

Bodyco



3+

F GB D E I P NL S DK RUS



BODYCO

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold
Conteúdo • Игровой комплект



Un premier jeu sur le schéma corporel



à partir
de 3 ans



2 à 6



20 min

Contenu : 1 roue, 36 cartes silhouettées et 6 modèles.

But du jeu : être le premier à reproduire son personnage-modèle.

Mise en place du jeu :

- Avec l'enfant, repérer et nommer les parties de corps illustrées sur la roue.



tête



bras



main



jambe



pied

- Demander à l'enfant de repérer et de nommer ces parties de corps sur lui.

Préparer le jeu :

- Placer la roue au centre de la table.
- Chaque joueur choisit un personnage-modèle et récupère les 6 pièces correspondantes (la couleur du verso des pièces correspond à la couleur de fond de la carte-modèle).



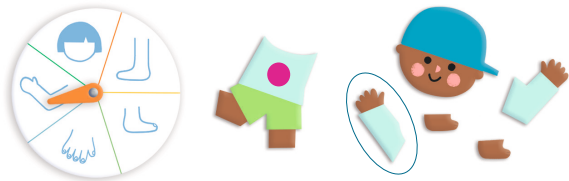
- Chaque joueur cherche sa pièce de démarrage. C'est celle qui possède ce symbole au verso : ● Il la place, face visible, devant lui.

- Les autres pièces sont également retournées. Elles sont étalées à côté.



Déroulement du jeu :

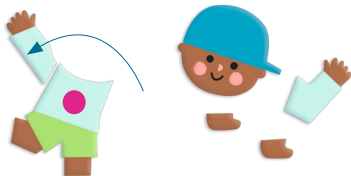
- Le joueur le plus jeune commence. Il fait tourner l'aiguille de la roue. La roue indique un membre du corps.
- L'enfant regarde parmi ses pièces s'il a un membre identique.



Si l'enfant a un membre identique parmi ses pièces, il doit :

1. le nommer correctement.
2. le montrer sur lui : **« Un bras ! »**

Si ces 2 actions sont correctes, l'enfant prend la pièce et la place à l'endroit correspondant (comme sur la carte-modèle), contre sa pièce de démarrage.



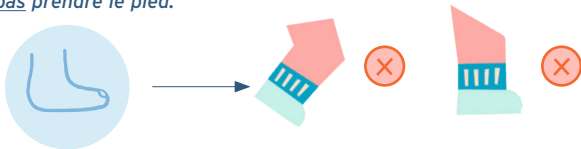
Et c'est au tour du joueur suivant.

Si l'une de ces 2 actions est fautive, c'est au tour du joueur suivant.

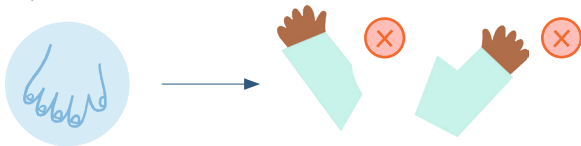
Si l'enfant n'a pas de membre identique parmi ses pièces, c'est au tour du joueur suivant.

Attention, il faut strictement respecter le membre indiqué :

si la roue indique le pied, mais que l'enfant a besoin de 2 pièces-jambe, il ne peut pas prendre le pied.



De même, si la roue indique la main, mais que l'enfant a besoin de 2 bras, il ne peut pas prendre la main.



• Le jeu s'arrête lorsqu'un joueur termine son personnage en premier. Il a gagné !



A first game on knowledge and awareness of the human body



3 years and over



2 to 6



20 min

Contents: 1 spinner, 36 silhouette-shaped cards and 6 templates.

Aim of the game: Be the first to recreate your template figure.

Introducing the game:

- Help the child to identify and name the parts of the body shown on the spinner.



head



arm



hand



leg




foot

- Ask the child to identify and name these parts of the body on their own body.

Game set-up:

- Place the spinner in the centre of the table.
- Each player chooses a template figure and collects the 6 pieces associated with their template

(the colour on the back of the pieces corresponds to the background colour of the template card).

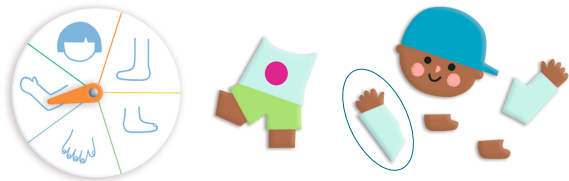
- Each player looks for their starting piece. It is the one with this symbol on the back:  They place it face up in front of them.

