

FICHE PORTRAIT

"Le vétérinaire"



MATÉRIELS

- 1 peluche chien
- 1 os en tissu
- 1 stéthoscope
- 1 seringue
- 1 pansement à scratch
- 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)

