

# FICHE PORTRAIT

## "Mallette du docteur"



### MATÉRIELS

- 1 boîte de rangement
- 1 plateau avec 2 extensions à clipser
- 1 stéthoscope
- 1 ciseau
- 1 paire de lunette
- 1 seringue
- 1 cuillère
- 1 scalpel
- 1 marteau réflexe
- 1 otoscope

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).