











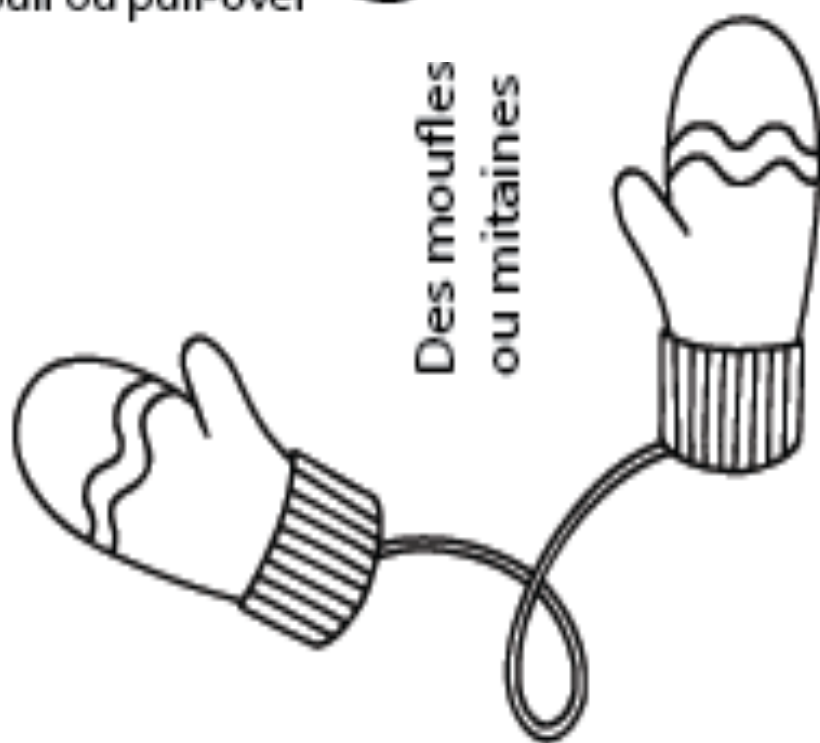
| | | | | | | |
|---------------------|---|--|---|---|-----------|------------------------|
| -3 | une écharpe | | | des mouffles | des gants | -5 |
| un pull |  |  |  |  | | un manteau |
| | une écharpe | un pull | une chaussette épaisse | une veste | | |
| des bottes fourrées |  |  |  | | | un cache-oreilles |
| | un cache-oreilles | des bottes fourrées | un manteau | | | |
| -9 |  |  |  | | | -4 |
| | des gants | des mouffles | un bonnet | | | |
| départ | une veste | | | un bonnet | | une chaussette épaisse |



un pull ou pull-over



un anorak avec capuche



Des moufles
ou mitaines



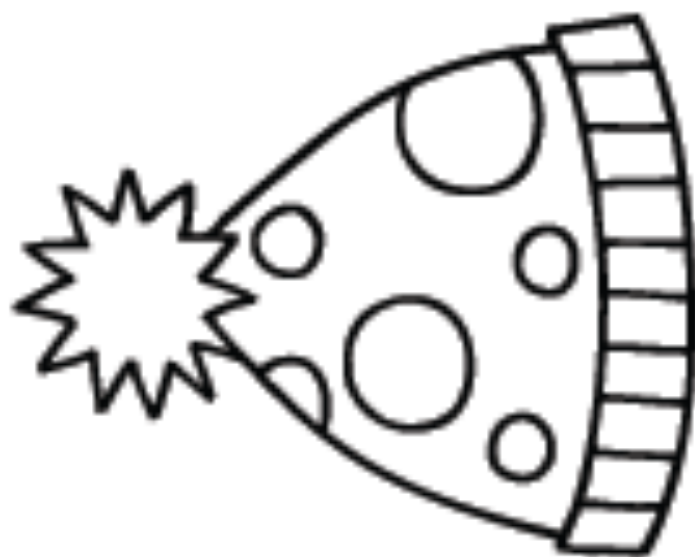
un manteau



des bottes fourrées



chaussette épaisse



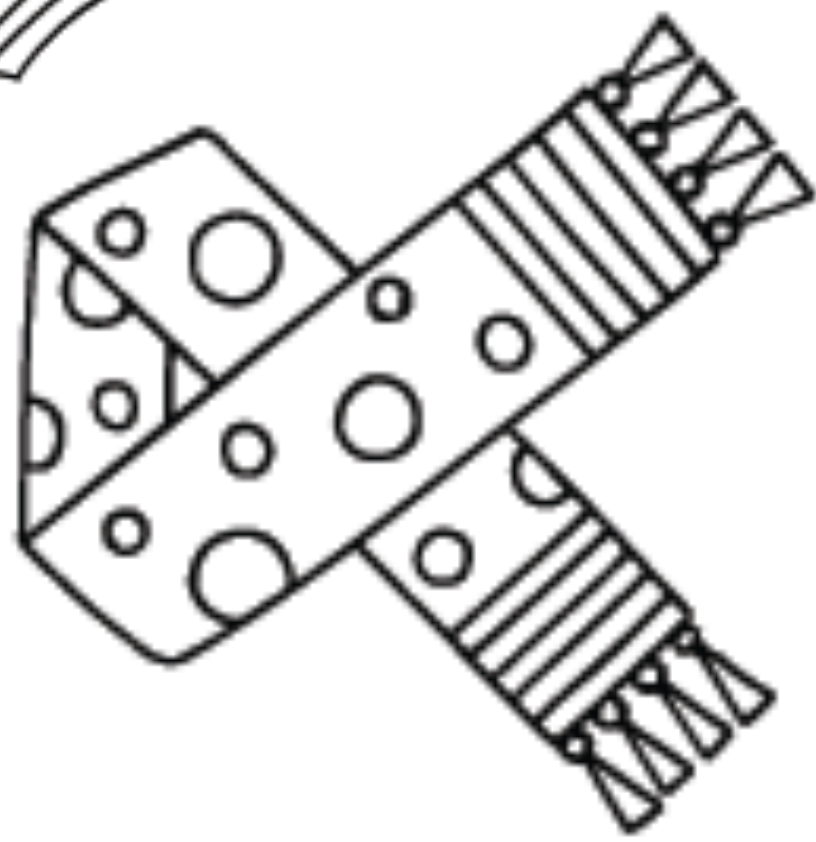
un bonnet



des gants



un cache-oreilles



une écharpe

Jeu des habits

Règles du jeu :

Pour 3 à 6 enfants.

Matériel : pions de couleur, dé de 1 à 6, 1 image de chaque vêtement par élève, de quoi faire un parcours ou une estafette.

Chacun choisit un pion de couleur et le pose sur la case départ. L'enfant le plus jeune lance le dé et avance du nombre de cases correspondant. Il peut avancer dans n'importe quel sens.

- S'il tombe sur le nom d'un vêtement, il doit faire le parcours, aller chercher une image du vêtement et revenir au jeu de l'oie. Il lance à nouveau le dé.
- S'il tombe sur une case où il n'y a rien d'écrit, il fait simplement le parcours, puis rejoue.
- S'il tombe sur un vêtement qu'il a déjà, il fait le parcours mais ne prend pas d'image.

Tous les joueurs jouent en même temps.

Le premier à avoir réuni les 10 images différentes a gagné !