

4+

Le jeu du corps humain

Un jeu original pour apprendre à reconnaître les parties du corps en s'amusant !

Grâce au contenu riche, l'enfant découvre progressivement de quoi le corps humain est constitué. Les films transparents montrent la peau, les muscles et les os d'un enfant. Au cours du jeu, l'enfant cherche les différentes parties du corps en les sélectionnant dans l'appareil radiologique.

Ce jeu favorise le développement du vocabulaire et du langage et la mémorisation des mots.



Observation



Mémorisation



Langage



Contenu

- appareil radiologique
- 1 bâton d'examen
- 4 films transparents
- 31 jetons représentant les différentes parties du corps
- 1 fiche recto-verso (fille/garçon)
- 1 figurine avec un socle chaussure
- 1 dé
- 1 notice

1

Ravensburger

À la première utilisation :

Détachez tous les éléments en carton de leur support.

Posez ensuite la fiche cartonnée noire dans la partie en plastique. Pour finir, fixez la figurine représentant le docteur dans le socle chaussure.

Jeu 1 : Connais-tu ton corps ?

1 à 4 joueurs

But du jeu

Découvrir toutes les parties du corps.

Préparation

Il est préférable pour commencer de choisir avec l'enfant les films sur lesquels figurent les **flèches bleues**, et ensuite les flèches jaunes ou rouges.

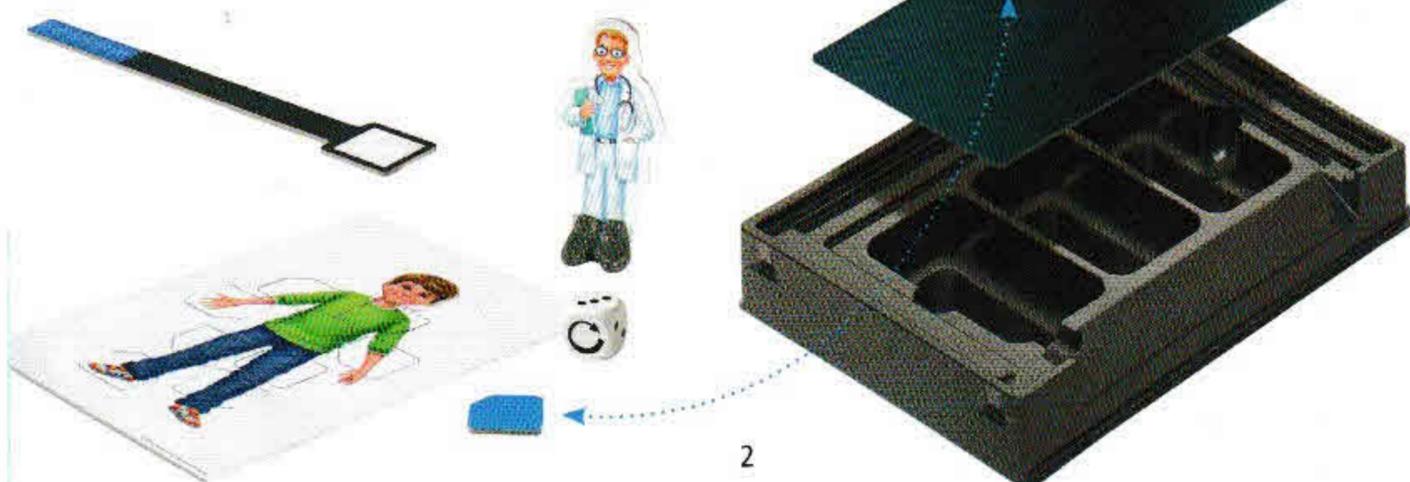
Posez le film transparent sur **l'appareil radiologique**. Faites en sorte que la flèche figurant sur le film corresponde à celle qui se trouve dans l'appareil radiologique. Puis posez le cadre sur le film.

