



Speed Set

Exploration libre des forces et du mouvement : prévoir, lâcher, comparer. Favorise les premières compétences STEM, les expériences réalisées dans des conditions comparables et le vocabulaire lié à la vitesse, à la distance et à la direction.

CONTENU

4 véhicules

MARCHÉ

Mixte — maison & éducation

CONTENU DU SET



Baby Racer
8 × 5 × 7 cm



Baby Sidecar
7 × 6.5 × 7 cm



Baby Sport
9.5 × 6 × 6.5 cm



Baby Roadster
10 × 6 × 6 cm

CE QUE LES ENFANTS APPRENNENT



Forces & mouvement

Pente plus raide, roulement plus long. Les enfants rencontrent l'idée avant de rencontrer le mot.



Prédiction

Deviner d'abord, tester ensuite. L'habitude qui sous-tend toute la science à venir.



Motricité fine

Lâcher proprement sans pousser — étonnamment difficile, et utile à exercer.



Mesure

Jusqu'où ? Compter les cubes, les pas, les carreaux du sol.



Test équitable

Même rampe, même ligne de départ, un seul élément modifié. Les enfants en font eux-mêmes la police.



Langage de la vitesse

Vite, lentement, plus vite que, le plus loin, arrêté, roule encore.

THÈMES

Forces et mouvement

Vite et lentement

Transports

Mesure

Rampes et pentes

Test équitable

En extérieur



UN SET, CINQ ANS DE JEU



QUATRE FAÇONS D'UTILISER LE SET

Découverte en solo — 6 à 18 mois
 Un véhicule, un sol dégagé. Pousser, lâcher, rapporter. C'est toute la leçon.

Duo mené par l'adulte — 12 mois et +
 Faites-le rouler entre vous. Nommez la vitesse. Laissez l'enfant donner le rythme.

Petit groupe — 2 à 5 ans
 Un véhicule chacun et une rampe partagée. La course impose le tour de rôle à votre place.

Jeu en libre accès
 Laissez la rampe montée. Les enfants y reviendront toute la semaine et changeront eux-mêmes les règles.

EN STRUCTURE

Aucune petite pièce, aucune pile, rien à remplacer

Se nettoie d'un coup de chiffon — convient en extérieur, dans le sable et dans l'eau

Se range à plat dans un seul plateau peu profond ; les enfants le rangent eux-mêmes.

Quatre véhicules, c'est quatre enfants qui font la course en même temps

CE QU'IL FAUT OBSERVER

☐ L'enfant lâche-t-il proprement, ou pousse-t-il en disant qu'il roule ?

☐ Une prédiction est-elle faite avant de lâcher le véhicule ?

☐ L'enfant remarque-t-il que la hauteur de la rampe a changé le résultat ?

☐ Vite et lentement sont-ils bien employés, et à propos du bon véhicule ?

☐ L'enfant exige-t-il une ligne de départ équitable sans qu'on le lui dise ?

☐ L'enfant répète-t-il un test pour vérifier que la réponse tient ?

DOMAINES D'APPRENTISSAGE

Développement physique

Communication & langage

Personnel, social & émotionnel

Explorer le monde

Mathématiques

Arts & expression

PROLONGER LE SET

Mêmes roues, même taille, même solidité. Ajouter des véhicules des autres sets transforme une rampe en tout un système de circulation — et donne aux enfants davantage à trier, associer et comparer.

Baby Jeep

Baby Police Car

Baby Fire Engine

Baby Aeroplane



1 Première pente

12 à 24 mois
1 à 2 enfants

IL VOUS FAUT

Un véhicule. Un plateau, un livre ou une planche posé sur un seul bloc.

DÉROULEMENT

1. Construisez une pente très douce où l'enfant peut voir tout le parcours.
2. Placez un véhicule en haut et lâchez. Dites « prêts, partez » à chaque fois.
3. Laissez l'enfant aller le chercher et le remettre lui-même en haut.
4. Recommencez autant de fois qu'il le souhaite. La répétition est l'apprentissage ici.

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Cause et effet

Motricité globale

Anticipation

Langage

Plus facile — Tenez le véhicule en haut et lâchez au signal de l'enfant.

Plus difficile — Ajoutez un deuxième bloc. Demandez ce qui sera différent avant d'essayer.

À OBSERVER

Cherchez l'anticipation — les yeux qui vont vers le bas de la rampe avant que le véhicule n'y arrive.

2 Où s'est-il arrêté ?

2 à 4 ans
2 à 4 enfants

IL VOUS FAUT

Les quatre véhicules. Une rampe. Quatre blocs ou marques à la craie.

