



First Friends Farm Set

Rollenspel en dagelijkse verzorging van dieren met een stal, een tractor en boerderijdieren. Ondersteunt sorteren, tellen, het ordenen van handelingen en de woordenschat rond dieren en voeding.

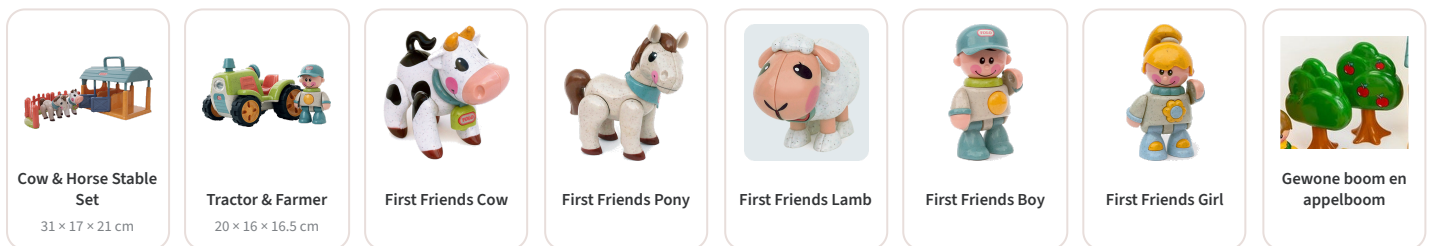
INHOUD

Stal, tractor, 2 figuurtjes, boerderijdieren, 2 bomen

MARKT

Thuis & onderwijs

DIT ZIT IN DE SET



WAT KINDEREN LEREN



Taal

Dierennamen en geluiden, boerderijwoorden, 'in de stal', 'achter de boom'. Taal die vanzelf bij het spel hoort.



Beginnende rekenvaardigheid

Tel de dieren de stal in en weer uit. Twee in de stal, één in de wei — hoeveel zijn het samen?



Sorteren & koppelen

Groot en klein, vier poten en twee, eet gras of eet appels. Elk dier naar zijn eigen huis.



De wereld begrijpen

Waar melk, wol en appels vandaan komen, en wie het werk doet.



Volgorde

Wakker maken, voeren, de koe melken, appels plukken, de stal sluiten. Een boerderijdag heeft een volgorde.



Zorg & verantwoordelijkheid

De dieren hebben de boer nodig. Kinderen oefenen hier hoe het voelt om voor iets te zorgen.

THEMA'S

Boerderijleven

Dierenwelzijn

Waar ons eten vandaan komt

Dierengeluiden

Tellen

Seizoenen

Beroepen van mensen



EÉN SET, VIJF JAAR SPELEN



VIER MANIEREN OM DE SET TE GEBRUIKEN



Zelf ontdekken — 12 maanden+

Eén dier en de stal. Geluid, erin, eruit, de pootjes laten klikken. Alleen de tractor kan ook.



Duo met een volwassene — 18 maanden+

Benoemen, sorteren, tellen. De volwassene stelt de vraag; het kind verplaatst de dieren.



Kleine groep — 3-5 jaar

De dag van de boer met elk één taak. Drie kinderen rond één stal werkt goed.



Doorlopend aanbod

Op een groene doek met blokken als muren en het First Friends-huis als boerderij, voor een heel boerderijthema.

IN DE GROEP



Geen kleine onderdelen; figuurtjes en dieren veilig om op te bijten



Afneembaar met een doekje; prima voor de zandbak en modder buiten



De stal dient als opbergplek; de dieren gaan bij het opruimen naar binnen



Elk dier en figuurtje los verkrijgbaar — vervang er één, niet de hele set

WAAR JE OP LET

- ☐ Koppelt het kind het geluid aan het juiste dier?
- ☐ Raakt het kind elk dier één keer aan terwijl het telt?
- ☐ Kan het kind de boerderijdag in volgorde spelen en navertellen?
- ☐ Kan het kind de dieren sorteren en de regel noemen?
- ☐ Merkt het kind dat er een dier ontbreekt zonder opnieuw te tellen?
- ☐ Koppelt het kind melk, wol of appels aan waar ze vandaan komen?

LEERGEBIEDEN

Lichamelijke ontwikkeling

Communicatie & taal

Persoonlijk, sociaal & emotioneel

De wereld begrijpen

Wiskunde

Expressieve vorming

BREID DE SET UIT

Laat de kudde en het erf groeien — het hondje en het katje worden los al in grote aantallen verkocht en passen hier goed, en de quad geeft de boer een tweede voertuig.



First Friends Puppy



First Friends Kitten



Quad with Boy



First Friends House



1 Boe, bèè, hihi

12–24 maanden
1 kind + volwassene

JE HEBT NODIG

De drie dieren en de stal.

WAT JE DOET

1. Houd de koe omhoog. Zeg “koe — boe”. Maak het geluid extra luid.
2. Geef de koe aan het kind. Wacht op een geluid of een blik. Doe na wat er terugkomt.
3. Laat de koe de stal in lopen: “ga maar naar binnen”. Doe de deur dicht.
4. Herhaal met het lammetje en de pony. Open daarna de stal en laat ze eruit.

LEERDOEL

Benoemen Dierengeluiden In en uit Nadoen

Makkelijker — Maar één dier, veel herhalingen.

Moeilijker — Maak eerst het geluid en vraag het kind het dier te zoeken.

