

Intentions chez les enfants de 18 mois- 2 ans	Choix du jeu symbolique : jeu de rôles, de mise en scène, de représentation	Accompagnement de l'adulte
<p>Jouer Marcher, pousser, agripper (mouvements fondamentaux) Organiser son coin de jeux, son jeu Établir des liens avec d'autres enfants Exercer ses capacités perceptives (5 sens) Identifier à l'extérieur du matériel connu Exercer des mouvements fondamentaux dans un contexte de jeu symbolique Identifier et reproduire des gestes simples Amener l'enfant à décider Aider son amie en contexte de routine Relier des gestes à des mots Reconnaître ses repères de sécurité au CPE Transférer sa compréhension des règles en actions concrètes Reconnaître en contexte de jeu des émotions telles que la joie, la frustration, la déception Reconnaître dans les livres différentes émotions qu'elle pourra « lire », nommer Interpréter différentes émotions en contexte de jeu symbolique Reconnaître l'adulte comme un repère sécurisant, même en tant que partenaire de jeu Se déplacer S'amuser à remplir et vider Varier ses scénarios Consolider son adaptation à l'extérieur Partager ses jouets Trier les objets selon les couleurs Nommer les émotions qu'il éprouve Développer son autonomie en lui donnant confiance en lui Lui permettre de participer aux tâches Jouer en suivant ses intérêts Développer ses premières amitiés Développer le jeu symbolique Apprécier la compagnie de d'autres enfants Exprimer sa préférence Transférer ses goûts et préférences à l'extérieur Apprendre comment se faire des amis Respecte les règles de conduite S'affirmer avec des mots Manipuler des objets afin de découvrir</p>	<p>Alimenter le coin maisonnette (aliment, meuble...) Petites voitures, blocs en bois, planche d'équilibre, rocher de motricité, tubes en carton rigides Micro de princesse, déguisement Activités physiques sous la forme de travaux d'entretien : balayer la terrasse, ratisser le paillis, empiler les pneus, Poussettes, roches, tunnels Piste cyclable et : panneaux de signalisation, billets d'embarquement, poste d'essence, affiche de possible destination Jouer à faire à manger, couper, mélanger, vider l'assiette Bac de la reine des neiges Intégrer des fausses clés, apposer des autocollants afin que l'enfant associe la clé et le lieu de son utilité (maisonnette, cuisinette...) Bloc moteur (montagne de Hulk) <b>Habillage</b> : utiliser une marionnette qui observe et interprète le non verbal des enfants et qui réagit en conséquence Chansons avec mouvements (tape-tape-tape, pique-nique...) <b>Hygiène, habillage</b> : utiliser des séquences visuelles et avoir une attitude ludique : « à votre tour madame la princesse » Jeu symbolique du docteur Coin lecture avec livres riches en émotions Accessoires réalistes (vrais) Jeu de mise en scène avec des petites voitures : les faire parler en bougeant Serpent en pâte à modeler, bac de reptiles Feuilles blanches, jouer en alternance, colorier les cercles Coin penderie avec grand miroir <b>Hygiène</b> : utiliser les vêtements afin d'interpeller un enfant : « l'ami qui a des bas rouge...c'est à ton tour » Offrir une sélection d'objet de types action-réaction Roches magiques (parcours moteur) Bacs d'exploration Carré de sable en folie Transition : la boîte à surprise (différents</p>	<p><b>Décoder</b>, mettre des mots sur les émotions, les actions <b>Rassurer l'enfant</b> Jouer un rôle Lui offrir différentes opportunités d'exploiter d'autres objets de plusieurs façons Rendre le matériel disponible Commenter le matériel ou l'activité de l'enfant Approuver les actions de l'enfant Commenter le matériel découvert, <b>l'aider à faire des liens</b> Questionner l'enfant Nommer les actions, intégrer les notions « c'est chaud, c'est froid » « Bon appétit », notion de politesse Questionner l'utilité de la clé, « cette clé est pour... » Faire des suggestions qui favoriseront l'interaction, proposer des accessoires qui créeront une interaction. <b>Commenter et admirer les différents rôles des enfants</b> Développer le sujet en parlant des émotions : exemple : dans le rôle du malade (mimer l'expression fâchée ou apeurée) et dire « Non, je ne veux pas que vous touchiez mon bobo, docteur.... » <b>Décrire</b> les signes physiologiques des émotions observées Décoder et nommer l'émotion vécue par les personnages du jeu symbolique Établir le contact avec l'enfant en <b>le touchant</b> dans l'interaction. <b>Segmenter la tâche</b>, faire avec l'enfant « ensemble » (toi tu mets un soulier, moi, je mets l'autre) Jouer le modèle pour être prise en photo <b>Laisser l'enfant explorer les lieux, observer</b> (au lieu de précipiter l'action) Imager la façon de marcher (marcher sur les roches comme...) <b>Imiter ses gestes</b> <b>Jouer avec l'enfant</b> Privilégier le petit carré de sable (<b>petits endroits</b>) Mettre des mots sur le partage : « à toi, à moi » Amener l'enfant à regarder les images au</p>

