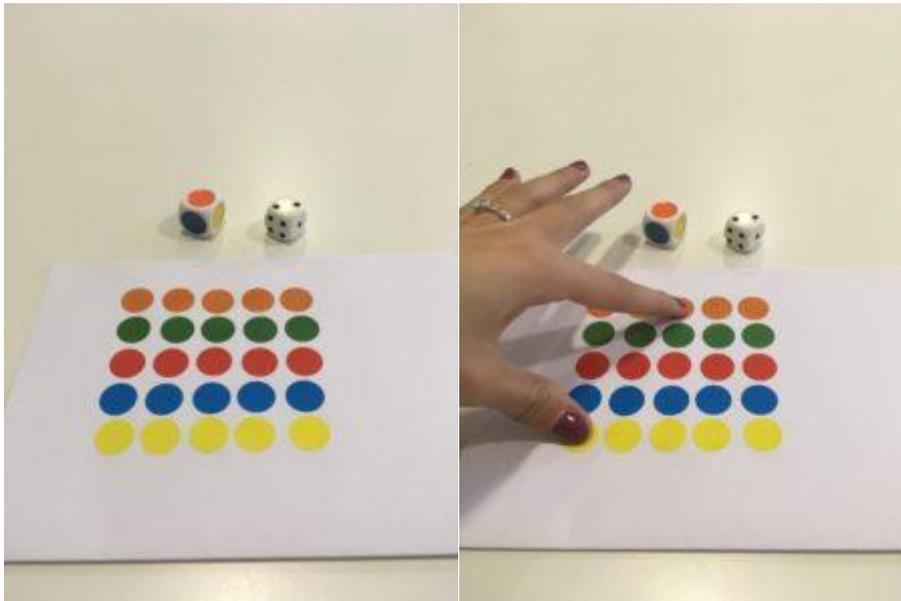


# Twister des doigts



## Matériel nécessaire :

- 1 demi-feuille et 5 ronds (ou gommettes) de 5 couleurs différentes
- 1 dé numéroté de 1 à 6
- 1 dé comportant 6 couleurs ou un disque de couleurs avec une aiguille tournant sur une attache parisienne

## But du jeu :

L'objectif est d'être le dernier à maintenir les positions des doigts imposées par les dés sur les ronds de couleurs.

## Règles du jeu :

Lancer les deux dés ensemble. L'un indiquera une quantité, l'autre la couleur.

Le « 1 » indique le premier doigt (le pouce), le « 2 » indique l'index et ainsi de suite jusqu'au 5 pour l'auriculaire.

Si le dé indique « 6 », on choisit le doigt qu'on veut bouger.

Le dé de couleur indique le rond de couleur sur lequel on doit poser le doigt correspondant. Si le dé indique la 6ème couleur (ou du blanc), on choisit sur quel rond on souhaite poser le doigt.

En fait, les règles sont sensiblement les mêmes que celles du Twister géant.

## Intérêts psychomoteurs :

Ce jeu renforce la conscience des différents doigts, la mobilité et la souplesse afin de renforcer la dextérité manuelle et la précision du geste fin.

## Les items psychomoteurs travaillés :

- Dextérité manuelle
- Schéma corporel
- Graphisme