

### **Jouets et activités à terminer**

Les jouets et les activités à terminer ont un début et une fin évidentes. En outre, ils permettent à votre enfant de définir la fonction du jouet, p. ex. « Youpi! Pièces placées, casse-tête fini! »

Voici des exemples de jouets et d'activités à terminer :

- casse-tête à pièces encastrables (servez-vous d'un petit nombre de pièces, ou dans le cas d'un casse-tête comprenant un plus grand nombre de pièces, servez-vous de ruban adhésif pour coller des pièces à la planchette);
- anneaux à empiler;
- tasses à empiler;
- classeur de formes;
- perles à enfiler;
- planche à chevilles;
- Monsieur Patate.

Commencez par quelques pièces seulement, p. ex. trois pièces d'un casse-tête. Mettez-les dans un petit contenant, à côté de l'endroit où se déroule l'activité.

Quand vous choisissez un jouet, pensez à ceux qui intéressent votre enfant. Ainsi, vous inciterez ce dernier à participer. Par exemple, s'il aime les voitures, donnez-lui un casse-tête représentant une voiture, ou décorez les classeurs de formes au moyen d'autocollants ou de photographies de modèles de voiture.

Comité de traduction du Programme de développement de la petite enfance du district de Toronto