Rassemblez les **jetons** représentant les différentes parties du corps dont la couleur correspond à celle de la flèche du film transparent, et disposez-les, **face cachée**, en cercle. (Si vous jouez avec les jetons bleus, vous aurez besoin soit du visage de la fille, soit de celui du garçon.)

Posez la figurine représentant le docteur à côté d'un jeton.

Préparez également le dé et le bâton d'examen.

Tournez la fiche **soit côté garçon, soit côté fille**.



Comment jouer

Le plus jeune joueur commence.

Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur lance le dé.

• **Le dé indique un chiffre** : selon le chiffre indiqué sur le dé, l'enfant fait avancer le docteur jusqu'au jeton qui correspond.

• **Le dé indique une flèche** : dans ce cas, il fait avancer le docteur vers le jeton de son choix.

L'enfant retourne le jeton et tente de **mémoriser** ce qu'il représente.

Au bout de dix secondes, il remet le jeton en place, face cachée.

L'enfant pousse le bâton d'examen vers le côté ouvert de l'appareil radiologique et le fait glisser sous le film transparent.

Si l'enfant pense avoir trouvé la **zone du corps qui était représentée sur le jeton**, il immobilise le bâton d'examen. Les marquages en couleur lui permettront de se repérer.

Pour vérifier qu'il ne s'est pas trompé, l'enfant retourne une nouvelle fois le jeton.

• **Si le jeton et la zone sous le bâton ne correspondent pas** : Dommage pour lui ! Il repose le jeton, face cachée. C'est alors au joueur suivant de lancer le dé.

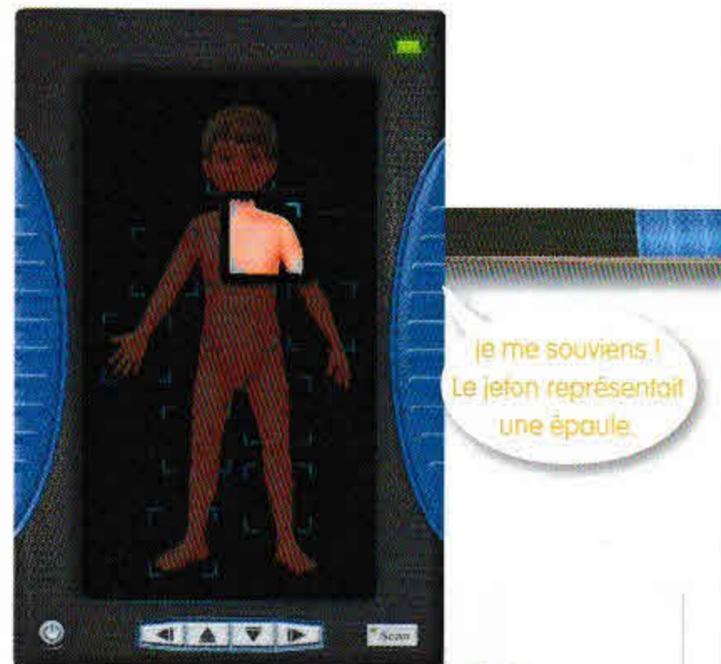
• **Si le jeton et la zone sous le bâton correspondent** : Super ! L'enfant montre aux autres joueurs, en mimant, la partie de son corps qui est représentée sur le jeton. Par exemple, il secoue la tête ou bouge la main.

Après quoi il devra poser le jeton sur la zone de la fiche qui correspond.

C'est maintenant au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

Une fois que tous les jetons auront recouvert la fiche, les joueurs auront tous gagné.



Jeu 2 : Devine la partie du corps

2 à 4 joueurs

But du jeu

Reconnaître les parties du corps grâce au mime et collectionner les jetons.

Préparation

Comme dans le jeu 1, vous devrez choisir un film transparent et le poser sur l'appareil radiologique.

Disposez en cercle, **face cachée**, les jetons qui correspondent au film transparent. Placez le docteur près d'un jeton.

Préparez le bâton d'examen, la fiche et le dé.

Comment jouer

Le premier joueur lance le dé et fait avancer le docteur, comme décrit dans le jeu 1.

