

Fiche-jeux 020

Maison et ferme



Source : Fisherprice

1

À partir de 9 mois, on le laisse explorer la petit maison-jouet. Le parent nomme les différentes pièces et objets que l'enfant touche ou qui semble l'intéresser.

« Oh ! Regarde la chambre du bébé et le beau petit lit!..»

Les jeux de maison et/ou de ferme sont une bonne occasion de susciter l'imitation verbale chez les bébés de 12 mois en utilisant les bruits. Par exemples: le bruit de l'eau, de la porte, de la toilette, quelqu'un qui ronfle, etc.



JEU
SYMBOLIQUE

2

À partir de 2 ans 1/2 , le parent met à la disposition de l'enfant différents petits objets provenant des pièces de la maison jouet (cuisine, salle de bain, salon, chambre). Le parent donne un objet à la fois à son enfant en lui demandant de nommer de quelle pièce il provient. L'enfant nomme la pièce et dépose l'objet dans celle de la petite maison. Il s'agit d'un jeu d'association.



3

À partir de 3 ans, ce jeu se fait avec la maison et/ou la ferme jouets et quelques figurines. Parent et enfant animent une figurine de leur choix. Le parent guide l'enfant dans un scénario que ce dernier aura choisi. Le parent peut même proposer au tout-petit des déguisements correspondant à la figurine choisie pour l'aider à rester concentré au jeu.



Et après...

- Parent et enfant construisent leur propre maisonnette avec des boîtes de carton.
- On consulte la fiche-jeux des figurines pour d'autres idées de jeux amusants!

Les fonctions exécutives se développent de la petite enfance jusqu'à l'âge adulte. Ce sont les habiletés cognitives nécessaires pour contrôler nos pensées, nos émotions et nos actions (encyclopédie sur les jeunes enfants, Morton, 2013)



Ainsi, lorsque le parent joue avec son enfant à des *jeux à faire semblant*, il contribue au développement de ces fonctions chez l'enfant. En effet, ce dernier développe sa mémoire de travail en maintenant son rôle dans le jeu. De plus, il contrôle certains comportements (inhibition) qui ne sont pas en lien avec son personnage. Finalement, l'enfant ajuste son comportement en fonction du déroulement du jeu (flexibilité mentale) (Diamond, 2009).