



First Friends Play House Set

Ein zentraler Bestandteil der Puppenecke. Fördert freies Rollenspiel rund um Alltagsroutinen und Familienrollen sowie die Verwendung räumlicher Begriffe und das Geschichtenerzählen zu zweit und in Kleingruppen.

INHALT

Haus mit ausziehbarem Garten, Tisch und Stuhl, 4 Figuren, 1 Haustier, 1 Bettchen

MARKT

Beides – Zuhause & Bildung

DAS IST IM SET



First Friends House
22 × 22 × 23 cm



First Friends Girl



First Friends Father



First Friends Baby with Crib
9,5 × 8,5 × 12 cm



First Friends Puppy



Tisch und Stuhl

WAS KINDER LERNEN



Gemeinsames Spielen

Ein Haus ist ein Ort, an dem man zusammen ist. Rollen, Regeln, wer wo schläft und wer den Hund füttert.



Sprache

Küche, Schlafzimmer, Garten, oben, draußen. Positions- und Haushaltswörter im Gebrauch, nicht auf einer Liste.



Reihenfolgen bilden

Vom Morgen bis zur Schlafenszeit, von drinnen nach draußen. Ein Tag zu Hause ist eine Geschichte mit einer Reihenfolge.



Feinmotorik

Die Tür öffnen, den Garten ausziehen, eine Figur an den Tisch setzen, Tisch und Stuhl platzieren.



Emotionale Kompetenz

Zu Hause erleben Menschen viele Gefühle. Anhand einer Figur, die müde, wütend oder aufgeregt ist, können Kinder in einem geschützten Rahmen über diese Gefühle sprechen.



Die Welt verstehen

Woher Licht und Wärme kommen, was ein Haus kühl hält, was im Garten wächst.

THEMEN

Leben zu Hause

Meine Familie

Ein Tag in unserem Haus

Zimmer und was darin ist

Haustiere

Der Garten

Wetter und Jahreszeiten



■ EIN SET, FÜNF JAHRE SPIEL

1–2 Jahre

Öffnet und schließt die Tür, setzt eine Figur hinein und nimmt sie heraus, trägt das Haus am Griff

2–3 Jahre

Benennt die Zimmer, bringt das Baby ins Bett, füttert den Welpen, spielt neben einem Freund

3–4 Jahre

Spielt mit einem Partner einen Tagesablauf nach; richtet die Zimmer ein und sagt, warum

4–5 Jahre

Spielt mit drei anderen Kindern eine zusammenhängende Geschichte aus dem Familienalltag nach – mit Besuch, Problemen, einem Ausflug und der Rückkehr nach Hause.

■ VIER MÖGLICHKEITEN, DAS SET ZU NUTZEN



Allein entdecken – ab 12 Monaten

Das Haus auf dem Boden mit einer Figur. Tür, Griff, Garten. Reicht für lange Zeit.



Zu zweit mit Anleitung – ab 2 Jahren

Ein Zimmer einrichten, das Baby ins Bett bringen. Die erwachsene Person fragt, wo und warum; das Kind entscheidet.



Kleingruppe – 3–5 Jahre

Ein Tag zu Hause oder ein Besucher an der Tür, mit je einer Figur. Drei Kinder an einem Haus funktioniert gut.



Dauerhaftes Angebot

Das Herz der Puppenecke. Ergänzen Sie das Family Set und das Emergency Vehicles Set, und das Haus wird zu dem Ort, zu dem jede Geschichte zurückkehrt.

■ IN DER EINRICHTUNG



Keine Kleinteile; Figuren 12,5 cm; sicher zum Zuhauen



Abwischbar; Tisch, Stuhl und Figuren lassen sich waschen



Das Haus lässt sich mit allen Teilen darin schließen und hat einen Tragegriff für Kinder.



Jede Figur einzeln erhältlich – eine einzelne ist ersetzbar, nicht das ganze Set

■ WORAUF ZU ACHTEN IST

- | | |
|---|---|
| ☐ Öffnet das Kind die Tür, um nach einer versteckten Figur zu suchen? | ☐ Kann das Kind die Zimmer benennen und Tisch und Stuhl mit einer Begründung platzieren? |
| ☐ Spielt das Kind einen Ablauf der Reihe nach nach und erzählt ihn nach? | ☐ Begrüßt das Kind, bietet es etwas an und fragt es, wenn Besuch kommt? |
| ☐ Erkennt das Kind Zusammenhänge zwischen Hitze und Abkühlung sowie zwischen Sonne und Schatten und kann es diese begründen? | ☐ Spricht das Kind darüber, wie sich eine Figur fühlt und was helfen würde? |

■ LERNBEREICHE

Körperliche Entwicklung

Kommunikation & Sprache

Persönlich, sozial & emotional

Die Welt verstehen

Mathematik

Kreatives Gestalten

■ DAS SET ERWEITERN

Vervollständigen Sie die Familie, ergänzen Sie ein Haustier und geben Sie ihnen einen Ort, an den sie gehen können – dieselben Figuren passen in jedes First-Friends-Fahrzeug.



