



First Friends Play House Set

Een centraal onderdeel van de huishoek. Ondersteunt vrij rollenspel rond dagelijkse routines en gezinsrollen, het gebruik van ruimtelijke begrippen en het vertellen van verhalen in tweetallen en kleine groepen.

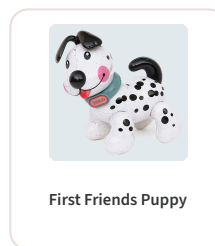
INHOUD

Huis met uitschuifbare tuin, tafel en stoel, 4 figuurtjes, 1 huisdier, 1 bedje

MARKT

Thuis & onderwijs

DIT ZIT IN DE SET



WAT KINDEREN LEREN



Sociaal spel

Een huis is een plek om samen te zijn. Rollen, regels, wie waar slaapt en wie de hond voert.



Taal

Keuken, slaapkamer, tuin, boven, buiten. Plaatswoorden en huishoudwoorden in gebruik, niet op een lijstje.



Volgorde

Van ochtend tot bedtijd, van binnen naar buiten. Een dag thuis is een verhaal met een volgorde.



Fijne motoriek

Open de deur, schuif de tuin uit, zet een figuurtje aan tafel, plaats de tafel en stoel.



Emoties herkennen en begrijpen

Thuis zijn er allerlei gevoelens. Over een figuurtje dat moe, boos of opgewonden is, kun je veilig praten.



De wereld begrijpen

Waar het licht en de warmte vandaan komen, wat een huis koel houdt, wat er in de tuin groeit.

THEMA'S

Thuis

Mijn gezin

Een dag in ons huis

Kamers en de dingen erin

Huisdieren

De tuin

Weer en seizoenen



EÉN SET, VIJF JAAR SPELEN

1-2 jaar

Doet de deur open en dicht, zet een figuurtje erin en haalt het er weer uit, draagt het huis aan het handvat

2-3 jaar

Benoemt de kamers, legt de baby te slapen, voert het hondje, speelt naast een vriendje

3-4 jaar

Speelt een routine na met een maatje; richt de kamers in en zegt waarom

4-5 jaar

Speelt met drie vriendjes een gezinsverhaal — bezoek, problemen, een uitstapje en weer thuis

VIER MANIEREN OM DE SET TE GEBRUIKEN



Zelf ontdekken — 12 maanden+

Het huis op de vloer met één figuurtje. Deur, handvat, tuin. Genoeg voor lange tijd.



Duo met een volwassene — 2 jaar+

Richt een kamer in, leg de baby te slapen. De volwassene vraagt waar en waarom; het kind beslist.



Kleine groep — 3-5 jaar

Een dag thuis of een bezoeker aan de deur met elk één figuurtje. Drie kinderen rond één huis werkt goed.



Doorlopend aanbod

Het hart van de huishoek. Voeg de Family Set en de Emergency Vehicles Set toe en het huis wordt de plek waar elk verhaal naar terugkeert.

IN DE GROEP



Geen kleine onderdelen; figuurtjes 12,5 cm; veilig om op te bijten



Afneembaar met een doekje; tafel, stoel en figuurtjes kunnen worden gewassen



Sluit met alles erin; draaghandvat voor kinderen



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

WAAR JE OP LET

- ☐ Doet het kind de deur open om een verstopt figuurtje te zoeken?
- ☐ Kan het kind de kamers benoemen en de tafel en stoel met een reden plaatsen?
- ☐ Speelt het kind een routine in volgorde na en vertelt het die na?
- ☐ Begroet het kind, biedt het iets aan en stelt het vragen als er bezoek komt?
- ☐ Legt het kind uit hoe warm en koel, en zon en schaduw met elkaar samenhangen?
- ☐ Praat het kind over hoe een figuurtje zich voelt en wat zou helpen?

LEERGEBIEDEN

Lichamelijke ontwikkeling

Communicatie & taal

Persoonlijk, sociaal & emotioneel

De wereld begrijpen

Wiskunde

Expressieve vorming

BREID DE SET UIT

Maak het gezin compleet, voeg een huisdier toe en geef ze een plek om heen te gaan — dezelfde figuurtjes passen in elk First Friends voertuig.



First Friends Mother



First Friends Grandfather



First Friends Kitten



First Friends Scooter with Puppy



1 Doe de deur open

 12–24 maanden
 1 kind + volwassene

JE HEBT NODIG

Het huis en één figuurtje.

WAT JE DOET

1. Klop op de deur. Zeg “klop klop”. Doe hem open. Zeg “hallo!”
2. Zet het figuurtje binnen. Doe de deur dicht. Zeg “dag dag”.
3. Laat het kind de deur openen en het figuurtje vinden. Maak er een feestje van.
4. Wissel: het kind verstopt het figuurtje, jij klopt en vindt het.

LEERDOEL

Fijne motoriek

In en uit

Objectpermanentie

Eerste woordjes

Makkelijker — Laat de deur op een kier staan, zodat hij met een lichte duw opengaat.

Moeilijker — Verstop het figuurtje in een benoemde kamer — “is ze in de keuken?”

LET OP

Zoekt het kind het figuurtje achter de gesloten deur? Verwachten dat het er nog is, is objectpermanentie — en kloppen voor je opendoet is een aangeleerde routine.

2 Waar moet het heen?

 2–3 jaar
 1–2 kinderen + volwassene

JE HEBT NODIG

Het huis met zijn tafel en stoel, leeggehaald.

