



First Friends Play House Set

Un élément central du coin maison. Favorise le jeu de rôle libre autour des routines quotidiennes et des rôles familiaux, ainsi que l'utilisation du vocabulaire spatial et la création de récits à deux ou en petits groupes.

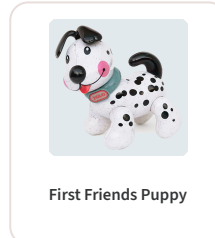
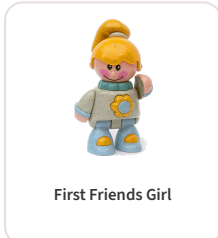
CONTENU

Maison avec jardin extractible, table et chaise, 4 figurines, 1 animal de compagnie, 1 berceau

MARCHÉ

Mixte — maison & éducation

CONTENU DU SET



CE QUE LES ENFANTS APPRENNENT



Jeu social

Une maison est un endroit où l'on est ensemble. Les rôles, les règles, qui dort où et qui nourrit le chien.



Langage

Cuisine, chambre, jardin, étage, dehors. Mots de position et mots de la maison en situation, pas sur une liste.



Séquençage

Du matin au coucher, de l'intérieur à l'extérieur. Une journée à la maison est une histoire avec un ordre.



Motricité fine

Ouvrir la porte, faire coulisser le jardin, asseoir une figurine à table, placer la table et la chaise.



Compréhension des émotions

La maison est le lieu des émotions. On peut parler en toute sécurité d'une figurine fatiguée, fâchée ou excitée.



Explorer le monde

D'où viennent la lumière et la chaleur, ce qui garde une maison fraîche, ce qui pousse au jardin.

THÈMES

Vie à la maison

Ma famille

Une journée dans notre maison

Les pièces et ce qu'elles contiennent

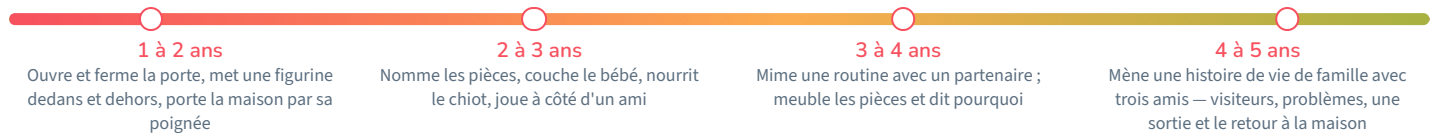
Animaux de compagnie

Le jardin

Météo et saisons



UN SET, CINQ ANS DE JEU



QUATRE FAÇONS D'UTILISER LE SET

Découverte en solo — 12 mois et +
La maison au sol avec une figurine. Porte, poignée, jardin. Cela suffit pour longtemps.

Duo mené par l'adulte — 2 ans et +
Meubler une pièce, coucher le bébé. L'adulte demande où et pourquoi ; l'enfant décide.

Petit groupe — 3 à 5 ans
Une journée à la maison ou un visiteur à la porte avec une figurine chacun. Trois enfants autour d'une maison, ça marche bien.

Jeu en libre accès
Le cœur du coin maison. Ajoutez le Family Set et l'Emergency Vehicles Set et la maison devient le lieu où chaque histoire revient.

EN STRUCTURE

Aucune petite pièce ; figurines de 12,5 cm ; sans danger pour la poussée dentaire

Se nettoie d'un coup de chiffon ; table, chaise et figurines peuvent être lavées

Se ferme avec tout à l'intérieur ; poignée de transport pour les enfants

Chaque figurine est disponible à l'unité — on en remplace une, pas tout le set

CE QU'IL FAUT OBSERVER

☐ L'enfant ouvre-t-il la porte pour chercher une figurine cachée ?

☐ L'enfant sait-il nommer les pièces et placer la table et la chaise en donnant une raison ?

☐ L'enfant salue-t-il le visiteur, lui propose-t-il quelque chose et lui pose-t-il des questions à son arrivée ?

☐ L'enfant salue-t-il, offre-t-il et demande-t-il à l'arrivée d'un visiteur ?

☐ L'enfant relie-t-il chaud et frais, soleil et ombre, en donnant une raison ?

☐ L'enfant parle-t-il de ce que ressent une figurine et de ce qui l'aiderait ?

DOMAINES D'APPRENTISSAGE

Développement physique

Communication & langage

Personnel, social & émotionnel

Explorer le monde

Mathématiques

Arts & expression

PROLONGER LE SET

Complétez la famille, ajoutez un animal de compagnie et donnez-leur un endroit où aller — les mêmes figurines s'installent dans tous les véhicules First Friends.

First Friends Mother

First Friends Grandfather

First Friends Kitten

First Friends Scooter with Puppy



1 Ouvrir la porte

12 à 24 mois
1 enfant + adulte

IL VOUS FAUT

La maison et une figurine.

DÉROULEMENT

1. Frappez à la porte. Dites « toc toc ». Ouvrez-la. Dites « coucou ! »
2. Mettez la figurine à l'intérieur. Fermez la porte. Dites « au revoir ».
3. Laissez l'enfant ouvrir la porte et retrouver la figurine. Félicitez-le.
4. Échangez : l'enfant cache la figurine, vous frappez et la trouvez.

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Motricité fine

Dedans et dehors

Permanence de l'objet

Premiers mots

Plus facile — Laissez la porte entrouverte pour qu'elle s'ouvre d'une légère poussée.

