FICHE PROFESSEUR

**Jeu : Twister**

|  |  |
| --- | --- |
|  **Niveau / classe** | A1 / 5.-7. kl., 1. g. |
|  |  |
| **Thème** | Jeu collectif |
|  |  |
| **Matériel nécessaire** | Le jeu Twister (original ou fait maison) |
|  |  |
| **Objectifs** | **À l’oral :**Savoir-faire – *Færdighedsmål** Respecter les règles d’un jeu collectif
* Suivre des instructions

Savoirs – Vidensmål* Connaître des parties du corps et leur prononciation
* Connaître des formes géométriques et leur prononciation
* Revoir les couleurs
 |
| **Culture et société :*** Découvrir un jeu connu de toutes les familles et les enfants français
 |
|  |  |
| **Durée** | **50 min** |

LIENS ET INFORMATIONS

Le jeu se compose normalement d’un tapis et d’un plateau de jeu avec une flèche. Mais si vous ne possédez pas déjà ce jeu, il est très facile de le fabriquer. Suivez les étapes présentées dans la fiche pour le fabriquer avec ou sans vos élèves.

Pour acheter le jeu pour votre école, vous pouvez consulter ce lien :

[*http://www.hasbro.com/fr-fr/product/twister:C71921FA-5056-900B-10D3-25880E1E5284*](http://www.hasbro.com/fr-fr/product/twister%3AC71921FA-5056-900B-10D3-25880E1E5284)

1. FABRICATION DU JEU

**Matériel nécessaire**

Pour chaque équipe (de 3 à 5 élèves) :

* un tapis ou un drap blanc pour constituer un tapis de jeu (vous pouvez aussi représenter la zone avec du scotch de couleur au sol)
* 12 feuilles de papier de couleurs (3 feuilles bleues, 3 rouges, 3 jaunes et 3 vertes)
* Scotch double face

**Etapes de fabrication**

* Découper les feuilles de papier en formes géométriques (carré, cercle, triangle)
* Coller les formes sur le sol ou sur le tapis de jeu de façon aléatoire ou non et en laissant un espace d’environ 10 cm entre les formes.



1. PREPARATION DU JEU

Avant de commencer le jeu et afin d’en optimiser le succès, il est utile de faire une petite révision sur les couleurs, les formes géométriques et les parties du corps :

* en classe entière, montrer les couleurs (se servir de ce que portent les élèves ou bien des couleurs présentes dans la classe, sur les murs, par exemple) et demandez aux élèves de donner le nom de la couleur.
* puis vous pouvez montrer les parties du corps
* mimer les formes géométriques.

Ensuite expliquer les règles du jeu aux élèves :

* le but du jeu est de mettre une partie du corps (gauche ou droite) sur une pastille de couleur. Un premier joueur s'exécute en suivant les ordres de l’arbitre, et c'est au tour du joueur suivant.
* la difficulté croît au fil du jeu car à chaque tour, les ordres de l’arbitre s’ajoutent, et les joueurs sont souvent dans une position inconfortable.
* les joueurs sont éliminés s'ils tombent au sol. On ne peut pas, par exemple, poser un genou à terre. Le dernier joueur qui tombe, ou le dernier qui reste sur le tapis est désigné vainqueur.
1. EN AVANT ? JOUEZ !

Partager les élèves en équipes. Chaque équipe jouera sur son tapis de jeu.

Le professeur jouera le rôle de l’arbitre.

Il annoncera à un premier élève par groupe : « main gauche sur rond rouge » etc. Puis il continue les annonces pour que tous les joueurs soient placés sur les tapis.

Une fois que l’exercice est bien compris et systématisé, les élèves peuvent prendre le rôle de l’arbitre tour à tour.