



First Friends Farm Set

Rollenspiel und Routinen der Tierpflege mit Stall, Traktor und Bauernhoftieren. Fördert Sortieren, Zählen, das Bilden von Reihenfolgen und den Wortschatz rund um Tiere und Nahrung.

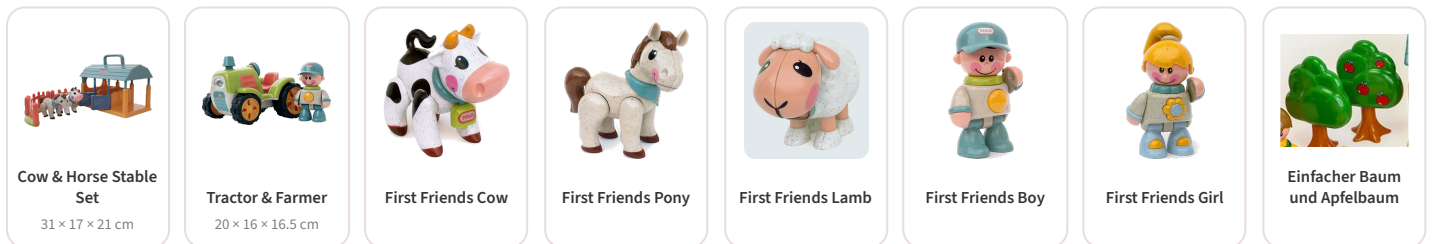
INHALT

Stall, Traktor, 2 Figuren, Bauernhoftiere, 2 Bäume

MARKT

Beides – Zuhause & Bildung

DAS IST IM SET



WAS KINDER LERNEN



Sprache

Tiernamen und Tierlaute, Bauernhofwörter, „im Stall“, „hinter dem Baum“. Sprachliche Anlässe, die sich unmittelbar aus dem Spiel ergeben.



Frühe Mathematik

Die Tiere hinein- und hinauszählen. Zwei im Stall, eines auf der Weide – wie viele sind es zusammen?



Sortieren & Zuordnen

Groß und klein, vier Beine und zwei, frisst Gras oder frisst Äpfel. Jedes Tier gehört in sein Zuhause.



Die Welt verstehen

Woher Milch, Wolle und Äpfel kommen und wer die Arbeit macht.



Reihenfolgen bilden

Die Tiere wecken, füttern, die Kuh melken, Äpfel pflücken, den Stall schließen. Ein Tag auf dem Bauernhof hat eine Reihenfolge.



Fürsorge & Verantwortung

Die Tiere sind auf den Bauern angewiesen. Für etwas zu sorgen ist ein Gefühl, das Kinder hier einüben.

THEMEN

Leben auf dem Bauernhof

Tierwohl

Woher das Essen kommt

Tierlaute

Zählen

Jahreszeiten

Berufe und Tätigkeiten



EIN SET, FÜNF JAHRE SPIEL

1–2 Jahre

Hält ein Tier, macht seinen Laut nach, schiebt den Traktor und bewegt die Beine an den Klickgelenken.

2–3 Jahre

Benennt die Tiere, stellt jedes in den Stall und begleitet das Füttern mit einem Wort.

3–4 Jahre

Sortiert nach Größe oder Futter, zählt die Herde, macht mit einem Partner eine Fütterungsrunde

4–5 Jahre

Spielt mit Freunden den ganzen Bauernhoftag der Reihe nach; erklärt, woher das Essen kommt

VIER MÖGLICHKEITEN, DAS SET ZU NUTZEN



Allein entdecken – ab 12 Monaten

Ein Tier und der Stall. Tierlaute nachahmen, hinein- und herausstellen, die Beine an den Klickgelenken bewegen. Auch der Traktor allein genügt.



Zu zweit mit Anleitung – ab 18 Monaten

Benennen, sortieren, zählen. Die erwachsene Person stellt die Frage; das Kind bewegt die Tiere.



Kleingruppe – 3–5 Jahre

Der Tag des Bauern mit je einer Aufgabe. Drei Kinder an einem Stall funktioniert gut.



Dauerhaftes Angebot

Gestalten Sie auf einem grünen Tuch mit Bauklötzen als Mauern und dem First Friends Haus als Bauernhaus eine Spielumgebung für eine umfassende Themenarbeit rund um den Bauernhof.

