



First Friends Emergency Vehicles Set

Rollenspiel rund um Menschen, die uns helfen. Fördert die Sprachentwicklung, Empathie, das Erzählen von Rettungsgeschichten in einer sinnvollen Reihenfolge und kooperatives Spiel in Kleingruppen.

INHALT

3 Fahrzeuge mit Figuren

MARKT

Beides – Zuhause & Bildung

DAS IST IM SET



First Friends Police Car

24 × 19 × 18 cm



First Friends Fire Engine

24 × 19 × 18 cm



First Friends Ambulance

24 × 19 × 18 cm

WAS KINDER LERNEN



Sprache

Polizei, Feuerwehr, Krankenwagen, Sirene, Rettung, verletzt, in Sicherheit. Wortschatz, der mit dem Fahrzeug kommt und nicht von einer Karte.



Die Welt verstehen

Wer hilft, wenn etwas schiefgeht, was er fährt und wohin er einen bringt.



Reihenfolgen bilden

Anrufen, losfahren, ankommen, helfen, heimfahren. Eine Rettung ist eine Geschichte mit einer Reihenfolge – eine erste Erzählung.



Soziale Kompetenz

Je ein Fahrzeug, ein Problem, das gemeinsam gelöst wird. Abwechseln und aushandeln, wer zuerst dran ist.



Feinmotorik

Eine Figur hineinsetzen, eine Tür öffnen, Arme und Beine mit einem Klick in die gewünschte Stellung bringen und um ein Stuhlbein herumlenken.



Emotionale Kompetenz

Jemand hat Angst, ist verletzt oder hat sich verirrt – und jemand kommt. Hilfe in geschützter Form einüben.

THEMEN

Menschen, die uns helfen

Sicher bleiben

Notfälle

Unsere Gemeinschaft

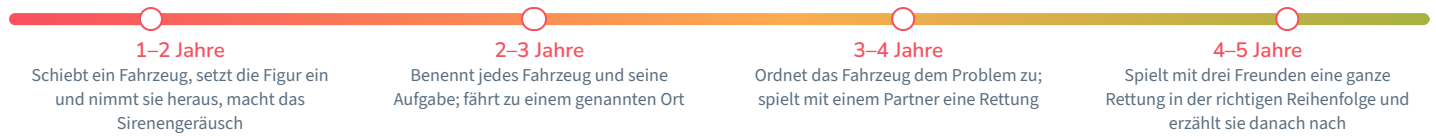
Krankenhäuser

Feuerwache

Verkehr



■ EIN SET, FÜNF JAHRE SPIEL



■ VIER MÖGLICHKEITEN, DAS SET ZU NUTZEN

Allein entdecken – ab 12 Monaten
 Ein Fahrzeug und seine Figur auf dem Boden. Hinein, heraus, schieben, Sirene. Mehr ist nicht nötig.

Zu zweit mit Anleitung – ab 18 Monaten
 Benennen, fahren, anhalten. Die erwachsene Person gibt das Problem vor; das Kind wählt die passende Helferfigur.

Kleingruppe – 3-5 Jahre
 Jedes Kind ein Fahrzeug. Eine Rettung der Reihe nach spielen und dann nacherzählen. Das Abwechseln ist in die Geschichte eingebaut.

Dauerhaftes Angebot
 Lassen Sie das Set mit Straßenmatte, Bauklötzen und dem First-Friends-Haus für ein ganzes Thema „Menschen, die uns helfen“ liegen.

■ IN DER EINRICHTUNG

Figuren 12,5 cm – keine Kleinteile; sicher zum Zuhauen

Abwischbar; geeignet für die Sandschale und das Spiel im Freien

Drei Fahrzeuge passen in eine tiefe Schale; die Figuren bleiben auf ihren Sitzen

Je ein Fahrzeug für drei Kinder, oder ein Set für ein Kind

■ WORAUF ZU ACHTEN IST

☐ Dreht das Kind die Figur, damit sie in den Sitz passt, oder versucht es, sie mit Kraft hineinzudrücken?

☐ Wählt das Kind für ein vorgegebenes Problem die passende Helferfigur und kann es seine Wahl begründen?