- The other pieces are also turned over. They are spread out to one side.



How to play:

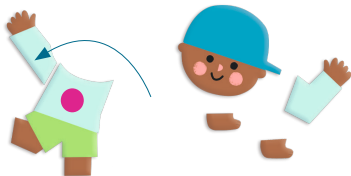
- The youngest player goes first and spins the pointer on the spinner. The spinner lands on one of the body parts.
- The child looks to see if they have a matching body part among their pieces.



If the child has a matching body part among their pieces, they have to:

1. Correctly name the body part.
2. Show where it is on their own body: **"An arm!"**

If the child does these 2 things correctly, they take the piece and place it in the right position (as shown on their template card) in relation to their starter piece.



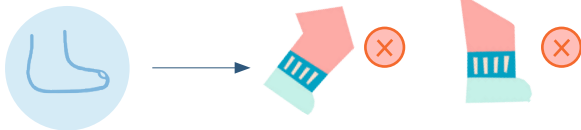
Then it is the next player's turn.

If the child does one of these 2 things wrong, play passes to the next player.

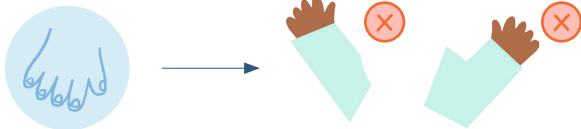
If the child does not have a matching body part among their pieces, play passes to the next player.

Please note that players must adhere to the body part indicated:

If the spinner lands on the foot but the child needs 2 leg pieces, they cannot take the foot.



Similarly, if the spinner lands on the hand but the child needs 2 arms, they cannot take the hand.



• The game ends when one of the players becomes the first to complete their figure. That player is the winner!



Ein erstes Lernspiel zum Thema Körper



ab 3
Jahren



Inhalt: 1 Drehscheibe, 36 Silhouettenkarten und 6 Vorlagen.

Ziel des Spiels: Als Erster seine Figurenvorlage nachbilden.

Vor dem Spiel:

- Das Kind macht sich mit den Körperteilen vertraut, die auf der Drehscheibe abgebildet sind, und benennt sie.



Kopf



Arm



Hand




Bein



Fuß

- Das Kind bitten, diese Körperteile am eigenen Körper zu erkennen und zu benennen.

Spielvorbereitung:

- Die Drehscheibe in die Mitte des Tisches legen.
- Jeder Spieler wählt eine Figurenvorlage und nimmt sich die 6 entsprechenden Körperteile (die Farbe auf der Rückseite der Teile entspricht der Hintergrundfarbe auf der Vorlagenkarte).
- Jeder Spieler sucht sein Start-Körperteil. Das ist das Körperteil mit folgendem Symbol auf der Rückseite:  Er legt es aufgedeckt vor sich hin.
- Die anderen Körperteile werden ebenfalls umgedreht. Sie werden danebengelegt.

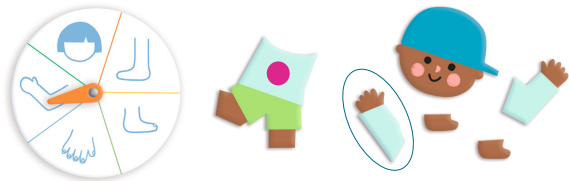


=



Spielablauf:

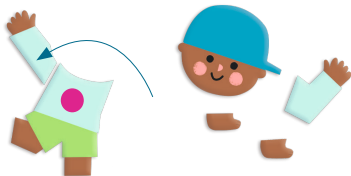
- Der jüngste Spieler beginnt. Er lässt die Drehscheibe kreisen. Die Drehscheibe zeigt ein Körperteil an.
- Das Kind schaut, ob es unter seinen Teilen ein identisches Körperteil findet.



Wenn das Kind unter seinen Teilen ein identisches Körperteil findet, muss es:

1. das Körperteil richtig benennen.
2. es am eigenen Körper zeigen: **„Ein Arm!“**

Wenn diese 2 Schritte richtig sind, nimmt das Kind das Teil und legt es an der entsprechenden Stelle (wie auf der Vorlagenkarte) an sein Start-Körperteil an.