First Friends Mother



First Friends Grandfather



First Friends Kitten



First Friends Scooter with Puppy



1 Die Tür öffnen

12–24 Monate
1 Kind + erwachsene Person

SIE BRAUCHEN

Das Haus und eine Figur.

SO GEHT'S

1. Klopfen Sie an die Tür. Sagen Sie „klopf, klopf“. Öffnen Sie sie. Sagen Sie „Hallo!“
2. Setzen Sie die Figur hinein. Schließen Sie die Tür. Sagen Sie „Tschüss“.
3. Lassen Sie das Kind die Tür öffnen und die Figur finden. Freuen Sie sich mit ihm.
4. Tauschen Sie: Das Kind versteckt die Figur, Sie klopfen und finden sie.

LERNSCHWERPUNKT

Feinmotorik

Hinein und heraus

Objektpermanenz

Erste Wörter

Einfacher — Lassen Sie die Tür angelehnt, sodass sie sich mit einem leichten Schubs öffnet.

Schwieriger — Verstecken Sie die Figur in einem benannten Zimmer – „Ist sie in der Küche?“

BEOBACHTEN SIE

Sucht das Kind die Figur hinter der geschlossenen Tür? Wenn es erwartet, dass die Figur weiterhin dort ist, zeigt sich die Entwicklung der Objektpermanenz. Vor dem Öffnen anzuklopfen, zeigt, dass es einen vertrauten Handlungsablauf gelernt hat.

2 Wohin kommt das?

2–3 Jahre
1–2 Kinder + erwachsene Person

SIE BRAUCHEN

Das Haus mit Tisch und Stuhl, ausgeräumt.

SO GEHT'S

1. Benennen Sie die Zimmer gemeinsam und zeigen Sie darauf. Ziehen Sie den Garten aus und benennen Sie ihn auch.
2. Reichen Sie den Tisch. „Wohin kommt er?“ Lassen Sie das Kind ihn platzieren.
3. Dann den Stuhl, das Bettchen und jede Figur. Fragen Sie hin und wieder „Warum dorthin?“
4. Wenn das Haus voll ist, setzen Sie die Familie hinein und fragen Sie, wer wo schläft.

LERNSCHWERPUNKT

Wortschatz

Positionswörter

Schlussfolgern

Sortieren

Einfacher — Die erwachsene Person nennt das Zimmer, bevor sie das Teil reicht.

Schwieriger — Legen Sie absichtlich etwas ins falsche Zimmer und schauen Sie, wer es bemerkt.

BEOBACHTEN SIE

Achten Sie auf „in“, „auf“, „neben“, „oben“. Ein Kind, das erklärt, warum das Bett im Schlafzimmer steht, denkt über die Funktion nach und kopiert nicht nur.

3 Vom Morgen bis zur Schlafenszeit

2–4 Jahre
1–3 Kinder + erwachsene Person

SIE BRAUCHEN

Das Haus, Tisch und Stuhl, alle Figuren und der Welp.

SO GEHT'S

1. Alle schlafen. „Es ist Morgen – wer wacht zuerst auf?“
2. Frühstück am Tisch, mit dem Welpen in den Garten, zum Mittagessen wieder herein.
3. Baden, Geschichte, das Baby ins Bettchen, Licht aus.
4. Fragen Sie „Was haben wir zuerst gemacht? Dann?“ und lassen Sie jedes Kind einen Teil erzählen.

LERNSCHWERPUNKT

Reihenfolgen bilden

Abläufe

Rollenspiel

Zeitliche Begriffe

Einfacher — Nur drei Szenen: Frühstück, Garten, Bett.

Schwieriger — Etwas geht schief – der Welp büxt aus, das Baby will nicht schlafen. Wie löst die Familie es?

