

Édition Noël

Twister

Le gagnant est le dernier joueur encore debout !

2 Spelers/
2 joueurs

De la

Préparation

1. Si vous jouez pour la première fois, assemblez d'abord la roulette comme indiqué sur la photo ci-contre.
2. Dépliez le tapis et posez-le à plat sur le sol.

Comment jouer

Plus de 2 joueurs : Choisissez un des joueurs comme arbitre, chargé de tourner la roulette et d'annoncer les mouvements à faire.

Pour jouer à 2 : Vous n'utilisez pas la roulette. Chacun votre tour, dites quel pied ou quelle main doit être posé(e) et sur quel cercle le/la poser.

Position de départ

Pour commencer, placez-vous comme montré sur les photos.

Plus de 4 joueurs : Essayez de placer les joueurs supplémentaires où vous pouvez sur le tapis, ou formez des équipes (voir plus loin Jeu en équipe).

C'est parti !

Faites tourner la roue. L'arbitre annonce la couleur du cercle, et la main ou le pied à déplacer (ex : Main gauche rouge). Tous les joueurs déplacent leur main ou leur pied le plus rapidement possible sur le rond de couleur.

Arbitrage

1. Un cercle ne peut être occupé que par un pied ou une main ! Si deux joueurs se rendent ensemble sur le même cercle, le premier arrivé peut y rester. Si vous n'arrivez pas à vous départager, c'est à l'arbitre de décider. Sa décision est sans appel.
2. Une fois que vous avez déplacé votre pied ou votre main, vous ne pouvez plus bouger, sauf si l'arbitre vous donne la permission de bouger pour permettre à un autre joueur d'atteindre un cercle.
3. Si les 6 cercles d'une même couleur sont occupés, tournez à nouveau la roulette pour obtenir une autre couleur.
4. Si l'arbitre annonce deux fois de suite la même couleur, vous ne pouvez pas rester sur le même cercle, vous devez poser la main/le pied sur un autre cercle (Si tous les cercles de la même couleur sont occupés, tournez à nouveau la roulette).
5. Si vous perdez l'équilibre et que votre genou ou votre coude touche le sol, ou si vous tombez par terre, vous êtes éliminé !

Variantes de Jeu

Twister à ton tour ! Déplacez-vous sur les cercles les uns après les autres ! Avant de commencer à jouer, donnez-vous chacun un numéro. Puis, l'arbitre fait tourner la roulette une 1ère fois, et le Joueur n°1 se déplace.

Il tourne ensuite la roulette une 2ème fois et le Joueur n°2 se déplace, et ainsi de suite.

Jeu en Équipe Vous êtes nombreux ? Formez des équipes (de préférence des équipes de 2 joueurs). Les membres d'une même équipe peuvent partager le même cercle. Si un des joueurs d'une équipe touche le sol avec son genou ou son coude, ou tombe, son équipe au complet est éliminée !

Tournoi Chaque équipe affronte les autres équipes, l'une après l'autre. A chaque fois, l'équipe vainqueur remporte 1 point. Notez les scores. Lorsque toutes les équipes se sont affrontées, celle qui a le score le plus élevé remporte le tournoi !

Tournoi par élimination Deux équipes s'affrontent. L'équipe gagnante reste sur le tapis et affronte une autre équipe, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les équipes aient joué : la dernière équipe à n'avoir pas été éliminée remporte le tournoi.



Voc

1.

2.

Meer

ex

er

An

Om d

dracht is v

beweging

Spelen m

van hetzei

met een kn

Twister

bij (het wi

scoort)

Twister

de mat en

team op d

Inhoud T

© 2006 Hasl

Gedistribue

Kleuren en d

LEWIS & CLARK - JORDAN TWISTER - 2006