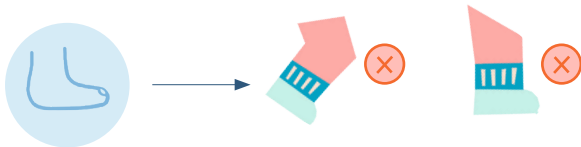
Und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Wenn einer der 2 Schritte falsch ist, ist der nächste Spieler an der Reihe.

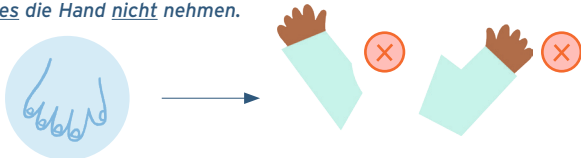
Wenn das Kind unter seinen Teilen kein identisches Körperteil findet, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Achtung, das angezeigte Körperteil muss strikt eingehalten werden:

Wenn die Drehscheibe den Fuß zeigt, aber das Kind 2 Beinteile braucht, darf es den Fuß nicht nehmen.



Das gilt auch, wenn die Drehscheibe die Hand zeigt, aber das Kind 2 Arme braucht. Dann darf es die Hand nicht nehmen.



• Das Spiel endet, wenn ein Spieler seine Figur als erster vervollständigt. Er hat gewonnen!



Un primer juego sobre el esquema corporal

a partir
de 3 años

de 2 a 6



20 min

Contenido: 1 ruleta, 36 cartas-silueta y 6 cartas-modelo.**Objetivo del juego:** ser el primero en reproducir su personaje-modelo.**Preparación del juego:**

- Identificar y nombrar con el niño las partes del cuerpo ilustradas en la ruleta.



cabeza



brazo



mano




pierna



pie

- Pedir al niño que identifique y nombre esas mismas partes del cuerpo en su cuerpo.

Preparación del juego:

- Colocar la ruleta en el centro de la mesa.
- Cada jugador elige un personaje-modelo y coge las 6 piezas correspondientes (*el color del reverso de las piezas corresponde al color de fondo de la carta-modelo*).
- Cada jugador busca su pieza de partida. Es la que tiene este símbolo en el reverso:  Se la coloca delante, boca arriba.
- También se da la vuelta al resto de las fichas y se disponen todas a un lado.

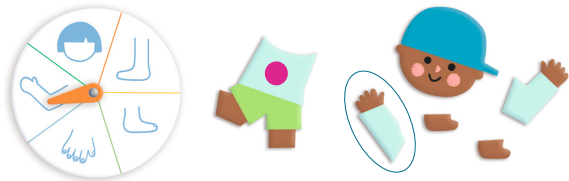


=



Desarrollo del juego:

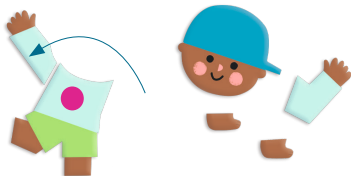
- Empieza el jugador más joven. Gira la aguja de la ruleta. La ruleta señala un miembro del cuerpo.
- El niño observa si hay algún miembro igual entre sus piezas.



Si el niño tiene un miembro igual entre sus piezas, deberá:

1. nombrarlo correctamente.
2. señalarlo sobre su propio cuerpo: «¡Un brazo!»

Si estas 2 acciones son correctas, el niño coge la pieza y la coloca en el lugar correspondiente (como en la carta-modelo), pegada a su pieza de partida.

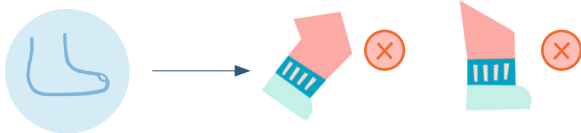


El turno pasa entonces al jugador siguiente.

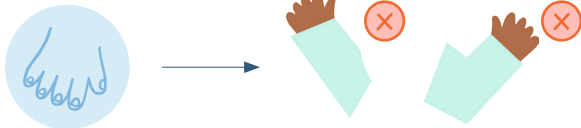
Si una de estas 2 acciones es incorrecta, el turno pasa al jugador siguiente.

Si el niño no tiene ningún miembro igual entre sus piezas, el turno pasa al jugador siguiente.

