

# FICHE PORTRAIT

## "Le vendeur"

### MATÉRIELS

- 1 boîte de rangement
- 1 plateau central avec deux poignets à clipser
- 1 caisse enregistreuse à monter
- 1 s-canette
- 1 panier
- 6 fruits/légumes
- 1 boîte de lait
- 1 boîte de café
- 13 billets

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).