Plus difficile — Cachez la figurine dans une pièce nommée — « est-elle dans la cuisine ? »

À OBSERVER

L'enfant cherche-t-il la figurine derrière la porte fermée ? S'attendre à ce qu'elle soit toujours là, c'est la permanence de l'objet — et frapper avant d'ouvrir est une routine apprise.

2 Où ça va ?

2 à 3 ans
1 à 2 enfants + adulte

IL VOUS FAUT

La maison avec sa table et sa chaise, vidée.

DÉROULEMENT

1. Nommez les pièces ensemble en les montrant. Faites coulisser le jardin et nommez-le aussi.
2. Tendez la table. « Où ça va ? » Laissez l'enfant la placer.
3. Puis la chaise, le berceau et chaque figurine. Demandez de temps en temps « pourquoi là ? »
4. Quand la maison est pleine, installez la famille et demandez qui dort où.

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Vocabulaire

Mots de position

Raisonnement

Tri

Plus facile — L'adulte nomme la pièce avant de tendre l'objet.

Plus difficile — Placez volontairement un objet dans la mauvaise pièce et voyez qui le remarque.

À OBSERVER

Écoutez « dans », « sur », « à côté de », « à l'étage ». Un enfant qui explique pourquoi le lit est dans la chambre raisonne sur la fonction, il ne se contente pas de copier.

3 Du matin au coucher

2 à 4 ans
1 à 3 enfants + adulte

IL VOUS FAUT

La maison, la table et la chaise, toutes les figurines et le chiot.

DÉROULEMENT

1. Tout le monde dort. « C'est le matin — qui se réveille en premier ? »
2. Petit-déjeuner à table, dehors au jardin avec le chiot, retour pour le déjeuner.
3. Bain, histoire, bébé dans le berceau, lumière éteinte.
4. Demandez « qu'avons-nous fait d'abord ? Et ensuite ? » et laissez chaque enfant raconter une partie.

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Séquençage

Routines

Jeu de rôle

Mots du temps

Plus facile — Trois scènes seulement : petit-déjeuner, jardin, coucher.

Plus difficile — Quelque chose tourne mal — le chiot s'échappe, le bébé ne veut pas dormir. Comment la famille résout-elle cela ?

À OBSERVER

L'enfant sait-il raconter la journée dans l'ordre où elle a été jouée ? Ajouter un problème et le résoudre, c'est le début de l'intrigue.



4 Les visiteurs

3 à 5 ans
2 à 4 enfants + adulte

IL VOUS FAUT

La maison et la famille. Une ou deux figurines First Friends en plus comme visiteurs.

DÉROULEMENT

1. La famille est à la maison. Un visiteur frappe. « Qui cela peut-il être ? »
2. L'enfant à la porte décide : mamie, un ami, le facteur. Accueillez-les.
3. Que fait-on avec un visiteur ? Offrir à boire, montrer le jardin, jouer à un jeu.
4. Dites au revoir en faisant signe de la main. Échangez les rôles et frappez à nouveau.

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Jeu social Salutations Respect du tour de rôle
Imagination

Plus facile — L'adulte est le visiteur et donne l'exemple de la salutation.

Plus difficile — Le visiteur a besoin de quelque chose — il a perdu un chien, il a faim, il est nouveau dans la rue.

À OBSERVER

Écoutez les salutations, les offres et les questions adressées aux figurines. Accueillir un visiteur, c'est répéter en miniature les règles sociales.

5 Soleil chaud, air frais

3 à 5 ans
1 à 3 enfants + adulte

IL VOUS FAUT

La maison avec son jardin et son climatiseur. Quelques petits bouts de papier ou de tissu à agiter comme une brise.

DÉROULEMENT

1. Montrez le climatiseur. « À quoi ça sert ? » Parlez de garder une pièce fraîche par temps chaud.
2. Montrez les panneaux du toit. « À quoi ça sert ? » Parlez de l'origine de la lumière et de la chaleur.
3. Faites coulisser le jardin. « Que pourrions-nous faire pousser ici ? » Plantez une feuille et arrosez-la avec un arrosoir imaginaire.
4. Mettez le chiot au jardin. Pourquoi le chiot aime-t-il le soleil ? Où ira-t-il quand il fait chaud ?

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Explorer le monde Météo Vocabulaire
Raisonnement

Plus facile — Climatiseur seulement : journée chaude, pièce fraîche.

Plus difficile — Demandez ce que fait la famille un jour de froid, et quelle partie de la maison aide.

À OBSERVER

L'enfant relie-t-il une cause à un effet et le dit-il ? « Il fait chaud, alors le chiot rentre » est un vrai raisonnement.

6 Le bébé ne veut pas dormir

3 à 5 ans
2 à 3 enfants + adulte

IL VOUS FAUT

La maison, le berceau, le bébé et deux figurines de la famille.

DÉROULEMENT

1. C'est l'heure du coucher. Le bébé est dans le berceau et pleure. « Qu'est-ce qui ne va pas ? »
2. Laissez chaque enfant proposer une idée et la jouer — faim, trop chaud, veut une histoire, le chiot lui manque.
3. Essayez chaque idée avec les figurines. Décidez ensemble ce qui marche.
4. Demandez « comment se sent papa ? Comment se sent le bébé maintenant ? »

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Empathie Résolution de problèmes Émotions
Jeu de rôle

Plus facile — Deux idées seulement, proposées par l'adulte ; l'enfant en choisit une.

Plus difficile — Rien ne marche du premier coup — que pourriez-vous essayer ensuite ?

À OBSERVER

Écoutez les enfants raisonner sur les besoins du bébé plutôt que sur les leurs. Nommer ce que ressent le parent comme ce que ressent le bébé est un vrai pas vers la prise de perspective.