Cuidado, hay que respetar obligatoriamente el miembro señalado:
si la ruleta señala el pie, pero el niño necesita 2 piezas-pierna, no puede coger el pie.



Del mismo modo, si la ruleta señala la mano, pero el niño necesita 2 brazos, no puede coger la mano.



• La partida se termina cuando un jugador es el primero en completar su personaje.
¡Ha ganado!



Un primo gioco sullo schema corporeo



a partire
da 3 anni



da 2 a 6



20 min.

Contenuto: 1 ruota, 36 carte sagomate e 6 modelli.

Scopo del gioco: riprodurre il proprio personaggio modello per primi.

Preparazione del gioco:

- insieme al bambino individuare e dire il nome delle parti del corpo illustrate sulla ruota.



testa



braccio



mano



gamba




piede

- Chiedere al bambino di identificare e dire il nome di queste parti sul suo corpo.

Preparare il gioco:

- mettere la ruota al centro del tavolo.
- Ogni giocatore sceglie un personaggio modello e recupera i 6 pezzi corrispondenti

(il colore del retro dei pezzi corrisponde al colore dello sfondo della carta modello).

- Ogni giocatore cerca il suo pezzo di partenza; è quello con questo simbolo sul retro:  Lo mette a faccia in su davanti a sé.

- Si girano anche gli altri pezzi, che vengono messi a fianco.

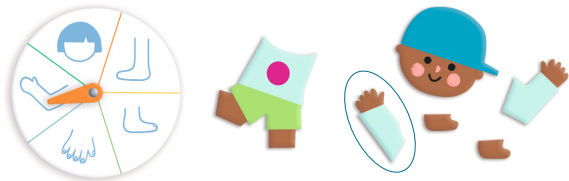


=



Svolgimento del gioco:

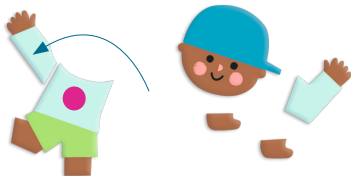
- comincia il giocatore più giovane. Fa girare la freccia della ruota. La ruota indica una parte del corpo.
- Il bambino guarda se, tra i suoi pezzi, c'è una parte identica.



Se il bambino ha una parte identica tra i suoi pezzi, deve:

1. dirne il nome corretto.
2. mostrare la parte su di sé: **“Un braccio!”**

Se queste 2 azioni sono corrette, il bambino prende il pezzo e lo posiziona nello spazio corrispondente (come sulla carta modello), a fianco al suo pezzo di partenza.



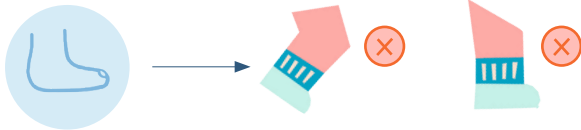
È il turno del giocatore successivo.

Se una di queste 2 azioni è sbagliata, tocca al giocatore successivo.

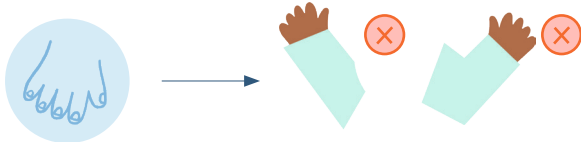
Se il bambino non ha una parte identica tra i suoi pezzi, tocca al giocatore successivo.

Attenzione! Si deve rispettare rigorosamente la parte indicata:

se la ruota indica il piede, ma il bambino ha bisogno di 2 pezzi gamba, non può prendere il piede.



Allo stesso modo, se la ruota indica la mano, ma il bambino ha bisogno di 2 braccia, non può prendere la mano.



• Il gioco si conclude quando un giocatore termina il proprio personaggio per primo: ha vinto!



Um jogo introdutório sobre o esquema corporal



a partir de
3 anos



2 a 6



20 min

Conteúdo: 1 roleta, 36 cartões com silhuetas e 6 modelos.

Objetivo do jogo: ser o primeiro a reproduzir o seu personagem-modelo.

Preparação do jogo:

- Identificar e nomear, juntamente com a criança, as partes do corpo ilustradas na roleta.



cabeça



braço



mão



perna



pé


- Pedir à criança para identificar e nomear essas partes do corpo no seu próprio corpo.

Preparar o jogo:

- Colocar a roleta no centro da mesa de jogo.