L'enfant **regarde l'image** qui figure sur le jeton **sans la montrer aux autres joueurs**. Il se lève et fait en sorte que les autres le voient bien.

Il bouge la partie du corps qui est représentée sur le jeton. Il faudrait que l'enfant ne bouge que cette partie sans rien mobiliser d'autre. Ce n'est pas si simple !

Les joueurs devront ensuite discuter entre eux pour tenter de **deviner** de quelle partie du corps il s'agit.

Puis le joueur qui est à sa gauche devra montrer cette zone en faisant glisser le bâton d'examen sur l'appareil radiologique. L'enfant retourne le jeton pour voir si l'image correspond bien à la zone indiquée par le joueur.

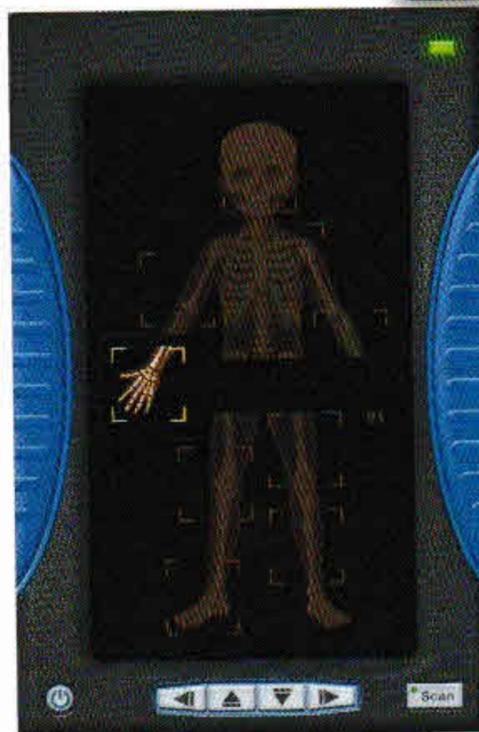
- **Si le jeton correspond à la partie du corps montrée sur l'appareil radiologique** : formidable ! L'enfant pose le jeton sur l'endroit correspondant de la fiche.

- **Si le jeton ne correspond pas à la partie du corps montrée sur l'appareil radiologique** : Dommage ! L'enfant retourne le jeton, face cachée. C'est au tour du joueur qui est à sa gauche de lancer le dé.

Fin de la partie

Tous les joueurs auront gagné une fois que tous les jetons auront été posés sur la fiche.

Je bouge la main pour faire deviner quel jeton j'ai tiré !



Les autres joueurs ont bien deviné : mon voisin pose le jeton sur la fiche.



Jeu 3 : Mémorisation

2 à 4 joueurs

But du jeu

Collectionner le plus de jetons possible.

Préparation

Comme dans le jeu 1, choisissez un film transparent et posez-le dans l'appareil radiologique.

Disposez en cercle, **face cachée**, les jetons correspondant aux parties du corps figurant sur le film transparent.

Placez le docteur près d'un des jetons. Préparez le bâton d'examen et le dé.

Comment jouer

Le premier joueur lance le dé. Contrairement au jeu 1, le docteur doit toujours avancer **dans le sens des aiguilles d'une montre**.

Avant de retourner le jeton pour voir l'image, il doit faire glisser le bâton d'examen sous une partie du corps qu'il sélectionne sur le film transparent.

Maintenant, il retourne le jeton et regarde si la même partie du corps est visible dessus.

• **Si c'est le cas** : il remporte le jeton et le met de son côté. C'est au joueur suivant de lancer le dé.

• **Si ce n'est pas le cas** : ce n'est pas grave. Il retourne le jeton, face cachée. C'est au joueur suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

La partie se termine une fois que tous les jetons auront été répartis entre les joueurs.

Le gagnant est celui qui aura collectionné le plus de jetons.



Si le dé indique une flèche, l'enfant a la possibilité de faire avancer le docteur vers le jeton de son choix.

