



First Friends Polar Set

Jeu libre dans un univers miniature avec des animaux polaires. Favorise le tri, la comparaison, l'acquisition du vocabulaire scientifique et la création de récits sur les habitats.

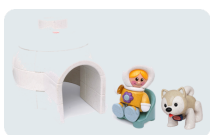
CONTENU

Iceberg, igloo, 3 figurines, 5 animaux, husky et traîneau

MARCHÉ

Mixte — maison & éducation

CONTENU DU SET



Igloo Set

31 × 17 × 21 cm



Sledge Set

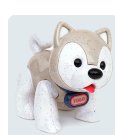
20,5 × 14 × 16,5 cm



First Friends
Polar Boy



First Friends
Polar Girl



First Friends
Husky



First Friends
Polar Bear



First Friends
Seal



First Friends
Penguin

CE QUE LES ENFANTS APPRENNENT



Explorer le monde

Un endroit où il fait toujours froid : qui y vit, ce que l'on porte, comment on se déplace et où l'on dort.



Résolution de problèmes

Cinq pièces magnétiques forment un igloo — mais seulement dans le bon ordre. La première construction à résoudre comme un casse-tête.



Tri & association

Nage ou marche, plumes ou fourrure, grand ou petit. Des animaux qui partagent un foyer mais pas une forme.



Langage

Froid, glace, neige, glissant, sombre. Des mots polaires et des noms d'animaux dans une histoire qu'un enfant peut animer.



Jeu d'eau

La baleine flotte et gicle. Le set polaire est le set First Friends qui va dans le bac à eau.



Jeu social

Qui monte sur le traîneau ? Qui nourrit le husky ? Des rôles à partager et des tours à respecter.

THÈMES

Monde polaire

Habitats

Météo et saisons

Chaud et froid

Animaux qui nagent

Voyages

Maisons du monde entier



■ UN SET, CINQ ANS DE JEU



■ QUATRE FAÇONS D'UTILISER LE SET

- Découverte en solo — 12 mois et +**
La baleine dans le bac à eau, ou un animal et le traîneau au sol.
- Duo mené par l'adulte — 2 ans et +**
Construire l'igloo, trier les animaux, compter sur l'iceberg. L'adulte pose les questions ; l'enfant place.
- Petit groupe — 3 à 5 ans**
Un voyage en traîneau ou une histoire polaire avec une figurine ou un animal chacun.
- Jeu en libre accès**
Sur un tissu blanc avec du papier bleu pour la mer, ou dans le bac à eau, pour tout un thème sur les lieux froids.

■ EN STRUCTURE

- Aucune petite pièce ; aimants de l'igloo scellés à l'intérieur ; sans danger pour la poussée dentaire
- Se nettoie d'un coup de chiffon ; la baleine et les animaux vont dans le bac à eau
- Igloo et traîneau se rangent à plat ; animaux dans un seul plateau peu profond
- 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 prédit-il si un objet va flotter ou couler avant de faire l'essai ?
- ☐ L'enfant sait-il trier les animaux et dire la règle ?
- ☐ L'enfant utilise-t-il le dernier nombre compté comme total ?
- ☐ L'enfant retourne-t-il une pièce d'igloo pour trouver la jonction ?
- ☐ L'enfant attend-il le retour du traîneau avant son tour ?
- ☐ L'enfant dit-il « parce que » pour expliquer comment les animaux restent au chaud ?

■ DOMAINES D'APPRENTISSAGE

- Développement physique
- Communication & langage
- Personnel, social & émotionnel
- Explorer le monde
- Mathématiques
- Arts & expression

■ PROLONGER LE SET

Ajoutez d'autres personnages polaires et un bateau pour la mer — ou placez les animaux polaires à côté de ceux de l'Animal Safari et demandez lesquels pourraient vivre dans le même habitat.

- Whale and Polar Boy Set**
- First Friends Elephant**
- First Friends Lion**
- First Friends Panda**



1 Flotter et projeter de l'eau

12 à 30 mois
1 à 2 enfants + adulte

IL VOUS FAUT

La baleine. Un bac à eau ou une baignoire. Des tabliers.

DÉROULEMENT

1. Faites flotter la baleine. Dites « la baleine nage ». Laissez l'enfant la pousser.
2. Enfoncez-la et lâchez — elle remonte. « La voilà qui remonte ! »
3. Remplissez-la et pressez : un jet. Visez l'eau, pas les amis.
4. Ajoutez le phoque ou le manchot : lesquels flottent ? Lesquels coulent ? Testez chacun.

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Jeu d'eau

Cause et effet

Flotter et couler

Vocabulaire

Plus facile — Baleine seulement, l'adulte presse, l'enfant regarde et éclabousse.

Plus difficile — Devinez avant de tester : « l'ours polaire va-t-il flotter ? » Puis vérifiez.

À OBSERVER

L'enfant fait-il une prédiction avant de tester ? Formuler une hypothèse, la vérifier par l'expérience et la revoir si nécessaire constituent les premières étapes d'une démarche scientifique.

2 Construire l'igloo

2 à 4 ans
1 enfant + adulte

IL VOUS FAUT

Les pièces de l'igloo, étalées sur une surface plane.

