



Emergency Vehicles Set

Offenes Spiel mit frei rollenden Rettungsfahrzeugen. Fördert Rollenspiel, Ursache und Wirkung, Sortieren und die Sprache rund um Menschen, die uns helfen.

INHALT
3 Fahrzeuge

MARKT
Beides – Zuhause & Bildung

DAS IST IM SET



Baby Fire Engine
9 × 8 × 6 cm



Baby Ambulance
9 × 7 × 6 cm



Baby Police Car
9 × 6 × 8 cm

WAS KINDER LERNEN



Feinmotorik

Greifen, schieben, lenken, beladen. Das Drehen des Fahrerkopfs verfeinert den Pinzettengriff.



Ursache & Wirkung

Ein Schubs setzt es immer in Bewegung – die klarste frühe Lektion im Vorhersagen.



Sprache

Fahrzeuge, Berufe, Sirenen, schnell und langsam. Reicher Wortschatz ganz ohne Arbeitsblatt.



Frühe Mathematik

Zählen beim Hinein- und Herausfahren aus der Wache; mehr, weniger, voll, leer.



Soziale Kompetenz

Abwechseln, Rollen aushandeln, gemeinsam retten.



Fantasie

Kein Drehbuch. Das Kind entscheidet, wer Hilfe braucht und wie es ausgeht.

THEMEN

Menschen, die uns helfen

Sicher bleiben

Verkehr

Unsere Gemeinschaft

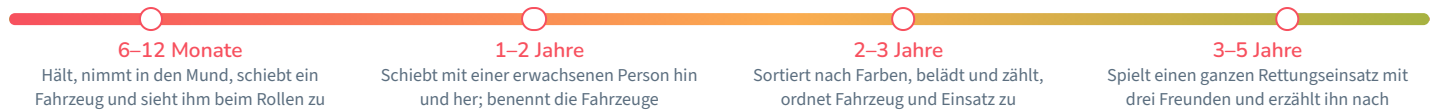
Reisen

Notfälle

Farben



■ EIN SET, FÜNF JAHRE SPIEL



■ VIER MÖGLICHKEITEN, DAS SET ZU NUTZEN


Allein entdecken – 6–18 Monate
 Ein Fahrzeug, eine freie Bodenfläche und eine erwachsene Person, die das Geschehen sprachlich begleitet. Mehr ist nicht nötig.


Zu zweit mit Anleitung – ab 12 Monaten
 Schieben Sie es hin und her. Benennen Sie es, machen Sie das Geräusch, warten Sie auf die Reaktion.


Kleingruppe – 2–5 Jahre
 Jedes Kind ein Fahrzeug, eine gemeinsame Straße oder Rampe. Das Abwechseln ist in die Aufgabe eingebaut.


Dauerhaftes Angebot
 Lassen Sie es über die Woche zusammen mit Bauklötzen, einer Straßenmatte oder dem Sandtisch bereitliegen.

■ IN DER EINRICHTUNG


 Keine Kleinteile, keine Batterien, nichts zu ersetzen


 Abwischbar – auch für Sand- und Wasserspiel geeignet


 Lässt sich flach in einer niedrigen Schale verstauen; die Kinder räumen selbst auf


 Funktioniert als Dreierset oder aufgeteilt auf drei Kinder

■ WORAUF ZU ACHTEN IST

☐ Folgt das Kind dem Fahrzeug, nachdem es die Hand verlassen hat?

☐ Werden beide Hände zusammen eingesetzt – eine hält, eine belädt?

☐ Kann das Kind ein Fahrzeug seiner Aufgabe zuordnen?

☐ Stimmt die Zählung mit der Zahl der geparkten Fahrzeuge überein?

☐ Bekommen die Fahrzeuge Stimmen, Aufgaben oder Probleme?

☐ Bittet das Kind ungefragt um eine Runde?

■ LERNBEREICHE

Körperliche Entwicklung

Kommunikation & Sprache

Persönlich, sozial & emotional

Die Welt verstehen

Mathematik

Kreatives Gestalten

■ DAS SET ERWEITERN

Dieselbe Familie mit freilaufenden Rädern. Ergänzen Sie diese Fahrzeuge zu einer vollständigen Verkehrs- und Rettungssammlung – oder kombinieren Sie sie für ältere Kinder mit den First Friends Sets Fire Engine und Health Clinic.



