FICHE PORTRAIT

"Le dentiste"

MATÉRIELS

1 tête qui peut ouvrir la bouche
1 tour de cou avec des moules (dents)
1 bouche avec une langue souple

5 ustensiles :

1 pince
1 miroir
1 roue à bague
1 soufflette
1 fraise
2 TLA

DOMAINES DE COMPÉTENCES

Jeux Symboliques

Mobiliser le langage dans toute ses dimensions : ORAL

Motricité Fine

Explorer le monde : Les objets et la matière

OBJECTIFS

-Différencier un signifié (objet, action) d'un signifiant (symbole, mot).
-Acquérir la permanence de l'objet (pensée représentative).
-Entrer dans un jeu d'imitation sur la reproduction différée de scénarios de la vie courante.
-Assimiler les règles et les codes qui régissent le monde dans lequel évolue l'enfant.
-Développer et enrichir les échanges : intérargir avec un tiers.
-Favoriser le développement des fonctions exécutives (mémoire, planification, inhibition, flexibilité).

Des carrés dans des ronds
ScoPoly Centre Ressources et d'Appuis
Poly Ludothèque