

# FICHE PORTRAIT

## "Le boulanger"



### MATÉRIELS

- 1 malette de rangement
- 1 plateau central avec 2 poignets à clips
- 2 assiettes
- 1 couteau
- 1 spatule
- 3 piques de décoration
- 1 boîte de lait
- 2 donuts
- 3 biscottes
- 3 viennoiseries

1 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 : intéragir avec un tiers.
- Favoriser le développement des fonctions exécutives (mémoire, planification, inhibition, flexibilité).