

LE TWISTER

Fabrication du jeu :

Le matériel nécessaire :

- un vieux drap
- deux bols
- de la peinture ou (feutres)
- feuilles
- compas ou cylindre
- crayon
- ciseau



Déroulement de l'activité :

1. Protéger votre sol puis déposer le drap
2. Au crayon dessiner sur le drap 24 cercles soit 4 par 6 (voir photo) à l'aide d'un compas ou encore d'un cylindre (par exemple bol)
3. Peindre les cercles de 4 couleurs différentes. Vous pouvez créer les couleurs avec les enfants , (exemple : bleu et jaune = vert. Ce qui permet de renforcer les connaissances sur les couleurs de manière ludique.
4. Création des étiquettes de jeux :

Pour cela, vous pouvez écrire ou dessiner

➤ Dans le bol Numéro 1 :

- étiquette 1 : La main droite
- étiquette 2 : La main gauche
- étiquette 3 : Le pied gauche
- étiquette 4 : Le pied droit

➤ Dans le bol Numéro 2 :

étiquette 1 : une des quatre couleurs que vous avez choisi (par exemple rouge)

Répétez l'opération pour les trois étiquettes restantes avec des couleurs différentes

5. Une fois sec, c'est parti !

Règle du jeu

Comment se déroule une partie de Twister ?

Pour commencer il vous suffit de désigner le joueur qui sera l'arbitre de la partie.

Les autres joueurs se positionnent comme ceci : (chaque pied sur un rond de couleur)

Peu importe le nombre de joueurs, il faut juste être positionnés à l'extrémité du tapis.

L'arbitre pioche **un** papier dans chaque bol qui lui indique un membre du corps et une couleur, il les annonce à haute voix : exemple : Pied droit-rouge

Chacun des joueurs doit exécuter ce qui est annoncé par l'arbitre. Pour notre exemple c'est à dire mettre son pied droit sur un rond rouge. Une fois que vous êtes tous positionnés l'arbitre pioche de nouveau, annonce le membre et la couleur indiqués et tous les joueurs changent de place.

Quelques règles importantes :

- Un rond ne peut être occupé que par un seul joueur, c'est le plus rapide qui accède au rond en cas de litige.
- Une fois un membre posé vous devez tenir la position jusqu'au prochain tour de roulette ;
- Si une couleur est annoncé deux fois de suite vous devez quand même changé de rond idem pour le membre ;
- Si tous les ronds de la même couleur sont occupés l'arbitre tourne la roulette jusqu'à ce qu'une autre couleur sorte ;
- Vous pouvez lever un membre d'un rond seulement pour faire passer le membre d'un des autres joueurs. Une fois fait, vous devez repositionner votre membre à l'identique sur le rond.

Si vous n'êtes que deux joueurs dans ce cas il n'y aura pas d'arbitre, chacun votre tour vous énoncerez le membre et la couleur du rond sur lequel votre adversaire devra se positionner.

Comme gagner une partie de twister ?

Pour gagner il vous suffit de rester le plus longtemps debout. A l'inverse dès que vous tombez ou que votre genou ou votre coude touche le tapis, vous êtes éliminés. Si vous jouez par équipe de deux, si l'un des deux joueurs tombe ou touche le tapis avec son genou ou son coude, c'est l'équipe qui perd !

Ce jeu permet non d'acheter mais de recyclé ce que vous n'utiliser plus. La fabrication de jeu permet de travailler la motricité fine mais aussi les couleurs..

Jouer au jeu permet aux enfants de se défouler tout en travaillant leurs coordination.