BEOBACHTEN SIE

Kann das Kind den Tagesablauf in der gespielten Reihenfolge nacherzählen? Wenn es ein Problem in die Geschichte einbaut und eine Lösung dafür findet, beginnt sich eine zusammenhängende Erzählhandlung zu entwickeln. Ein Problem hinzuzufügen und zu lösen ist der Beginn einer Handlung.



4 Besuch

3–5 Jahre
2–4 Kinder + erwachsene Person

SIE BRAUCHEN

Das Haus und die Familie. Eine oder zwei zusätzliche First-Friends-Figuren als Besucher.

SO GEHT'S

1. Die Familie ist zu Hause. Ein Besucher klopft. „Wer könnte das sein?“
2. Das Kind, das die Tür öffnet, entscheidet, wer zu Besuch kommt: die Oma, ein Freund oder der Postbote. Anschließend begrüßt es den Besuch.
3. Was machen wir mit einem Besucher? Etwas zu trinken anbieten, den Garten zeigen, ein Spiel spielen.
4. Verabschieden Sie sich und winken Sie. Tauschen Sie die Rollen und klopfen Sie wieder.

LERNSCHWERPUNKT

Gemeinsames Spielen

Begrüßungen

Abwechseln

Fantasie

Einfacher — Die erwachsene Person ist der Besucher und zeigt die Begrüßung vor.

Schwieriger — Der Besucher braucht etwas – hat einen Hund verloren, ist hungrig, ist neu in der Straße.

BEOBACHTEN SIE

Achten Sie darauf, ob die Kinder ihre Figuren Begrüßungen, Angebote und Fragen formulieren lassen. Beim Empfangen von Besuch üben sie im Kleinen den Umgang mit sozialen Regeln.

5 Warme Sonne, kühle Luft

3–5 Jahre
1–3 Kinder + erwachsene Person

SIE BRAUCHEN

Das Haus mit Garten und Klimaanlage. Ein paar kleine Papier- oder Stoffreste, die als Luftzug gewedelt werden.

SO GEHT'S

1. Zeigen Sie auf die Klimaanlage. „Wofür ist das?“ Sprechen Sie darüber, wie man an einem heißen Tag einen Raum kühl hält.
2. Zeigen Sie auf die Dachpaneele. „Wofür sind die?“ Sprechen Sie darüber, woher Licht und Wärme kommen.
3. Ziehen Sie den Garten aus. „Was könnten wir hier anbauen?“ Pflanzen Sie ein Blatt und gießen Sie es mit einer Spielkanne.
4. Setzen Sie den Welpen in den Garten. Warum mag der Welpen die Sonne? Wohin geht er, wenn es heiß ist?

LERNSCHWERPUNKT

Die Welt verstehen

Wetter

Wortschatz

Schlussfolgern

Einfacher — Nur die Klimaanlage: heißer Tag, kühler Raum.

Schwieriger — Fragen Sie, was die Familie an einem kalten Tag tut und welcher Teil des Hauses dabei hilft.

BEOBACHTEN SIE

Verbindet das Kind eine Ursache mit einer Wirkung und sagt es? „Es ist heiß, also geht der Welpen hinein“ ist echtes Schlussfolgern.

6 Das Baby will nicht schlafen

3–5 Jahre
2–3 Kinder + erwachsene Person

SIE BRAUCHEN

Das Haus, das Bettchen, das Baby und zwei Familienfiguren.

SO GEHT'S

1. Schlafenszeit. Das Baby liegt im Bettchen und weint. „Was könnte los sein?“
2. Lassen Sie jedes Kind eine Sache vorschlagen und spielen Sie sie nach – Hunger, zu warm, will eine Geschichte, vermisst den Welpen.
3. Probieren Sie jede Idee mit den Figuren aus. Entscheiden Sie gemeinsam, was hilft.
4. Fragen Sie „Wie fühlt sich der Papa? Wie fühlt sich das Baby jetzt?“

LERNSCHWERPUNKT

Einfühlungsvermögen

Problemlösen

Gefühle

Rollenspiel

Einfacher — Nur zwei Ideen, von der erwachsenen Person vorgeschlagen; das Kind wählt eine.

Schwieriger — Beim ersten Mal hilft nichts – was würdest du als Nächstes versuchen?

BEOBACHTEN SIE

Achten Sie darauf, dass die Kinder über die Bedürfnisse des Babys nachdenken und nicht über ihre eigenen. Das Gefühl des Elternteils ebenso zu benennen wie das des Babys ist ein echter Schritt in der Perspektivübernahme.

