



Shaker, Bird & Teddy Set

Cause et effet, avec une action différente à chaque fois : tourner, appuyer, frapper. Favorise l'anticipation, la motricité fine et l'exploration sensorielle des sons et des expressions du visage.

CONTENU

3 jouets

MARCHÉ

Mixte — maison & éducation

CONTENU DU SET



Magic Shaker

13.5 × 5.5 × 12 cm



Crazy Eyed Bird

9.5 × 9.5 × 15 cm



Roly Poly Teddy Bear

9.5 × 8.5 × 12 cm

CE QUE LES ENFANTS APPRENNENT



Cause et effet

Tourner, pousser, taper — trois actions différentes, trois résultats fiables. La prédiction commence ici.



Motricité fine

Rotation à deux mains du shaker, travail du bout des doigts sur les yeux de l'oiseau, poussée de toute la main sur l'ours.



Suivi visuel

Des perles qui coulent d'une chambre à l'autre, un ours qui revient au centre en se balançant — un mouvement lent que l'œil peut suivre.



Langage

Haut et bas, dedans et dehors, encore et stop. Les grimaces de l'oiseau invitent au content, au triste, au surpris.



Compréhension des émotions

Les yeux mobiles de l'oiseau font des grimaces que l'enfant peut imiter, nommer et dont il peut rire.



Compétences sociales

Poussez l'ours vers un camarade et regardez-le revenir en se balançant. Ce mouvement de va-et-vient permet même à un bébé de découvrir les premiers échanges à tour de rôle.

THÈMES

Cause et effet

Visages et émotions

En haut et en bas

Dedans et dehors

Sons

Respecter son tour



■ UN SET, CINQ ANS DE JEU



■ QUATRE FAÇONS D'UTILISER LE SET

-  **Découverte en solo — 6 à 18 mois**
Un jouet sur le tapis, l'adulte à côté. L'ours seul occupera un bébé pendant plusieurs minutes.
-  **Duo mené par l'adulte — 9 mois et +**
Verser, vaciller, faire une grimace. L'adulte montre, attend, et passe la main.
-  **Petit groupe — 18 mois à 3 ans**
Pousser l'ours dans un cercle ; deviner ce qui se passe ensuite. Deux ou trois enfants à la fois.
-  **Jeu en libre accès**
Les trois sur une étagère basse de l'espace bébés. Ils ne demandent aucune installation et se rangent facilement.

■ EN STRUCTURE

-  Aucune petite pièce, aucune pile — sans danger pour la poussée dentaire
-  Se nettoie d'un coup de chiffon ; les perles scellées du shaker ne sortent jamais
-  Trois jouets, une étagère ; les enfants les rangent eux-mêmes
-  Un jouet chacun pour trois enfants, ou un panier

■ CE QU'IL FAUT OBSERVER

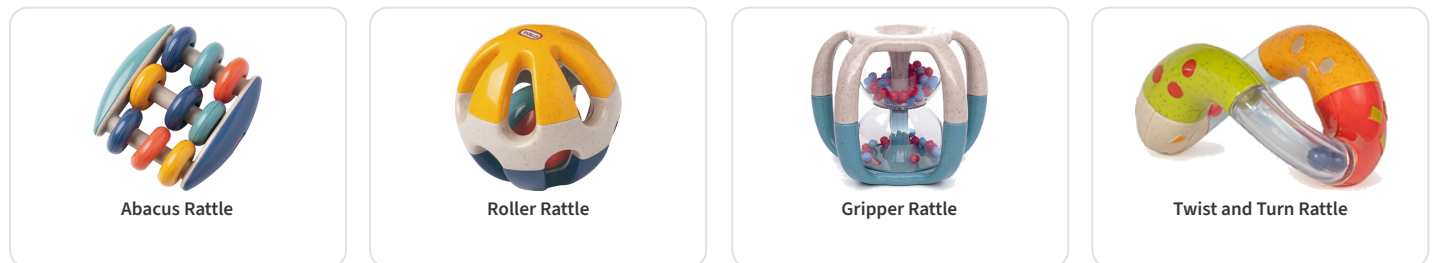
- ☐ L'enfant regarde-t-il le haut du shaker avant que les perles ne coulent à nouveau ?
- ☐ L'enfant sait-il bouger les yeux de l'oiseau avec le pouce et l'index ?
- ☐ L'enfant pousse-t-il l'ours vers une personne plutôt que dans le vide ?
- ☐ L'enfant pousse-t-il l'ours puis attend-il, ou le pousse-t-il sans arrêt ?
- ☐ L'enfant imite-t-il une grimace, et sait-il la nommer ?
- ☐ L'enfant dit-il ce qui va se passer avant de le faire ?

■ DOMAINES D'APPRENTISSAGE

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

■ PROLONGER LE SET

Davantage de cause et effet clairs pour l'espace bébés et trotteurs — chaque jouet ajoute une nouvelle action au résultat fiable. Associez-les au Rattles Set pour un plateau complet de première année.



1 Regarder couler

6 à 12 mois
1 enfant + adulte

IL VOUS FAUT

Le Magic Shaker. Bébé assis avec soutien, ou sur le dos avec l'adulte au-dessus.

DÉROULEMENT

1. Tenez le shaker à la verticale à hauteur des yeux de l'enfant. Dites « regarde ».
2. Retournez-le lentement. Laissez les perles couler et cliqueter. Dites « elles descendent ».
3. Faites une pause. Retournez-le dans l'autre sens. Dites « en haut », puis laissez à nouveau les perles s'écouler.
4. Placez-le dans les mains de l'enfant. Aidez-le à le tourner, puis lâchez et voyez ce qu'il fait.

