



## Garage Set

Oorzaak en gevolg ontdekken met beweegbare onderdelen en vrij rollenspel. Ondersteunt het ordenen van handelingen, het gebruik van ruimtelijke begrippen (omhoog, omlaag, ergens doorheen) en om de beurt spelen.

### INHOUD

Garage met helikopter, 3 voertuigen

### MARKT

Thuis & onderwijs

### DIT ZIT IN DE SET



Tolo Garage with Helicopter

32 × 28,5 × 17 cm



Baby Sport

9 × 6 × 8 cm



Baby Roadster

9 × 6 × 8 cm



Baby Sidecar

9 × 6 × 8 cm

### WAT KINDEREN LEREN



#### Oorzaak & gevolg

Druk en het platform gaat omhoog; til de slagboom op en de auto rijdt; laat bovenaan los en hij glijdt. Vijf mechanismen, elk met één duidelijk resultaat.



#### Volgorde

Binnen bij de slagboom, de helling op, door de wasstraat, parkeren, naar buiten. Een route heeft een volgorde, en een verhaal ook.



#### Taal

Omhoog, omlaag, erin, eruit, erdoor, stop, rijden, wassen, opladen. Plaats- en handelingswoorden met iets te doen.



#### Fijne motoriek

Stuur een autootje om een bocht, til een slagboom op met één vinger, zet de wijsers van de klok.



#### Fantasie

Waar gaat de auto heen? Wie zit er in de helikopter? De garage is het decor voor een verhaal en geen puzzel.



#### Sociaal spel

Elk één auto, één garage. Wachten bij de slagboom is een beurt die een tweejarige kan nemen.

### THEMA'S

Reizen

Onze straat

Omhoog en omlaag

Stoppen en gaan

Voertuigen

Om de beurt

De tijd leren kennen



### EÉN SET, VIJF JAAR SPELEN

#### 12–18 maanden

Duwt een auto erin en eruit, drukt op de knop van het platform, kijkt hoe de auto glijdt

#### 18 maanden – 2 jaar

Rijdt een route met een volwassene, tilt de slagboom op, zegt 'omhoog' en 'omlaag'

#### 2–3 jaar

Benoemt elk station, rijdt alleen een hele route, wacht bij de slagboom op een vriendje

#### 3–5 jaar

Runt met vriendjes de garage — een rij, een wasbeurt, een helikopterredding — en vertelt waar elke auto heen ging

### VIER MANIEREN OM DE SET TE GEBRUIKEN



#### Zelf ontdekken — 12 maanden+

De garage op de vloer, één auto. Knop, glijbaan, slagboom. Genoeg voor lange tijd.



#### Duo met een volwassene — 18 maanden+

De route, de wasstraat, de slagboom. De volwassene benoemt; het kind rijdt.



#### Kleine groep — 3–5 jaar

Elk één auto. De rij en de redding — de helling zorgt vanzelf voor beurtwisseling.



#### Doorlopend aanbod

Eén garage per ruimte, bij de voertuigsets die er al zijn. Met een bestemming vormen de voertuigen een speelplek in plaats van een hoop.

### IN DE GROEP



Geen batterijen; geluiden komen van het kind. Veilig om op te bijten



Afneembaar met een doekje; de auto's mogen buiten door een echte wasstraat



De garage bewaart zijn eigen auto's; de glijbaan is los te maken om plat op te bergen



Elk voertuig los verkrijgbaar — voeg er één toe of vervang er één, niet de hele set

### WAAR JE OP LET

- ☐ Drukt het kind op de knop en kijkt het dan naar het platform?
- ☐ Kan het kind de route in volgorde rijden en elke stop noemen?
- ☐ Wacht het kind zijn beurt bij de slagboom zonder herinnering?
- ☐ Stopt het kind bij een gesloten slagboom zonder dat het wordt gezegd?
- ☐ Wordt elke auto één keer geteld als hij door de wasstraat komt?
- ☐ Sluit het stuk verhaal van het kind aan op dat van het vorige kind?

### LEERGEBIEDEN

Lichamelijke ontwikkeling

Communicatie & taal

Persoonlijk, sociaal & emotioneel

De wereld begrijpen

Wiskunde

Expressieve vorming

### BREID DE SET UIT

De garage is de volgende stap na de kleine voertuigsets — hij geeft elke auto die al in de ruimte staat een bestemming. Voeg de rest van de vrijlopende voertuigen toe, of de City Service set voor een heel plein.



Baby Racer



Baby Helicopter



Baby Fire Engine



Baby Police Car



## 1 Omhoog en omlaag

12–24 maanden  
1 kind + volwassene

### JE HEBT NODIG

De garage en de helikopter.

### WAT JE DOET

1. Zet de helikopter op het platform. Druk op de knop. “Omhoog!”
2. Druk nog eens. “Omlaag.” Doe het nog twee keer, langzaam, en zeg elke keer het woord.
3. Haal je hand weg. Wacht. Kijk of het kind drukt.
4. Ga naar de glijbaan: zet een auto bovenaan, laat los. “Wiiie — naar beneden.”

### LEERDOEL

Oorzaak & gevolg

Omhoog en omlaag

Fijne motoriek

Verwachting

**Makkelijker** — Begeleid de eerste keren de vinger van het kind naar de knop.

**Moeilijker** — Vraag “wat gaat er gebeuren?” voordat je drukt, en wacht op een woord of een blik.

### LET OP

*Drukt het kind en kijkt het dan naar het platform? Kijken naar het resultaat laat zien dat de handeling als oorzaak is begrepen.*

## 2 Door de slagboom

18 maanden – 3 jaar  
1–2 kinderen + volwassene

### JE HEBT NODIG

De garage en één auto.

