



First Friends Animal Safari Set

Sortieren, Zählen und Zuordnen mit Tieren, Rangern und Zäunen. Fördert das Klassifizieren nach Lebensraum, Größe und Nahrung, frühe Mathematik und Rollenspiel.

INHALT

15 Tiere, Quad, 2 Figuren, Zäune, Tröge, Heuballen

MARKT

Beides – Zuhause & Bildung

DAS IST IM SET



Cow & Horse Stable Set
31 × 17 × 21 cm



Quad with Boy
17,5 × 17,5 × 13 cm



First Friends Crocodile



First Friends Elephant



First Friends Giraffe



First Friends Monkey



First Friends Lion



First Friends Snake



First Friends Koala



First Friends Panda



First Friends Kangaroo

WAS KINDER LERNEN



Klassifikation

Nach einer offensichtlichen Regel sortieren, nach einer vorgegebenen, dann nach einer, die das Kind erfindet.



Frühe Mathematik

Zählen Sie die Herde und die Beine; teilen Sie das Heu gerecht.



Die Welt verstehen

Heiße und kalte Orte. Welche Tiere könnten sich begegnen, und welche nie?



Sprache

Namen, Laute, Streifen, Flecken, Rüssel, Beutel und Schwanz.



Fürsorge & Verantwortung

Die Ranger füttern und tränken die Tiere und sichern ihre Gehege mit Zäunen. Die Tiere sind auf ihre Betreuung angewiesen.



Gemeinsames Spielen

Jedes Kind ein Ranger und eine gemeinsame Aufgabe: Wer repariert den Zaun?

THEMEN

Wildtiere

Lebensräume

Heiße und kalte Orte

Tierwohl

Sortieren

Zählen und Teilen



EIN SET, FÜNF JAHRE SPIEL

1-2 Jahre

Hält ein Tier, ahmt seinen Laut nach, schiebt das Quad und bewegt einen Tierkopf, bis er klickt.

2-3 Jahre

Benennt fünf oder sechs Tiere, setzt sie hinter den Zaun, füttert sie am Trog

3-4 Jahre

Sortiert nach Größe, Beinen oder Farbe; zählt eine Gruppe; spielt mit einem Partner Ranger

4-5 Jahre

Erfindet eine Sortierregel und verteidigt sie; erklärt, woher jedes Tier kommt

VIER MÖGLICHKEITEN, DAS SET ZU NUTZEN



Allein entdecken – ab 12 Monaten

Zwei oder drei Tiere und das Quad. Laute, Klicken, eine kurze Fahrt.



Zu zweit mit Anleitung – ab 2 Jahren

Füttern, sortieren, teilen. Die erwachsene Person legt die Regel fest; das Kind platziert die Tiere.



Kleingruppe – 3-5 Jahre

Der Tag der Ranger oder Wo auf der Welt, mit je einem Ranger oder zwei Tieren.



Dauerhaftes Angebot

In einer Spielwanne mit Sand oder Gras und den Zäunen – als Spielumgebung für eine umfassende Themenarbeit über Wildtiere. Mit fünfzehn Tieren muss niemand auf eine Spielfigur warten.

IN DER EINRICHTUNG



Keine Kleinteile; Tiere sicher zum Zählen



Abwischbar; auch für die Sandschale und draußen geeignet



Zäune und Tröge lassen sich flach verstauen; die Tiere in einer tiefen Schale



Jedes Tier ist einzeln erhältlich – ersetzen Sie bei Bedarf nur das betreffende Tier und nicht das gesamte Set.

WORAUF ZU ACHTEN IST

- | | |
|--|---|
| ☐ Kann das Kind einen Laut dem richtigen Tier zuordnen? | ☐ Behält das Kind im Blick, welche Tiere gefüttert wurden? |
| ☐ Kann das Kind eine Sortierregel erfinden und sagen, wie sie lautet? | ☐ Ordnet das Kind einen Ballen einem Tier zu, ohne zu zählen? |
| ☐ Begründet das Kind, wo ein Tier lebt? | ☐ Teilen die Kinder die Aufgaben der Ranger untereinander auf? |

LERNBEREICHE

Körperliche Entwicklung

Kommunikation & Sprache

Persönlich, sozial & emotional

Die Welt verstehen

Mathematik

Kreatives Gestalten

DAS SET ERWEITERN

Mit weiteren Tierfiguren wird das Klassifizieren noch vielfältiger: Ergänzen Sie die Polartiere für ein Spiel zum Thema „Könnten sie sich begegnen?“ oder die Dinosaurier für einen Vergleich zwischen „damals und heute“.