## Intentions pour utiliser le jeu symbolique...

<p>l'action réaction relié à ces jouets</p>	<p>objets avec petits contenants)          Les boutons (classification)          Images d'émotions          Avant le dodo : raconte l'histoire aux amis  <b>Déplacement</b> imagé faire le bruit : train, voiture, à 4 pattes  <b>Lavage des mains</b> : laver la petite voiture (dans le fond du lavabo)          Pâte à modeler : la chocolaterie de la St-Valentin  <b>Collation</b> : pige l'image et aller s'asseoir sur la chaise à l'image correspondante          Bacs sensoriels 2x2          Extérieur : Jouer à la construction          Bébé et poussettes          Jeu : la signalisation : jouer aux feux de circulation          Le lancer de la débarbouillette dans le panier (comme un panier de basket)          Offrir des boîtes à lingettes et suivre l'initiative des enfants          Inviter les poupées ou toutou à <b>dîner</b>  <b>Dîner</b> : faire des capes avec les bavettes et les doudous  <b>Dîner</b> : faire des fantômes avec les débarbouillettes, donner les débarbouillettes plier en « cadeau »</p>	<p>besoin  <b>Jouer plus d'une fois</b>          Faire parler les marionnettes          Dire « non » donner d'autres alternatives : taper du pied, serrer les poings  <b>M'asseoir</b> avec les enfants</p>
---	---	---

