



Grâce à Maestro, les 5 sens n'ont plus de secret pour Suzanne et Gaston ! Et toi, sauras-tu répondre à toutes les questions du célèbre savant ?



-
- **L'œil**
Mots fléchés
 - **L'oreille**
Le jeu des chemins
 - **Le nez**
Le bouquet de fleurs
 - **La langue**
Le menu du jour
 - **La peau**
Attention au soleil
 - **Activité**
Le jeu de l'oie des 5 sens

Date du jour



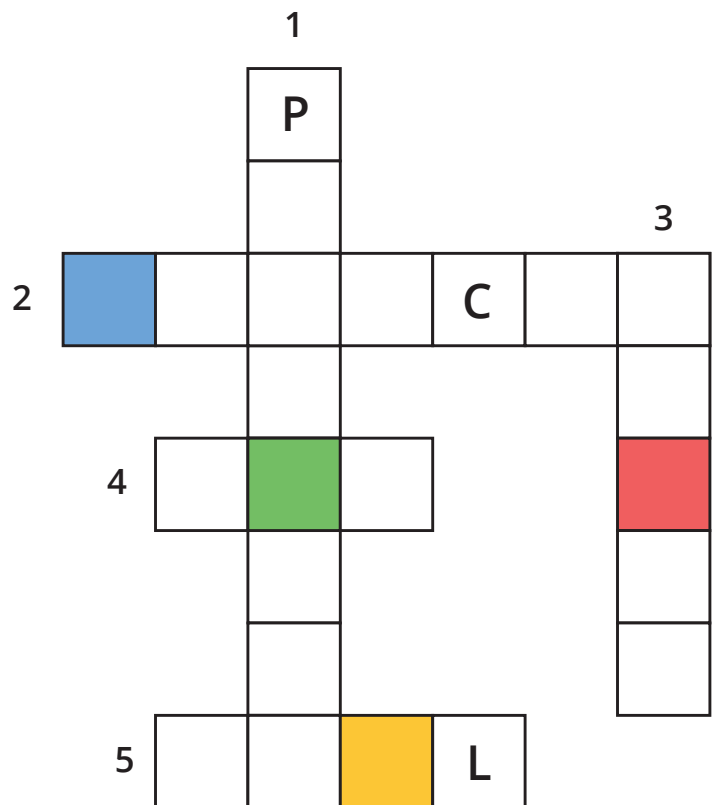
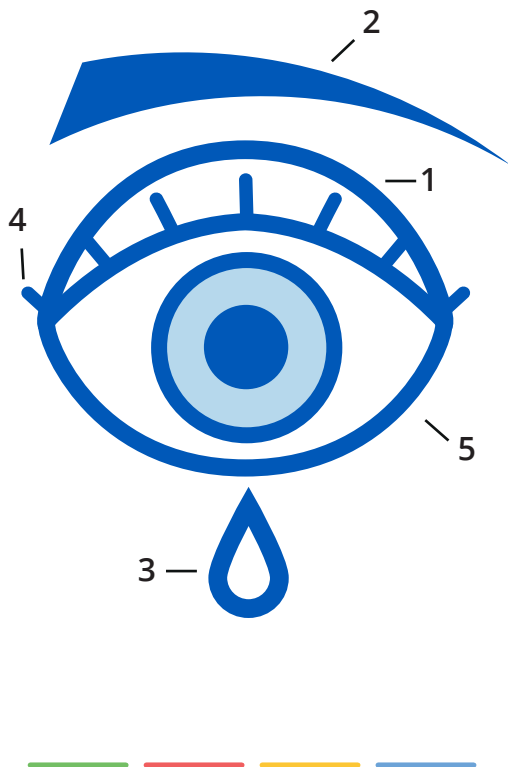


L'ŒIL

MOTS FLÉCHÉS

Comment s'appelle le petit rond coloré au centre de l'œil ?

Complète la grille pour trouver la bonne réponse.



L'info de Maestro :

Au centre de l'œil se trouve un petit rond coloré : l'iris. En son centre, il y a une petite ouverture toute noire : la pupille. Elle s'ouvre et se referme automatiquement pour laisser entrer plus ou moins de lumière dans l'œil. Lorsque la lumière est très forte, la pupille rétrécit. Lorsqu'il fait très sombre, elle s'ouvre grand. C'est le même principe qu'un appareil photo !



