

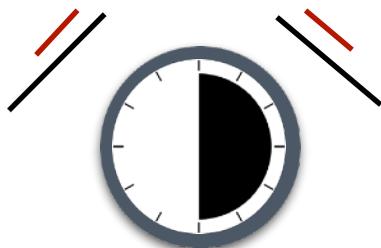


LE TWISTER 3 DÉS



Inspiré du jeu de société « **Twister** » inventé et breveté par **Charles FOLEY** et **Neil W.RABENS** aux Etats-Unis en 1969.

+3
ans



4 → 12

idema.

JEUX EXPRESS

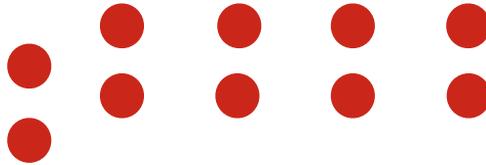


A jouer debout ou au sol, avec des noms du corps humain, des couleurs, ...



Préparer 3 dés : 1 avec les parties du corps entourées en orange, 1 avec les parties du corps entourées en gris et 1 avec les éléments bonus ou contraintes. L'équipe désigne un assembleur qui sera en possession des 3 dés et qui aura pour mission de constituer une chaîne humaine. Les autres joueurs se tiennent en face de lui. Il lance un à un les 3 dés et réalise les actions demandées. Exemple 1 : main (dé orange) / épaule (dé gris) / étoile (dé bonus ou contraintes). À l'aide de 2 joueurs de son choix, l'assembleur place la main d'un joueur A sur l'épaule d'un joueur B. L'étoile signifie que cela peut être n'importe quelle main sur n'importe quelle épaule. Exemple 2 : coude (dé orange) / genou (dé gris) / droite gris (dé bonus ou contraintes). L'assembleur place n'importe quel coude d'un joueur A sur le genou droit d'un joueur B. La partie s'arrête quand il n'y a plus aucune possibilité d'assemblage. On comptabilise le nombre de positions effectuées et maintenues.

L'espace de jeu est à déterminer selon les caractéristiques des participants.



 équipe A  assembleur

 animateur    dés

