



Emergency Vehicles Set

Swobodna zabawa pojazdami ratunkowymi ze swobodnie obracającymi się kołami. Wspiera zabawę w odgrywanie ról, rozumienie zależności przyczynowo-skutkowych, sortowanie oraz rozwijanie słownictwa związanego z osobami, które nam pomagają.

ZAWARTOŚĆ

3 pojazdy

RYNEK

Dom i edukacja

CO JEST W ZESTAWIE



Baby Fire Engine

9 × 8 × 6 cm



Baby Ambulance

9 × 7 × 6 cm



Baby Police Car

9 × 6 × 8 cm

CZEGO UCZĄ SIĘ DZIECI



Motoryka mała

Chwyatanie, pchanie, kierowanie i ładowanie. Obracanie głowy figurki kierowcy doskonali chwyt pęsetkowy.



Przyczyna i skutek

Pchnięcie zawsze wprawia pojazd w ruch — najjaśniejsza wczesna lekcja przewidywania.



Język

Pojazdy, zawody, syreny, szybko i wolno. Bogate słownictwo bez karty pracy.



Wczesna matematyka

Liczenie wjeżdżających i wyjeżdżających pojazdów; więcej, mniej, pełno, pusto.



Umiejętności społeczne

Czekanie na swoją kolej, ustalanie ról, wspólne ratowanie.



Wyobraźnia

Bez scenariusza. Dziecko samo decyduje, kto potrzebuje pomocy i jak to się skończy.

TEMATY

Ludzie, którzy nam pomagają

Bezpieczeństwo

Transport

Nasza społeczność

Podróże

Sytuacje awaryjne

Kolory



JEDEN ZESTAW, PIĘĆ LAT ZABAWY



CZTERY SPOSOBY UŻYCIA ZESTAWU


Samodzielne odkrywanie — 6–18 miesięcy
 Jeden pojazd, wolna przestrzeń na podłodze, osoba dorosła komentująca zabawę. Nic więcej nie jest potrzebne.


Zabawa w parze z dorosłym — od 12 miesięcy
 Pchać tam i z powrotem. Nazwać pojazd, naśladować dźwięk, poczekać na reakcję.


Mała grupa — 2–5 lat
 Po jednym pojeździe dla każdego dziecka, wspólna droga lub rampa. Czekanie na swoją kolej jest wpisane w zadanie.


Zabawa dostępna w sali
 Zostawić pojazdy do dyspozycji dzieci na cały tydzień razem z klockami, matą z drogą lub tacą z piaskiem.

W PLACÓWCE


 Bez małych elementów, bez baterii, nic do wymiany


 Wystarczy przetrzeć — dobre do zabawy piaskiem i wodą


 Pojazdy można przechowywać ułożone płasko na jednej płytce tacy; dzieci same odkładają je na miejsce.


 Sprawdza się jako zestaw trzech lub rozdzielony między troje dzieci

NA CO ZWRÓCIĆ UWAGĘ

☐ Czy dziecko podąża wzrokiem za pojazdem po tym, jak wypuści go z ręki?

☐ Czy dziecko używa obu rąk razem — jedną trzyma, drugą ładuje?

☐ Czy dziecko potrafi dopasować pojazd do jego zadania?

☐ Czy wynik liczenia zgadza się z liczbą zaparkowanych pojazdów?

☐ Czy dzieci nadają pojazdowi głosy, przydzielają im zadania lub wymyślają problemy do rozwiązania?

☐ Czy dziecko samo prosi o swoją kolej, bez zachęty?

OBSZARY UCZENIA SIĘ

Rozwój fizyczny

Komunikacja i język

Rozwój osobisty, społeczny i emocjonalny

Poznanie świata

Matematyka

Wyrażanie siebie przez sztukę

ROZBUDUJ ZESTAW

Ta sama rodzina pojazdów na swobodnych kołach. Dodawanie kolejnych pozwala zbudować pełną kolekcję transportu i ratownictwa — albo połączyć ją z wozem strażackim First Friends i przychodnią dla starszych dzieci.


Baby Aeroplane


Baby Helicopter


Baby Jeep


Baby Racer



1 Pchnij, patrz, przynieś

6–18 mies.
1 dziecko + dorosły

POTRZEBUJESZ

Jeden pojazd. Wolna przestrzeń na podłodze.

CO ROBIĆ

1. Usiąść naprzeciwko dziecka w odległości około metra, pozostawiając między sobą wolną przestrzeń na podłodze.
2. Powoli popchnąć jeden pojazd w stronę dziecka. Powiedzieć: „jedzie do ciebie”.
3. Pochwalić każdą próbę podążenia za pojazdem, sięgnięcia po niego lub przyniesienia go.
4. Zachęcić dziecko, by popchnęło go z powrotem. Powtarzać, dopóki dziecko jest zainteresowane.

CEL EDUKACYJNY

Przyczyna i skutek

Śledzenie wzrokiem

Motoryka duża

Język

Łatwiej — Usiąść bliżej, tak aby pojazd zatrzymywał się w zasięgu dziecka.

Trudniej — Potoczyć pojazd obok dziecka, tak aby musiało po niego porachkować lub podejść.

OBSERWUJ

Czy wzrok dziecka podąża za pojazdem po tym, jak opuści on rękę dorosłego? Długotrwałe śledzenie wzrokiem to tu prawdziwa umiejętność.

2 Kto przyjedzie z pomocą?

2–4 lat
2–4 dzieci

POTRZEBUJESZ

Wszystkie trzy pojazdy. Trzy proste rekwizyty do sytuacji — mały pożar, ranny miś, zgubiona torba.

