



First Friends Emergency Vehicles Set

Jeu de rôle autour des personnes qui nous aident. Favorise le développement du langage, l'empathie, la mise en ordre des événements dans des histoires de sauvetage et le jeu coopératif en petits groupes.

CONTENU

3 véhicules avec figurines

MARCHÉ

Mixte — maison & éducation

CONTENU DU SET



First Friends Police Car

24 × 19 × 18 cm



First Friends Fire Engine

24 × 19 × 18 cm



First Friends Ambulance

24 × 19 × 18 cm

CE QUE LES ENFANTS APPRENNENT

Langage

Police, pompiers, ambulance, sirène, secours, blessé, en sécurité. Un vocabulaire qui vient avec le véhicule, pas avec une carte.



Explorer le monde

Qui aide quand quelque chose tourne mal, ce qu'il conduit et où il vous emmène.



Séquençage

Appeler, conduire, arriver, aider, rentrer. Un sauvetage est une histoire avec un ordre — un premier récit.



Compétences sociales

Un véhicule chacun, un problème à résoudre ensemble. Respecter son tour et négocier qui passe en premier.



Motricité fine

Installer une figurine, ouvrir une portière, faire cliqueter les articulations pour donner une pose à la figurine, contourner un pied de chaise.



Compréhension des émotions

Quelqu'un a peur, est blessé ou perdu — et quelqu'un vient l'aider. Les enfants s'exercent à apporter de l'aide dans un cadre rassurant.

THÈMES

Les personnes qui nous aident

Se protéger

Urgences

Notre communauté

Hôpitaux

Caserne de pompiers

Transports



UN SET, CINQ ANS DE JEU



QUATRE FAÇONS D'UTILISER LE SET



Découverte en solo — 12 mois et +

Un véhicule et sa figurine au sol. Dedans, dehors, pousser, sirène. Rien d'autre n'est nécessaire.



Duo mené par l'adulte — 18 mois et +

Nommez le véhicule, faites-le rouler, puis arrêtez-le. L'adulte présente le problème ; l'enfant choisit la personne qui viendra aider.



Petit groupe — 3 à 5 ans

Un véhicule chacun. Un sauvetage joué dans l'ordre, puis raconté. Le tour de rôle fait partie de l'histoire.



Jeu en libre accès

Laissez le set à disposition avec le tapis de route, des blocs et la maison First Friends pour tout un thème sur les personnes qui nous aident.

EN STRUCTURE



Figurines de 12,5 cm — aucune petite pièce ; sans danger pour la poussée dentaire



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



Trois véhicules tiennent dans un seul bac profond ; les figurines restent dans leur siège



Un véhicule chacun pour trois enfants, ou un set pour un seul

CE QU'IL FAUT OBSERVER

- ☐ L'enfant installe-t-il la figurine en la tournant ou en forçant ?
- ☐ L'enfant choisit-il la bonne personne pour apporter de l'aide face à un problème donné et explique-t-il pourquoi ?
- ☐ L'enfant prête-t-il des paroles aux figurines — consignes, réconfort, questions ?
- ☐ L'enfant sait-il nommer chaque véhicule et dire à quoi il sert ?
- ☐ L'enfant sait-il raconter un sauvetage dans l'ordre où il a été joué ?
- ☐ L'enfant attend-il l'arrivée du véhicule d'un autre enfant avant d'agir ?

DOMAINES D'APPRENTISSAGE

Développement physique

Communication & langage

Personnel, social & émotionnel

Explorer le monde

Mathématiques

Arts & expression

PROLONGER LE SET

Ajoutez les personnes qui les conduisent et les véhicules qui font tourner une ville — ou reliez le set à la maison First Friends, là où l'ambulance vous ramène chez vous.



First Friends Firefighter



First Friends Policeman



First Friends Garbage Truck



First Friends Road Worker



1 Dedans, dehors

12 à 24 mois
1 enfant + adulte

IL VOUS FAUT

Un véhicule avec sa figurine.

DÉROULEMENT

1. Montrez le véhicule. Sortez la figurine. Dites « dehors ». Tendez-la à l'enfant.
2. Demandez-la en tendant la main ouverte. Remettez-la. Dites « dedans ».
3. Laissez l'enfant essayer. Tournez la figurine jusqu'à ce qu'elle tombe dans le siège.
4. Poussez le véhicule sur une courte distance avec la figurine dedans. Dites « on y va ».

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Motricité fine

Dedans et dehors

Dénomination

Cause et effet

Plus facile — L'adulte installe la figurine ; l'enfant pousse le véhicule.

Plus difficile — Deux véhicules, deux figurines — chaque conducteur retourne-t-il dans le bon véhicule ?

