

Le jeu symbolique (jouer à faire semblant)

Numéro 1



Des recherches prouvent que l'enfant apprend beaucoup lorsqu'il peut être dans le jeu symbolique. Il suffit de lui donner quelques petits accessoires pour l'encourager dans son jeu et de parfois lui poser quelques questions pour stimuler et approfondir le jeu. Voici des idées pour vous aider.

Le restaurant

Votre enfant peut fabriquer un menu en découpant des aliments venant des dépliants du Publisac et trouver un nom au restaurant. Rassemblez vaisselle, ustensiles, petite nappe, bloc-note, crayon, calculatrice, et transformez un coin de la maison en restaurant. La nourriture peut être fabriquée avec de la pâte à modeler ou pourquoi ne pas profiter du temps de la collation et utiliser de la vraie nourriture? Les frères et soeurs, les parents ou même les toutous peuvent servir de clients.



Exemples de questions pour aller plus loin dans le jeu : Ce qui est collé ici dans ton menu, est-ce un fruit ou un légume? Quel est l'aliment le moins bon pour la santé dans le menu? Si tu as quatre clients dans ton restaurant, combien auras-tu besoin d'assiettes?

La clinique vétérinaire

Ajoutez à la collection de toutous de votre enfant une serviette, des bandages, une brosse, un bloc-notes et un crayon. On peut même imprimer des radiographies et sortir la trousse de médecin. Préparez une affiche avec les heures d'ouverture et créez un dossier médical pour chaque toutou. Préparez une salle d'attente et impliquez tous les membres de la famille. Le voilà vétérinaire !

Exemples de questions pour aller plus loin dans le jeu :
Ton toutou, de quel animal s'agit-il ? Qu'est-ce qu'il mange ?



L'hôpital

Prenez le matériel de la clinique vétérinaire et ajoutez une couverture ou un petit lit pour coucher les patients. Placez des revues dans la salle d'attente. Les patients peuvent être des poupées ou des membres de la famille.

Exemples de questions pour aller plus loin dans le jeu :
Quelle est la maladie de ton patient? A-t-il besoin de médicaments? Si oui, combien? Peux-tu écrire le nombre sur ce papier ?



Le jeu symbolique (jouer à faire semblant)

Numéro 1



Le garagiste

Fabriquez-vous des voitures avec des boîtes de carton (on peut ajouter des bretelles afin que la boîte tienne sur les épaules) ou utilisez les voitures et camions du coffre à jouets. On peut se fabriquer une borne électrique ou une pompe à essence. Sortez de petits outils: Tournevis, clés, marteau, etc. La garagiste peut porter une grande chemise.

Exemples de questions pour aller plus loin dans le jeu :
Que peut faire le garagiste avec les voitures? Que peut-il réparer?



Le bureau de poste

Placez quelques boîtes qui serviront à emballer les colis, des enveloppes ainsi que des feuilles et des crayons. Vous pouvez utiliser des autocollants pour faire les timbres ou découper et décorer de petits morceaux de papier. Vous pouvez également ajouter une balance pour peser les colis ainsi qu'une calculatrice pour calculer le total de l'envoi. Une boîte principale avec une fente pourrait servir à accueillir le courrier de la maison. Tous les membres de la famille peuvent participer à l'envoi du courrier. Ainsi, votre enfant pourra préparer les colis, mais aussi écrire une lettre à un membre de la famille et la poster dans la boîte. Afin de distribuer les enveloppes, un petit sac peut être accroché à la porte de la chambre de chacun.

Exemples de questions pour aller plus loin dans le jeu:
À qui as-tu écrit ton message? Que raconte-t-il? As-tu signé ton nom? As-tu indiqué ton adresse de maison sur ton enveloppe?

***Vous pouvez également écrire une vraie lettre à un membre de la famille et la poster ensemble.

Chez l'optométriste

Une chaise, une affiche avec des lettres de différentes grosseurs et voilà votre enfant opticien! Vous avez de vieilles lunettes dans vos tiroirs ! Retirez les verres et transformez un petit meuble en présentoir à montures. Ajouter un prix à chaque lunette afin de mettre un peu de mathématique dans votre jeu. Vous pouvez préparer un agenda pour la prise de rendez-vous et une fiche médicale pour chaque membre de la famille.

