



First Friends Farm Set

Jeu de rôle autour des soins quotidiens aux animaux, avec une étable, un tracteur et des animaux de la ferme. Favorise le tri, le dénombrement, la mise en ordre des actions et le vocabulaire lié aux animaux et à l'alimentation.

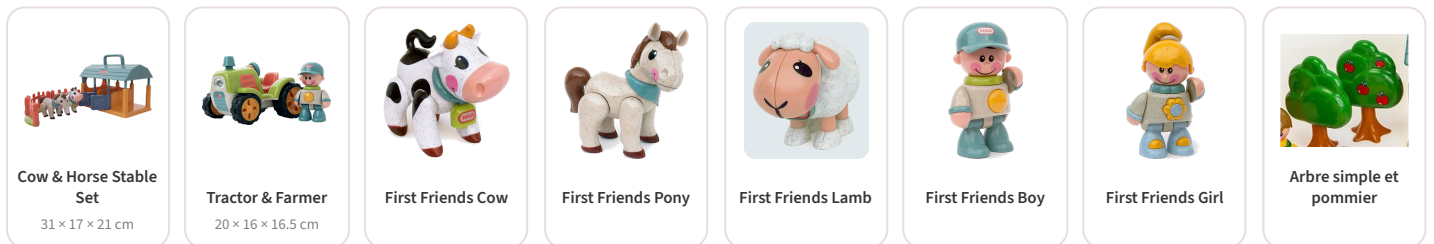
CONTENU

Étable, tracteur, 2 figurines, animaux de la ferme, 2 arbres

MARCHÉ

Mixte — maison & éducation

CONTENU DU SET



CE QUE LES ENFANTS APPRENNENT



Langage

Noms et cris des animaux, mots de la ferme, « dans l'étable », « derrière l'arbre ». Un langage qui accompagne le jeu.



Premières notions mathématiques

Compter les animaux qui entrent, compter ceux qui sortent. Deux dans l'étable, un dans le champ — combien en tout ?



Tri & association

Grand et petit, quatre pattes et deux, mange de l'herbe ou mange des pommes. Chaque animal à sa place.



Explorer le monde

D'où viennent le lait, la laine et les pommes, et qui fait le travail.



Séquençage

Réveiller les animaux, les nourrir, traire la vache, cueillir les pommes, fermer l'étable. Une journée à la ferme a un ordre.



Soin & responsabilité

Les animaux dépendent du fermier. Les enfants s'exercent ici à éprouver le sentiment de responsabilité lié au fait de prendre soin d'un être vivant.

THÈMES

Vie à la ferme

Bien-être animal

D'où vient la nourriture

Cris des animaux

Comptage

Saisons

Métiers



UN SET, CINQ ANS DE JEU



QUATRE FAÇONS D'UTILISER LE SET

Découverte en solo — 12 mois et +
Un animal et l'étable. Le cri, dedans, dehors, faire cliqueter les pattes. Le tracteur seul convient aussi.

Duo mené par l'adulte — 18 mois et +
Nommer, trier, compter. L'adulte pose les questions ; l'enfant déplace les animaux.

Petit groupe — 3 à 5 ans
La journée du fermier avec une tâche chacun. Trois enfants autour d'une étable, ça marche bien.

Jeu en libre accès
Sur un tissu vert avec des blocs pour les murs et la maison First Friends en guise de ferme, pour tout un thème sur la ferme.

EN STRUCTURE

Aucune petite pièce ; figurines et animaux sans danger pour la poussée dentaire

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

L'étable sert aussi de rangement ; les enfants y remettent les animaux lorsqu'ils rangent le matériel.

Chaque animal et chaque figurine sont disponibles à l'unité — on remplace l'élément manquant, pas tout le set.

CE QU'IL FAUT OBSERVER

☐ L'enfant associe-t-il le cri au bon animal ?

☐ L'enfant touche-t-il chaque animal une seule fois en comptant ?

☐ L'enfant sait-il jouer la journée à la ferme dans l'ordre et la raconter ?

☐ L'enfant sait-il trier les animaux et dire la règle ?

☐ L'enfant remarque-t-il qu'un animal manque sans recompter ?

☐ L'enfant relie-t-il le lait, la laine ou les pommes à leur origine ?

DOMAINES D'APPRENTISSAGE

Développement physique

Communication & langage

Personnel, social & émotionnel

Explorer le monde

Mathématiques

Arts & expression

PROLONGER LE SET

Agrandissez le troupeau et la basse-cour — le chiot et le chaton se vendent très bien seuls et ont leur place ici, et le quad donne au fermier un deuxième véhicule.

First Friends Puppy

First Friends Kitten

Quad with Boy

First Friends House



1 Meuh, bê, hiii

12 à 24 mois
1 enfant + adulte

IL VOUS FAUT

Les trois animaux et l'étable.

DÉROULEMENT

1. Montrez la vache. Dites « La vache — meuh ! » en imitant son cri bien fort.
2. Passez-la à l'enfant. Attendez un son ou un regard. Imiter sa réaction.
3. Faites entrer la vache dans l'étable : « allez, entre ». Fermez la porte.
4. Recommencez avec l'agneau et le poney. Puis ouvrez l'étable et laissez-les sortir.

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Dénomination

Cris des animaux

Dedans et dehors

Imitation

Plus facile — Un seul animal, de nombreuses répétitions.

Plus difficile — Imiter d'abord le cri de l'animal et demandez à l'enfant de le retrouver.

À OBSERVER

L'enfant fait-il le bon cri pour le bon animal ? Associer le cri à l'animal vient avant le nom — les deux relèvent du langage.

