



# Le sens du goût et des saveurs

Ref. 20605



# LE SENS DU GOÛT ET DES SAVEURS

Réf. 20605



## SOMMAIRE

Le jeu se compose de 32 cartes circulaires représentant de vraies images d'aliments, de 8 cartes maîtresses représentant les goûts de base : sucré, salé, amer et acide, et d'une roulette en forme de bouche.

La roulette bouche montre les parties de la langue qui distinguent les différents goûts par l'intermédiaire des papilles gustatives.

Les quatre saveurs de base sont représentées par les icônes suivantes :



Sucré



Salé



Acide



Amer

Le matériau des cartes est respectueux de l'environnement, il provient de forêts durables. Il est composé d'un pourcentage élevé de matériaux recyclés et est recyclable à 100 %.

Il s'agit d'un matériau épais, solide, très durable et de haute qualité.

## ÂGE RECOMMANDÉ

Il convient aux enfants âgés de 3 à 8 ans, mais peut également être utilisé par des enfants plus âgés et/ou ayant des besoins particuliers.

Il s'agit d'un jeu d'association simple pour découvrir le fonctionnement du sens du goût. Avec des images réelles, identifier et apprendre à connaître les aliments en fonction de leurs saveurs : sucré, salé, amer et acide.

Découvre la fonction des papilles gustatives !

## OBJECTIFS DIDACTIQUES

- Découvrir le sens du goût et la fonction des papilles gustatives.
- Connaître les principaux goûts : sucré, salé, amer et acide, et les zones de la langue où ils se situent.
- Classer les aliments en fonction de leur goût prédominant.
- Développer l'attention et la concentration.
- Enrichir le vocabulaire.



## SYSTÈME DE JEU

### SE FAMILIARISER AVEC LES IMAGES DES CARTES

Avant de commencer à jouer, il est recommandé de regarder et de décrire les images sur les cartes.

### VERSION COOPÉRATIVE

Matériel : Roulette bouche, cartes alimentaires circulaires et cartes maîtresses du côté qui présente une seule saveur.

1. Monter la flèche sur la roulette.
2. Séparer les cartes maîtresses des cartes alimentaires.
3. Retourner toutes les cartes d'aliments face visible.
4. À tour de rôle, en commençant par le plus jeune joueur, tourner la flèche de la roulette, trouver un aliment de la saveur indiquée par la flèche et le placer sur la carte maîtresse de la saveur correspondante.
5. Retourner ensuite la carte alimentaire pour vérifier à l'aide de l'icône si l'association est correcte.

Si ce n'est pas le cas, la carte aliment est retournée face visible au centre de la table.

Si c'est le cas, laissez la carte en place, face aliment vers le haut.

6. Passer le tour au joueur suivant.  
Si la flèche de la roulette indique une saveur qui n'a plus de cartes d'aliments au centre de la table, c'est au tour du participant suivant.
7. Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de cartes d'aliments au centre de la table et que les 8 cartes maîtresses ont été complétées du côté indiquant une seule saveur.

### VERSION COMPÉTITIVE

Matériel : Roulette bouche, cartes aliments circulaires et cartes maîtresses du côté qui présente les quatre saveurs.

1. Monter la flèche sur la roulette.
2. Séparer les cartes maîtresses des cartes de nourriture et répartir les cartes maîtresses entre les joueurs. S'il y a plus de 8 joueurs, ils peuvent jouer par paires ou par équipes.
3. Placer toutes les cartes d'aliments face visible au centre de la table.
4. À tour de rôle, en commençant par le plus jeune joueur, tourner la flèche de la roulette, trouvez un aliment de la saveur indiquée par la flèche et le placer à côté de la saveur correspondante sur votre carte maîtresse.
5. Retourner ensuite la carte aliments pour vérifier à l'aide de l'icône si l'association est correcte.

Si ce n'est pas le cas, placer à nouveau l'aliment face vers le haut au centre de la table.



Si c'est le cas, laisser la carte en place, face aliment vers le haut.

6. Passer le tour au joueur suivant.

Si la flèche de la roulette indique une saveur pour laquelle il n'y a plus de cartes aliments au centre de la table, ou une saveur que le joueur a déjà complétée sur sa carte maîtresse, le tour passe au joueur suivant.

7. Le joueur qui réussit le premier à compléter sa carte maîtresse avec les quatre saveurs remporte la partie.

