



Emergency Vehicles Set

Jeu libre avec des véhicules de secours à roues libres. Favorise le jeu de rôle, la compréhension de la relation de cause à effet, le tri et le vocabulaire lié aux personnes qui nous viennent en aide.

CONTENU

3 véhicules

MARCHÉ

Mixte — maison & éducation

CONTENU DU SET



Baby Fire Engine

9 × 8 × 6 cm



Baby Ambulance

9 × 7 × 6 cm



Baby Police Car

9 × 6 × 8 cm

CE QUE LES ENFANTS APPRENNENT



Motricité fine

Saisir, pousser, diriger, charger. Tourner la tête du conducteur affine la prise en pince.



Cause et effet

Une poussée fait toujours avancer le véhicule — la première leçon, très claire, sur la prédiction.



Langage

Véhicules, métiers, sirènes, vite et lentement. Un vocabulaire riche, sans fiche d'exercices.



Premières notions mathématiques

Compter les entrées et sorties de la caserne ; plus, moins, plein, vide.



Compétences sociales

Respecter son tour, négocier les rôles, porter secours ensemble.



Imagination

Aucun scénario imposé. L'enfant décide qui a besoin d'aide et comment l'histoire finit.

THÈMES

Les personnes qui nous aident

Se protéger

Transports

Notre communauté

Voyages

Urgences

Couleurs



UN SET, CINQ ANS DE JEU



QUATRE FAÇONS D'UTILISER LE SET



Découverte en solo — 6 à 18 mois

Un véhicule, un sol dégagé, un adulte qui commente. Rien d'autre n'est nécessaire.



Duo mené par l'adulte — 12 mois et +

Poussez-le en va-et-vient. Nommez-le, faites le bruit, attendez la réponse.



Petit groupe — 2 à 5 ans

Un véhicule chacun, une route ou une rampe partagée. Le tour de rôle fait partie de la consigne.



Jeu en libre accès

Laissez-le à disposition avec des blocs, un tapis de route ou le bac à sable pendant la semaine.

EN STRUCTURE



Aucune petite pièce, aucune pile, rien à remplacer



Se nettoie d'un coup de chiffon — convient pour le jeu avec sable et eau



Se range à plat dans un seul plateau peu profond ; les enfants le rangent eux-mêmes.



Fonctionne en lot de trois ou réparti entre trois enfants

CE QU'IL FAUT OBSERVER

- ☐ L'enfant suit-il le véhicule après qu'il a quitté sa main ?
- ☐ Les deux mains travaillent-elles ensemble — l'une tient, l'autre charge ?
- ☐ Les enfants donnent-ils une voix, un métier ou un problème à résoudre aux véhicules ?
- ☐ Le nombre compté correspond-il au nombre de véhicules garés ?
- ☐ Les véhicules reçoivent-ils des voix, des missions ou des problèmes ?
- ☐ L'enfant demande-t-il son tour sans qu'on le lui rappelle ?

DOMAINES D'APPRENTISSAGE

Développement physique

Communication & langage

Personnel, social & émotionnel

Explorer le monde

Mathématiques

Arts & expression

PROLONGER LE SET

La même famille à roues libres. Ajoutez ces pièces pour constituer une collection complète de transport et de secours — ou associez-les au camion de pompiers et à la clinique First Friends pour les plus grands.



Baby Aeroplane



Baby Helicopter



Baby Jeep



Baby Racer



1 Pousser, regarder, aller chercher

6 à 18 mois
1 enfant + adulte

IL VOUS FAUT

Un véhicule. Un espace dégagé au sol.

DÉROULEMENT

1. Asseyez-vous face à l'enfant, à environ un mètre, le sol dégagé entre vous.
2. Poussez lentement un véhicule vers l'enfant. Dites « le voilà qui arrive ».
3. Félicitez l'enfant pour toute tentative de suivre le véhicule, de l'attraper ou d'aller le chercher.
4. Encouragez l'enfant à le repousser vers vous. Recommencez tant que l'intérêt dure.

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Cause et effet

Suivi visuel

Motricité globale

Langage

Plus facile — Rapprochez-vous pour que le véhicule reste à portée de l'enfant.

Plus difficile — Faites rouler le véhicule à côté de l'enfant pour qu'il doive ramper ou marcher pour aller le chercher.

À OBSERVER

Le regard reste-t-il sur le véhicule une fois qu'il a quitté votre main ? Le suivi visuel soutenu est la vraie compétence visée ici.

2 Qui vient aider ?

2 à 4 ans
2 à 4 enfants

IL VOUS FAUT

Les trois véhicules. Trois accessoires de situation simples — un petit feu, un ours en peluche blessé, un sac perdu.