2 Le tracteur jusqu'à l'arbre

18 mois à 3 ans
1 à 2 enfants + adulte

IL VOUS FAUT

Le tracteur et le fermier, le pommier, l'étable. Un mètre de sol dégagé.

DÉROULEMENT

1. Placez l'étable à un bout et le pommier à l'autre.
2. Conduisez le tracteur jusqu'à l'arbre : « allons cueillir des pommes ». Arrêtez-vous. « Cueille-en une ! »
3. Revenez à l'étable. « De retour à la maison. » Garez-le.
4. Laissez l'enfant conduire. Ajoutez le poney qui marche à côté pour un deuxième enfant.

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Motricité globale

Mots de position

Voyages

Stop et en route

Plus facile — Un trajet plus court, avec la main de l'adulte sur le tracteur.

Plus difficile — Ajoutez un obstacle — un bloc sur la route. Comment le tracteur le contourne-t-il ?

À OBSERVER

L'enfant s'arrête-t-il à l'arbre pour y faire quelque chose, ou ne fait-il que conduire ? Un trajet avec un objectif à chaque extrémité constitue une histoire en deux événements.

3 Qui vit où ?

2 à 4 ans
1 à 3 enfants + adulte

IL VOUS FAUT

Tous les animaux, les deux figurines, l'étable et les deux arbres.

DÉROULEMENT

1. Mélangez tous les éléments au milieu. « Qui vit dans l'étable ? » Demandez aux enfants d'y placer les animaux concernés.
2. « Qui s'occupe d'eux ? » Placez le garçon et la fille près de la porte de l'étable.
3. Triez à nouveau autrement : les grands animaux ici, les petits là.
4. Triez encore une fois : qui mange de l'herbe ? Qui mange des pommes ? Placez-les près du bon arbre.

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Tri

Classification

Raisonnement

Vocabulaire

Plus facile — Deux groupes seulement : les animaux et les personnes.

Plus difficile — Demandez à l'enfant d'inventer une règle et de trier selon elle — puis devinez sa règle.

À OBSERVER

L'enfant sait-il dire la règle selon laquelle il a trié ? Trier d'après une caractéristique évidente, puis selon une règle donnée, puis selon sa propre règle est une vraie progression — notez où en est chaque enfant.


4 Les compter à l'entrée

3 à 5 ans
1 à 3 enfants + adulte

IL VOUS FAUT

Tous les animaux et l'étable. En option : cartes numérotées de 1 à 5.

DÉROULEMENT

1. Le soir : comptez chaque animal à son entrée dans l'étable, en le touchant.
2. Fermez la porte. « Combien y en a-t-il dedans ? » Dites le total ensemble.
3. Le matin : comptez-les à leur sortie. Cachez-en un avant que l'enfant regarde. « Tout le monde est-il là ? »
4. Retournez une carte numérotée et mettez exactement ce nombre d'animaux dans le champ.

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Comptage

Correspondance terme à terme

Nombre cardinal

Il en manque un

Plus facile — Deux animaux seulement ; l'adulte compte à voix haute à côté de l'enfant.

Plus difficile — « Trois dedans et un dans le champ — combien en tout ? »

À OBSERVER

Écoutez si le dernier nombre prononcé est utilisé comme total. Un enfant qui remarque qu'il en manque un sans recompter garde le nombre en tête.

5 La journée du fermier

3 à 5 ans
2 à 3 enfants + adulte

IL VOUS FAUT

Tout le set. En option : un tissu pour le marché.

DÉROULEMENT

1. Convenez des tâches de la journée et de qui fait quoi. Un enfant est le fermier, un autre l'aide.
2. Jouez la matinée : ouvrir l'étable, nourrir chaque animal, traire la vache.
3. Après-midi : cueillir les pommes de l'arbre, charger le tracteur, aller au marché et les vendre.
4. Soir : les animaux rentrent, l'étable est fermée. Demandez « qu'a fait le fermier d'abord ? Et en dernier ? »

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Séquençage

Jeu de rôle

Coopération

Mots du temps

Plus facile — Trois tâches seulement : nourrir, traire, coucher.

Plus difficile — Il pleut, ou le poney s'échappe — comment la journée change-t-elle ?

À OBSERVER

L'enfant sait-il retenir l'ordre des tâches et les raconter ? Résoudre un problème au milieu de l'histoire va au-delà de la routine.

6 D'où ça vient ?

4 à 5 ans
2 à 4 enfants + adulte

IL VOUS FAUT

La vache, l'agneau, le pommier. Trois vrais objets ou images : une brique de lait, une chaussette en laine, une pomme.

DÉROULEMENT

1. Montrez le lait. « D'où ça vient ? » Laissez les enfants deviner, puis placez la vache à côté.
2. Montrez la chaussette. Touchez-la. « Quel animal nous donne la laine ? » Associez à l'agneau.
3. Montrez la pomme. Associez-la à l'arbre. Faites semblant d'en cueillir une.
4. Demandez « que doit faire le fermier pour avoir le lait ? » et jouez la scène.

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Explorer le monde

Association

Vocabulaire

Raisonnement

Plus facile — Une seule paire : le lait et la vache.

Plus difficile — Demandez ce dont l'animal a besoin en retour de la part du fermier — nourriture, eau, abri.

À OBSERVER

L'enfant relie-t-il le produit à l'animal, puis les besoins de l'animal au fermier ? C'est grâce à ce double lien que le thème de la ferme devient une véritable compréhension de son fonctionnement.