## Intentions pour utiliser le jeu symbolique....

Intentions chez les enfants de 3 – 4 ans	Choix du jeu symbolique : jeu de rôles, de mise en scène, de représentation	Accompagnement de l'adulte
<p>Nommer verbalement ses demandes            Verbaliser ses besoins            Nommer et distinguer les émotions            Transférer ses connaissances            Se conformer aux règles de vie, consignes            Participer à des jeux de groupe            Utiliser les mouvements fondamentaux            Utiliser son sens de l'humour            Améliorer sa compétence « imaginative »            Confier ses émotions            Reproduire            Explorer les mouvements fondamentaux            Résoudre des situations problématiques            Utiliser le leadership d'une manière positive            Valoriser les compétences            Participer à un jeu de groupe et assumer différents rôles            Partager ses connaissances            Suivre la consigne demandée            Accepter de ranger            Augmenter sa confiance            Améliorer sa motricité fine            Établir des liens            Améliorer ses compétences de prendre soin            Favoriser un climat de séparation agréable avec le parent            Développer l'intérêt            Comprendre les consignes demandées            Développer la motricité globale            Développer force et équilibre            Partager ses idées de jeux            Se conformer aux consignes            Accroître sa compétence en motricité fine            Accepte l'idée des autres            Discerner ce qui est à propos et ce qui ne l'est pas            Reconnaître des repères sécurisants            Donner une réponse corporelle            Choisir une activité qui lui plaît            Adapter sa posture au parcours moteur            ...tilise son matériel de différentes façons            ...généraliser le bon comportement au moment des routines            ...organise son coin de jeu symbolique            ..accepte d'entendre répéter            ..décide des jeux</p>	<p>Jeu de service à l'auto avec les trottinettes : on commande notre repas            Jouer à « je pars en voyage... »            Pictogrammes « smiley »            Jouer à se déguiser en cuisiniers et en pâtisseries et cuisiner dans le sable            Jouer avec du matériel qui délimite l'espace physiquement : tapis d'auto, table, matelas, faire un bateau avec une table renversée.            Bricolage collectif            Le lancer du papier brun dans le panier de basket (poubelle), poutre d'équilibre pour aller au lavabo (trajet symbolique)            Jouer aux clowns, standup stage            Inventer un bout d'histoire et le mimer            Piger des cartes de personnages avec des émotions...les deviner, les nommer, parler autour            Jouer à « faire comme...un escargot..., on mange comme... »            Jouer à être en bateau, en avion, nager avec...sauter en ....            Jouer un rôle (se donner un nom) et décider de scénarios : resto, magasins...            Danse créative et l'enfant est responsable de la création des gestes            On joue à l'île déserte : qu'est-ce que je dois faire pour...me nourrir, dormir, jouer...            Jouer à prendre des objets, les compresser fortement et les laisser tomber            Coin de jeu « hôpital » en ajoutant du personnel (ambulanciers, infirmières...)            Joue à la statue musicale : lorsque la musique cesse, on ne bouge plus!  <b>Rangement</b> joué : ce qui est petit, rouge, ....  <b>Collation</b> déguisée : chapeau, lunettes....  <b>Jeu de la corde à linge</b> : on fait du « lavage »! (Vêtement et épingle à linge)            Train avec les chaises (voyage) : grimper sur les chaises pour s'asseoir, ramper sous les chaises...            