IN DER EINRICHTUNG



Keine Kleinteile; Figuren und Tiere sicher zum Zählen



Abwischbar; auch für die Sandschale und den Matsch draußen geeignet



Der Stall dient zugleich als Aufbewahrung; beim Aufräumen kommen die Tiere hinein



Jedes Tier und jede Figur einzeln erhältlich – ein einzelnes ist ersetzbar, nicht das ganze Set

WORAUF ZU ACHTEN IST

- | | |
|--|---|
| ☐ Ordnet das Kind den Laut dem richtigen Tier zu? | ☐ Kann das Kind die Tiere sortieren und die Regel nennen? |
| ☐ Berührt das Kind beim Zählen jedes Tier einmal? | ☐ Bemerkt das Kind ein fehlendes Tier, ohne neu zu zählen? |
| ☐ Kann das Kind den Bauernhoftag der Reihe nach spielen und nacherzählen? | ☐ Verbindet das Kind Milch, Wolle oder Äpfel mit ihrer Herkunft? |

LERNBEREICHE

Körperliche Entwicklung

Kommunikation & Sprache

Persönlich, sozial & emotional

Die Welt verstehen

Mathematik

Kreatives Gestalten

DAS SET ERWEITERN

Erweitern Sie die Herde und den Bauernhof – Welpen und Kätzchen verkaufen sich auch einzeln bestens und gehören hierher, und das Quad gibt dem Bauern ein zweites Fahrzeug.



First Friends Puppy



First Friends Kitten



Quad with Boy



First Friends House



1 Muh, Mäh, Wieher

12–24 Monate
1 Kind + erwachsene Person

SIE BRAUCHEN

Die drei Tiere und der Stall.

SO GEHT'S

1. Halten Sie die Kuh hoch. Sagen Sie „Kuh – muh“. Machen Sie das Muhen besonders laut und deutlich.
2. Reichen Sie sie dem Kind. Warten Sie auf einen Laut oder einen Blick. Machen Sie nach, was zurückkommt.
3. Führen Sie die Kuh in den Stall: „Rein mit dir“. Schließen Sie die Tür.
4. Wiederholen Sie es mit dem Lamm und dem Pony. Öffnen Sie dann den Stall und lassen Sie sie wieder hinaus.

LERNSCHWERPUNKT

Benennen Tierlaute Hinein und heraus
Nachahmen

Einfacher — Nur ein Tier, viele Wiederholungen.

Schwieriger — Machen Sie zuerst den Laut und bitten Sie das Kind, das Tier zu finden.

BEOBACHTEN SIE

Macht das Kind den Laut für das richtige Tier? Einen Tierlaut dem passenden Tier zuzuordnen, gelingt häufig schon vor dem Benennen des Tieres – beides gehört zur Sprachentwicklung.

2 Mit dem Traktor zum Baum

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

SIE BRAUCHEN

Traktor mit Bauer, Apfelbaum und Stall sowie etwa ein Meter freie Bodenfläche.

SO GEHT'S

1. Stellen Sie den Stall an das eine Ende und den Apfelbaum an das andere.
2. Fahren Sie den Traktor zum Baum: „Auf zum Äpfelpflücken“. Halten Sie an. „Pflück einen!“
3. Fahren Sie zurück zum Stall. „Wieder zu Hause.“ Parken Sie ihn.
4. Lassen Sie das Kind fahren. Lassen Sie für ein zweites Kind das Pony nebenherlaufen.

LERNSCHWERPUNKT

Grobmotorik Positionswörter Reisen Halt und los

Einfacher — Eine kürzere Fahrt, mit Ihrer Hand am Traktor.

Schwieriger — Fügen Sie ein Hindernis hinzu – ein Klotz auf dem Weg. Wie kommt der Traktor herum?

BEOBACHTEN SIE

Hält das Kind am Baum an und tut dort etwas, oder fährt es nur? Eine Fahrt mit einem Zweck an beiden Enden ist eine Geschichte mit zwei Ereignissen.

3 Wer wohnt wo?

2–4 Jahre
1–3 Kinder + erwachsene Person

SIE BRAUCHEN

Lassen Sie die Kinder die Tiere auswählen, die im Stall leben, und sie hineinstellen.

SO GEHT'S

1. Mischen Sie alles in der Mitte durcheinander. „Wer wohnt im Stall?“ Sortieren Sie die Tiere hinein.
2. „Wer kümmert sich um sie?“ Stellen Sie den Jungen und das Mädchen an die Stalltür.
3. Sortieren Sie auf andere Art noch einmal: große Tiere hierhin, kleine dorthin.
4. Sortieren Sie ein weiteres Mal: Wer frisst Gras? Wer frisst Äpfel? Stellen Sie sie an den richtigen Baum.

LERNSCHWERPUNKT

Sortieren Klassifikation Schlussfolgern
Wortschatz

Einfacher — Nur zwei Gruppen: Tiere und Menschen.

Schwieriger — Bitten Sie das Kind, eine Regel zu erfinden und danach zu sortieren – und raten Sie dann seine Regel.

