

FICHE PORTRAIT

"La ferme"



MATÉRIELS

1 ferme sonore

2 TLA

DOMAINES DE COMPÉTENCES

Jeux Symboliques

Explorer le monde :

Le Vivant

Mobiliser le langage dans
toute ses dimensions : ORAL

Motricité Fine

OBJECTIFS

- Différencier un signifié (objet, action) d'un signifiant (symbole, mot) afin d'acquérir la permanence de l'objet (pensée représentative).
- Entrer dans un jeu d'imitation sur la reproduction différée de scénarios de la vie courante afin d'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).
- Découvrir le mode de vie des animaux (déplacement, lieu de vie, nourriture...).