### WAT JE DOET

1. Rijd de auto naar de slagboom. Stop. “De slagboom is dicht — we moeten wachten.”
2. Til de slagboom op. “Rijden!” Rijd erdoorheen.
3. Laat hem zakken. Rijd de auto terug. Wacht weer. Laat het kind hem deze keer optillen.
4. Voeg de tweede slagboom toe bij de uitgang — twee keer wachten op één route.

### LEERDOEL

Stoppen en gaan

Zelfbeheersing

Fijne motoriek

Op je beurt wachten

**Makkelijker** — De volwassene bedient de slagboom; het kind rijdt.

**Moeilijker** — Twee kinderen, elk één auto — de tweede wacht bij de slagboom tot de eerste erdoor is.

### LET OP

*Stopt het kind bij een gesloten slagboom zonder dat het wordt gezegd? Wachten op een signaal voordat je beweegt is zelfregulatie, en dit is een heel concrete manier om dat te oefenen.*

## 3 De route

2–4 jaar  
1–2 kinderen + volwassene

### JE HEBT NODIG

De garage en één auto.

### WAT JE DOET

1. Laat de route één keer zien en benoem elke stop: “erin — omhoog — wassen — parkeren — glijbaan — eruit”.
2. Laat het kind hem rijden. Zeg de stops samen terwijl het rijdt.
3. Vraag bij elke stop “waar nu heen?” in plaats van het te vertellen.
4. Rijd hem nog eens achterstevoren — kan dat? Praat over waarom niet.

### LEERDOEL

Volgorde

Plaatswoorden

Geheugen

Woordenschat

**Makkelijker** — Maar drie stops: erin, omhoog, glijbaan.

**Moeilijker** — Het kind vertelt de route voordat het hem rijdt, en controleert dan.

### LET OP

*Kan het kind vijf stops in volgorde onthouden? De route vertellen voordat je hem rijdt is plannen; ‘waar nu heen?’ zonder hulp beantwoorden is de volgorde verinnerlijkt.*



## 4 Wasstraat

2–4 jaar  
1–3 kinderen + volwassene

### JE HEBT NODIG

De garage en alle drie de auto's. Optioneel: een beetje echt water en een doek, buiten.

### WAT JE DOET

1. "De auto's zijn vies!" Zet ze op een rij buiten de wasstraat.
2. Rijd de eerste erdoor. "Schoon!" Parkeer hem aan de andere kant.
3. Volgende auto. Tel de schone auto's terwijl ze eruit komen: een, twee, drie.
4. "Hoeveel zijn er nog vies?" Kijk, tel, maak het af.

### LEERDOEL

Tellen

Eén-op-één-correspondentie

Volgorde

Zorg

Makkelijker — Eén auto, gewassen en geparkeerd, herhaald.

Moeilijker — Was ze in de kleurvolgorde die de volwassene roept.

### LET OP

*Wordt elke auto één keer geteld als hij erdoor komt? Bewegende dingen tellen is moeilijker dan een rij tellen — let op de één-op-één-correspondentie.*

## 5 De rij

3–5 jaar  
2–3 kinderen + volwassene

### JE HEBT NODIG

De garage en alle drie de auto's, één per kind.

### WAT JE DOET

1. Elk kind kiest een auto. Alle drie rijden naar de slagboom.
2. Spreek af wie eerst is — de jongste, of de kleur die de volwassene noemt. De anderen wachten.
3. De eerste auto gaat omhoog, parkeert, glijdt naar beneden. Dan gaat de slagboom open voor de volgende.
4. Ronde twee: de volgorde verandert. Wie is nu eerst?

### LEERDOEL

Op je beurt wachten

Wachten

Eerlijkheid

Samenwerken

Makkelijker — Twee kinderen; de volwassene bedient de slagboom en roept elke beurt.

Moeilijker — De kinderen bepalen zelf de volgorde en leggen uit waarom die eerlijk is.

### LET OP

*Wacht het kind bij de slagboom zonder herinnerd te worden? Een volgorde afspreken en je eraan houden is de sociale vaardigheid; uitleggen waarom het eerlijk is, is de volgende stap.*

## 6 Helikopter te hulp

3–5 jaar  
2–3 kinderen + volwassene

### JE HEBT NODIG

De garage, de helikopter en twee auto's.

### WAT JE DOET

1. Een auto is kapotgegaan op de bovenste verdieping. "Oh nee — hoe krijgen we hem thuis?"
2. De helikopter gaat omhoog op het platform. Hij vliegt naar de auto. Wat gebeurt er?
3. Elk kind voegt het volgende deel toe: de helikopter tilt hem op, de auto glijdt naar beneden, de wasstraat, het oplaadpunt.
4. Maak het samen af en vraag "wat gebeurde er eerst? En aan het eind?"

### LEERDOEL

Verhalen vertellen

Op je beurt wachten

Volgorde

Fantasie

Makkelijker — De volwassene vertelt het meeste; elk kind voegt één deel toe.

Moeilijker — Zet de klok: de helikopter moet om drie uur terug zijn. Hoe laat is het nu?

### LET OP

*Sluit het deel van elk kind aan op het vorige? Samen verhalen vertellen rond een gedeeld voorwerp laat de garage van een mechanisme veranderen in een speelwereld.*

