



Les étapes de la mise en oeuvre de la boîte à jouer

*Inspiré de l'article: Revue préscolaire, Vo.58 no.3
été 2020*

***Préalables des boîtes à jouer : [Les albums de substitution](#)
[Albums disponibles au CSS](#)**

- 1. Observer les élèves et déterminer le thème de la boîte à jouer qui correspond aux intérêts et aux besoins de la classe .**
- 2. Élaborer une liste de matériel, d'albums jeunesse, de vidéos, de sorties possibles, etc., en lien avec le thème.**
- 3. Cibler les intentions d'apprentissage visées à travers la boîte.**
- 4. Lecture d'albums jeunesse**
- 5. Réinvestissement de la lecture par des visionnements de vidéos, des cartes d'exploration (picto des mots de vocabulaire associés au thème), une visite d'un lieu, une saynète en grand groupe avec les différents rôles possibles (avec pictos), etc.**
- 6. Jeu accompagné: servir de co-joueur, d'observatrice, de metteur en scène ou de leader de jeu afin de modeler les différents scénarios.**
- 7. Jeu libre (choix de l'enfant selon ses intérêts) + (Accompagnement de l'enseignant comme co-joueur ou observateur).**

LA BOITE POUR JOUER

Modèle de
Dumais et Soucy
(2020)