- Cada jogador terá de escolher um personagem-modelo e pegar nas 6 peças correspondentes

(a cor do verso das peças corresponde à cor de fundo do cartão modelo).

- Cada jogador deve procurar a sua peça de partida. É aquela que tem este símbolo no verso:  Deverá colocá-la com a face virada para cima à sua frente.

- As restantes peças também devem ser viradas para cima e ficar dispostas ao lado.

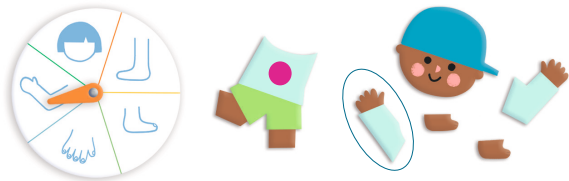


=



Como jogar:

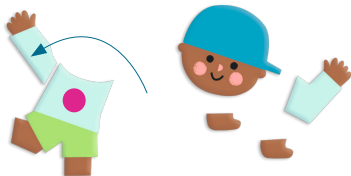
- O jogador mais novo é o primeiro a jogar. Começa por girar a roleta. A roleta apontará para um membro do corpo humano.
- A criança terá de verificar se existe um membro idêntico entre as suas peças.



Se a criança tiver um membro idêntico entre as suas peças, deverá:

1. Dizer o seu nome corretamente.
2. Apontar para ele no seu próprio corpo: **“Um braço!”**

Se estas 2 ações estiverem corretas, a criança terá de pegar na peça e colocá-la no sítio correspondente (como no cartão modelo), sobre a sua peça de partida.

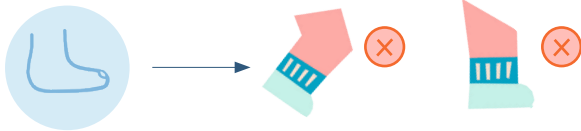


E terá de passar a vez ao jogador seguinte.

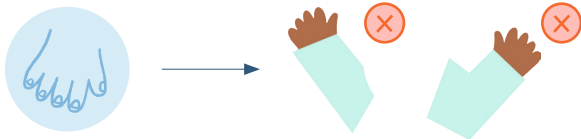
Se uma destas 2 ações estiver incorreta, terá de passar a vez ao jogador seguinte.

Se a criança não tiver o membro idêntico entre as suas peças, terá de passar a vez ao jogador seguinte.

Atenção: *é imperativo respeitar o membro apontado pela roleta: se a roleta apontar para um pé, mas a criança precisar de 2 peças de perna, ela não poderá pegar no pé.*



Da mesma forma, se a roleta apontar para uma mão, mas a criança precisar de 2 braços, ela não poderá pegar na mão.



• O jogo termina assim que o primeiro jogador completar o seu personagem, vencendo o jogo!



Een eerste spel rond het thema lichaamsbesefVanaf 3
jaar

2 tot 6



20 min.

Inhoud: 1 draaiwijzer, 36 lichaamsdelen en 6 modellen.**Doel van het spel:** Als eerste zijn model namaken.**Vorbereiding van het spel:**

- Bekijk en benoem samen met het kind de lichaamsdelen die op de draaiwijzer staan afgebeeld.



hoofd



arm



hand



been



voet

- Vraag het kind om deze lichaamsdelen te benoemen en bij zichzelf aan te wijzen.

Het spel voorbereiden:

- Leg de draaiwijzer in het midden van de tafel.
- Elke speler kiest een model en pakt de 6 bijbehorende lichaamsdelen (*de kleur van de achterkant van de lichaamsdelen komt overeen met de achtergrondkleur van de modelkaart*).
- Elke speler zoekt het lichaamsdeel waarmee hij moet beginnen. Op de achterkant van het betreffende kaartje staat dit symbool:  Hij legt dit kaartje met het plaatje naar boven voor zich neer.
- De andere lichaamsdelen worden ook omgedraaid en ernaast gelegd.

