

## Matériel :

- 2 silhouettes (garçon et fille) à habiller
- 1 roulette
- 35 vêtements
- 4 lacets de couleur

Avec le jeu Habille-moi, les plus petits joueront avec différents types de vêtements tels que bonnets, pulls, robes, pantalons, shorts, baskets, bottes... et associeront chacun d'eux à la météo ou l'activité pratiquée. En passant les lacets à travers les trous correspondants pour habiller les deux silhouettes, garçons et filles entraîneront leur motricité fine et la coordination œil-main, et s'entraîneront également au laçage.



## POUR UN SEUL JOUEUR

Les propositions pour un seul joueur sont des activités que l'enfant peut réaliser de façon autonome une fois familiarisé avec le jeu. Toutefois, la participation d'un adulte est toujours recommandée pour enrichir l'activité et partager le temps de jeu.

## Range ton armoire :

Poser tous les vêtements sur la table face visible et proposer à l'enfant de les trier selon les critères suivants :

- parties du corps : regrouper les vêtements selon la partie du corps qu'ils couvrent. Une fois séparées, nommer chacune d'elles.



- couleurs : trier les vêtements selon leur couleur principale. Puis, demander à l'enfant d'indiquer lequel est son préféré pour chaque couleur.



- saisons : demander à l'enfant qu'il sépare les vêtements par saison, en commençant par le printemps et qu'il les ordonne ensuite des plus frais aux plus chauds.



### Ma tenue préférée :

Proposer à l'enfant de regarder tous les vêtements et de choisir sa tenue préférée. Une fois les vêtements choisis, lui expliquer comment les fixer aux silhouettes à l'aide des lacets. Les lacets peuvent maintenir un vêtement de 3 façons : avec des lignes parallèles verticales, horizontales ou des lignes croisées. On peut utiliser les 3 formes sur les deux silhouettes afin que l'enfant choisisse sa préférée.

Une fois les lacets passés, les enfants doivent les faire tenir en faisant un nœud, avec l'aide d'un adulte s'ils ne maîtrisent pas encore la technique.



### Comment est-ce que je m'habille aujourd'hui ?

Proposer à l'enfant de faire tourner la roulette et d'identifier à voix haute la météo ou la situation indiquée, et plus particulièrement s'il croit qu'il fait froid ou chaud.

Puis il doit choisir les vêtements qui lui semblent les plus adaptés pour la situation indiquée, et habiller la silhouette de son choix en utilisant les lacets. Une fois les vêtements posés, on peut demander à l'enfant les raisons de son choix.



### Dessin de mode :

Proposer à l'enfant de dessiner ses propres vêtements et de les colorier à sa guise. Il peut utiliser les pièces du jeu comme modèle, mais également en créer de nouveaux en modifiant légèrement le contour des pièces. Veiller à conserver la position des trous afin que le tout s'ajuste correctement aux silhouettes.

Vous pouvez coller ces nouveaux vêtements sur du carton pour qu'ils soient plus résistants, et l'adulte peut faire les trous afin que l'enfant puisse jouer à habiller les personnages avec ses propres créations.



### Couleurs partagées :

Demander à l'enfant d'habiller les personnages de façon à ce que toutes les pièces d'une même tenue aient au moins une couleur en commun.

À chaque fois qu'une tenue est terminée, on peut essayer d'en faire une autre et à la fin compter le nombre total de tenues différentes qu'on a réussi à former.



### POUR 2 JOUEURS

#### On est en retard !

Cette modalité est indiquée pour des enfants déjà familiarisés avec le jeu car il requiert une certaine habileté motrice pour lacer rapidement les vêtements.

Poser toutes les pièces de vêtement face visible sur la table et expliquer qu'on ne s'est pas réveillé à l'heure. Maintenant, il faut se dépêcher pour récupérer le temps perdu et ne pas arriver en retard. Faire ensuite tourner la roulette puis quelqu'un dit « Partez ! » Les joueurs devront alors choisir les vêtements correspondants à la situation indiquée par la roulette et habiller leur personnage le plus rapidement possible. Le premier à habiller son personnage a gagné.



### Je m'habille dans le noir :

Poser tous les vêtements sur la table, face cachée. Chaque joueur prend un personnage. Au début de la partie, chaque joueur fait tourner la roulette une fois. Si le deuxième obtient le même résultat, il relance la roulette jusqu'à ce qu'il obtienne un résultat différent. Puis les joueurs essaieront de terminer d'habiller leur personnage avec les vêtements correspondant à l'indication de la roulette le premier.

Pour cela, ils chercheront simultanément les vêtements nécessaires en retournant les pièces une à une. Il est interdit de retourner une nouvelle pièce avant d'avoir reposé la précédente face cachée si elle ne correspondait pas.

Le premier à habiller son personnage avec les bons vêtements remportera la partie.



### Devine où je suis :

Poser les vêtements au centre de la table et l'un des joueurs choisit en secret une des propositions de la roulette alors que l'autre choisit une silhouette à habiller.

Ensuite, le joueur avec le personnage prendra un des vêtements et la montrera à l'autre afin que celui-ci lui dise s'il correspond à la situation ou non. Dans l'affirmative, il pourra la lacer sur la silhouette, sinon, il devra la donner à l'autre joueur.

Le joueur qui a choisi la situation remporte la partie s'il obtient 6 vêtements. S'il réussit à habiller complètement son personnage, l'autre joueur pourra faire jusqu'à deux propositions pour deviner la situation choisie. S'il la devine, il remporte la partie.



Ref.19600



ATTENTION ! NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE 3 ANS.  
PETITS ÉLÉMENTS. DANGER D'ÉTOUFFEMENT.  
CONSERVEZ CES INFORMATIONS EN CAS DE BESOIN.  
LE CONTENU DE CE JEU PEUT DIFFÉRER DE CELUI FIGURANT  
SUR LES PHOTOS.

Fabriqué en Espagne par **EDUCA BORRAS, S.A.U.**  
Osona, 1 · 08192 Sant Quirze del Vallés · Espagne  
[www.educaborras.com](http://www.educaborras.com)

