

# 16 - Twister

Catégorie ESAR : 405 - jeu sportif.

Catégorie ludo : jeu adapté en atelier.

Editeur jeu original : MB.

Accessibilité : jeu tactile.

A partir de 6 ans, de 2 à 4 joueurs.

Présentation :

Le but du jeu est de garder l'équilibre en posant les pieds et les mains sur des disques de textures différentes désignés par la flèche du plateau de jeu.

Les joueurs sont éliminés s'ils tombent au sol. Toucher le sol avec une autre partie du corps que les mains ou les pieds est considéré comme tomber. Le joueur gagnant est celui qui reste en équilibre sur le tapis !

## BUT DU JEU

Etre plus habile que vos adversaires pour garder l'équilibre en posant vos pieds et vos mains sur les cercles de couleurs et de textures différentes désignées par la flèche du plateau de jeu.

## PREPARATION

- Déplier le tapis et le poser bien à plat.
- Explorer le tout pour reconnaître les textures qui correspondent aux couleurs :
  - **rouge** : matière lisse en plastique
  - **jaune** : matière souple en néoprène
  - **marron** : matière douce en feutrine
  - **turquoise** : matière rêche en tissu
- Les joueurs enlèvent leurs chaussures et l'arbitre prend le plateau de jeu.
- Celui-ci est divisé en quatre parties : main droite, main gauche, pied droit et pied gauche. Chaque partie est subdivisée en quatre couleurs/ textures correspondant à celles du tapis.

**POUR 2 OU 3 JOUEURS ET 1 ARBITRE**

- Position de départ pour 2 joueurs :  
Les joueurs se placent face à face, aux 2 extrémités du tapis. Chacun pose un pied sur le cercle jaune et l'autre pied sur le cercle turquoise le plus proche. L'arbitre rappelle si nécessaire la correspondance couleur/texture ou indique directement la texture.
- Position de départ pour 3 joueurs :  
2 joueurs se placent comme indiqué ci-dessus et le troisième se place sur les deux cercles rouges situés au milieu du grand côté du tapis.

**DEROULEMENT**

- L'arbitre fait tourner la flèche et annonce à haute voix le membre et la couleur/texture désignés par celle-ci. Par exemple : « Main droite rouge ».  
Les joueurs doivent alors se placer en respectant la consigne.

Dans cet exemple, ils doivent poser chacun la main droite sur n'importe quel cercle rouge vide sans que le genou et le coude ne touchent le tapis.

- A chaque tour, l'arbitre relance la flèche et les joueurs doivent déplacer le membre énoncé vers un nouveau cercle, même si la couleur/texture énoncée est la même que celle du tour précédent.
- Un cercle ne peut être occupé que par la main ou le pied d'un seul joueur.
- Si deux joueurs atteignent le même cercle simultanément, seul l'arbitre peut décider lequel des 2 était le premier. L'autre doit alors se poser ailleurs !
- Une fois que vous avez posé la main ou le pied dans un cercle, vous ne pouvez plus bouger jusqu'au tour suivant. Un joueur peut cependant lever provisoirement un bras ou une jambe pour laisser passer le membre d'un autre joueur.

Dans ce cas, il doit d'abord annoncer son mouvement à l'arbitre et ensuite se replacer sur le cercle qu'il occupait précédemment.

- Si les 6 cercles d'une même couleur sont occupés, l'arbitre continue à faire tourner la flèche jusqu'à ce qu'une autre couleur sorte.
- Le premier joueur qui tombe ou laisse son coude ou son genou toucher le tapis est éliminé.

S'il n'y a que 2 joueurs, l'autre est déclaré gagnant.

S'il y a 3 joueurs, les deux autres continuent jusqu'à ce qu'il y en ait un deuxième qui tombe ou touche le tapis. Le dernier joueur en position est alors le gagnant.

### **Suggestion de stratégie :**

Dès le début, avancez en direction de votre adversaire pour restreindre ses mouvements et l'obliger à passer en dessous ou au-dessus de vous.

## POUR 4 JOUEURS ET 1 ARBITRE

- Position de départ pour 4 joueurs :  
Les 2 joueurs de chaque équipe se placent côte à côte dans les quatre cercles à chaque extrémité du tapis.
- La partie se déroule conformément aux règles énoncées pour 2 et 3 joueurs.  
La seule différence est que les joueurs d'une même équipe peuvent occuper un même cercle. Un joueur peut, par exemple, occuper un cercle jaune avec son pied et son équipier avec sa main.
- Quand l'un des deux joueurs d'une équipe tombe ou touche le tapis avec un genou ou un coude, la partie est finie et l'équipe adverse est déclarée gagnante !

## POUR 2 JOUEURS SANS ARBITRE

- La partie se joue conformément aux règles énoncées plus haut, c'est-à-dire pour 2 ou 3 joueurs avec arbitre, mais sans le plateau de jeu.

Les deux joueurs annonceront à tour de rôle le membre, puis la couleur à jouer.

### Exemple :

Quand les 2 joueurs sont en position de départ, l'un d'eux nomme le membre de son choix et l'autre annonce la couleur où ce membre devra se poser.

Ils exécutent ensuite et simultanément l'ordre ainsi donné.

- La partie continue, chaque joueur choisissant à chaque tour et alternativement le membre qu'il veut déplacer et la couleur qui lui convient le mieux, ou est aussi la plus difficile à atteindre pour son adversaire !
- Le joueur qui reste debout, quand l'autre tombe ou met le genou ou le coude à terre, est déclaré gagnant !