

J'habille CAILLOU et ROSIE !

Objectifs :

- Utiliser un dé codé
- Mémorisation du schéma corporel

Matériel :

- Un plan de jeu pour chaque joueur
- Un dé dont les faces représentent des vêtements
- Pièces d'habillement

But du jeu :

Etre le premier à avoir habillé Caillou et Rosie

Déroulement :

A tour de rôle, les enfants lancent le dé et prennent la pièce de vêtement indiquée par le dé.

Si le joueur a déjà posé le vêtement indiqué, il passe son tour.

J'habille CAILLOU et ROSIE !









