



# GIANT TWISTER GAME



## Matériel

- un «sol de jeu» par exemple un quadrillage (10x10) tracé sur le sol (carreaux de 35 à 50 cm de côté). On peut le tracer avec une bombe de craie (sur ciment, goudron ou herbe). Ensuite, soit on trace un cercle ou une croix de couleur à la craie dans les cases (une couleur par ligne), soit on place des cônes de couleur à l'extrémité de chaque ligne.
- la roue avec flèche, à poser à plat. (cf modèle ci-dessous, à photocopier en A3 et coller sur bristol fort ; puis colorier les 16 cercles selon l'initiale. Fixer la flèche au centre en veillant à ce qu'elle tourne facilement.)
- ALTERNATIVE à la flèche si elle tourne mal: utiliser un dé neutre, le lancer sur la roue (à laquelle on peut fabriquer des bords pour le bloquer) et regarder dans quelle section il s'arrête.

## Joueurs (peut se jouer en classe entière)

- un ou deux juges chargés de la roue. Ils tournent la flèche et annoncent.
- les joueurs de plateau (vêtements souples très conseillés)
- éventuellement, des arbitres (jusqu'à 12) de chaque côté du plateau, chargés de vérifier les mouvements, et de répéter l'annonce du juge. Jouer avec des arbitres permet de jouer effectivement avec une demi-classe sur le plateau, mais les arbitres ont un rôle actif.

## Déroulement

Les juges tournent la flèche et annoncent: "Put your right hand on red !" (ou pour les plus jeunes, «Right hand, red!»). Les joueurs doivent suivre sa consigne, sachant que:

- Si ma main droite est DÉJÀ sur une case rouge, je peux ne pas la bouger, ou essayer de la placer sur une autre case rouge.
- Une case ne peut être occupée que par un seul pied et/ou une seule main. Si deux joueurs convoitent la même case, un juge ou arbitre décide qui y était en premier.
- Mes mains et pieds doivent toujours rester en contact avec la case jusqu'à l'annonce suivante. *Exception*: je peux soulever un membre quelques instants pour laisser passer une autre main ou un autre pied, MAIS je dois l'annoncer avant aux juges-arbitres en disant «left hand up!» par exemple.

*Strategie*: j'essaye de remplir une case proche d'un autre joueur, pour l'obliger à se contorsionner en passant par-dessus ou par-dessous un bras ou une jambe !

## **Elimination**

Un joueur est éliminé s'il touche le sol avec n'importe quelle autre partie du corps ou s'il lève une main ou un pied. Il peut s'auto-éliminer s'il sent que la position ou le mouvement est impossible.

## **Gagner**

Le dernier joueur sur le plateau a gagné ! (ou les 3 ou 5 derniers, etc.)