DÉROULEMENT

1. Montrez un igloo construit, puis démontez-le. « Peut-on le refaire ? »
2. Donnez une pièce à l'enfant. Laissez-le trouver où la suivante s'emboîte.
3. Si une pièce ne s'assemble pas, retournez-la — les aimants montrent le chemin.
4. Une fois construit, mettez la fille polaire à l'intérieur et fermez la porte.

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Résolution de problèmes

Motricité fine

Forme

Persévérance

Plus facile — Deux pièces déjà assemblées ; l'enfant ajoute le reste.

Plus difficile — Construire sans avoir vu l'igloo terminé au préalable.

À OBSERVER

L'enfant retourne-t-il une pièce qui ne s'ajuste pas, ou essaie-t-il de forcer ? Retourner la pièce pour trouver la jonction est l'étape de résolution de problèmes ; la persévérance après un essai raté mérite aussi d'être notée.

3 Nage ou marche ?

2 à 4 ans
1 à 3 enfants + adulte

IL VOUS FAUT

Les cinq animaux. Un tissu bleu pour la mer, un tissu blanc pour la glace.

DÉROULEMENT

1. Étalez la mer et la glace. Nommez chaque animal.
2. « Où va le manchot ? » Laissez l'enfant le placer. Puis le phoque, l'ours.
3. Certains font les deux — le phoque, l'ours. Placez-les au bord. Parlez-en.
4. Triez à nouveau d'une autre façon : plumes ou fourrure ; grand ou petit.

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Tri

Raisonnement

Habitats

Vocabulaire

Plus facile — Baleine et ours seulement — l'un nage, l'autre marche.

Plus difficile — L'enfant choisit la règle de tri et les autres la devinent.

À OBSERVER

L'enfant sait-il expliquer un placement ? « Le phoque nage mais il dort sur la glace » montre une classification avec plus d'une règle.



4 Balade en traîneau

2 à 4 ans
2 enfants + adulte

IL VOUS FAUT

Le husky, le traîneau, deux figurines, l'igloo à l'autre bout du sol.

DÉROULEMENT

1. Placez l'igloo à l'autre bout. « Comment rentrer à la maison en traversant la glace ? »
2. Asseyez une figurine sur le traîneau. Mettez le husky devant. Tirez ou poussez.
3. Arrivez, entrez, fermez la porte. Puis renvoyez le traîneau chercher la deuxième figurine.
4. Échangez : l'autre enfant conduit le deuxième trajet.

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Motricité globale

Respect du tour de rôle

Voyages

Jeu de rôle

Plus facile — L'adulte pousse ; l'enfant assoit la figurine et la fait descendre.

Plus difficile — Quelque chose bloque le chemin — un iceberg. Contournez-le et dites comment.

À OBSERVER

L'enfant attend-il le retour du traîneau avant son tour ? Attendre un véhicule partagé, c'est respecter son tour avec une vraie raison.

5 Les manchots sur l'iceberg

3 à 5 ans
1 à 3 enfants + adulte

IL VOUS FAUT

L'iceberg et les cinq animaux. En option : cartes numérotées de 1 à 5.

DÉROULEMENT

1. Posez l'iceberg au sol. Ajoutez les animaux un par un en comptant chacun.
2. « Combien sur la glace ? » Dites le total ensemble.
3. L'un plonge. Comptez à nouveau. « Combien maintenant ? » Puis un autre.
4. Retournez une carte numérotée : mettez exactement ce nombre sur l'iceberg.

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Comptage

Un de plus, un de moins

Nombre cardinal

Mots-nombres

Plus facile — Trois animaux seulement, l'adulte compte à côté de l'enfant.

Plus difficile — « Deux sur la glace et trois dans la mer — combien en tout ? »

À OBSERVER

Écoutez si le dernier nombre est utilisé comme total, et si l'enfant dit « un de moins » sans recompter.

6 Comment se gardent-ils au chaud ?

4 à 5 ans
2 à 4 enfants + adulte

IL VOUS FAUT

Toutes les figurines et tous les animaux, l'igloo. Un bonnet en laine et un bout de tissu imitation fourrure ou une chaussette douce.

DÉROULEMENT

1. Touchez le bonnet et la fourrure. « Quel animal a de la fourrure ? Lequel a des plumes ? »
2. Regardez la capuche du garçon polaire. « Que portent les gens ? Pourquoi ? »
3. Mettez les figurines dans l'igloo. « Pourquoi l'igloo est-il rond ? Pourquoi la porte est-elle petite ? » Parlez-en.
4. Demandez : « qu'emporterais-tu si tu allais sur la glace ? » et laissez chaque enfant choisir.

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Explorer le monde

Raisonnement

Vocabulaire

Expression orale

Plus facile — Une seule question : fourrure ou plumes ?

Plus difficile — Demandez ce qui se passerait si la glace fondait — où l'ours dormirait-il ?

À OBSERVER

Écoutez « parce que ». Un enfant qui relie la fourrure à la chaleur, ou une capuche au froid, raisonne sur la cause, il ne se contente pas de nommer.