Baby Aeroplane



Baby Helicopter



Baby Jeep



Baby Racer



1 Schieben, Schauen, Holen

6–18 Monate
1 Kind + erwachsene Person

SIE BRAUCHEN

Ein Fahrzeug. Eine freie Bodenfläche.

SO GEHT'S

1. Setzen Sie sich dem Kind in etwa einem Meter Abstand gegenüber und achten Sie darauf, dass der Boden zwischen Ihnen frei ist.
2. Schieben Sie ein Fahrzeug langsam auf das Kind zu. Sagen Sie „Da kommt es!“.
3. Loben Sie jede Bewegung, mit der das Kind folgt, danach greift oder es zurückholt.
4. Ermuntern Sie das Kind, es zurückzuschieben. Wiederholen Sie das, solange das Interesse anhält.

LERNSCHWERPUNKT

Ursache & Wirkung

Verfolgen mit den Augen

Grobmotorik

Sprache

Einfacher — Rücken Sie näher heran, damit das Fahrzeug in Reichweite des Kindes bleibt.

Schwieriger — Rollen Sie es am Kind vorbei, sodass es krabbeln oder gehen muss, um es zu holen.

BEOBACHTEN SIE

Bleibt der Blick beim Fahrzeug, nachdem es Ihre Hand verlassen hat? Das anhaltende Verfolgen ist hier die eigentliche Fähigkeit.

2 Wer kommt zu Hilfe?

2–4 Jahre
2–4 Kinder

SIE BRAUCHEN

Alle drei Fahrzeuge. Drei einfache Requisiten für Situationen – ein kleines Feuer, ein verletzter Teddy, eine verlorene Tasche.

SO GEHT'S

1. Legen Sie die Fahrzeuge in die Mitte und benennen Sie gemeinsam jedes einzelne.
2. Zeigen Sie eine Situation und fragen Sie: „Wen sollen wir rufen?“ Lassen Sie Zeit zum Nachdenken. Zeigen ist als Antwort in Ordnung.
3. Das Kind, das auswählt, fährt dieses Fahrzeug hin und sagt, was als Nächstes passiert.
4. Fragen Sie, ob vielleicht noch ein anderes Fahrzeug helfen könnte – die meisten Notfälle brauchen mehr als eines.

LERNSCHWERPUNKT

Zuordnen

Wortschatz

Abwechseln

Die Welt

Einfacher — Zwei Fahrzeuge, zwei ganz eindeutige Situationen.

Schwieriger — Fragen Sie nach dem Warum und danach, in welcher Reihenfolge die Fahrzeuge eintreffen sollen.

BEOBACHTEN SIE

Ein Kind, das immer dasselbe Fahrzeug wählt, zeigt vielleicht eine Vorliebe und kein Urteil – bitten Sie es, die Wahl zu begründen.

3 Die Wache füllen

2–4 Jahre
1–3 Kinder

SIE BRAUCHEN

Die drei Einsatzfahrzeuge. Ein Schuhkarton oder Tablett als Wache. Optional: Zahlenkarten.

SO GEHT'S

1. Stellen Sie die drei Fahrzeuge nebeneinander neben der Kistenwache auf.
2. Zählen Sie sie gemeinsam und berühren Sie dabei jedes einzelne – Eins-zu-eins-Zuordnung, kein Aufsagen.
3. Fahren Sie sie nacheinander hinein und zählen Sie erneut. Fragen Sie: „Wie viele stehen noch draußen?“
4. Fahren Sie sie wieder hinaus und sprechen Sie über voll, leer, mehr und weniger.

LERNSCHWERPUNKT

Zählen

Eins-zu-eins-Zuordnung

Feinmotorik

Positionswörter

Einfacher — Nur zwei Fahrzeuge, die erwachsene Person zählt laut mit.

Schwieriger — Drehen Sie eine Zahlenkarte um und parken Sie genau so viele Fahrzeuge, wie die Karte angibt; oder lassen Sie die Fahrzeuge in der Reihenfolge ihrer Farben hinausfahren.