First Friends Polar Bear



First Friends Penguin



First Friends T Rex



First Friends Koala



1 Wer sagt das?

12–30 Monate
1–2 Kinder + erwachsene Person

SIE BRAUCHEN

Vier Tiere mit eindeutigen Lauten: Löwe, Elefant, Affe, Schlange.

SO GEHT'S

1. Stellen Sie die vier Tiere auf. Benennen Sie jedes Tier und ahmen Sie gemeinsam seinen Laut nach.
2. Machen Sie einen Laut. „Wer sagt das?“ Lassen Sie das Kind das Tier nehmen.
3. Reichen Sie es zum Halten und zum Nachmachen des Lautes.
4. Tauschen: Das Kind macht einen Laut und Sie finden das Tier – liegen Sie manchmal falsch.

LERNSCHWERPUNKT

Zuhören Zuordnen Tierlaute Benennen

Einfacher — Zwei Tiere: Löwe und Schlange.

Schwieriger — Fügen Sie ein fünftes Tier ohne offensichtlichen Laut hinzu – was sagt eine Giraffe?

BEOBACHTEN SIE

Einen Tierlaut dem passenden Tier zuzuordnen, erfordert Zuhören und Erinnerungsvermögen. Wenn das Kind Ihren absichtlichen Fehler korrigiert, zeigt es, dass es die Zuordnung sicher beherrscht.

2 Die Tiere füttern

18 Monate – 3 Jahre
1–2 Kinder + erwachsene Person

SIE BRAUCHEN

Das Quad mit Ranger, ein Heuballen, drei Tiere, verteilt auf dem Boden, ein Trog.

SO GEHT'S

1. Laden Sie das Heu auf das Quad. „Zeit, die Tiere zu füttern.“
2. Fahren Sie zum ersten Tier. Halten Sie an. Legen Sie das Heu in den Trog. „Bitte schön, Giraffe.“
3. Fahren Sie zum nächsten. Wiederholen Sie es. Das Kind fährt und füttert.
4. „Wer ist noch nicht gefüttert?“ Schauen, finden und die Runde beenden.

LERNSCHWERPUNKT

Grobmotorik Reisen Fürsorge

Sich merken, wer fertig ist

Einfacher — Zwei Tiere, die erwachsene Person fährt, das Kind füttert.

Schwieriger — Der Löwe frisst kein Heu – was braucht er stattdessen?

BEOBACHTEN SIE

Behält das Kind im Blick, wer gefüttert wurde? Sich zu merken, was erledigt ist, ist Arbeitsgedächtnis – und es macht aus einer Fahrt eine Aufgabe.

3 Den Park sortieren

2–4 Jahre
1–3 Kinder + erwachsene Person

SIE BRAUCHEN

Alle Tiere und die Zäune. Bauen Sie zwei oder drei Gehege.

SO GEHT'S

1. Bauen Sie die Gehege. „In dieses kommen die großen Tiere, in jenes die kleinen.“ Sortieren Sie gemeinsam.
2. Öffnen Sie die Gehege. Neue Regel: „Gestreifte oder gefleckte hier hinein, einfarbige dorthin.“
3. Regel drei: „Wer könnte auf einen Baum klettern?“ Lassen Sie die Kinder es diskutieren.
4. Das Kind wählt die Regel; die erwachsene Person und die anderen raten sie.

LERNSCHWERPUNKT

Sortieren Klassifikation Schlussfolgern

Beschreibende Wörter

Einfacher — Zwei Gehege, eine offensichtliche Regel, vier Tiere.

Schwieriger — Zwei Regeln gleichzeitig: groß UND vier Beine.

BEOBACHTEN SIE

Die dritte Stufe ist die, auf die es ankommt: Ein Kind, das eine Regel erfindet und sie nennen kann, klassifiziert wirklich. Notieren Sie, wer sie erreicht.