DÉROULEMENT

1. Chaque enfant lâche un véhicule depuis la même ligne de départ, un à la fois.
2. Placez un bloc là où chaque véhicule s'arrête. Ne le déplacez pas.
3. Alignez les blocs et regardez : lequel est allé le plus loin ? Lequel a à peine bougé ?
4. Demandez pourquoi. Acceptez chaque théorie — puis testez la meilleure.

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Comparaison

Mesure

Respect du tour de rôle

Raisonnement

Plus facile — Deux véhicules seulement, et nommez simplement le gagnant.

Plus difficile — Mesurez les distances en cubes ou en pas et notez-les.

À OBSERVER

Les enfants qui veulent refaire un essai avec un véhicule qu'ils jugent mal parti ont compris le test équitable.

3 Raide ou douce ?

3 à 5 ans
2 à 4 enfants

IL VOUS FAUT

Un véhicule. Une rampe et une pile de blocs pour la surélever.

DÉROULEMENT

1. Faites partir le véhicule d'une rampe à un bloc et marquez où il s'arrête.
2. Surélevez la rampe à deux blocs. Demandez une prédiction avant l'essai.
3. Lâchez, marquez, comparez. Puis passez à trois blocs.
4. Demandez au groupe de décrire la tendance avec ses propres mots.

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Premières sciences

Prédiction

Séquençage

Expliquer

Plus facile — Deux hauteurs seulement — basse et haute — et les mots près et loin.

Plus difficile — Demandez ce qui se passerait avec dix blocs, et si c'est toujours vrai.

À OBSERVER

Écoutez une règle qui se forme : « plus haut, ça va plus loin ». C'est une hypothèse.



4 Moquette, carrelage, herbe

3 à 5 ans
2 à 4 enfants

IL VOUS FAUT

Un ou deux véhicules. La même rampe déplacée sur trois surfaces différentes.

DÉROULEMENT

1. Faire rouler le véhicule sur un sol dur et marquer la distance.
2. Déplacez la rampe sur la moquette en gardant la même hauteur. Lâchez et marquez à nouveau.
3. Sortez sur un chemin et sur l'herbe. Comparez les quatre.
4. Demandez quelle surface le véhicule préférerait, et pourquoi.

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Frottement

Comparaison

Apprentissage en extérieur

Vocabulaire

Plus facile — Deux surfaces seulement, choisies très différentes.

Plus difficile — Introduisez le mot frottement et demandez aux enfants de trouver la surface qui l'arrête le plus vite.

À OBSERVER

Les enfants gardent-ils la même hauteur de rampe ? Remarquer qu'elle doit rester la même est la vraie découverte.

5 Embouteillage

2 à 4 ans
2 à 4 enfants

IL VOUS FAUT

Les quatre véhicules. Des blocs ou du ruban pour marquer une route.

DÉROULEMENT

1. Tracer une route droite avec un départ et une arrivée bien nets.
2. Alignez les véhicules à la queue leu leu et comptez-les.
3. Déplacez celui de devant et voyez ce que les autres doivent faire — parlez de premier, suivant, dernier.
4. Changez l'ordre et comptez à nouveau. Le nombre ne change pas.

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Comptage

Rangement

Mots de position

Respect du tour de rôle

Plus facile — Trois véhicules, et seulement premier et dernier.

Plus difficile — Donnez à chaque enfant une position à construire — « mets la voiture de course en troisième ».

À OBSERVER

L'enfant recompte-t-il après le changement d'ordre ? Comprendre que le total reste le même, c'est la conservation du nombre.

6 Concevoir le circuit

3 à 5 ans
3 à 6 enfants

IL VOUS FAUT

Les quatre véhicules. Blocs, planches, tubes, boîtes — tout ce qui se trouve dans le coin construction.

DÉROULEMENT

1. Lancer au groupe le défi de construire un circuit sur lequel un véhicule peut rouler jusqu'au bout.
2. Testez au fur et à mesure de la construction. Chaque échec est une information, pas une erreur.
3. Quand cela fonctionne, demandez de l'allonger ou d'ajouter un virage.
4. Terminez en demandant à chaque enfant d'expliquer une chose qu'il a changée et pourquoi.

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Résolution de problèmes

Coopération

Construction

Expliquer

Plus facile — Fournissez la première partie droite déjà construite.

Plus difficile — Ajoutez une règle — le véhicule doit passer sous quelque chose, ou s'arrêter dans une case marquée.

À OBSERVER

Notez qui teste au fur et à mesure et qui construit tout avant de tester. Les deux méritent d'en parler.