WAT JE DOET

1. Benoem samen de kamers en wijs ze aan. Schuif de tuin uit en benoem die ook.
2. Geef de tafel aan het kind. “Waar moet die heen?” Laat het kind hem plaatsen.
3. Dan de stoel, het bedje en elk figuurtje. Vraag af en toe “waarom daar?”
4. Als het huis vol is, zet je het gezin erin en vraag je wie waar slaapt.

LEERDOEL

Woordenschat

Plaatswoorden

Redeneren

Sorteren

Makkelijker — De volwassene benoemt de kamer voordat hij het stuk aangeeft.

Moeilijker — Zet met opzet iets in de verkeerde kamer en kijk wie het merkt.

LET OP

Luister naar ‘in’, ‘op’, ‘naast’, ‘boven’. Een kind dat uitlegt waarom het bed in de slaapkamer staat, redeneert over functie en kopieert niet alleen.

3 Van ochtend tot bedtijd

 2–4 jaar
 1–3 kinderen + volwassene

JE HEBT NODIG

Het huis, tafel en stoel, alle figuurtjes en het hondje.

WAT JE DOET

1. Iedereen slaapt. “Het is ochtend — wie wordt het eerst wakker?”
2. Ontbijt aan tafel, met het hondje naar de tuin, weer binnen voor de lunch.
3. Bad, verhaaltje, baby in het bedje, licht uit.
4. Vraag “wat hebben we eerst gedaan? En toen?” en laat elk kind een stukje vertellen.

LEERDOEL

Volgorde

Routines

Rollenspel

Tijdwoorden

Makkelijker — Maar drie scènes: ontbijt, tuin, bed.

Moeilijker — Er gaat iets mis — het hondje ontsnapt, de baby wil niet slapen. Hoe lost het gezin het op?

LET OP

Kan het kind de dag navertellen in de volgorde waarin hij gespeeld is? Een probleem toevoegen en oplossen is het begin van een plot.



4 Bezoek

 3–5 jaar
2–4 kinderen + volwassene

JE HEBT NODIG

Het huis en het gezin. Een of twee extra First Friends figuurtjes als bezoekers.

WAT JE DOET

1. Het gezin is thuis. Er klopt een bezoeker. “Wie zou het kunnen zijn?”
2. Het kind bij de deur beslist: oma, een vriendje, de postbode. Begroet ze.
3. Wat doen we met bezoek? Iets te drinken aanbieden, de tuin laten zien, een spelletje spelen.
4. Zeg gedag en zwaai. Wissel van rol en klop opnieuw.

LEERDOEL

Sociaal spel

Begroetingen

Op je beurt wachten

Fantasie

Makkelijker — De volwassene is de bezoeker en doet de begroeting voor.

Moeilijker — De bezoeker heeft iets nodig — is een hond kwijt, heeft honger, is nieuw in de straat.

LET OP
Luister naar begroetingen, aanbiedingen en vragen die aan de figuurtjes worden gericht. Een bezoeker ontvangen is een oefening in sociale regels in het klein.
5 Warme zon, koele lucht

 3–5 jaar
1–3 kinderen + volwassene

JE HEBT NODIG

Het huis met zijn tuin en airco. Een paar kleine stukjes papier of doek om als briesje te zwaaien.

WAT JE DOET

1. Wijs naar de airco. “Waar is dit voor?” Praat over een kamer koel houden op een warme dag.
2. Wijs naar de dakpanelen. “Waar zijn deze voor?” Praat over waar licht en warmte vandaan komen.
3. Schuif de tuin uit. “Wat zouden we hier kunnen kweken?” Plant een blaadje en geef het water met een denkbeeldige gieter.
4. Zet het hondje in de tuin. Waarom vindt het hondje de zon fijn? Waar gaat het heen als het warm is?

LEERDOEL

De wereld begrijpen

Weer

Woordenschat

Redeneren

Makkelijker — Alleen de airco: warme dag, koele kamer.

Moeilijker — Vraag wat het gezin doet op een koude dag en welk deel van het huis daarbij helpt.

LET OP
Koppelt het kind een oorzaak aan een gevolg en zegt het ook? ‘Het is warm, dus het hondje gaat naar binnen’ is echt redeneren.
6 De baby wil niet slapen

 3–5 jaar
2–3 kinderen + volwassene

JE HEBT NODIG

Het huis, het bedje, de baby en twee gezinsleden.

WAT JE DOET

1. Bedtijd. De baby ligt in het bedje en huult. “Wat zou er aan de hand kunnen zijn?”
2. Laat elk kind één ding bedenken en speel het na — honger, te warm, wil een verhaaltje, mist het hondje.
3. Probeer elk idee uit met de figuurtjes. Beslis samen wat werkt.
4. Vraag “hoe voelt papa zich? Hoe voelt de baby zich nu?”

LEERDOEL

Empathie

Problemen oplossen

Gevoelens

Rollenspel

Makkelijker — Maar twee ideeën, bedacht door de volwassene; het kind kiest er één.

Moeilijker — De eerste keer werkt niets — wat zou je dan proberen?

LET OP
Luister naar kinderen die redeneren vanuit wat de baby nodig heeft in plaats van wat zijzelf nodig hebben. Het gevoel van de ouder benoemen naast dat van de baby is een echte stap in het zich verplaatsen in een ander.