CO ROBIĆ

1. Postawić pojazdy na środku i razem nazwać każdy z nich.
2. Przedstawić sytuację i zapytać: „Do kogo zadzwonimy?”. Dać dzieciom czas na zastanowienie. Za odpowiedź uznać również wskazanie palcem.
3. Dziecko, które wybiera, prowadzi ten pojazd na miejsce i mówi, co wydarzy się dalej.
4. Zapytać, czy pomoc mógłby jeszcze inny pojazd — w większości sytuacji ratunkowych potrzeba więcej niż jednego.

CEL EDUKACYJNY

Dopasowywanie

Słownictwo

Czekanie na swoją kolej

Świat

Łatwiej — Dwa pojazdy, dwie bardzo wyraźne sytuacje.

Trudniej — Zapytać dlaczego i w jakiej kolejności pojazdy powinny przyjechać.

OBSERWUJ

Dziecko, które zawsze wybiera ten sam pojazd, może okazywać preferencję, a nie dokonywać oceny — poprosić, by uzasadniło wybór.

3 Zapełnij remizę

2–4 lat
1–3 dzieci

POTRZEBUJESZ

Trzy pojazdy ratunkowe. Pudełko po butach lub taca jako remiza. Opcjonalnie: karty z cyframi.

CO ROBIĆ

1. Ustawić trzy pojazdy w rzędzie przy pudełku-remizie.
2. Policz je razem, dotykając każdego pojazdu — chodzi o przyporządkowanie jednej liczby do jednego obiektu, a nie samo recytowanie liczb.
3. Wprowadzać je pojedynczo, licząc ponownie. Zapytać: „ile zostało na zewnątrz?”.
4. Wyprowadzić je i porozmawiać o tym, co znaczy pełno, pusto, więcej i mniej.

CEL EDUKACYJNY

Liczenie

Jeden do jednego

Motoryka mała

Określenia położenia

Łatwiej — Tylko dwa pojazdy, a osoba dorosła liczy na głos razem z dzieckiem.

Trudniej — Odwrócić kartę z cyfrą i zaparkować dokładnie tyle pojazdów; albo wysłać je w kolejności kolorów.

OBSERWUJ

Nasłuchiwać, czy ostatnia wypowiedziana liczba jest użyta jako suma — to zasada kardynałności, prawdziwy kamień milowy.



4 Wyścig na rampie

2–5 lat
2–4 dzieci

POTRZEBUJESZ

Dwa lub trzy pojazdy. Deska lub taca oparta na klockach.

CO ROBIĆ

1. Ustawić łagodne nachylenie. Puszczają pojazdy z góry, bez pchania.
2. Zapytać, który pojedzie najdalej, zanim dzieci go puszcza.
3. Zaznaczyć klockiem, gdzie zatrzymał się każdy pojazd, i porównać.
4. Podnieść rampę, powtórzyć próbę i zapytać, co się zmieniło i dlaczego.

CEL EDUKACYJNY

Pierwsze doświadczenia przyrodnicze

Przewidywanie

Porównywanie

Mierzenie

Łatwiej — Jeden pojazd, jedna niska rampa. Skupić się tylko na pojęciach daleko i blisko.

Trudniej — Przedstawiać wyniki za pomocą klocków i prosić dzieci o wyjaśnienie zaobserwowanej prawidłowości.

OBSERWUJ

Nauka tkwi w przewidywaniu, a nie w wyścigu. Zgadnąć, sprawdzić, poprawić — dokładnie o to chodzi.

5 Kolorowy garaż

18 mies. – 3 lat
1–4 dzieci

POTRZEBUJESZ

Wszystkie trzy pojazdy. Trzy kolorowe arkusze, obręcze lub tace pasujące do pojazdów.

CO ROBIĆ

1. Rozłożyć kolorowe arkusze jako miejsca parkingowe.
2. Samemu zaparkować jeden pojazd, nazywając przy tym kolor.
3. Zaprosić każde dziecko do zaparkowania jednego. Dać czas — nie poprawiać od razu.
4. Gdy dziecko pewnie dopasowuje kolory, podawać już tylko polecenia słowne: „Zaparkuj czerwony pojazd”.

CEL EDUKACYJNY

Kolor

Dopasowywanie

Sortowanie

Słuchanie

Łatwiej — Dwa miejsca parkingowe, dwa mocno kontrastowe kolory.

Trudniej — Dodać drugą zasadę — zaparkować według koloru, a potem ustawić w rzędzie według wielkości.

OBSERWUJ

Dopasowywanie koloru pojawia się znacznie wcześniej niż jego nazywanie. Dziecko, które parkuje poprawnie, ale nie umie powiedzieć „czerwony”, odnosi sukces.

6 Alarm! Opowiedz historię

3–5 lat
3–6 dzieci

POTRZEBUJESZ

Wszystkie trzy pojazdy. Klocki, mata z drogą lub taca do zabawy miniaturowymi figurkami i pojazdami.

CO ROBIĆ

1. Razem zbudować ulicę; ustalić, gdzie jest remiza i szpital.
2. Dać grupie problem: „z dachu wydobywa się dym”.
3. Każde dziecko dostaje jeden pojazd i jedną rolę. Ustalić kolejność przyjazdu.
4. Odegrać całą scenę, a potem opowiedzieć ją na nowo — najpierw, potem, następnie, na końcu.

CEL EDUKACYJNY

Następstwo zdarzeń

Narracja

Współpraca

Empatia

Łatwiej — Historia w dwóch krokach z dwoma pojazdami; najpierw pokazać, jak się ją opowiada.

Trudniej — Dzieci wymyślają sytuację awaryjną i decydują, który pojazd nie jest potrzebny, i dlaczego.

OBSERWUJ

Zanotować, kto przejmuje inicjatywę, a kto podąża za pomysłami innych. Zmieniać role w ciągu tygodnia, aby również mniej śmiałe dzieci miały okazję opowiadać historię.