BEOBACHTEN SIE

Achten Sie darauf, ob die zuletzt genannte Zahl als Gesamtmenge verwendet wird – das ist das Kardinalitätsprinzip, ein echter Meilenstein.



4 Rampenrennen

2–5 Jahre
2–4 Kinder

SIE BRAUCHEN

Zwei oder drei Fahrzeuge. Ein Brett oder Tablett, auf Bauklötzen aufgebockt.

SO GEHT'S

1. Stellen Sie eine sanfte Neigung ein. Lassen Sie die Fahrzeuge oben los, ohne sie anzuschieben.
2. Fragen Sie, welches am weitesten fährt, bevor die Kinder loslassen.
3. Markieren Sie mit einem Klotz, wo jedes stehen bleibt, und vergleichen Sie.
4. Erhöhen Sie die Rampe, lassen Sie die Fahrzeuge erneut hinunterrollen und fragen Sie, was sich verändert hat und warum.

LERNSCHWERPUNKT

Frühe Naturwissenschaft

Vorhersagen

Vergleichen

Messen

Einfacher — Ein Fahrzeug, eine niedrige Rampe. Konzentrieren Sie sich nur auf weit und nah.

Schwieriger — Halten Sie die Ergebnisse mit Würfeln fest und bitten Sie die Kinder, das Muster zu erklären.

BEOBACHTEN SIE

Das Lernen liegt im Vorhersagen, nicht im Rennen. Vermuten, ausprobieren, korrigieren ist genau richtig.

5 Farbgarage

18 Monate – 3 Jahre
1–4 Kinder

SIE BRAUCHEN

Alle drei Fahrzeuge. Drei farbige Blätter, Reifen oder Tablets in den Farben der Fahrzeuge.

SO GEHT'S

1. Legen Sie die farbigen Blätter als Parkbuchten aus.
2. Parken Sie selbst ein Fahrzeug und nennen Sie dabei die Farbe.
3. Laden Sie jedes Kind ein, eines zu parken. Geben Sie Zeit – korrigieren Sie nicht sofort.
4. Wenn das Zuordnen sicher klappt, nennen Sie nur noch die Farbe: „Parke das rote Fahrzeug.“

LERNSCHWERPUNKT

Farbe

Zuordnen

Sortieren

Zuhören

Einfacher — Zwei Buchten, zwei stark kontrastierende Farben.

Schwieriger — Fügen Sie eine zweite Regel hinzu – nach Farbe parken, dann nach Größe aufreihen.

BEOBACHTEN SIE

Eine Farbe zuzuordnen gelingt lange vor dem Benennen. Ein Kind, das richtig parkt, aber „Rot“ nicht sagen kann, ist erfolgreich.

6 Notruf! Erzähl die Geschichte

3–5 Jahre
3–6 Kinder

SIE BRAUCHEN

Alle drei Fahrzeuge. Bauklötze, eine Straßenmatte oder eine Spielwanne für das Kleinweltspiel.

SO GEHT'S

1. Bauen Sie gemeinsam eine Straße; vereinbaren Sie, wo Feuerwehrwache und Krankenhaus stehen.
2. Geben Sie der Gruppe ein Problem: „Aus dem Dach kommt Rauch.“
3. Jedes Kind übernimmt ein Fahrzeug und eine Rolle. Vereinbaren Sie die Reihenfolge, in der sie eintreffen.
4. Spielen Sie es durch und erzählen Sie es dann nach – zuerst, dann, danach, zum Schluss.

LERNSCHWERPUNKT

Reihenfolgen bilden

Erzählen

Zusammenarbeit

Einfühlungsvermögen

Einfacher — Eine Geschichte in zwei Schritten mit zwei Fahrzeugen; erzählen Sie zuerst selbst vor.

Schwieriger — Die Kinder erfinden den Notfall und entscheiden, welches Fahrzeug nicht gebraucht wird – und warum.

BEOBACHTEN SIE

Notieren Sie, wer führt und wer folgt. Wechseln Sie die Rollen im Lauf der Woche, damit auch ruhigere Kinder zum Erzählen kommen.

