



Rattles Set

Relation de cause à effet en saisissant, en secouant et en passant les objets d'une main à l'autre. Favorise la motricité fine, la discrimination auditive et l'exploration sensorielle libre.

CONTENU

6 hochets

MARCHÉ

Mixte — maison & éducation

CONTENU DU SET



Abacus Rattle
9 × 4,5 × 10 cm



Triangle Rattle
9 × 4,5 × 10 cm



Roller Rattle
9 × 9 × 10 cm



Gripper Rattle
11 × 11 × 15 cm



Twist and Turn Rattle
9,5 × 8,5 × 12 cm



Mouse Rattle
9 × 4,5 × 10 cm

CE QUE LES ENFANTS APPRENNENT



Motricité fine

Saisir, tenir, passer d'une main à l'autre. Faire glisser les perles du boulier et tourner la queue de la souris affinent la prise en pince.



Cause et effet

On secoue et ça sonne ; on s'arrête et ça s'arrête. L'enfant apprend que le bruit dépend de lui.



Langage

Fort et faible, rapide et lent, plus et encore : les mots s'acquièrent en même temps que les gestes.



Découverte sensorielle

Des perles qui dévalent, des anneaux qui tournent, une balle qui roule. Six textures, six sons, six couleurs.



Premières notions mathématiques

Les perles glissent une à une. Compter commence comme un rythme, bien avant de devenir un nombre.



Compétences sociales

Faire rouler le Roller Rattle vers un ami et attendre son retour est le premier tour de rôle d'un bébé.

THÈMES

Premiers sons

Sons forts et sons faibles

Mon corps

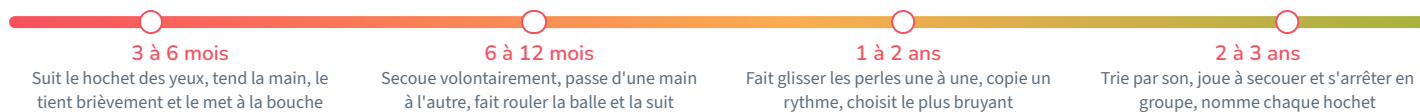
Couleurs

Musique

Respecter son tour



■ UN SET, CINQ ANS DE JEU



■ QUATRE FAÇONS D'UTILISER LE SET

-  **Découverte en solo — 3 à 12 mois**
Un hochet à portée de main sur un tapis. Rien d'autre à proximité. L'adulte nomme ce qui se passe au moment où cela se passe.
-  **Duo mené par l'adulte — 6 mois et +**
Secouer, s'arrêter, renvoyer. L'adulte tient le rythme ; l'enfant apprend à s'y joindre et à attendre.
-  **Petit groupe — 18 mois à 3 ans**
Un hochet chacun en cercle. Suivre le chef, associer les sons, moment de calme.
-  **Jeu en libre accès**
Laissez les hochets toute la semaine dans le panier à trésors ou dans le bac de l'espace bébés. Remplacez régulièrement deux hochets par deux autres pour renouveler l'intérêt des enfants.

■ EN STRUCTURE

-  Aucune petite pièce, aucune pile — sans danger pour la poussée dentaire
-  Se nettoie d'un coup de chiffon ; peut passer sous l'eau tiède après avoir été mordillé
-  Tient dans un seul plateau peu profond ; six hochets pour six bébés ou un panier
-  Fonctionne en lot de six ou réparti dans la pièce