4 Das Heu teilen

3–5 Jahre
1–3 Kinder + erwachsene Person

SIE BRAUCHEN

Sechs Tiere, sechs Heuballen (Bauklötze genügen), Tröge.

SO GEHT'S

1. Reihen Sie sechs Tiere auf. Verteilen Sie die Ballen einzeln und berühren Sie dabei jedes Tier. „Reicht es?“
2. Nehmen Sie einen Ballen weg. Verteilen Sie sie noch einmal. „Wer hat keinen?“
3. Fügen Sie zwei hinzu. Verteilen Sie sie. „Wer hat zwei? Ist das gerecht?“
4. Fragen Sie „Wie viele Ballen brauchen wir für sechs Tiere?“ und prüfen Sie durch Zählen.

LERNSCHWERPUNKT

Eins-zu-eins-Zuordnung

Teilen

Mehr und weniger

Zählen

Einfacher — Drei Tiere, drei Ballen; zuordnen, ohne zu zählen.

Schwieriger — Zwölf Ballen für sechs Tiere – wie viele für jedes? Verteilen Sie sie und zählen Sie.

BEOBACHTEN SIE

Einen Ballen einem Tier zuzuordnen, ohne zu zählen, ist Eins-zu-eins-Zuordnung. „Reicht es?“ durch Zählen beider Mengen zu lösen ist die nächste Stufe.

5 Wo auf der Welt?

3–5 Jahre
2–4 Kinder + erwachsene Person

SIE BRAUCHEN

Alle Tiere. Drei Tücher: gelb (Grasland), grün (Wald), blau (Fluss). Ein Globus oder eine Karte, falls vorhanden.

SO GEHT'S

1. Legen Sie die drei Orte aus. Benennen Sie sie und sagen Sie, wie sie sich anfühlen.
2. „Wo lebt das Krokodil?“ Lassen Sie das Kind es platzieren. Dann den Löwen, den Panda, das Känguru.
3. Finden Sie die Tiere, die Wasser in der Nähe brauchen, und rücken Sie sie näher an den Fluss.
4. Fragen Sie „Könnten sich der Panda und das Känguru jemals begegnen?“ Sprechen Sie darüber, was weit weg heißt.

LERNSCHWERPUNKT

Die Welt verstehen

Lebensräume

Schlussfolgern

Wortschatz

Einfacher — Zwei Orte: Wasser oder Land.

Schwieriger — Suchen Sie das Zuhause jedes Tieres auf einem Globus oder einer Karte und legen Sie einen Finger darauf.

BEOBACHTEN SIE

Achten Sie auf Begründungen wie „Das Krokodil braucht Wasser“ oder „Der Panda frisst Bambus“. Wenn das Kind ein Tier mit den Bedingungen seines Lebensraums in Verbindung bringt, zeigt es Verständnis, statt die Figur nur an einen bestimmten Platz zu stellen.

6 Der Tag der Ranger

4–5 Jahre
2–3 Kinder + erwachsene Person

SIE BRAUCHEN

Das ganze Set. Eine einfache Aufgabenliste mit Bildern: Heu, Wasser, Zaun, Zählen.

SO GEHT'S

1. Geben Sie jedem Kind einen Ranger und verteilen Sie die Aufgaben von der Liste.
2. Spielen Sie den Vormittag: Fütterungsrunde mit dem Quad, Wasser in die Tröge.
3. Ein Problem: Der Zaun ist umgefallen und der Affe ist draußen. Wer repariert ihn, wer holt den Affen?
4. Abends: Zählen Sie die Tiere, während Sie sie in die Gehege zurückbringen. „Sind alle da?“ Haken Sie die erledigten Aufgaben auf der Liste ab.

LERNSCHWERPUNKT

Zusammenarbeit

Reihenfolgen bilden

Problemlösen

Zählen

Einfacher — Nur zwei Aufgaben, je eine.

Schwieriger — Ein Ranger ist krank – wie schafft der andere alle Aufgaben?

BEOBACHTEN SIE

Teilen die Kinder die Arbeit auf und sprechen sich ab? Rollen rund um eine gemeinsame Aufgabe abzustimmen ist kooperatives Spiel, und das abendliche Zählen gibt ihm einen stimmigen Abschluss.