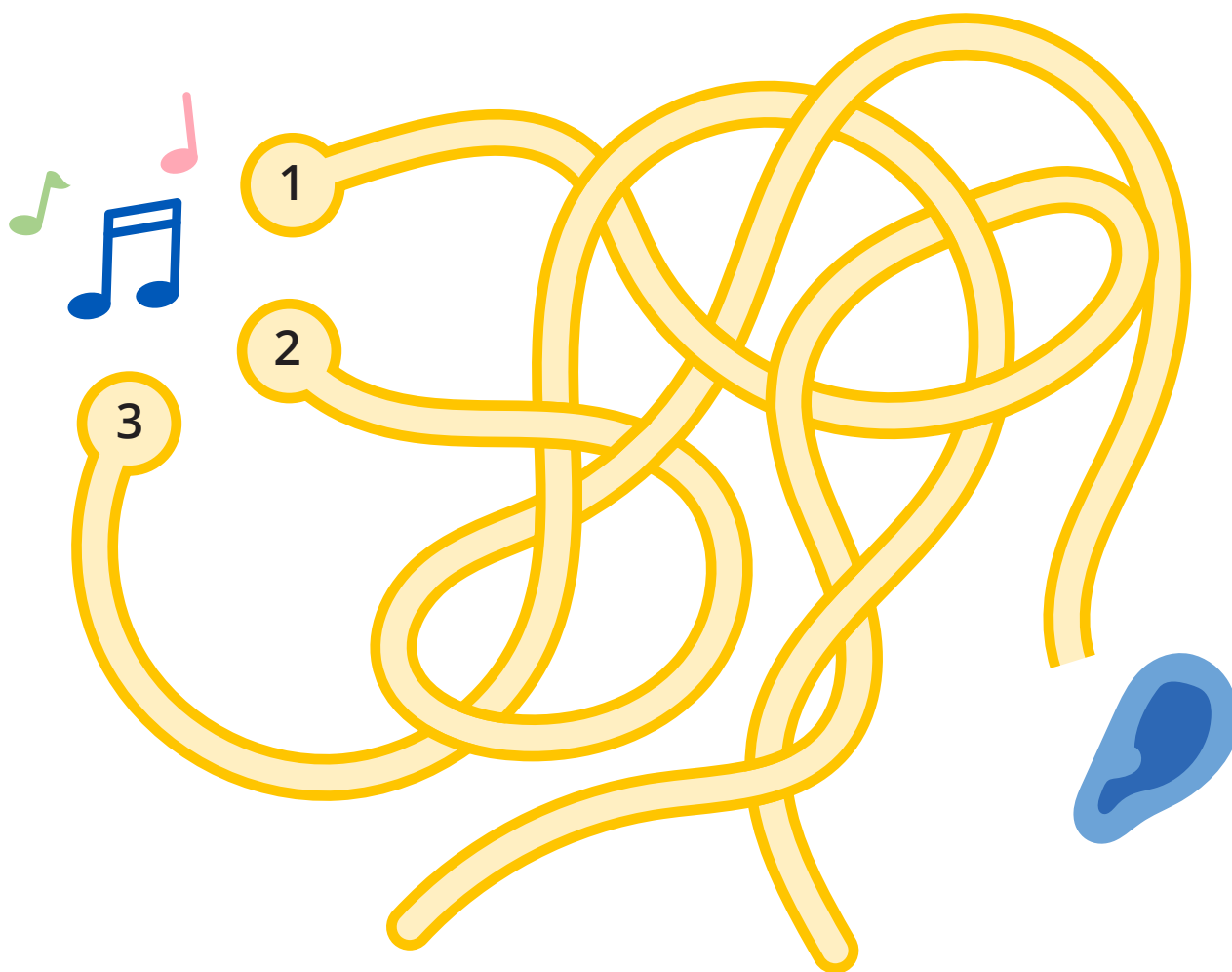


L'OREILLE

LE JEU DES CHEMINS

Suzanne écoute tranquillement de la musique.

Aide les notes de musique à trouver le bon chemin pour atteindre l'oreille et se faire entendre.