■ CE QU'IL FAUT OBSERVER

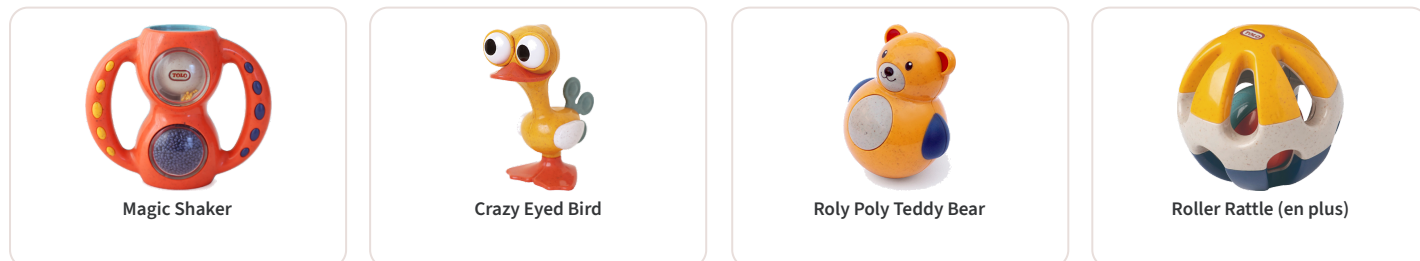
- ☐ Le regard trouve-t-il le hochet quand il sonne hors de vue ?
- ☐ L'enfant secoue-t-il pour faire du bruit, ou le bruit arrive-t-il par hasard ?
- ☐ Une perle bouge-t-elle pour chaque mot-nombre, ou les mots vont-ils plus vite ?
- ☐ Le hochet passe-t-il d'une main à l'autre sans tomber ?
- ☐ L'enfant sait-il s'arrêter au mot « stop » sans main sur la sienne ?
- ☐ L'enfant tend-il le hochet à un autre enfant ou à un adulte ?

■ DOMAINES D'APPRENTISSAGE

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

■ PROLONGER LE SET

La même famille de la première année. Ajoutez-les pour la cause et l'effet et pour l'étape suivante de la production de sons — ou associez-les au set Shaker, Bird & Teddy pour un plateau complet d'espace bébés.



1 Tendre la main et saisir

3 à 8 mois
1 enfant + adulte

IL VOUS FAUT

Un hochet. Bébé sur le dos ou assis avec soutien.

DÉROULEMENT

1. Tenez le hochet à environ 20 cm de la poitrine du bébé, dans son champ de vision.
2. Secouez-le une fois. Arrêtez. Attendez que les yeux le trouvent et qu'une main bouge.
3. Amenez-le vers la main qui se tend. Laissez les doigts se refermer autour.
4. S'il tombe, ramassez-le et recommencez. Trois ou quatre essais font une séance.

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Atteindre Préhension Suivi visuel Cause et effet

Plus facile — Touchez d'abord le dos de la main avec le hochet, pour que les doigts s'ouvrent.

Plus difficile — Présentez le hochet légèrement sur le côté, de façon à encourager le bébé à se tourner et à tendre la main de l'autre côté de son corps.

À OBSERVER

Le bébé tend-il la main avant que vous secouiez le hochet, ou seulement après ? Un bébé qui tend la main dès qu'il voit le hochet a établi un lien entre l'objet et le son.

2 Secoue, arrête, secoue

6 à 18 mois
1 à 2 enfants + adulte

IL VOUS FAUT

Un hochet chacun, dont un pour l'adulte.

DÉROULEMENT

1. Asseyez-vous face à l'enfant. Secouez votre hochet en disant « secoue, secoue, secoue ».
2. Arrêtez-vous soudain et dites « stop ». Restez immobile. Attendez.
3. Quand l'enfant s'arrête — même un instant plus tard — souriez et recommencez.
4. Échangez les rôles : laissez l'enfant mener et imitez-le.

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Cause et effet Maîtrise de soi Écoute

Respect du tour de rôle

Plus facile — Maintenez doucement la main de l'enfant immobile sur « stop » les premières fois.

Plus difficile — Ajoutez « doucement » et « fort » comme troisième et quatrième consignes.

À OBSERVER

S'arrêter est plus difficile que commencer. Un enfant qui s'arrête au mot, sans main sur la sienne, inhibe une action sur demande — une vraie étape.

3 Le renvoyer

8 mois à 2 ans
2 enfants + adulte

IL VOUS FAUT

Le Roller Rattle. Un sol dégagé, des enfants à un mètre l'un de l'autre.