☐ Gibt das Kind den Figuren Worte – Anweisungen, Trost, Fragen?

☐ Kann das Kind jedes Fahrzeug benennen und sagen, wofür es da ist?

☐ Kann das Kind eine Rettung in der gespielten Reihenfolge nacherzählen?

☐ Wartet das Kind, bis das Fahrzeug eines anderen Kindes ankommt, bevor es handelt?

■ LERNBEREICHE

Körperliche Entwicklung

Kommunikation & Sprache

Persönlich, sozial & emotional

Die Welt verstehen

Mathematik

Kreatives Gestalten

■ DAS SET ERWEITERN

Ergänzen Sie die Menschen, die sie fahren, und die Fahrzeuge, die eine Stadt am Laufen halten – oder verbinden Sie das Set mit dem First-Friends-Haus als dem Ort, zu dem der Krankenwagen einen nach Hause bringt.

First Friends Firefighter

First Friends Policeman

First Friends Garbage Truck

First Friends Road Worker



1 Hinein und heraus

 12–24 Monate
1 Kind + erwachsene Person

SIE BRAUCHEN

Ein Fahrzeug mit seiner Figur.

SO GEHT'S

1. Zeigen Sie das Fahrzeug. Heben Sie die Figur heraus. Sagen Sie „raus“. Reichen Sie sie dem Kind.
2. Halten Sie die offene Hand hin und bitten Sie das Kind, Ihnen die Figur zurückzugeben. Setzen Sie sie hinein. Sagen Sie „rein“.
3. Lassen Sie das Kind probieren. Drehen Sie die Figur, bis sie in den Sitz passt.
4. Schieben Sie das Fahrzeug mit der Figur ein kurzes Stück. Sagen Sie „los geht's“.

LERNSCHWERPUNKT

Feinmotorik

Hinein und heraus

Benennen

Ursache & Wirkung

Einfacher — Die erwachsene Person setzt die Figur ein; das Kind schiebt das Fahrzeug.

Schwieriger — Zwei Fahrzeuge, zwei Figuren – kommt jeder Fahrer wieder in das richtige Fahrzeug?

BEOBACHTEN SIE

Dreht das Kind die Figur, damit sie passt, oder drückt es fester? Drehen, bis es passt, ist Problemlösen; fester drücken noch nicht.

2 Tatü-tata

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

SIE BRAUCHEN

Alle drei Fahrzeuge. Eine Straße auf dem Boden oder ein Streifen Malerkrepp.

SO GEHT'S

1. Reihen Sie die Fahrzeuge auf. Nennen Sie jedes und machen Sie gemeinsam sein Geräusch.
2. Sagen Sie: „Das Feuerwehrauto kommt!“ – das Kind fährt es mit dem passenden Geräusch die Straße entlang.
3. Rufen Sie am Ende „Halt“. Fragen Sie: „Wer sitzt darin?“ und „Welche Aufgabe hat das Fahrzeug?“
4. Wiederholen Sie es mit jedem Fahrzeug; lassen Sie dann das Kind das nächste rufen.

LERNSCHWERPUNKT

Wortschatz

Zuhören

Grobmotorik

Halt und los

Einfacher — Ein Fahrzeug nach dem anderen; die erwachsene Person macht das Geräusch, das Kind fährt.

Schwieriger — Nennen Sie die Aufgabe statt des Fahrzeugs: „Jemand ist verletzt“ – welches Fahrzeug fährt los?

BEOBACHTEN SIE

Achten Sie darauf, ob das Kind den Fahrzeugnamen mit dem passenden Geräusch verbindet und auf das Wort „Halt“ hin anhält. Die Aufgabe ungefragt zu benennen ist der nächste Schritt.

3 Wer kommt zu Hilfe?

 2–4 Jahre
2–4 Kinder + erwachsene Person

SIE BRAUCHEN

Alle drei Fahrzeuge. Drei einfache Requisiten: ein rotes Tuch für ein Feuer, ein Teddy mit Verband, ein Spielzeughund.

SO GEHT'S

1. Legen Sie die Fahrzeuge in die Mitte und benennen Sie sie noch einmal gemeinsam.
2. Zeigen Sie ein Problem. 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

Schlussfolgern

Abwechseln

Die Welt

Einfacher — Zwei Fahrzeuge, zwei ganz eindeutige Probleme.

