

ENSEIGNER DANS LES ESPACES DE JEUX SYMBOLIQUES : l'exemple du coin « docteur » en classe de GS

<p>Etape 1 : Découvrir</p>	<p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Pour l'enfant</u> : jouer librement - <u>Pour l'adulte</u> : observer des comportements (action, relation à l'autre et langage : change-t-il de jouet ? Observe-t-il les autres pour imiter ? Coopère-t-il ? Parle-t-il de ce qu'il fait ? Endosse-t-il des rôles en les variant ? <i>Faire semblant de... Faire comme si...</i>). 	<p>Situation :</p> <p>Installer dans la classe un espace « cabinet médical » en proposant du matériel adapté et laisser les enfants jouer sans donner de consigne d'action particulière.</p> <p>Matériel (si possible objets en plusieurs exemplaires) : Poupées, pansements, compresses, gaze, bandages, flacons vides de produits de soin (désinfectants divers, gel hydroalcoolique), boîtes vides de médicaments avec notice, seringues (sans aiguilles), masques et gants chirurgicaux, thermomètre, stéthoscope, tensiomètre, téléphones pour simuler les prises de rendez-vous.</p>
<p>Etape 2 : Participer à un scénario avec l'adulte</p>	<p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pour l'enfant : <ul style="list-style-type: none"> • <u>Docteur</u> : questionner pour obtenir une information (lieu de la douleur, nature de la douleur, intensité, date d'apparition des symptômes, événement pouvant expliquer l'apparition des symptômes...) ; mémoriser un enchaînement d'actions ; présenter un diagnostic ; commenter une ordonnance ; « rédiger » une ordonnance (voir ci-dessous « Quelle place pour l'écrit ? »). • <u>Parent du patient ou patient lui-même</u> : répondre avec précision aux questions du médecin, poser des questions sur la gravité de la maladie, son traitement, sa durée... • <u>Tous</u> : nommer des parties du corps, des actions et des objets liés à l'auscultation. - Pour l'adulte : décrire et faire décrire matériel, symptômes, traitement et actions. 	<p>Situation : scénariser la visite médicale</p> <p>Matériel : idem</p> <p>Modalité : petit groupe</p> <p>Rôle de l'adulte :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Présenter le matériel ; ✓ Proposer un scénario : le bébé est malade, blessé. Le parent est inquiet, il a peur. Le médecin questionne et rassure, ausculte, explique son diagnostic, son traitement et rédige son ordonnance pendant que le parent pose des questions, rhabille son enfant et le console ; ✓ Participer au jeu ; ✓ Introduire des mots de vocabulaire, décrire, commenter l'action ; ✓ Reformuler les propos des enfants en utilisant une syntaxe et un lexique précis.

	<p>Lexique prioritairement à enseigner :</p> <p>Noms :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tous les mots du matériel (pansements, compresses, gaze, bandages, désinfectants, médicaments, gel hydroalcoolique, seringue, masque, gants chirurgicaux, thermomètre, stéthoscope, tensiomètre, instruments, trousse d'urgence ...) ; - Les parties du corps : outre celles déjà découvertes lors des années de PS et MS, coude, poignet, cheville, genou, cuisse, épaule, mollet, nuque, torse, ventre, poitrine, nombril, menton, gorge, cœur, peau, langue, noms des 5 doigts de la main ; - Les symptômes et les traitements : fièvre, toux, mal de cœur, migraine, démangeaison, vomissements, essoufflement, courbatures, infection, douleur dans..., éternuement, comprimé, gélule, sirop, vaccin, pommade, injection, piqûre. <p>Verbes : se blesser, se brûler, se cogner, s'écorcher, chuter, tousser, éternuer, vomir, grelotter, trembler, transpirer, renifler, démanger, maigrir, s'allonger sur le dos, le ventre, inspirer, expirer, tirer la langue, ausculter, prendre la tension, bander, désinfecter, guérir, soigner, traiter, s'inquiéter. <i>Utilisation de l'impératif.</i></p> <p>Adjectifs : fatigué, fiévreux, dangereux, brûlant, enrhumé, maigre, grave, légère/forte (fièvre), inquiet.</p> <p>Construction de phrases complexes : il faut que, je veux que, parce que, pour + infinitif, pour que, pour ne pas, dès que, jusqu'à ce que, le temps que, du moment que, si...alors.</p>	
<p>Etape 3 : Mémoriser le lexique attaché à l'action vécue</p>	<p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pour l'enfant : Mobiliser le vocabulaire découvert lors du scénario. - Pour l'adulte : Veiller à ce que les conditions de réalisation du jeu impliquent la nécessité de nommer les mots (par exemple, deux cartes identiques découvertes au jeu du Memory ne pourront être gagnées que si le nom de l'objet est bien cité par l'enfant). 	<ol style="list-style-type: none"> 1) En situation collective ou en petit groupe, proposer des jeux variés pour rebrasser le lexique en lien avec le scénario du cabinet médical : <ul style="list-style-type: none"> - Jeux de Kim caché, déplacé, ajouté, avec les objets ou leurs photographies ; - Jeu du trésor : lister de mémoire tous les objets du cabinet médical dont les photographies sont regroupées dans le sac ; - Jeu du portrait : en répondant par « oui » ou par « non » aux questions du groupe, faire deviner quel objet on a choisi parmi ceux dont les photographies sont affichées ; - Jeux de Memory, pouvant éventuellement associer l'objet et la photographie de l'action médicale associée, prise lors d'une séance de jeu (ex : le désinfectant/le docteur désinfecte la plaie ; le stéthoscope/le docteur écoute le cœur du bébé etc.). - Jeu des familles de maladies, associées à leurs symptômes. 2) Reprise en autonomie du scénario de jeu.