2x2, on joue à se traîner dans une couverture (change de rôle)            Jouer au vétérinaire qui soigne            Respirer comme un gros ballon qui gonfle et qui dégonfle            Bac d'explorateur            Enfilage            Peinture de sable</p>	<p><b>Jouer</b> avec l'enfant            Questionner l'enfant, reformuler            Jouer à exagérer l'émotion  <b>Féliciter</b> l'enfant dans ses bons comportements.            Assurer la sécurité  <b>Encourager</b> les idées, applaudir            Engager le jeu  <b>Aménager</b> : tables à l'envers en guise de bateau et à l'endroit en guise d'avion            Vérifie avec l'enfant si elle a tout ce qu'elle a besoin            Féliciter l'expression des idées            Donner de l'information en jouant.            Afficher des images  <b>Se rapprocher</b> de l'enfant physiquement lorsque l'intensité d'activité augmente            Ranger en même temps que l'enfant, démontrer le plaisir de l'espace bien rangé            On fait des drôles de face et on rigole            Avoir une attitude calme, lui donner la main, prendre la doudou, si besoin  <b>Décoder</b>            Fournir le matériel  <b>Commenter</b> les gestes  <b>Participer avec</b> l'enfant à l'élaboration de l'atelier  <b>Décrire</b> les mouvements des doigts            Servir de modèle            Accorder des moments seul à seul            Faire participer l'enfant à la création de l'espace de jeu  <b>Inviter l'enfant à montrer ses jouets</b> préférés : le questionner, le faire présenter son jouet            Le faire bouger, faire des bruits, explorer ☺            Délimiter l'espace, <b>observer</b>            Offrir différents matériaux pour le découpage            Observer, pointer les images, accompagner            Fournir le matériel demandé par l'enfant  <b>Créer des règles du jeu avec l'enfant</b></p>

## Intentions pour utiliser le jeu symbolique...

	<p>Matériel : micros, déguisements, musique          Parcours moteur : on rampe comme...on saute comme...          Danse de « princesses » avec foulards, baguettes, serpentins          On joue au pique-nique, fleuriste          Jeu de la statuf (immobile)          Dessin musical (au son de différents tempos)          Bac d'instruments de musique (son doux-son fort)          Bac de dinosaures, d'exploration, d'oiseaux (figurines)          Jeux de construction          On joue à l'éducatrice          Jeu de mimes          Bac de manipulation avec petites pinces et petits objets          Miroirs déformants          Déplacement rigolo          Jeu des grimaces, modulation de la voix          Figurine de super héros, jeux moteurs          Jeux symboliques lui permettant de jouer avec ses objets transitionnels ou personnages préférés          Coin doux et toutou de la maison          Parcours moteur          Atelier libre : matelas dans le coin bloc, grosses figurines à l'extérieur          Jeux du restaurant (symbolique)          Jean dit...          Jeu « on trouve une fonction aux petits carrés de carton : nourriture pour bébé, collage, confetti...)          Activité avec bac de manipulation : pâtes cuites, pâtes dures          Faire des petits spectacles          Jeu de mimes des animaux à l'extérieur          Jeu du perroquet lors du <b>lavage de main</b>          Jeu du miroir (on fait comme moi)          Jeu du chef d'orchestre          Jouer à la parade de mode          Peinture avec des brosses à dent  <b>Transition</b> : pas de souris, pas de géant  <b>Déplacement</b> : marcher à quatre pattes comme un p'tit chien          Bataille de boulettes de papier          À l'aide d'un drap : jouer au parachute et faire sauter les toutous dessus</p>	
--	--	--