DÉROULEMENT

1. Asseyez les deux enfants face à face, l'adulte à côté du plus jeune.
2. Faites rouler le hochet lentement vers le premier enfant. Dites « le voilà qui arrive ».
3. Aidez cet enfant à le renvoyer. Dites « à toi » à l'autre.
4. Gardez le rythme : rouler, attendre, rouler. Éloignez-les au fur et à mesure.

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Respect du tour de rôle Suivi visuel Motricité globale

Anticipation

Plus facile — L'adulte fait rouler vers chaque enfant tour à tour ; pas besoin de renvoyer.

Plus difficile — Trois enfants assis en triangle : chacun choisit vers qui faire rouler le hochet.

À OBSERVER

L'enfant regarde-t-il son camarade avant de faire rouler le hochet vers lui ? Diriger une action vers une personne, et non simplement vers le sol, marque le début d'un jeu partagé.



4 Une perle à la fois

12 mois à 3 ans
1 enfant + adulte

IL VOUS FAUT

L'Abacus Rattle.

DÉROULEMENT

1. Tenez le hochet avec toutes les perles à une extrémité. Faites-en glisser une : « un ».
2. Passez-le à l'enfant. Attendez qu'il fasse glisser la suivante : « deux ».
3. Alternez jusqu'au bout. Faites tout glisser en arrière et recommencez.
4. Dites les nombres lentement et dans le même ordre à chaque fois.

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Prise en pince

Comptage

Correspondance terme à terme

Patience

Plus facile — L'adulte fait glisser, l'enfant regarde et écoute ; puis main sur main.

Plus difficile — Demandez « combien en reste-t-il ? » avant que la dernière perle bouge.

À OBSERVER

Une perle bouge-t-elle pour un mot-nombre ? Réciter n'est pas compter — c'est la correspondance entre le mot et le mouvement qu'il faut observer.

5 Lequel a fait ce bruit ?

18 mois à 3 ans
1 à 3 enfants + adulte

IL VOUS FAUT

Trois hochets aux sons nettement différents. Un tissu ou une boîte pour se cacher.

DÉROULEMENT

1. Secouez chaque hochet à tour de rôle là où l'enfant peut le voir. Nommez-le.
2. Cachez les trois. Secouez-en un hors de vue.
3. Sortez-les. Demandez « lequel a fait ce bruit ? » Laissez l'enfant secouer pour vérifier.
4. Changez l'ensemble de trois quand l'enfant réussit.

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Écoute

Association

Mémoire

Vocabulaire

Plus facile — Deux hochets seulement, aux sons les plus différents.

Plus difficile — L'enfant se cache et secoue ; l'adulte et les autres enfants devinent.

À OBSERVER

L'enfant teste-t-il en secouant, ou devine-t-il d'après la couleur ? Vérifier une hypothèse avec le son relève de la pensée scientifique naissante.

6 L'orchestre de hochets

2 à 3 ans
4 à 6 enfants + adulte

IL VOUS FAUT

Un hochet par enfant. Assis en cercle.

DÉROULEMENT

1. Distribuez les hochets. Secouez ensemble pour commencer.
2. Annoncez les consignes en montrant les gestes : « vite », « lentement », « fort », « doucement », « stop ». Maintenez chaque rythme ou intensité pendant quelques secondes.
3. Choisissez un enfant comme chef. Le groupe imite tout ce qu'il fait.
4. Terminez en demandant à chacun de poser son hochet au sol en silence.

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Écoute

Maîtrise de soi

Jeu en groupe

Contraires

Plus facile — Deux consignes seulement — secouer et s'arrêter.

Plus difficile — Le chef donne la consigne avec des mots seulement, sans la montrer.

À OBSERVER

Qui attend la consigne et qui joue quand même ? Se réguler sur un signal de groupe est la compétence visée, et cela prend du temps — notez qui y parvient pour quelle consigne.

