



First Friends Animal Safari Set

Tri, comptage et association avec des animaux, des gardes forestiers et des clôtures. Favorise la classification par habitat, taille et régime alimentaire, les premières notions mathématiques et le jeu de rôle.

CONTENU

15 animaux, quad, 2 figurines, clôtures, abreuvoirs, bottes de foin

MARCHÉ

Mixte — maison & éducation

CONTENU DU SET



Cow & Horse Stable Set
31 × 17 × 21 cm



Quad with Boy
17,5 × 17,5 × 13 cm



First Friends Crocodile



First Friends Elephant



First Friends Giraffe



First Friends Monkey



First Friends Lion



First Friends Snake



First Friends Koala



First Friends Panda



First Friends Kangaroo

CE QUE LES ENFANTS APPRENNENT



Classification

Trier selon une règle évidente, une règle donnée, puis une règle inventée par l'enfant.



Premières notions mathématiques

Compter le troupeau et les pattes ; partager le foin équitablement.



Explorer le monde

Les lieux chauds et froids. Quels animaux pourraient se rencontrer, et lesquels jamais ?



Langage

Noms, cris, rayures, taches, trompe, poche et queue.



Soin & responsabilité

Les gardes nourrissent les animaux, leur donnent à boire et entretiennent les clôtures. Les animaux dépendent des personnes qui s'occupent d'eux.



Jeu social

Un garde chacun et une tâche à partager : qui répare la clôture ?

THÈMES

Animaux sauvages

Habitats

Lieux chauds et froids

Bien-être animal

Tri

Compter et partager



■ UN SET, CINQ ANS DE JEU



■ QUATRE FAÇONS D'UTILISER LE SET

Découverte en solo — 12 mois et +
Deux ou trois animaux et le quad. Des cris, des cliquetis, un court trajet.

Duo mené par l'adulte — 2 ans et +
Nourrir, trier, partager. L'adulte fixe la règle ; l'enfant place les animaux.

Petit groupe — 3 à 5 ans
La journée des gardes, ou où dans le monde, avec un garde ou deux animaux chacun.

Jeu en libre accès
Sur un bac de sable ou d'herbe avec les clôtures pour tout un thème sur les animaux sauvages. Avec quinze animaux, personne n'attend.

■ EN STRUCTURE

Aucune petite pièce ; animaux sans danger pour la poussée dentaire

Se nettoie d'un coup de chiffon ; convient pour le bac à sable et l'extérieur

Clôtures et abreuvoirs se rangent à plat ; animaux dans un seul bac profond

Chaque animal est disponible à l'unité — on en remplace un, pas le set

■ CE QU'IL FAUT OBSERVER

☐ L'enfant sait-il associer un cri au bon animal ?

☐ L'enfant garde-t-il en tête quels animaux ont été nourris ?

☐ L'enfant sait-il inventer une règle de tri et dire laquelle ?

☐ L'enfant associe-t-il une botte à un animal sans compter ?

☐ L'enfant donne-t-il une raison pour l'endroit où vit un animal ?

☐ Les enfants se partagent-ils les tâches des gardes ?

■ DOMAINES D'APPRENTISSAGE

Développement physique

Communication & langage

Personnel, social & émotionnel

Explorer le monde

Mathématiques

Arts & expression

■ PROLONGER LE SET

Ajoutez les animaux polaires pour enrichir les activités de classification avec un jeu « Pourraient-ils se rencontrer ? », ou les dinosaures pour comparer les animaux d'autrefois et ceux d'aujourd'hui.

First Friends Polar Bear

First Friends Penguin

First Friends T Rex

First Friends Koala



1 Qui fait ce bruit ?

12 à 30 mois
1 à 2 enfants + adulte

IL VOUS FAUT

Quatre animaux aux cris bien reconnaissables : lion, éléphant, singe, serpent.

DÉROULEMENT

1. Dressez les quatre animaux. Nommez chacun et faites son cri ensemble.
2. Faites un cri. « Qui fait ce bruit ? » Laissez l'enfant attraper l'animal.
3. Passez-le à l'enfant pour qu'il le tienne et imite le cri.
4. Échangez : l'enfant fait un cri et vous trouvez l'animal — trompez-vous parfois.

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Écoute Association Cris des animaux

Dénomination

Plus facile — Deux animaux : lion et serpent.

Plus difficile — Ajoutez un cinquième animal sans cri évident — que dit la girafe ?

À OBSERVER

Associer un cri à un animal mobilise à la fois l'écoute et la mémoire. Un enfant qui corrige votre erreur volontaire montre qu'il maîtrise cette association.

2 Nourrir les animaux

18 mois à 3 ans
1 à 2 enfants + adulte

IL VOUS FAUT

Le quad et le garde, une botte de foin, trois animaux espacés sur le sol, un abreuvoir.

DÉROULEMENT

1. Chargez le foin sur le quad. « C'est l'heure de nourrir les animaux. »
2. Roulez jusqu'au premier animal. Arrêtez-vous. Mettez le foin dans la mangeoire. « Voilà pour toi, girafe. »
3. Roulez jusqu'au suivant. Recommencez. L'enfant conduit et nourrit.
4. « Qui n'a pas été nourri ? » Regardez, trouvez, et terminez la tournée.