L'info de Maestro :

L'oreille est l'organe de l'ouïe, le sens qui nous permet d'entendre. Elle nous permet de distinguer des milliers de sons différents. La partie supérieure de l'oreille pleine de replis s'appelle le pavillon. Tout en bas, le petit bout tout mou, c'est le lobe. Mais ils ne constituent que la partie visible de l'oreille. L'essentiel de cet organe se cache à l'intérieur de la tête.



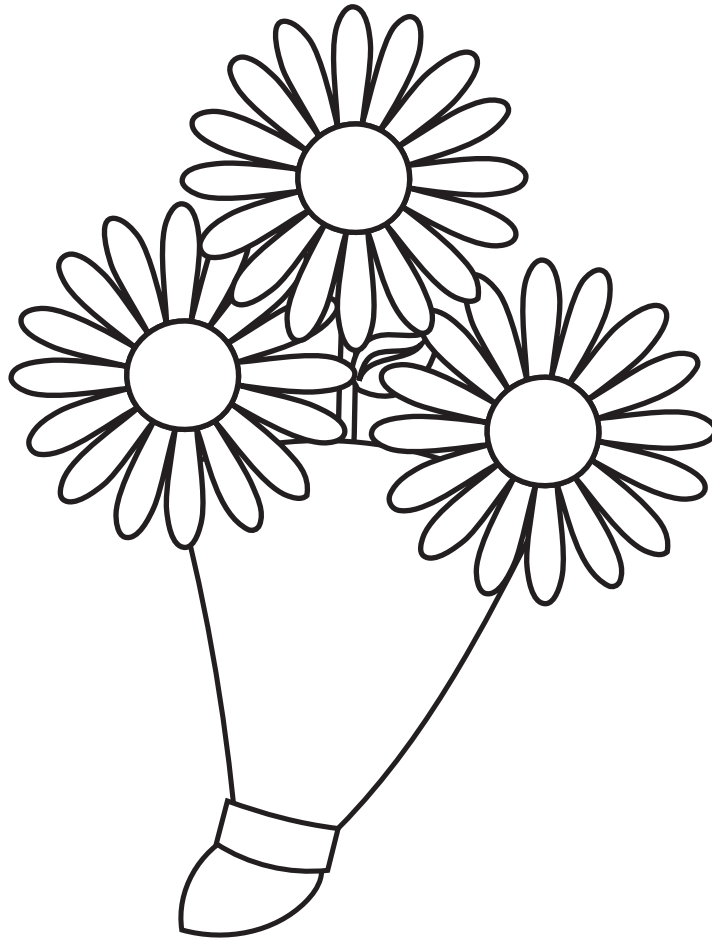


LE NEZ

LE BOUQUET DE FLEURS

Gaston a cueilli un magnifique bouquet de fleurs qui sent très bon.

Colorie les fleurs pour leur donner vie.



L'info de Maestro :

Le nez est l'organe de l'odorat. Il nous sert à sentir les odeurs. Quand on respire, l'air transportant les odeurs entre dans le corps par les deux trous du nez, les narines. Pour bien sentir une odeur, il faut inspirer fort, profondément...

Allez, inspire profondément. Que sens-tu ?





LA LANGUE

LE MENU DU JOUR

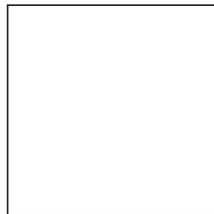
C'est l'heure de manger pour Suzanne et Gaston.

Mais quel est le menu du jour ?

Découpe les aliments présents sur la page suivante et complète le menu à trous.

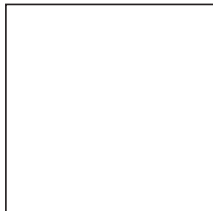
MENU DU JOUR

ENTRÉE

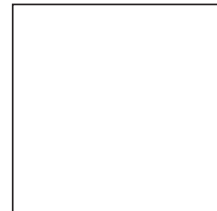


râpées

PLAT DE RÉSISTANCE



grillée, purée de

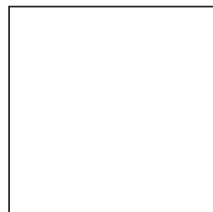
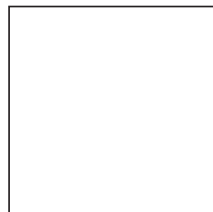