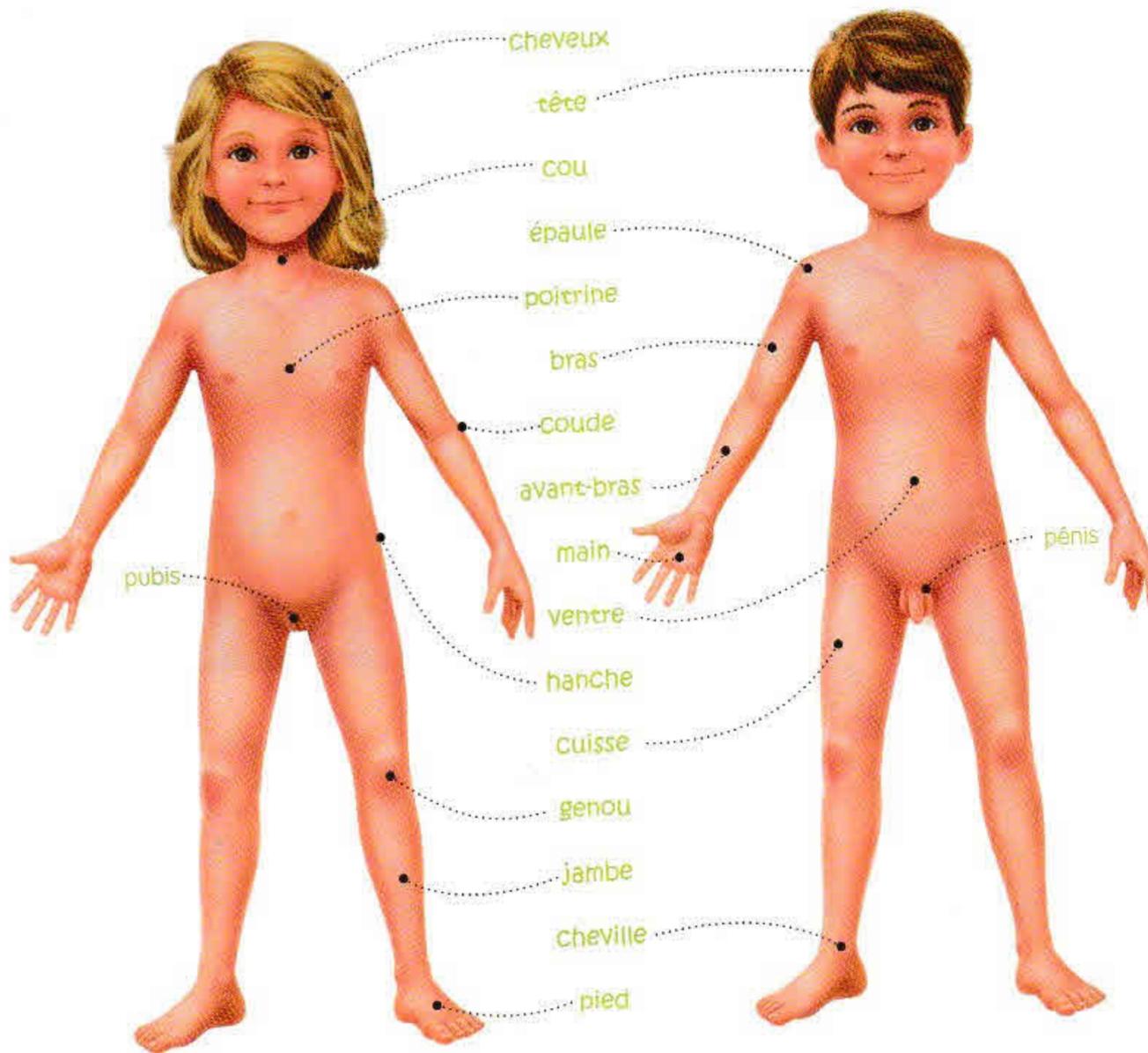
Je suppose que c'est le jeton «épaule».



Raté !
C'était la tête
Je repose le jeton
à sa place, face
cachée.



Les parties du corps



Les muscles • les os