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.



4 Die ganze Rettung

3–5 Jahre
2–3 Kinder + erwachsene Person

SIE BRAUCHEN

Alle drei Fahrzeuge und Figuren. Eine Krankenhausecke und eine als Feuerwache gestaltete Ecke, jeweils mit einem Tuch oder einer Kiste markiert.

SO GEHT'S

1. Vereinbaren Sie die Geschichte: Wo ist das Problem, und wer wird gerufen?
2. Spielen Sie sie der Reihe nach – der Anruf, die Fahrt, die Ankunft, die Hilfe, die Rückfahrt.
3. Fragen Sie am Ende „Was ist zuerst passiert? Und dann?“ und lassen Sie jedes Kind einen Teil erzählen.
4. Spielen Sie es noch einmal, diesmal tauschen die Kinder die Fahrzeuge.

LERNSCHWERPUNKT

Reihenfolgen bilden

Geschichten erzählen

Rollenspiel

Zusammenarbeit

Einfacher — Nur drei Schritte: anrufen, fahren, helfen.

Schwieriger — Fügen Sie eine Komplikation hinzu – die Straße ist versperrt, oder zwei Personen brauchen gleichzeitig Hilfe.

BEOBACHTEN SIE

Kann das Kind die Ereignisse in der richtigen Reihenfolge nacherzählen? Die Ereignisse einer gerade nachgespielten Geschichte in die richtige Reihenfolge zu bringen, bildet die Brücke vom Spiel zum zusammenhängenden Erzählen.

5 Wie viele Helfer?

3–5 Jahre
1–3 Kinder + erwachsene Person

SIE BRAUCHEN

Alle drei Fahrzeuge und Figuren. Optional: Zahlenkarten 1–6.

SO GEHT'S

1. Zählen Sie die Fahrzeuge gemeinsam und berühren Sie dabei jedes. Dann die Figuren.
2. Fragen Sie „Gibt es mehr Fahrzeuge oder mehr Figuren?“ Reihnen Sie sie zur Kontrolle auf.
3. Zählen Sie die Räder eines Fahrzeugs; schätzen Sie, wie viele es bei allen dreien sind, und zählen Sie dann nach.
4. Drehen Sie eine Zahlenkarte um und setzen Sie genau so viele Figuren in den hinteren Teil des Feuerwehrautos.

LERNSCHWERPUNKT

Zählen

Eins-zu-eins-Zuordnung

Vergleichen

Zahlwörter

Einfacher — Nur Fahrzeuge, von eins bis drei.

Schwieriger — Wie viele Räder haben zwei Fahrzeuge? Erst vorhersagen, dann zählen.

BEOBACHTEN SIE

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

6 Es wird alles gut

3–5 Jahre
2–4 Kinder + erwachsene Person

SIE BRAUCHEN

Der Krankenwagen und ein weiteres Fahrzeug. Zwei Figuren: eine Hilfsperson, eine Person, die Hilfe braucht.

SO GEHT'S

1. Stellen Sie folgende Situation dar: Dieser First Friend ist von der Schaukel gefallen und weint.
2. Der Krankenwagen kommt an. Fragen Sie „Was sagt die Hilfsperson zuerst?“
3. Spielen Sie die Szene mit den Figuren nach – das Gespräch, die Untersuchung und das Hineinheben in den Krankenwagen.
4. Fragen Sie „Wie fühlt sich der Freund jetzt?“ und „Was würde dir guttun?“

LERNSCHWERPUNKT

Gefühle

Einfühlungsvermögen

Sprache

Rollenspiel

Einfacher — Die erwachsene Person spricht für die Hilfsperson; das Kind spricht für den Freund.

Schwieriger — Tauschen Sie die Rollen und fügen Sie eine besorgte Elternfigur hinzu, die ebenfalls beruhigt werden muss.

BEOBACHTEN SIE

Achten Sie darauf, ob das Kind von sich aus tröstende Worte verwendet. Ein Kind, das von dem, was die Hilfsperson tut, zu dem übergeht, was sie sagt, denkt über die Gefühle eines anderen Menschen nach.