DESSERTS

Plateau de

•

Crêpes au





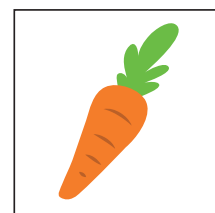
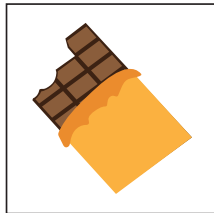
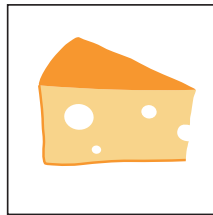
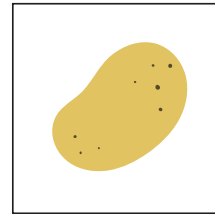
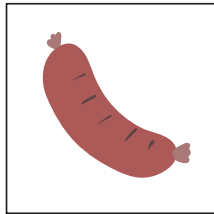
LA LANGUE

LE MENU DU JOUR

C'est l'heure de manger pour Suzanne et Gaston.

Mais quel est le menu du jour ?

Découpe les aliments présents sur cette page et complète le menu à trous à la page précédente .



L'info de Maestro :

La langue est l'organe principal du goût. Elle est très souple et mobile grâce à ses dix-sept muscles. Elle détecte les saveurs grâce aux petits boutons qui la recouvrent : les papilles. Côté digestion, elle mélange les aliments qui vont être mâchés. Elle les guide vers les dents et nous aide à les avaler pour qu'ils soient digérés.





LA PEAU

ATTENTION AU SOLEIL

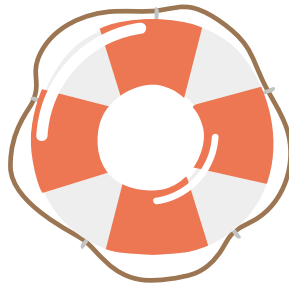
Gaston va à la plage.

Mais que doit-il emporter avec lui pour protéger sa peau du soleil ?

Aide-le à faire son sac en entourant les bonnes réponses.



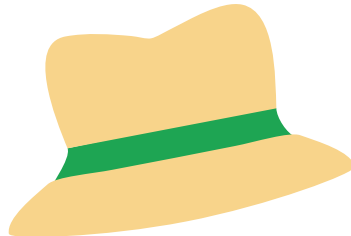
de la crème
solaire



une bouée



un t-shirt



un chapeau



des tongs

L'info de Maestro :

La peau contient une substance foncée, la mélanine. Son travail est de filtrer les rayons du soleil pour protéger la peau, sinon ils la brûlent. Sous l'action des rayons solaires, la mélanine se multiplie et la peau devient plus foncée : elle bronze. Il est très important de se protéger du soleil et de ne pas trop s'exposer à ses rayons.





ACTIVITÉ

LE JEU DE L'OIE DES 5 SENS

Amuse-toi en famille avec les 5 sens.

Règles du jeu

- Tous les joueurs placent leur pion sur la case « Départ ».
- À tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance d'autant de cases que le nombre indiqué. Il doit ensuite réaliser le défi correspondant à chaque case pour pouvoir continuer à jouer.
- Le premier à rejoindre Maestro a gagné !



Trouve un objet rouge.



Trouve quelque chose qui sent bon.



Touche quelque chose de doux.



Trouve un objet qui produit de la lumière.



Trouve quelque chose qui sent mauvais.



Fais des chatouilles au joueur que tu souhaites !



Chante une chanson.



Goûte un aliment sucré.



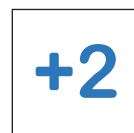
Retourne à la case départ



Improviser une mélodie en tapant dans tes mains. Les autres joueurs doivent t'imiter !



Goûte un aliment acide.