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Motricité globale Voyages Soins

Se souvenir des animaux déjà nourris

Plus facile — Deux animaux, l'adulte conduit, l'enfant nourrit.

Plus difficile — Le lion ne mange pas de foin — de quoi a-t-il besoin à la place ?

À OBSERVER

L'enfant garde-t-il en tête qui a été nourri ? Se rappeler ce qui est fait relève de la mémoire de travail, et c'est ce qui fait de cela un travail plutôt qu'une simple promenade.

3 Trier le parc

2 à 4 ans
1 à 3 enfants + adulte

IL VOUS FAUT

Tous les animaux et les clôtures. Faites deux ou trois enclos.

DÉROULEMENT

1. Construisez les enclos. « Les grands animaux dans celui-ci, les petits dans celui-là. » Triez ensemble.
2. Ouvrez les enclos. Nouvelle règle : « les rayés ou tachetés ici, les unis là. »
3. Règle trois : « qui pourrait grimper à un arbre ? » Laissez les enfants en débattre.
4. L'enfant choisit la règle ; l'adulte et les autres la devinent.

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Tri Classification Raisonnement Mots descriptifs

Plus facile — Deux enclos, une règle évidente, quatre animaux.

Plus difficile — Deux règles à la fois : grand ET à quatre pattes.

À OBSERVER

La troisième étape est celle qui compte : un enfant qui invente une règle et sait la dire fait une vraie classification. Notez qui y parvient.



4 Partager le foin

3 à 5 ans
1 à 3 enfants + adulte

IL VOUS FAUT

Six animaux, six bottes de foin (des blocs feront l'affaire), des abreuvoirs.

DÉROULEMENT

1. Alignez six animaux. Distribuez les bottes une à une, en touchant chaque animal. « Assez ? »
2. Retirez une botte. Distribuez à nouveau. « Qui n'en a pas ? »
3. Ajoutez-en deux. Distribuez. « Qui en a deux ? Est-ce juste ? »
4. Demandez « combien de bottes faut-il pour six animaux ? » et vérifiez en comptant.

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Correspondance terme à terme

Partage

Plus et moins

Comptage

Plus facile — Trois animaux, trois bottes ; associer sans compter.

Plus difficile — Douze bottes pour six animaux — combien chacun ? Partagez-les et comptez.

À OBSERVER

Associer une botte à chaque animal sans compter relève de la correspondance terme à terme. Déterminer s'il y en a assez en comptant les deux ensembles constitue l'étape suivante.

5 Où dans le monde ?

3 à 5 ans
2 à 4 enfants + adulte

IL VOUS FAUT

Tous les animaux. Trois tissus : jaune (savane), vert (forêt), bleu (rivière). Un globe ou une carte si vous en avez.

DÉROULEMENT

1. Étalez les trois lieux. Nommez-les et dites ce qu'on y ressent.
2. « Où vit le crocodile ? » Laissez l'enfant le placer. Puis le lion, le panda, le kangourou.
3. Trouvez les animaux qui ont besoin d'eau à proximité et rapprochez-les de la rivière.
4. Demandez « le panda et le kangourou pourraient-ils se rencontrer un jour ? » Parlez de ce qui est loin.

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Explorer le monde

Habitats

Raisonnement

Vocabulaire

Plus facile — Deux lieux : l'eau ou la terre.

Plus difficile — Trouvez l'habitat naturel de chaque animal sur un globe ou une carte et montrez-le du doigt.

À OBSERVER

Écoutez les explications : « Le crocodile a besoin d'eau », « Le panda mange du bambou ». Relier un animal aux ressources que lui offre son habitat témoigne d'une véritable compréhension, au-delà du simple placement. Relier un animal à ce qu'il attend de son habitat, c'est comprendre, pas seulement placer.

6 La journée des gardes

4 à 5 ans
2 à 3 enfants + adulte

IL VOUS FAUT

Tout le set. Une liste de tâches simple avec images : foin, eau, clôture, comptage.

DÉROULEMENT

1. Donnez un garde à chaque enfant et répartissez les tâches de la liste.
2. Jouez la matinée : tournée de nourrissage en quad, eau dans les abreuvoirs.
3. Un problème : la clôture est tombée et le singe s'est échappé. Qui la répare, qui va chercher le singe ?
4. Le soir : comptez les animaux qui rentrent. « Tout le monde est là ? » Cochez la liste.

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Coopération

Séquençage

Résolution de problèmes

Comptage

Plus facile — Deux tâches seulement, une chacun.

Plus difficile — Un garde est malade — comment l'autre fait-il toutes les tâches ?

À OBSERVER

Les enfants se partagent-ils le travail et se vérifient-ils mutuellement ? Coordonner les rôles autour d'une tâche commune, c'est du jeu coopératif, et le comptage du soir lui donne une fin logique.

