

# FICHE PORTRAIT

## "La Caissière"



### MATÉRIELS

- 1 caisse enregistreuse
- 1 CB
- 10 pièces et 8 billets (2x50 euros, 2x20 euros, 2x10 euros, 2x5 euros)
- 1 panier avec 12 aliments :
- 1 aubergine, 1 maïs, 1 carotte, 1 courgette, 1 gâteau, 1 pomme de terre, 1 raisin, 1 pain, 1 tarte, 1 orange, 1 louche, 1 bouteille d'eau.
- 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)