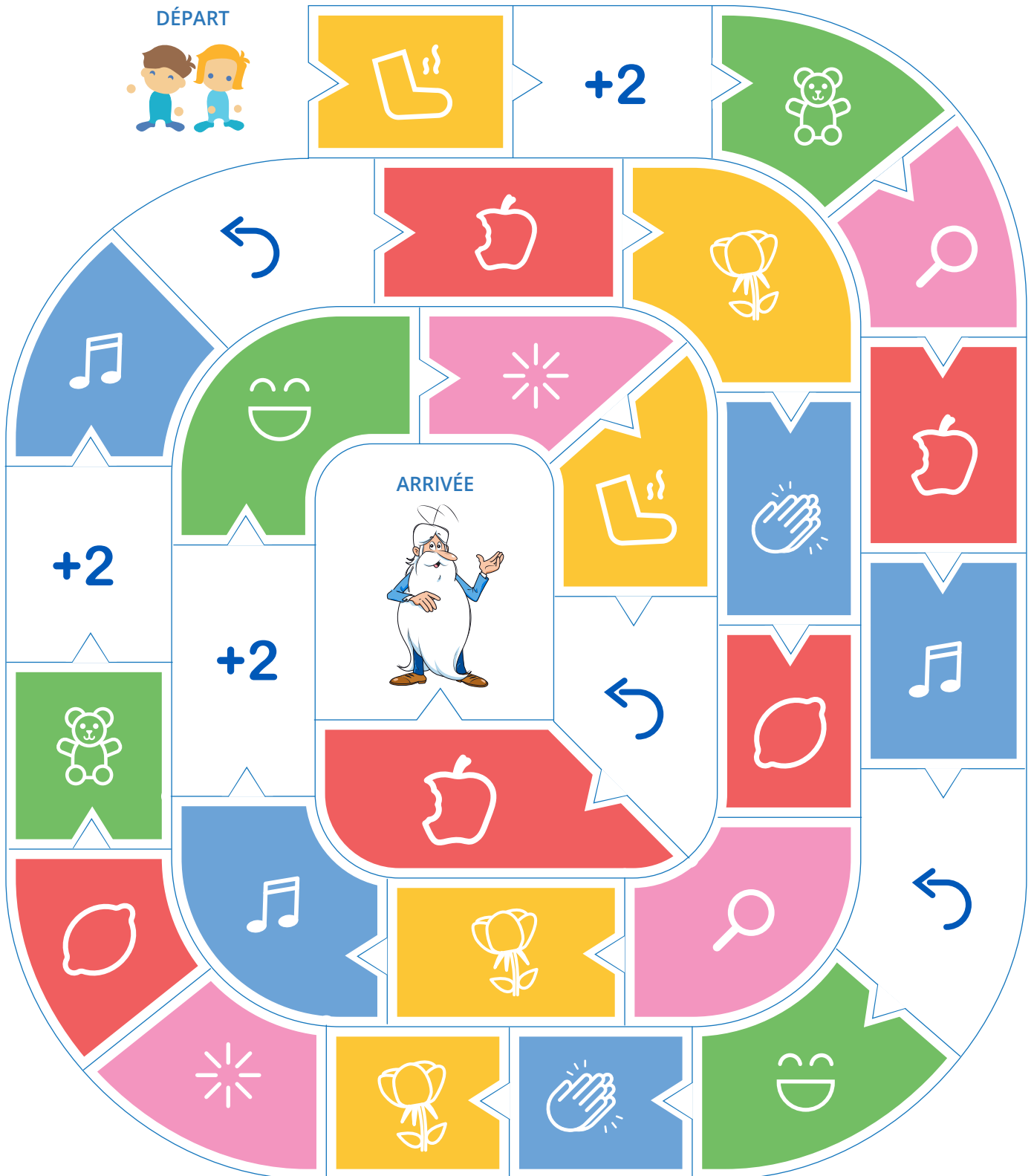


Avance de deux cases





DÉPART



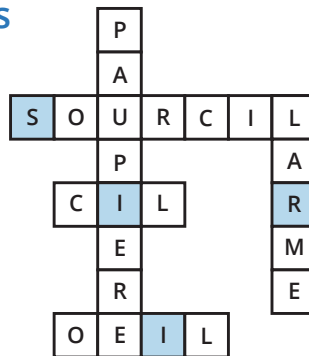
ARRIVÉE





RÉPONSES

- Mots fléchés

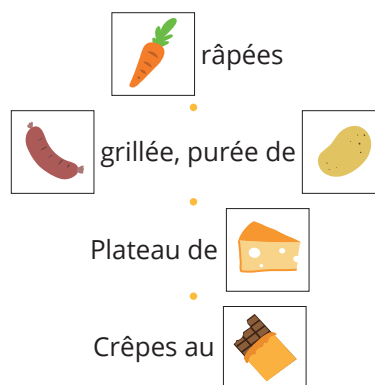


I R I S

- Le jeu des chemins



- Le menu du jour



- Attention au soleil
de la crème solaire, un t-shirt, un chapeau

