

C08	Twister		Age :	6+
			Cycle :	2-3
Charles Foley, Neil Rabens, Reyn Guyer Milton Bradley 1966 USA			Intérêt culturel	4/5
			Valeur ludique	4/5
			Richesse des formulations	3/5
			Adaptabilité lexicale	1/5
			Nombre de joueurs :	2-5
			Durée :	5 min.

Mots-clés : action - couleurs - corps - latéralisation

Description : Twister est un grand classique du jeu de société aux USA. Ce jeu a été un véritable phénomène de mode à sa sortie dans les années 1960, et est toujours utilisé de nos jours, notamment lors de fêtes d'anniversaires. Il n'a pas connu un grand succès commercial en France.

But du jeu : être plus habile que ses adversaires en posant ses pieds et ses mains sur les cercles de couleur indiqués par la roulette, et être le dernier à rester debout.

Matériel : une roulette et un tapis dédié (voir annexes)

Déroulement : Les joueurs se déchaussent et le meneur de jeu prend la roulette. Le disque de la roulette est divisé en différentes zones (main gauche, main droite, pied gauche, pied droit), qui sont subdivisées en quatre couleurs correspondant aux tâches de couleur du tapis.

Règle du jeu :

- Pour deux ou trois joueurs et un arbitre : Tous les joueurs prennent position aux extrémités du tapis. L'arbitre tourne ensuite la roulette et annonce à voix haute le membre et la couleur obtenus. Par exemple : « *Put your left hand on a red circle.* ». Les joueurs doivent alors s'exécuter sans que leur genou ou leur coude ne touche le tapis. A chaque tour, le membre désigné doit être déplacé vers un nouveau cercle de la couleur demandée, même si la couleur est la même qu'au tour précédent. Un cercle ne peut pas être partagé par deux joueurs. C'est le premier arrivé qui est prioritaire. On ne peut théoriquement pas enlever son pied ou sa main sauf pour permettre à son adversaire de passer, et en l'ayant annoncé au meneur de jeu au préalable. Ex : « *Can I move my left hand?* ». Tout joueur qui pose un genou ou un coude à terre est éliminé. Le gagnant est le dernier joueur non éliminé.
- Pour quatre joueurs et un arbitre : La position de départ diffère un peu. Les deux joueurs du binôme se tiennent côte à côte à une extrémité du tapis. Ensuite, la partie se déroule selon les mêmes règles hormis le fait que deux joueurs d'une même équipe peuvent partager un disque de couleur.
- Pour deux joueurs sans arbitre : Les joueurs n'utilisent pas la roulette, mais énoncent à tour de rôle la couleur ou la partie du corps qu'ils souhaitent jouer. Joueur 1 « *I choose the left hand.* » Joueur 2 « *I choose the red circle.* » (éventuellement, ensemble : « *Let's put the left hand on the red circle.* ») Les deux joueurs exécutent alors simultanément l'action attendue.



Variantes, adaptations et exploitations pédagogiques : Il est possible de jouer avec la version originale du jeu, ou de fabriquer soi-même des tapis similaires. La roulette pourra être remplacée par des cartes. Ce jeu permettra de mobiliser le lexique des parties du corps et des couleurs, ainsi que quelques verbes d'action.

On peut envisager de diversifier les possibilités, par exemple en ajoutant des couleurs, ou des parties du corps : les genoux, les coudes, ou la tête. Il est essentiel de faire oraliser les élèves sur ce qu'ils font ou doivent faire. On peut utiliser la vidéo authentique suivante pour introduire les règles : <https://www.youtube.com/watch?v=7A5XO0udmdo>

Capacités, activités de communication langagière :

	Comprendre à l'oral	Parler en continu	Lire
Capacités	Suivre des instructions courtes et simples.	-utiliser des expressions et des phrases proches des modèles rencontrés.	Comprendre des textes courts et simples en s'appuyant sur des éléments connus. (variante)

Lexique pour l'interaction : <i>Left/right/hand/foot (elbow, knee, head) red, yellow, blue, green (+ other colours) A player, a referee</i>	Formulations possibles : <i>Put your on the ... circle. I choose ... (variante à deux joueurs sans arbitre) You've lost. I win!/You win! I've lost.</i>
---	--