BEOBACHTEN SIE

Kann das Kind die Regel nennen, nach der es sortiert hat? Zuerst nach einem offensichtlichen Merkmal, dann nach einer vorgegebenen Regel und schließlich nach einer selbst entwickelten Regel zu sortieren, zeigt eine klare Entwicklungsabfolge. Halten Sie fest, auf welcher Stufe sich jedes Kind befindet.



4 Hineinzählen

 3–5 Jahre
1–3 Kinder + erwachsene Person

SIE BRAUCHEN

Alle Tiere und der Stall. Optional: Zahlenkarten 1–5.

SO GEHT'S

1. Abends: Zählen Sie jedes Tier in den Stall und berühren Sie es beim Zählen.
2. Schließen Sie die Tür. „Wie viele sind drinnen?“ Sagen Sie die Gesamtzahl gemeinsam.
3. Morgens: Zählen Sie sie hinaus. Verstecken Sie eines, bevor das Kind hinschaut. „Sind alle da?“
4. Drehen Sie eine Zahlenkarte um und setzen Sie genau so viele Tiere auf die Weide.

LERNSCHWERPUNKT

Zählen

Eins-zu-eins-Zuordnung

Kardinalzahl

Eines fehlt

Einfacher — Nur zwei Tiere; die erwachsene Person zählt laut mit.

Schwieriger — „Drei drinnen und eines auf der Weide – wie viele sind es zusammen?“

BEOBACHTEN SIE

Achten Sie darauf, ob das Kind die zuletzt genannte Zahl als Gesamtanzahl versteht. Ein Kind, das bemerkt, dass ein Tier fehlt, ohne erneut zu zählen, kann sich die Anzahl merken.

5 Der Tag des Bauern

 3–5 Jahre
2–3 Kinder + erwachsene Person

SIE BRAUCHEN

Das ganze Set. Optional: ein Tuch für den Markt.

SO GEHT'S

1. Vereinbaren Sie die Aufgaben des Tages und wer was übernimmt. Ein Kind ist der Bauer, eines die Helferin oder der Helfer.
2. Spielen Sie den Vormittag durch: den Stall öffnen, jedes Tier füttern, die Kuh melken.
3. Nachmittag: Äpfel vom Baum pflücken, den Traktor beladen, zum Markt fahren und sie verkaufen.
4. Abend: Die Tiere kommen wieder hinein, der Stall wird geschlossen. Fragen Sie „Was hat der Bauer zuerst gemacht? Und zuletzt?“

LERNSCHWERPUNKT

Reihenfolgen bilden

Rollenspiel

Zusammenarbeit

Zeitliche Begriffe

Einfacher — Nur drei Aufgaben: füttern, melken, die Tiere für die Nacht in den Stall bringen.

Schwieriger — Es regnet, oder das Pony ist ausgebüxt – wie verändert sich der Tag?

BEOBACHTEN SIE

Kann das Kind sich die Reihenfolge der Aufgaben merken und sie nacherzählen? Ein Problem mitten in der Geschichte zu lösen, geht über das bloße Nachspielen eines vertrauten Tagesablaufs hinaus.

6 Woher kommt das?

 4–5 Jahre
2–4 Kinder + erwachsene Person

SIE BRAUCHEN

Die Kuh, das Lamm, der Apfelbaum. Drei echte Dinge oder Bilder: ein Milchkarton, eine Wollsocke, ein Apfel.

SO GEHT'S

1. Zeigen Sie die Milch. „Woher kommt das?“ Lassen Sie die Kinder raten und stellen Sie dann die Kuh daneben.
2. Zeigen Sie die Socke und lassen Sie die Kinder den Stoff fühlen. Fragen Sie: „Welches Tier gibt uns Wolle?“ Ordnen Sie die Socke dem Lamm zu.
3. Zeigen Sie den Apfel. Ordnen Sie ihn dem Baum zu. Tun Sie, als ob Sie einen pflücken.
4. Fragen Sie „Was muss der Bauer tun, um die Milch zu bekommen?“ und spielen Sie es nach.

LERNSCHWERPUNKT

Die Welt verstehen

Zuordnen

Wortschatz

Schlussfolgern

Einfacher — Nur ein Paar: Milch und Kuh.

Schwieriger — Fragen Sie, was das Tier im Gegenzug vom Bauern braucht – Futter, Wasser, Unterschlupf.

BEOBACHTEN SIE

Verbindet das Kind das Produkt mit dem Tier und dann die Bedürfnisse des Tieres mit dem Bauern? In dieser zweistufigen Verbindung hört „der Bauernhof“ auf, ein Thema zu sein, und wird zum Verständnis.