DÉROULEMENT

1. Placez les véhicules au milieu et nommez-les un par un ensemble.
2. Présentez une situation et demandez « qui doit-on appeler ? ». Laissez le temps de réfléchir. Acceptez que l'enfant montre du doigt.
3. L'enfant qui choisit conduit ce véhicule jusqu'à la scène et dit ce qui se passe ensuite.
4. Demandez si un autre véhicule pourrait aussi aider — la plupart des urgences en demandent plus d'un.

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Association

Vocabulaire

Respect du tour de rôle

Le monde

Plus facile — Deux véhicules, deux situations très claires.

Plus difficile — Demandez pourquoi, et dans quel ordre les véhicules doivent arriver.

À OBSERVER

Un enfant qui choisit toujours le même véhicule exprime peut-être une préférence, pas un jugement — invitez-le à justifier son choix.

3 Remplir la caserne

2 à 4 ans
1 à 3 enfants

IL VOUS FAUT

Les trois véhicules de secours. Une boîte à chaussures ou un plateau pour la caserne. En option : des cartes numérotées.

DÉROULEMENT

1. Alignez les trois véhicules à côté de la boîte servant de caserne.
2. Comptez-les ensemble en touchant chacun — correspondance terme à terme, et non simple récitation.
3. Faites-les entrer un par un en comptant à nouveau. Demandez « combien en reste-t-il dehors ? »
4. Faites-les ressortir et parlez de plein, vide, plus et moins.

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Comptage

Correspondance terme à terme

Motricité fine

Mots de position

Plus facile — Seulement deux véhicules, l'adulte comptant à voix haute à côté de l'enfant.

Plus difficile — Retournez une carte numérotée et garez exactement ce nombre de véhicules ; ou faites-les sortir dans l'ordre des couleurs.

À OBSERVER

Observez si l'enfant utilise le dernier mot-nombre prononcé pour indiquer la quantité totale — c'est le principe de cardinalité, une étape importante.



4 Course sur rampe

2 à 5 ans
2 à 4 enfants

IL VOUS FAUT

Deux ou trois véhicules. Une planche ou un plateau posé sur des blocs.

DÉROULEMENT

1. Installez une pente douce. Lâchez les véhicules du haut, sans les pousser.
2. Demandez lequel ira le plus loin avant de les lâcher.
3. Marquez avec un bloc l'endroit où chacun s'arrête et comparez.
4. Relevez la rampe, recommencez et demandez ce qui a changé et pourquoi.

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Premières sciences

Prédiction

Comparaison

Mesure

Plus facile — Un véhicule, une rampe basse. Concentrez-vous uniquement sur loin et près.

Plus difficile — Notez les résultats avec des cubes et demandez aux enfants d'expliquer ce qu'ils constatent.

À OBSERVER

L'apprentissage est dans la prédiction, pas dans la course. Deviner, tester, revoir son hypothèse : c'est exactement ce qu'il faut.

5 Garage des couleurs

18 mois à 3 ans
1 à 4 enfants

IL VOUS FAUT

Les trois véhicules. Trois feuilles de couleur, cerceaux ou plateaux assortis aux véhicules.

DÉROULEMENT

1. Disposez les feuilles de couleur comme des places de parking.
2. Gare vous-même un véhicule en nommant la couleur.
3. Invitez chaque enfant à en garer un. Laissez du temps — ne corrigez pas tout de suite.
4. Une fois l'association acquise, donnez uniquement une consigne orale en nommant la couleur : « Gare le rouge. »

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Couleur

Association

Tri

Écoute

Plus facile — Deux places, deux couleurs très contrastées.

Plus difficile — Ajoutez une deuxième règle — garer par couleur, puis aligner par taille.

À OBSERVER

Associer une couleur vient bien avant de la nommer. Un enfant qui gare correctement sans pouvoir dire « rouge » réussit.

6 Urgence ! Raconte l'histoire

3 à 5 ans
3 à 6 enfants

IL VOUS FAUT

Les trois véhicules. Des blocs, un tapis de route ou le bac de jeu miniature.

DÉROULEMENT

1. Construisez ensemble une rue ; décidez où se trouvent la caserne de pompiers et l'hôpital.
2. Proposez un problème au groupe : « de la fumée sort du toit ».
3. Un véhicule et un rôle pour chacun. Décidez de l'ordre d'arrivée.
4. Jouez la scène jusqu'au bout, puis racontez-la — d'abord, ensuite, puis, enfin.

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Séquençage

Récit

Coopération

Empathie

Plus facile — Une histoire en deux étapes avec deux véhicules ; montrez d'abord comment la raconter.

Plus difficile — Les enfants inventent l'urgence et décident quel véhicule est inutile, et pourquoi.

À OBSERVER

Notez qui mène et qui suit. Faites tourner les rôles pendant la semaine pour que les enfants plus discrets aient leur tour de narrateur.

