



## Habille ta poupée

Chaque joueur doit habiller une poupée des pieds à la tête. Pour cela, les cartes de pictogrammes lui permettent de gagner des vêtements. Mais il y a parfois des embûches...

Page 2 : Règles du jeu

Page 3 : Pictogrammes à découper

Page 4 : Modèle de poupée





# Habille ta poupée

## **But du jeu :**

Habiller sa poupée.

## **Préparation du matériel :**

Imprimer, plastifier et découper autant de poupées qu'il y a de joueurs, avec les vêtements et accessoires correspondants.

Imprimer, plastifier et découper les cartes « vêtements » et les cartes « actions » en autant d'exemplaires qu'il y a de poupées.

**Variante :** Réunir de vraies poupées, avec vêtements et accessoires.

## **Déroulement de la partie :**

Chaque joueur a une poupée devant lui. Dans une boîte se trouvent les vêtements et les accessoires.

Sur la table, on dispose le tas de cartes vêtements et actions mélangées, face cachée.

Chacun leur tour, les joueurs piochent une carte.

Si la carte représente le pictogramme d'un vêtement ou d'un accessoire que leur poupée n'a pas encore, et dont elle a besoin, ils le prennent dans la boîte, sinon ils reposent la carte à côté de la pioche.

Pour les cartes « action » :



le joueur peut choisir le vêtement qu'il veut dans la boîte



le joueur doit enlever un vêtement et le remettre dans la boîte.



le joueur donne un vêtement à un autre joueur qui en a besoin pour habiller sa poupée.



La poupée doit toujours avoir un chapeau, des chaussures et un sac, mais pour le reste des vêtements, plusieurs combinaisons sont possibles : robe seule / robe + tee-shirt / jupe + tee-shirt / jupe + short + tee-shirt / pantalon + pull, etc.

Cartes vêtements et actions, à imprimer en autant d'exemplaires qu'il y a de poupées.

		
		
		
		

