bateau naviguant par temps difficile...

Les joueurs sont disposés en cercle, assis sur des chaises ou des coussins ou dans une forme de coussin dessinée à la craie, à l'exception du meneur qui est debout au centre du cercle. Il y a donc une chaise (un coussin, une forme) de moins qu'il y a de participants.

Le meneur annonce, d'une voix assez forte pour que tout le monde l'entende au milieu de la tempête

« Tempête en mer pour ceux qui ont moins de 12 ans. »

« Tempête en mer pour les filles »

« tempête en mer pour ceux qui aiment le poisson »

« Tempête en mer pour ceux qui ont entendu parler de Jonas » « tempête en mer pour ceux qui aiment nager »

A chaque « tempête en mer » annoncée, les joueurs correspondant à la consigne doivent quitter leur chaise et trouver une nouvelle place, libre, le plus rapidement possible.

Le meneur profite de la tempête pour essayer d'occuper une des places libérées dans le cercle. S'il réussit, un des participants se retrouve sans chaise, et devient à son tour meneur.

Après 4 ou 5 tempêtes en mer sur les caractéristiques des participants, on introduit une variante qui aide les joueurs à mémoriser les prénoms en les obligeant à repérer rapidement qui est qui dans le groupe.

Le meneur du jeu, au centre, choisit 3 ou 4 participants et annonce « Tempête en mer pour Aurélien, Jenny et Anaïs ». Les 3 nommés doivent changer de place immédiatement sans laisser

au meneur le temps d'en occuper une. Si le meneur réussit à occuper une place, le joueur qui reste debout devient meneur à sa place.

Si le meneur annonce « Tempête en mer pour tout le monde ! », tous les joueurs doivent changer de place en même temps.