



Le rôle de l'adulte LORSQUE L'ENFANT JOUE « À FAIRE SEMBLANT » :

- Observe, regarde
- Donne du temps et de l'espace
- Fournis du matériel : jouet, boîte, panier à linge, crayon, coussin, drap, table, etc...
- Est disponible, est à l'écoute : décris, nomme, commente, félicite, complimente, participe si besoin
- Laisse le contrôle du jeu à l'enfant



Illustration et graphisme : Irène Lumineau

AS-TU JOUÉ À faire semblant AUJOURD'HUI ?



JOUER À FAIRE SEMBLANT, LA SUPER VITAMINE DU développement!

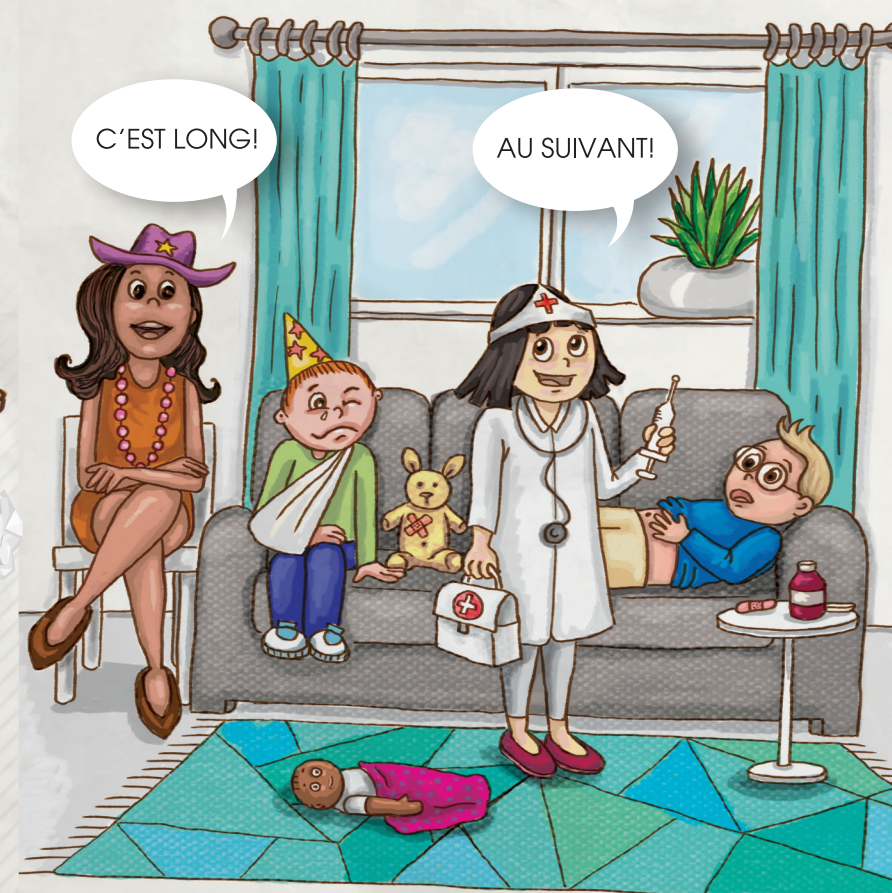
En fonction de son âge et de son développement, l'enfant explore l'environnement qui l'entoure. Dès la naissance, l'enfant acquiert des compétences par le regard attentionné de son parent. Par la suite, il découvre comment les objets sont faits, leur utilité, pour ensuite transformer la réalité : il joue à faire semblant.

Par le jeu symbolique, l'enfant met en action sa pensée et donne libre expression aux émotions.

Les 3 sortes de jeu symbolique :

JEUX DE RÔLES

« On s'amuse à jouer des personnages » : l'enfant devient acteur ou actrice à part entière en reproduisant ce qu'il ou elle vit (au quotidien). Exemples : jouer au docteur, donner à manger à un bébé comme si c'était le sien, faire la cuisine...



JEUX DE MISE EN SCÈNE

« On s'amuse à faire jouer des figurines »



JEUX DE REPRÉSENTATION

« On s'amuse à manipuler » : pâte à modeler, feuille, crayons, peinture, construction...



Selon ses intérêts, l'enfant choisira la sorte de jeu qui lui permettra d'extérioriser ses émotions.

JOUER À FAIRE SEMBLANT, C'EST EXPLORER ET SE DÉVELOPPER DANS LE

plaisir!

La dimension affective

- 1 Reconnaître et vivre des émotions, apprendre à les gérer
- 2 Exprimer ce qu'il aime et ce qu'il n'aime pas
- 3 Avoir le droit de se tromper et de recommencer
- 4 Être capable, se sentir bon

La dimension sociale

- 5 Prendre contact avec les autres, collaborer, partager, participer avec ceux qui l'entourent
- 6 Démontrer sa compréhension des règles et des consignes

OH!
UN LION
DANS MA
MAISON!

La dimension cognitive

- 7 Créer, imaginer, décider
- 8 Mémoriser
- 9 Laisser la place aux nouvelles idées, trouver des solutions, faire des liens
- 10 Être attentif, persévérer et être concentré

La dimension physique

- 11 Évacuer les tensions, découvrir avec ses 5 sens (toucher, ouïe, vue, goût, odorat)
- 12 Bouger, organiser l'espace
- 13 Manipuler, enfiler, saisir, agripper, dessiner, peindre, construire

La dimension langagière

- 14 Parler, échanger, raconter seul ou accompagné, enrichir le vocabulaire
- 15 Être exposé aux chiffres, aux lettres et aux symboles