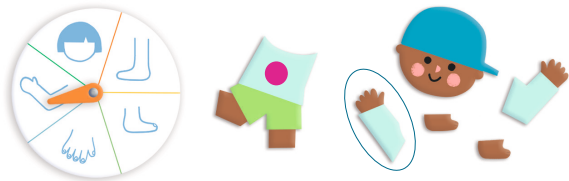


=



Spelverloop:

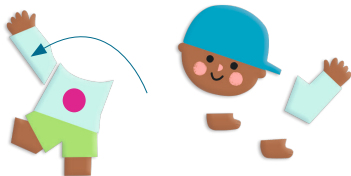
- De jongste speler begint. Hij draait aan de pijl van de draaiwijzer. De draaiwijzer geeft een lichaamsdeel aan.
- Het kind kijkt of hij hetzelfde lichaamsdeel voor zich heeft liggen.



Als het kind hetzelfde lichaamsdeel voor zich heeft liggen, moet het:

1. de juiste naam van het lichaamsdeel geven.
2. het lichaamsdeel bij zichzelf aanwijzen: **'Een arm!'**

Als de speler deze 2 opdrachten goed heeft uitgevoerd, pakt hij het lichaamsdeel en legt het op de juiste plaats (zoals op de modelkaart), tegen het lichaamsdeel aan waarmee hij begonnen is.



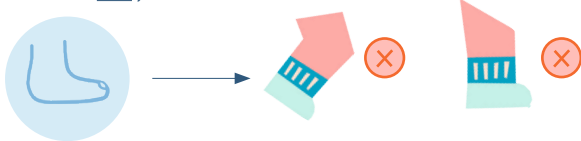
De volgende speler is aan de beurt.

Als hij een van deze 2 opdrachten verkeerd heeft uitgevoerd, is de volgende speler aan de beurt.

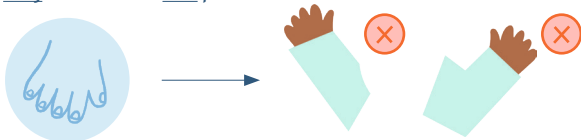
Als het kind niet hetzelfde lichaamsdeel voor zich heeft liggen, is de volgende speler aan de beurt.

Let op: het kind moet *precies* het juiste lichaamsdeel benoemen en aanwijzen:

Als de draaiwijzer een voet aangeeft, maar het kind heeft 2 benen nodig, dan mag het de voet niet pakken.



Hetzelfde geldt als de draaiwijzer een hand aangeeft, maar het kind heeft 2 armen nodig, dan mag het de hand niet pakken.



• Het spel eindigt als een speler zijn personage als eerste af heeft. Die speler heeft gewonnen!



Ett första spel om kroppsuppfattning



från 3 år



2 till 6



20 min

Innehåll: 1 snurrhjul, 36 silhuettkort och 6 modeller.**Spelets mål:** Att vara den första som återskapar sin modellfigur.**Spelförberedelse:**

- Gå igenom och namnge kroppsdelarna som visas på snurrhjulet tillsammans med barnet.



huvud



arm



hand



ben

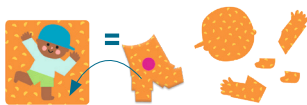



fot

- Be barnet identifiera och benämna dessa kroppsdelar på sin egen kropp.

Förberedelse av spelet:

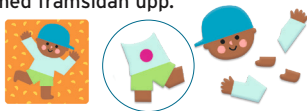
- Placera snurrhjulet på bordets mitt.
- Varje spelare väljer en modellfigur och tar de 6 tillhörande kroppsdelarna (*färgen på baksidan av delarna motsvarar bakgrundsfärgen på modellkortet*).



- Alla spelare letar upp sin startdel. Det är den del som har den här symbolen på baksidan:  De lägger startdelen framför sig, med framsidan upp.

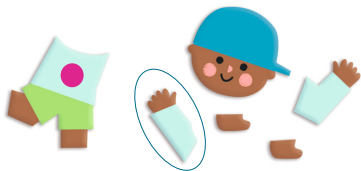
- De andra delarna vänds också upp.

De placeras ut intill.



Spelets gång:

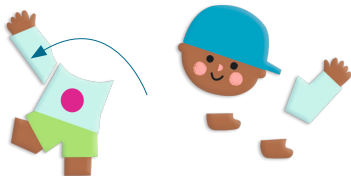
- Den yngsta spelaren börjar. Hen snurrar visaren på snurrhjulet. Snurrhjulet pekar på en kroppsdel.
- Barnet tittar bland sina delar om hen har en likadan kroppsdel.