Quelle place pour l'écrit ?

1) Donner du sens à l'écrit

⇒ **Des projets d'évolution de l'espace « cabinet médical », à l'issue du temps dirigé de jeu, afin d'imaginer collectivement un perfectionnement progressif du scénario :**

- ❖ Et si on réalisait des fiches sur des maladies pour être capable de mieux jouer les rôles du parent inquiet qui décrit la maladie et du docteur qui pose ses questions pour comprendre ce qui se passe ?
 - ▶ Recherche documentaire et **création de fiches descriptives de maladies : nom, symptômes et traitement**. Possibilité de travailler sur la fonction poétique du langage en inventant des noms de maladies (la « démangeole », la « vomicelle »...).
- ❖ Trop d'enfants veulent aller dans le coin « Docteur »... Et si on installait une salle d'attente dans la bibliothèque de la classe, avec un enfant secrétaire qui donnerait des rendez-vous ?
 - ▶ **Création d'un carnet de rendez-vous** où le secrétaire médical note la date du jour, le nom du parent et de son enfant, le numéro d'ordre attribué lors d'une prise de rendez-vous téléphonique ; **mise en place de numéros d'ordre ; création de cartons de rendez-vous** pour les patients ; **fabrication de cartes « Vitale »** individuelles...
- ❖ Et si on fabriquait des **ordonnances à compléter** à la fin de la consultation : identification de phrases-types à trous que le docteur complète ou raye selon les besoins, par exemple :
 - ✓ Votre enfant a
 - ✓ Votre enfant doit rester à la maison pendant ... jours
 - ✓ Votre enfant doit rester à la maison pendant ... semaines
 - ✓ Votre enfant doit prendre le médicament... pendant jours et ... fois par jour.
- ❖ Puisque le docteur rédige une ordonnance pour des médicaments, si on installait une pharmacie à la place du coin marchande ?
 - ▶ **Création d'un système d'étiquetage** du magasin par catégorie de médicaments. **Fabrication de boîtes de médicaments (avec noms et notice d'utilisation), de listes de prix, de tickets de caisse pour le calcul de la somme des achats**. Possibilité de travailler sur la fonction poétique du langage en inventant des noms de médicaments (ex le « rhume fini », le « ça ne gratte plus »...).

⇒ **Des actes d'écriture individuels** dans le cadre du scénario de jeu : la secrétaire note un nom et une date, le patient note une date et un horaire sur son carton de rendez-vous, le médecin remplit son ordonnance, le pharmacien rédige le ticket de caisse et calcule le total des achats.

⇒ **Des supports pour la mise en place d'activités décrochées d'entraînement** à partir des noms des maladies et des médicaments, par exemple :

- ✓ **Phonologie** (manipulations syllabiques, jeux de repérage phonémique...);
- ✓ **Connaissance des lettres** :
 - Dictée en binôme (l'un énonce chaque lettre du mot, l'autre la trace ; l'un énonce le son de la lettre, l'autre énonce son nom et trace) ;
 - Copie éloignée (le mot à copier est affiché loin et il faut essayer de copier en limitant le nombre de déplacements pour observer le modèle) ;
- ✓ **Essais d'écriture de mots** : comment écrire le nom d'une maladie ou d'un médicament (réels ou inventés) dans la perspective de réaliser les fiches maladies, les étiquetages de la pharmacie etc.

2) Créer des activités décrochées d'entraînement à la découverte des divers aspects de la relation oral-écrit