



TEMPETE EN MER		Jeux de Connaissance	
A partir de :	7 ans	Effectif +/- :	10 minimum
Durée :	10 min	Lieu :	Intérieur / extérieur
Intérêts :	Rapidité, observation, réflexes, faire connaissance avec le groupe...		
Conseils	-		
sécurité :	-		
Matériel :	Aucun		
Déroulemen t / Règles :	<p>Les joueurs sont rassemblés en cercle. Le meneur se trouve au milieu du cercle. Son but est de rejoindre le cercle, et de prendre la place d'un joueur. Pour cela il est le capitaine d'un bateau en pleine tempête et doit organiser les charges sur le pont du bateau. Il va alors indiquer aux joueurs des informations afin que les passagers changent de place.</p> <p>Pour cela il pourra dire des choses comme : tous ceux qui ont des baskets blanches changent de bord ! Tous ceux qui portent un jean changent de bord ! Tous ceux qui ont les cheveux longs changent de bord ! Tous ceux qui ont une pointure de chaussures supérieure à 38 changent de bord ! Etc.</p> <p>Les joueurs concernés doivent changer de bord le plus rapidement possible, ils changent donc de place et le meneur doit prendre une place qui se libère dans le cercle. Le joueur qui n'a pas trouvé de place devient le capitaine du bateau.</p>		
Variante :	<p>Les joueurs se placent en cercle et il y a un meneur au centre. Le meneur dit 2-3 prénoms et les jeunes nommés doivent changer de place entre eux sans que celui du centre prenne leur place. Dans ce cas, la personne qui est sans place, doit rester au centre et essayer de voler la place d'une autre personne le tour suivant. Parfois le meneur annonce "<i>tempête en mer!!!</i>" et à ce moment, tous les joueurs doivent changer de place.</p>		
Conseil :	<p>Il est bon de marquer au sol l'emplacement des jeunes, pour éviter le désordre lors des déplacements.</p>		