À OBSERVER

*L'enfant tourne-t-il la figurine pour qu'elle rentre, ou pousse-t-il plus fort ?
Tourner pour ajuster, c'est résoudre un problème ; pousser plus fort, pas encore.*

2 Pin-pon

18 mois à 3 ans
1 à 3 enfants + adulte

IL VOUS FAUT

Les trois véhicules. Une route tracée au sol ou une bande de ruban de masquage.

DÉROULEMENT

1. Alignez les véhicules. Nommez chacun et faites son bruit ensemble.
2. Dites « le camion de pompiers arrive » — l'enfant le conduit sur la route en faisant le bruit.
3. Dites « stop » à la fin. Demandez « qui est dedans ? » et « qu'est-ce qu'il fait ? »
4. Recommencez avec chaque véhicule ; puis laissez l'enfant appeler le suivant.

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Vocabulaire

Écoute

Motricité globale

Stop et en route

Plus facile — Un véhicule à la fois ; l'adulte fait le bruit et l'enfant conduit.

Plus difficile — Annoncez la mission, pas le véhicule : « quelqu'un est blessé » — lequel part ?

À OBSERVER

Écoutez si l'enfant associe le nom au bruit et observez s'il s'arrête au signal verbal. Nommer la mission sans aide est l'étape suivante.

3 Qui vient aider ?

2 à 4 ans
2 à 4 enfants + adulte

IL VOUS FAUT

Les trois véhicules. Trois accessoires simples : un tissu rouge pour le feu, un ours en peluche avec un pansement, un chien en jouet.

DÉROULEMENT

1. Placez les véhicules au milieu et nommez-les encore une fois ensemble.
2. Montrez un problème. 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

Raisonnement

Respect du tour de rôle

Le monde

Plus facile — Deux véhicules, deux problèmes très clairs.

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.



4 Le sauvetage complet

3 à 5 ans
2 à 3 enfants + adulte

IL VOUS FAUT

Les trois véhicules et les figurines. Un coin hôpital et un coin caserne marqués par un tissu ou une boîte.

DÉROULEMENT

1. Convenez de l'histoire : où est le problème, et qui sera appelé ?
2. Jouez-la dans l'ordre — l'appel, le trajet, l'arrivée, l'aide, le retour.
3. À la fin, demandez « que s'est-il passé d'abord ? Et ensuite ? » et laissez chaque enfant raconter une partie.
4. Rejouez en laissant les enfants échanger les véhicules.

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Séquençage

Récit

Jeu de rôle

Coopération

Plus facile — Trois étapes seulement : appeler, conduire, aider.

Plus difficile — Ajoutez une complication — la route est bloquée, ou deux personnes ont besoin d'aide en même temps.

À OBSERVER

L'enfant sait-il raconter les événements dans le bon ordre ? Mettre en ordre une histoire qu'il vient de jouer fait le pont entre le jeu et le récit.

5 Combien de personnes viennent aider ?

3 à 5 ans
1 à 3 enfants + adulte

IL VOUS FAUT

Les trois véhicules et les figurines. En option : cartes numérotées de 1 à 6.

DÉROULEMENT

1. Comptez les véhicules ensemble en touchant chacun. Puis les figurines.
2. Demandez « y a-t-il plus de véhicules ou plus de figurines ? » Alignez-les pour vérifier.
3. Comptez les roues d'un véhicule ; devinez combien il y en a sur les trois, puis comptez.
4. Retournez une carte numérotée : mettez exactement ce nombre de figurines à l'arrière du camion de pompiers.

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Comptage

Correspondance terme à terme

Comparaison

Mots-nombres

Plus facile — Uniquement les véhicules, de un à trois.

Plus difficile — Combien de roues sur deux véhicules ? Prédire, puis compter.

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.

6 Tout va s'arranger

3 à 5 ans
2 à 4 enfants + adulte

IL VOUS FAUT

L'ambulance et un autre véhicule. Deux figurines : une personne qui vient aider et une personne qui a besoin d'aide.

DÉROULEMENT

1. Plantez le décor : ce First Friend est tombé de la balançoire et pleure.
2. L'ambulance arrive. Demandez « Que dit d'abord la personne qui vient aider ? »
3. Jouez la scène avec les figurines — les mots, l'examen, le transport dans l'ambulance.
4. Demandez « comment se sent l'ami maintenant ? » et « qu'est-ce qui te ferait te sentir mieux ? »

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Émotions

Empathie

Langage

Jeu de rôle

Plus facile — L'adulte fait parler la personne qui vient aider ; l'enfant fait parler celle qui a besoin d'aide.

Plus difficile — Échangez les rôles et ajoutez une figurine de parent inquiet qu'il faut aussi rassurer.

À OBSERVER

Écoutez si l'enfant prononce spontanément des paroles réconfortantes. Un enfant qui passe de ce que fait l'aidant à ce qu'il dit pense aux sentiments d'autrui.