## Intentions pour utiliser le jeu symbolique....

Intentions chez les enfants de 4-5 ans	Choix du jeu symbolique : jeu de rôles, de mise en scène, de représentation	Accompagnement de l'adulte
<p>Sélectionner les moments appropriés pour agacer et différencier les réactions provoquées</p> <p>Choisir un moyen pour évacuer sa colère de façon sécuritaire</p> <p>Développer une complicité avec l'éducatrice afin de s'exprimer avec facilité</p> <p>Développer plusieurs stratégies de prise de contact</p> <p>Indiquer ses préférences</p> <p>Accepter des participants supplémentaires</p> <p>Répondre aux gestes faits, exprimer ses sentiments</p> <p>Contrôler ses gestes</p> <p>Partager aux amis les termes de politesse utilisés</p> <p>Partager ses connaissances, ses expériences</p> <p>Partager ses sentiments, ses émotions, faire des demandes pour répondre à ses besoins</p> <p>Libérer les tensions de façon sécuritaire</p> <p>Se conformer aux attentes</p> <p>Développer plus d'une façon d'exprimer ses émotions</p> <p>Faire des demandes au besoin pour compléter l'installation de ses constructions</p> <p>Développer et choisir des stratégies pour exprimer sa déception, sa frustration</p> <p>Découvrir la langue (le vocabulaire)</p> <p>Protester en proposant ce qui lui conviendrait</p> <p>Développer des stratégies différentes pour établir son leadership et entretenir ses amitiés</p> <p>Accepter de se pratiquer</p> <p>Utiliser ses talents dans l'organisation et l'élaboration de projets de jeux avec ses pairs</p> <p>Partager ses émotions et sentiments</p> <p>Transférer ses intérêts dans différents types de jeu</p> <p>Expliquer les liens entre les différents coins de jeux pour satisfaire ses intérêts</p> <p>Partager ses scénarios de jeu avec des amis</p> <p>Reconnaître ses sentiments et les exprimer selon son besoin</p> <p>Partager ses bons coups et ses bonnes idées avec les autres enfants</p> <p>Argumenter et discuter pour avoir l'objet</p>	<p>Causeries sur les émotions</p> <p>Coin doux, jouet à étirer, presser jeux de figurines, Coins bricolage, moments particuliers avec l'adulte (cache-cache, chatouille, blagues)</p> <p>Jeu symbolique</p> <p>Objet à manipuler dans les moments plus sédentaires</p> <p>Jeu symbolique : le resto</p> <p>Jeu symbolique avec bébé et objet transitionnel</p> <p>Coussins pour frapper, jeux moteurs</p> <p>Collation libre</p> <p>Jeux extérieurs</p> <p>Animation des <b>déplacements</b> : on marche comme...se déplacer avec des objets à transporter, mission à exécuter dans le déplacement</p> <p>Jeu de mots, rimes, devinettes</p> <p>Expression, grimaces dans le miroir, enregistrement et jeux symboliques (on change de voix selon le rôle)</p> <p>Activité de manipulations diverses, scénarios symboliques et manipulation de nourriture (emplir, vider, bac à eau), brico varié (encourager la créativité)</p> <p>Jeux symboliques avec proposition de matériel varié, répétition du contexte de jeu</p> <p>Activités motrices</p> <p>Dessin</p> <p>Jeu symbolique, construction</p> <p>Jeu extérieur</p> <p>Jeu : miroir, devinette, mimiques émotions</p> <p>Combinaison de matériel varié permettant d'exercer des mouvements</p> <p>Jouer à « la plus grosse menterie »</p> <p>Jouer à la chasse aux indices</p> <p>Jouer à donner des pouvoirs magiques aux rôles moins populaires...</p> <p>Chiffre à copier, à tracer, nouvelle responsabilité (écrire la date)</p> <p><b>Dîner</b> : marionnette, mettre des mots sur ce qui est goûté, vu, touché, senti</p> <p>Livre d'histoire à concevoir (avec les idées des enfants)</p> <p>Jeux extérieurs</p> <p><b>Transition</b> : jeu « ni oui, ni non »</p> <p>Segmenter la réalisation (brico, dessin) afin de valoriser son estime de soi</p> <p><b>Rangement</b> : Tour guidé du l'espace de jeu (on joue au touriste),</p>	<p><b>Commenter</b> les actions dans les jeux, reformuler les paroles des enfants, aider à l'expression des sentiments</p> <p><b>Donner le temps nécessaire</b> afin d'évacuer la colère, consignes claires et constantes, dédramatiser</p> <p><b>Parler à voix basse</b>, répondre au non-verbale en lui faisant des demandes pour deviner ses besoins</p> <p>Préparer le matériel avec l'enfant</p> <p>Utiliser le « nous » dans les consignes ou commentaires du jeu</p> <p><b>Souligner les bons coups!</b></p> <p>Exagérer la prononciation du mot de politesse</p> <p>Ajouter du matériel en cours de jeu</p> <p><b>Émettre des hypothèses</b> : « peut être que... »</p> <p><b>Interpréter, décrire</b> la situation</p> <p><b>Se mettre au niveau</b> de l'enfant lorsqu'elle doit s'exprimer, nommer l'émotion</p> <p>Mettre en évidence les talents de l'enfant</p> <p>Proposer des démarches : devinettes, jeux de doigts...</p> <p>Démontrer la gestuelle correspondant à l'émotion en la nommant</p> <p><b>Permettre la transformation</b> du local</p> <p>Faire des retours sur les bons coups et <b>projeter</b> pour la « prochaine fois »</p> <p><b>Être à proximité</b>, soutenir le jeu.</p> <p>Animer le déplacement, <b>charger un ami d'animer le déplacement</b></p> <p>Insister sur des syllabes des mots avec la voix et les gestes</p> <p>Analyser les bons coups</p> <p><b>Assister</b> à l'organisation du jeu</p> <p><b>Essayer</b> les idées proposées</p> <p>Traduire les sentiments vécus par chacun</p> <p>Valoriser le langage</p> <p><b>S'intéresser à la procédure</b>, plutôt qu'au résultat final</p> <p><b>Mettre des mots</b> sur les émotions</p> <p><b>Offrir</b> ma présence</p> <p>Offrir du matériel. Donner un moment de discussion pour planifier l'espace physique avant la période de jeu</p> <p><b>Faire des liens</b> entre les différentes activités sur un même thème.</p> <p><b>Souligner les liens</b> établis pour réunir les différents coins de jeux pour faire un grand jeu symbolique</p>