LET OP

Maakt het kind het geluid bij het juiste dier? Het geluid aan het juiste dier koppelen komt vóór het benoemen van het dier — beide horen bij de taalontwikkeling.

2 Met de tractor naar de boom

18 maanden – 3 jaar
1–2 kinderen + volwassene

JE HEBT NODIG

De tractor en boer, de appelboom, de stal. Een meter vrije vloer.

WAT JE DOET

1. Zet de stal aan het ene eind en de appelboom aan het andere.
2. Rijd met de tractor naar de boom: “op naar de appels”. Stop. “Pluk er één!”
3. Rijd terug naar de stal. “Weer thuis.” Parkeer hem.
4. Laat het kind rijden. Laat de pony naast de tractor meelopen voor een tweede kind.

LEERDOEL

Grove motoriek Plaatswoorden Reizen

Stoppen en gaan

Makkelijker — Een kortere rit met de hand van de volwassene op de tractor.

Moeilijker — Voeg een obstakel toe — een blok op de weg. Hoe komt de tractor erlangs?

LET OP

Stopt het kind bij de boom en doet het daar iets, of rijdt het alleen maar? Een rit met een doel aan beide kanten is een verhaal met twee gebeurtenissen.

3 Wie woont waar?

2–4 jaar
1–3 kinderen + volwassene

JE HEBT NODIG

Alle dieren, beide figuurtjes, de stal en beide bomen.

WAT JE DOET

1. Leg alles door elkaar in het midden. “Wie woont er in de stal?” Sorteert de dieren door ze in de stal te zetten.
2. “Wie zorgt voor ze?” Zet de jongen en het meisje bij de staldeur.
3. Sorteert opnieuw op een andere manier: grote dieren hier, kleine daar.
4. Sorteert nog eens: wie eet gras? Wie eet appels? Zet ze bij de juiste boom.

LEERDOEL

Sorteren Indelen Redeneren Woordenschat

Makkelijker — Maar twee groepen: dieren en mensen.

Moeilijker — Vraag het kind een regel te bedenken en daarop te sorteren — raad dan zijn regel.

LET OP

Kan het kind de regel noemen waarop het sorteert? Sorteren op een duidelijk kenmerk, dan op een gegeven regel, dan op een eigen regel is een duidelijke ontwikkelingslijn — noteer waar elk kind zich bevindt.



4 Tel ze naar binnen

 3–5 jaar
1–3 kinderen + volwassene

JE HEBT NODIG

Alle dieren en de stal. Optioneel: cijferkaarten 1–5.

WAT JE DOET

1. 's Avonds: tel elk dier de stal in en raak het aan terwijl je telt.
2. Doe de deur dicht. "Hoeveel zijn er binnen?" Zeg samen het totaal.
3. 's Ochtends: tel ze naar buiten. Verstop er één voordat het kind kijkt. "Is iedereen er?"
4. Draai een cijferkaart om en zet precies zoveel dieren in de wei.

LEERDOEL

Tellen

Eén-op-één-correspondentie

Kardinaliteit

Eentje ontbreekt

Makkelijker — Maar twee dieren; de volwassene telt hardop mee.

Moeilijker — "Drie binnen en één in de wei — hoeveel zijn het samen?"

LET OP

Let erop of het laatst genoemde getal als totaal wordt gebruikt. Een kind dat merkt dat er één ontbreekt zonder opnieuw te tellen, houdt het getal in zijn hoofd vast.

5 De dag van de boer

 3–5 jaar
2–3 kinderen + volwassene

JE HEBT NODIG

De hele set. Optioneel: een doek voor de markt.

WAT JE DOET

1. Spreek de taken voor de dag af en wie wat doet. Eén kind is de boer, één de helper.
2. Speel de ochtend: open de stal, voer elk dier, melk de koe.
3. Middag: pluk appels van de boom, laad de tractor, rijd naar de markt en verkoop ze.
4. Avond: dieren weer naar binnen, stal dicht. Vraag "wat deed de boer eerst? En als laatste?"

LEERDOEL

Volgorde

Rollenspel

Samenwerken

Tijdwoorden

Makkelijker — Maar drie taken: voeren, melken, naar bed.

Moeilijker — Het regent, of de pony ontsnapt — hoe verandert de dag?

LET OP

Kan het kind de volgorde van de taken onthouden en navertellen? Een probleem oplossen midden in het verhaal is een stap verder dan een routine.

6 Waar komt het vandaan?

 4–5 jaar
2–4 kinderen + volwassene

JE HEBT NODIG

De koe, het lammetje, de appelboom. Drie echte dingen of plaatjes: een pak melk, een wollen sok, een appel.

WAT JE DOET

1. Laat de melk zien. "Waar komt dit vandaan?" Laat de kinderen raden en zet dan de koe ernaast.
2. Laat de sok zien. Voel eraan. "Welk dier geeft ons wol?" Koppel aan het lammetje.
3. Laat de appel zien. Koppel aan de boom. Doe alsof je er een plukt.
4. Vraag "wat moet de boer doen om de melk te krijgen?" en speel het na.

LEERDOEL

De wereld begrijpen

Koppelen

Woordenschat

Redeneren

Makkelijker — Maar één paar: melk en koe.

Moeilijker — Vraag wat het dier in ruil van de boer nodig heeft — voedsel, water, onderdak.

LET OP

Koppelt het kind het product aan het dier, en daarna de behoeften van het dier aan de boer? Met die twee verbanden wordt 'de boerderij' meer dan een thema: het kind gaat begrijpen hoe het boerderijleven werkt.