Om barnet har en likadan kroppsdel bland sina delar måste hen:

1. nämna kroppsdelens vid dess rätta namn.
2. visa kroppsdelens på sig själv: **“En arm!”**

Om de 2 handlingarna är rätt, tar barnet delen och placerar den på motsvarande ställe (som på modellkortet), mot sin startdel.

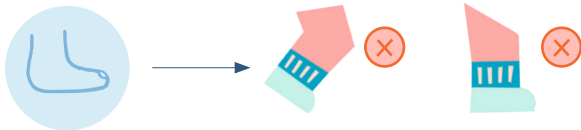


Sedan går turen vidare till nästa spelare.

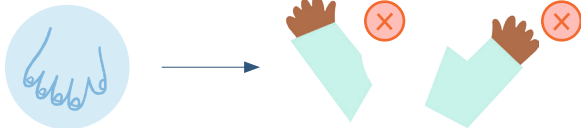
Om en av dessa 2 handlingar är fel, går turen vidare till nästa spelare.

Om barnet inte har en likadan kroppsdel bland sina delar, går turen vidare till nästa spelare.

Observera, att det måste vara precis den angivna kroppsdelen:
om snurrhjulet anger foten men barnet behöver 2 bendelar kan hen inte ta foten.



På samma sätt gäller att om snurrhjulet visar handen men barnet behöver 2 armar, kan hen inte ta handen.



• Spelet är slut så snart en spelare har fått klart sin figur. Det är den spelaren som vinner!



Et spil om kroppens opbygning til de mindste



fra 3 år



2-6



20 min

Indhold: 1 hjul, 36 silhuetkort og 6 modeller.

Spilletets formål: At være den første til at fuldende sin personmodel.

Forberedelse af spillet:

- Find og benævn kropsdelene på hjulet sammen med barnet.



hoved



arm



hånd




ben

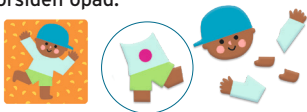
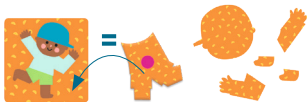


fod

- Bed barnet om at finde og benævne sine egne kropsdele.

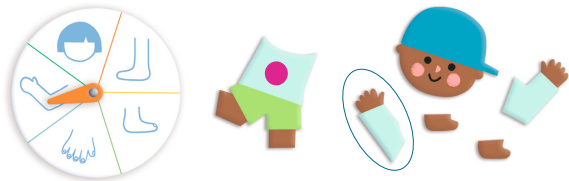
Forberedelse af spillet:

- Placer hjulet midt på bordet.
 - Hver spiller vælger en personmodel og tager de 6 tilsvarende brikker (farven på bagsiden af brikkerne svarer til modelkortets baggrundsfarve).
 - Hver spiller finder sin startbrik. Det er den, som har dette symbol på bagsiden:  Han/hun lægger den foran sig med forsiden opad.
 - De andre brikker vendes også om.
- De spredes ud ved siden af.



Sådan foregår spillet:

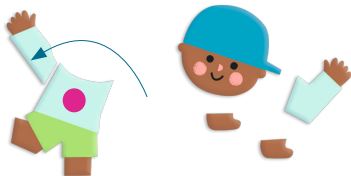
- Den yngste spiller begynder. Han eller hun drejer på viseren på hjulet. Hjulet angiver en kropsdel.
- Barnet kigger på sine brikker og finder ud af, om han/hun har denne del.



Hvis barnet har den samme del på en af sine brikker, skal han/hun:

1. benævne den rigtigt.
2. vise den på sin egen krop: **“En arm!”**

Hvis begge handlinger udføres rigtigt, tager barnet brikken og placerer den på det tilsvarende sted (som på modelkortet) på sin startbrik.



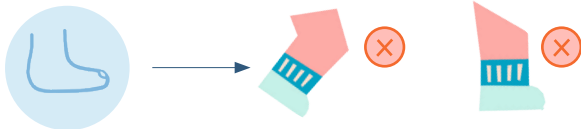
Derefter er det næste spillers tur.

Hvis en af de 2 handlinger er forkert, er det næste spillers tur.