Exemples de questions pour aller plus loin dans le jeu:
Quelles lettres vois-tu ? Si j'achète une monture à 1\$ et une autre à 2\$, combien cela me coûtera-t-il ?



Le jeu symbolique (jouer à faire semblant)

Numéro 2



Des recherches prouvent que l'enfant apprend beaucoup lorsqu'il peut être dans le jeu symbolique. Il suffit de lui donner quelques petits accessoires pour l'encourager dans son jeu et de parfois lui poser quelques questions pour stimuler et approfondir le jeu. Voici des idées pour vous aider.

Le jardinier

Offrir à votre enfant un pot de terre et des graines (on peut aller chercher les graines directement des poivrons). Lui permettre de jouer dans la terre avec des accessoires de jardin ou de sable (petite pelle, seau, arrosoir, etc.) et de planter les graines, d'arroser et d'observer ce qui va se passer.



Exemples de questions qui poussent le jeu plus loin: Quelles graines viens-tu de planter? Qu'est-ce qui va donc pousser? De quoi ont besoin les graines pour pousser?

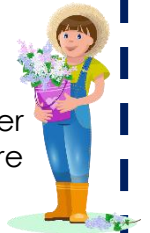
Le fleuriste

Votre enfant peut se fabriquer différentes fleurs avec du carton, des feuilles, du papier de soie, des contenants d'oeufs, etc. (Idées: https://www.youtube.com/watch?v=i13Bu_5Vcbg <https://www.cabaneaidées.com/des-fleurs-dans-des-assiettes-en-carton/>)

Par la suite, votre enfant pourra créer sa boutique, se fabriquer des affiches, imprimer ou dessiner des images de fleurs et penser à tout ce qui est nécessaire pour vendre des fleurs (argent, contenants, ruban pour les attacher, etc.)

Exemples de questions qui poussent le jeu plus loin:

Quelles sortes de fleurs as-tu fabriquées? (tulipe, rose, etc.) Vous pouvez leur montrer des photos sur Internet ou écrire les noms de fleurs sur une feuille et permettre à votre enfant d'écrire ces mots afin de faire leur propre recherche d'image sur le web.



L'atelier des lutins du père Noël

Sortez vos restants d'emballage et permettez à votre enfant de se fabriquer un atelier du père Noël. Il pourrait emballer des jeux ou des jouets, créer des étiquettes, fabriquer des décorations de Noël, etc.

Exemples de questions qui poussent le jeu plus loin:

Combien te faudra-t-il de cadeaux, si tu souhaites en donner un à chaque membre de la famille? Comment vas-tu écrire le nom de ton frère sur l'emballage?



Le jeu symbolique (jouer à faire semblant)

Numéro 2



Le libraire

Permettez à votre enfant d'utiliser différents livres, revues et journaux que l'on retrouve dans la maison et de les placer afin de créer une librairie. Lui permettre d'inscrire des prix sur de petits papiers qu'il pourra placer sur ou à côté des livres.



Exemples de questions qui poussent le jeu plus loin:

Quels sont tes livres préférés? As-tu fait des catégories afin de classer tes livres? Quelles sont tes catégories?

L'entraîneur (salle d'entraînement)

Utiliser les accessoires que nous avons à la maison ou utiliser des boîtes de conserve pour faire des poids à soulever, une corde à danser, différents objets pour faire un parcours, etc. Il est possible de se fabriquer des affiches d'exercices. Ne pas utiliser des poids trop lourds, pour ne pas se blesser.

Exemples de questions qui poussent le jeu plus loin:

Quel exercice aimes-tu le plus faire ? Pourquoi?



Au musée

Votre enfant peut fabriquer différentes oeuvres. Vous pouvez visiter des musées gratuits. Ensuite, il pourra se créer son propre musée avec ses oeuvres. Vous pouvez lui faire connaître des artistes et s'inspirer des oeuvres de ceux-ci pour en créer de nouvelles.

Exemples de questions qui poussent le jeu plus loin:

Quelle oeuvre aimes-tu le plus dans ton musée ? Pourquoi?

Musées virtuels : [Lien vers les différents musées du Québec](#)
[Musée virtuel canadien](#)
[Musée d'Orsay de Paris](#)
[The British museum](#)