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Suivi visuel

Cause et effet

Préhension

Attention

Plus facile — Tournez-le très lentement et de plus près, pour que le mouvement soit facile à suivre.

Plus difficile — Passez-le à l'enfant et attendez : le tourne-t-il sans aide ?

À OBSERVER

Le regard suit-il les perles jusqu'en bas, puis remonte-t-il en haut avant le versement suivant ? Anticiper le mouvement est le signe que le schéma est appris.

2 Il revient en vacillant

6 à 15 mois
1 enfant + adulte

IL VOUS FAUT

Le Roly Poly Teddy Bear. Une surface plane et dure.

DÉROULEMENT

1. Posez l'ours devant l'enfant. Poussez-le doucement. Dites « il bascule — et revient ».
2. Attendez. Ne faites rien. Voyez si une main avance.
3. Guidez la main de l'enfant pour qu'il pousse l'ours, puis lâchez-la. Appuyez sur le ventre de l'ours pour lui faire émettre un couinement.
4. Recommencez tant que l'intérêt dure. À chaque fois, attendez un peu plus longtemps avant d'aider.

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Cause et effet

Atteindre

Anticipation

Persévérance

Plus facile — Tenez la main de l'enfant sur la vôtre pendant que vous poussez.

Plus difficile — Poussez l'ours pour qu'il se balance vers l'enfant et laissez-le l'arrêter.

À OBSERVER

L'attente compte plus que la poussée. Un enfant qui regarde l'ours s'immobiliser puis le pousse à nouveau a compris que l'action relance l'effet.

3 Faire une grimace

12 mois à 3 ans
1 à 2 enfants + adulte

IL VOUS FAUT

Le Crazy Eyed Bird. Un miroir est utile mais pas indispensable.

DÉROULEMENT

1. Montrez l'oiseau. Déplacez les yeux pour qu'ils regardent vers le haut. Faites la même grimace vous-même.
2. Demandez à l'enfant d'imiter. Nommez-la : « surpris ».
3. Déplacez à nouveau les yeux — en bas, sur le côté, louchant. Nommez une émotion ou un regard à chaque fois.
4. Laissez l'enfant bouger les yeux et choisir la grimace. Vous l'imitiez.

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Motricité fine

Émotions

Imitation

Vocabulaire

Plus facile — Deux grimaces seulement : content et surpris.

Plus difficile — Demandez « quand te sens-tu comme ça ? » et écoutez la réponse.

À OBSERVER

Imiter une grimace, c'est de l'imitation ; la nommer, c'est de la compréhension des émotions. Notez quels enfants font la première, et qui commence à faire la seconde.



4 Retourne-le

12 mois à 2 ans
1 enfant + adulte

IL VOUS FAUT

Le Magic Shaker.

DÉROULEMENT

1. Donnez le shaker à l'enfant en veillant à ce qu'il le tienne des deux mains.
2. Dites « tourne » et montrez le geste en faisant pivoter vos propres mains dans les airs.
3. Félicitez toute rotation. S'il tombe, rendez-le sans commentaire et recommencez.
4. Quand le tour complet réussit, ajoutez « et encore » pour faire une séquence de deux tours.

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Coordination bilatérale

Rotation du poignet

Persévérance

Séquençage

Plus facile — L'adulte tient une extrémité ; l'enfant tourne l'autre.

Plus difficile — Retourne-le, puis posez-le debout sur une cible, comme un plateau.

À OBSERVER

Les deux mains travaillent-elles ensemble, ou une main fait-elle le travail pendant que l'autre tient ? Deux mains qui tournent dans le même sens, c'est une étape de coordination.

5 Le pousser vers un ami

15 mois à 3 ans
2 à 3 enfants + adulte

IL VOUS FAUT

Le Roly Poly Teddy Bear. Un sol dur, des enfants proches les uns des autres.

DÉROULEMENT

1. Asseyez les enfants en cercle serré, genoux presque collés.
2. Poussez l'ours pour qu'il vacille vers un enfant. Dites son prénom.
3. Aidez cet enfant à le pousser vers le suivant. Dites le prénom suivant.
4. Continuez à le faire circuler. Ajoutez le couinement : celui qui le reçoit presse le ventre.

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Respect du tour de rôle

Prénoms

Motricité globale

Anticipation

Plus facile — Deux enfants seulement, l'ours poussé en ligne droite entre eux.

Plus difficile — Annoncez un prénom avant la poussée — l'enfant doit l'envoyer à la bonne personne.

À OBSERVER

L'enfant cherche-t-il la personne suivante avant de pousser ? Viser un ami nommé, c'est le début du jeu coopératif.

6 Que va-t-il se passer ?

2 à 3 ans
2 à 4 enfants + adulte

IL VOUS FAUT

Les trois jouets. Un tissu pour les couvrir.

DÉROULEMENT

1. Retirez le tissu qui recouvre l'un des jouets. Demandez : « Que va-t-il se passer si je le retourne, si je le pousse ou si je bouge cette partie ? »
2. Attendez les réponses. Acceptez les gestes pour montrer du doigt, les sons et les mots.
3. Réalisez l'action. Indiquez si la prédiction était juste. Valorisez toutes les hypothèses, qu'elles se confirment ou non.
4. Laissez un enfant tester le jouet suivant et les autres devinent.

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Prédiction

Premières sciences

Vocabulaire

Respect du tour de rôle

Plus facile — Montrez d'abord l'action, couvrez, puis demandez « que s'est-il passé ? »

Plus difficile — Demandez « et si je pousse plus fort ? » et testez en quoi cela change le résultat.

À OBSERVER

Une hypothèse avant l'action est une prédiction ; un enfant qui change ensuite d'avis après avoir vu le résultat fait de la vraie science.