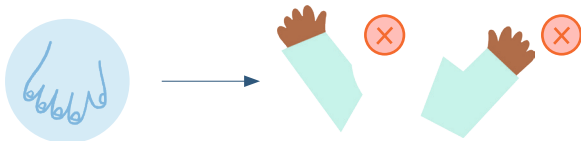
Hvis barnet ikke har den tilsvarende kropsdel blandt sine brikker, er det næste spillers tur.

Bemærk, at man udelukkende må tage den angivne kropsdel:

Hvis hjulet viser en fod, men barnet har brug for 2 benbrikker, må han/hun ikke tage foden.



Hvis hjulet viser en hånd, men barnet har brug for 2 arme, må han/hun ikke tage hånden.



• Spillet slutter, når den første spiller fuldender sin person. Han/hun har vundet!



Игра для знакомства со строением человеческого тела



с 3 лет



2-6



20 мин

Игровой комплект: 1 колесо, 36 фигурных карточек и 6 моделей.

Цель игры: первым собрать своего персонажа согласно модели.

Перед началом игры:

- Вместе с ребенком назовите части тела, изображенные на колесе.



голова



рука



ладонь




нога



стопа

- Попросите ребенка найти эти части тела у себя и назвать их.

Подготовка к игре:

- Положите колесо в центр стола.
- Каждый игрок выбирает модель персонажа и берет 6 соответствующих деталей (цвет обратной стороны деталей соответствует цвету фона карточки с персонажем).
- Каждый игрок ищет в своем наборе начальную деталь. Ее можно определить по этому символу на обратной стороне:  Он кладет эту деталь перед собой лицевой стороной вверх.
- Затем он переворачивает другие детали и раскладывает их рядом.

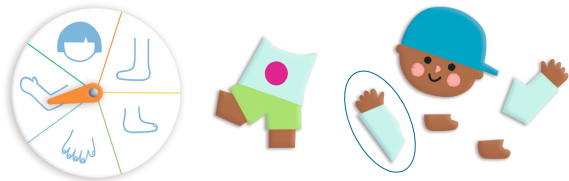


=



Ход игры:

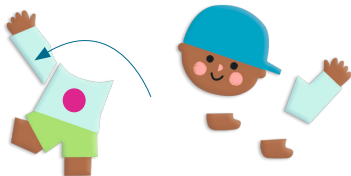
- Первым ходит самый младший игрок. Он крутит стрелку на колесе. Колесо указывает на одну из частей тела.
- Ребенок проверяет, есть ли среди его деталей эта часть тела.



Если в наборе деталей ребенка есть нужная часть тела, ему необходимо:

1. правильно ее назвать.
2. показать ее на себе: **«Рука!»**

Если ребенок выполняет эти 2 задания правильно, он берет деталь и кладет ее на соответствующее место (как на модели) рядом с начальной деталью.

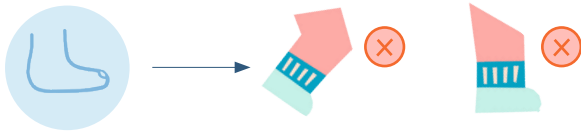


Затем ход переходит к следующему игроку.

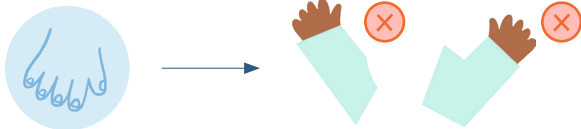
Если одно из 2 заданий выполнено неверно, ход передается следующему игроку.

Если в наборе деталей ребенка нет нужной части тела, ход передается следующему игроку.

Важное правило: нужно строго соблюдать указанную часть тела: если колесо указывает на стопу, а ребенку нужны 2 детали с ногами, он не может взять стопу.



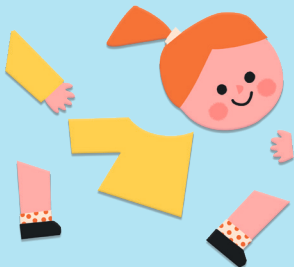
Точно так же, если колесо указывает на ладонь, но ребенку нужны две руки, он не может взять ладонь.



• Игра заканчивается, когда один из игроков полностью соберет своего персонажа. Этот игрок считается победителем!



Bodyco



DJ08267



3, rue des Grands Augustins
75006 Paris - France
www.djeco.com

Made in China - Designed in France



FR

DONNEZ
OU
RECYCLEZ

 OU
ASSOCIATION

 OU
MAGASIN

 OU
DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr