



Type de jeu : jeu symbolique

<b>Progressivité</b>	2/3 ans   5/6 ans		
<b>Titre du jeu / des jeux (photo possible)</b>	Le coin-maison		
<b>Matériel</b>	Des caisses de rangement qui roulent : objets réels de cuisine, poupons, landau, poussette <i>(si possible en double exemplaire pour permettre l'imitation)</i>	Cuisinière, objets réels Lits Vêtements <i>(si possible en double exemplaire pour permettre l'imitation)</i>	Dinettes Déguisements Petits personnages <i>(si possible en double exemplaire pour permettre l'imitation)</i>
<b>Visées pédagogiques</b>	<p><b>Intentions pédagogiques :</b> Apprendre par imitation Développer le vocabulaire du quotidien Développer l'imaginaire Inventer une histoire Répondre à une sollicitation de l'adulte</p> <p><b>Comportements et actions attendus :</b> Interactions et échanges entre pairs Capacités de partage Comprendre et se faire comprendre Développement de la motricité</p>		
<b>Où ?</b> <i>(lieu, aménagement et dispositif)</i>	Zone jeux d'imitation de la classe (espace aménagé)		
<b>Quand ?</b> <i>(moment de la journée, ateliers, accès libre, ...)</i>	Accueil Après les ateliers		
<b>Comment ?</b> <i>(posture du PE)</i>	Observation des élèves, des interactions, des progrès -----> structuration du langage, sollicitations/dialogues, participation ponctuelle -----> co élaboration d'un scénario		
<b>Déroulement</b> <i>(phases, étapes, ...)</i>			
<b>Que font les autres enfants</b> <i>(organisation pédagogique)</i>	Autres coins-jeux ou autres types de jeux		
<b>Retour sur action et trace possible</b>	Photos		Photos et dictée à l'adulte. Vidéo.
<b>Evaluation</b> <i>(critères, observables, ...)</i>			
<b>Remarques</b>			