<p>convoité Reconnaître le côté droit du gauche Développer, poursuivre son nouveau goût d'interagir avec les adultes Accepter différents rôles Tracer des chiffres à l'aide de modèles Développer le désir de goûter Imager une histoire avec une suite logique Développer d'autres types de jeu avec les garçons Différencier le jeu solitaire du jeu de groupe L'amener l'enfant à répondre à une question Créer de nouveaux liens d'amitié en partageant son intérêt Persévérer lors d'une tâche Reconnaître et associer les objets aux coins de jeux Amener à être conscient des autres Manipuler son ustensile plus aisément Créer des liens avec les amis du groupe Observer la situation avant de s'introduire dans un groupe Développer sa confiance en lui Partager l'amitié de sa meilleure amie Participe à sa façon aux causeries Être capable de démontrer les façons de faire aux amis Vivre l'émotion Prendre conscience de sa propre valeur en s'affirmant Expliquer sa démarche aux amis Prise de conscience de ce qu'il ressent au moment présent Accepter de ranger Améliorer sa participation en activité de grand groupe Se permettre de jouer à faire semblant dans le plaisir Percevoir ce qui est grave de ce qui ne l'est pas Contrôler son émotion du moment Augmenter ses moments de plaisir spontané Percevoir ce qui lui appartient Accueillir le parent de façon respectueuse Augmenter son niveau de sécurité Inventer sa propre séquence de dessins afin de créer une suite logique Développer davantage ses idées pour amener son jeu plus loin Créer des séquences logiques Partager l'amitié tout en y trouvant sa place</p>	<p><b>Rangement</b> : jeu « vas me chercher... » devinette sur les coins de jeux Jouer avec un micro : pour parler avoir le micro en main <b>Repas</b> : jouer à piquer la nourriture avec la fourchette (nouille...), atelier de motricité fine Atelier de coiffure Jeux extérieurs : l'aider à entrer dans le jeu en jouant les rôles disponibles, l'aider à observer Construire des routes pour les voitures et trains (intérêts) Dessin 2x2 Utiliser la marionnette à la causerie et la faire parler Coin « photo de famille » Parler en commençant par : « madame Moi-Je... » Marionnette Construction d'un fort de neige Jeu : petite peine, moyenne peine, grosse peine (image) Danser Jeux de rôles : « on se transforme en... » : pour les <b>déplacements</b> Château de carte (jeu de représentation) Graphique interactif : on dessine à tour de rôle Utiliser la « bulle de confort »(espace pour chacun) « Je me laisse aller » (danse avec la musique de son choix) Le thermomètre des émotions Tracer le corps (grandeur nature) Jeu de rôles : bonjour et au revoir Jouer « aux rencontres » Coin poupon (image, livre..) Création d'une chasse aux cocos de Pâques Œuf de Pâque (brico) Coin artiste (chevalet) Marionnette Murale « je me défoule » pour expérimenter ses gestes Les numéros des joueurs de hockey (intérêt de l'enfant) Jeux de rôles extérieurs : l'entomologiste Période « d'aide éducatrice » , « aide à l'adulte » Création d'une séquence d'action : stop, je m'arrête, je pense...</p>	<p><b>Encourager</b> le mélange des coins et de matériel Questionner sur la pertinence du matériel utilisé pour comprendre et commenter le jeu. <b>Initier</b> un retour sur le jeu pour planifier une autre période de jeu Commenter et décrire mes actions et celles de l'enfant en participant au jeu <b>Être disponible, rassurer l'enfant</b> Mettre des mots et des images sur les émotions <b>Décrire et commenter les initiatives de jeux</b> <b>Encourager les essais et les tests</b> Encourager les solutions pacifiques et les échanges Verbaliser mes sentiments p/r au mensonge et p/r à la vérité <b>Valoriser les efforts faits</b> Avant de sortir à l'extérieur, demander aux enfants à quoi ils veulent jouer, sortir le matériel en lien (planifier) <b>En cas d'absence de réponse, inventer une réponse loufoque (humour)</b> Valoriser la compétence, attirer l'attention des autres <b>Faire parler des coups de cœur de la journée, de la fds</b> Encourager en rappelant à l'enfant qu'elle est capable de ... Utiliser le toutou comme support à l'intervention Montrer, servir de modèle, l'inviter à observer avant de se joindre au groupe <b>Prendre les idées de l'enfant</b> « Jouer » souvent pour cela devienne naturel Mettre des mots sur les émotions, <b>faire des retours lors des moments calmes</b> Faire évoluer la conscience de soi par le dessin Offrir 2 choix Identifier ce qui vient avant, après... <b>Aider à décrire ce que l'enfant veut de la situation</b> Faire de grands mouvements pour revenir aux plus petits <b>Jouer plus d'une fois</b></p>
---	--	--

**Intentions pour utiliser le jeu symbolique....**

Acquérir la compétence de préhension des outils de travail Acquérir les connaissances «manquantes» de la numération Développer son intérêt Développer le jugement face à un inconnu, prendre contact, garder une distance		
--	--	--

**À vous de jouer :**

Intentions chez les enfants	Choix du jeu symbolique : jeu de rôles, de mise en scène, de représentation	Accompagnement de l'adulte