



Shaker, Bird & Teddy Set

Oorzaak en gevolg ontdekken met telkens een andere handeling: draaien, drukken, tikken. Ondersteunt het voorspellen van wat er gebeurt, de fijne motorische controle en het zintuiglijk verkennen van geluiden en gezichtsuitdrukkingen.

INHOUD

3 speeltjes

MARKT

Thuis & onderwijs

DIT ZIT IN DE SET



Magic Shaker

13.5 × 5.5 × 12 cm



Crazy Eyed Bird

9.5 × 9.5 × 15 cm



Roly Poly Teddy Bear

9.5 × 8.5 × 12 cm

WAT KINDEREN LEREN



Oorzaak & gevolg

Draaien, duwen, stoten — drie verschillende handelingen, drie betrouwbare resultaten. Voorspellen begint hier.



Fijne motoriek

Tweehandig draaien van de shaker, met de vingertoppen de ogen van de vogel bewegen, met de hele hand de teddy duwen.



Visueel volgen

Kralen die van het ene compartiment naar het andere stromen, een beer die terug naar het midden wiebelt — langzame beweging die het oog kan volgen.



Taal

Omhoog en omlaag, erin en eruit, nog eens en stop. De gezichten van de vogel nodigen uit tot blij, verdrietig, verrast.



Emoties herkennen en begrijpen

De beweegbare ogen geven de vogel gezichtsuitdrukkingen die een kind kan nadoen, benoemen en waar het om kan lachen.



Sociale vaardigheden

Duw de teddy naar een vriendje en hij komt terug. Een wiebel is een beurt die een baby kan nemen.

THEMA'S

Oorzaak & gevolg

Gezichten en gevoelens

Omhoog en omlaag

In en uit

Geluiden

Om de beurt



EÉN SET, VIJF JAAR SPELEN



VIER MANIEREN OM DE SET TE GEBRUIKEN

Zelf ontdekken — 6-18 maanden
 Eén speeltje op de mat, de volwassene ernaast. De teddy alleen houdt een baby minutenlang bezig.

Duo met een volwassene — 9 maanden+
 Gieten, wiebelen, een gezicht trekken. De volwassene doet het voor, wacht en geeft het speeltje aan het kind.

Kleine groep — 18 maanden-3 jaar
 Duw de teddy rond in een kring; raad wat er daarna gebeurt. Twee of drie kinderen tegelijk.

Doorlopend aanbod
 Alle drie op een lage plank in de babygroep. Ze hoeven niet klaargezet te worden en zijn makkelijk op te ruimen.

IN DE GROEP

Geen kleine onderdelen, geen batterijen — veilig om op te bijten

Afneembaar met een doekje; de verzegelde kralen van de shaker komen er nooit uit

Drie speeltjes, één plank; kinderen ruimen ze zelf op

Elk één speeltje voor drie kinderen, of één mand

WAAR JE OP LET

☐ Kijkt het kind naar de bovenkant van de shaker voordat de kralen weer stromen?

☐ Duwt het kind de teddy en wacht het dan, of duwt het continu?

☐ Kan het kind de ogen van de vogel met duim en vinger verzetten?

☐ Doet het kind een gezicht na, en kan het dat benoemen?

☐ Duwt het kind de teddy naar een persoon in plaats van de ruimte in?

☐ Zegt het kind wat er gaat gebeuren voordat het het doet?

LEERGEBIEDEN

Lichamelijke ontwikkeling | Communicatie & taal | Persoonlijk, sociaal & emotioneel | De wereld begrijpen | Wiskunde | Expressieve vorming

BREID DE SET UIT

Meer speelgoed waarmee baby's en dreumesen oorzaak en gevolg ontdekken — elk speeltje voegt een nieuwe handeling toe met een betrouwbaar resultaat. Combineer met de Rattles Set voor een complete bak voor het eerste jaar.

Abacus Rattle

Roller Rattle

Gripper Rattle

Twist and Turn Rattle



1 Kijk hoe het stroomt

 6–12 maanden
1 kind + volwassene

JE HEBT NODIG

De Magic Shaker. Baby ondersteund zittend, of op de rug met de volwassene erboven.

WAT JE DOET

1. Houd de shaker rechtop op ooghoogte van het kind. Zeg “kijk”.
2. Draai hem langzaam om. Laat de kralen stromen en rammelen. Zeg “daar gaan ze”.
3. Pauzeer. Draai hem terug. Zeg “omhoog” — en laat weer stromen.
4. Leg hem in de handen van het kind. Help het hem te draaien, laat dan los en kijk wat het doet.

LEERDOEL

Volgen met de ogen

Oorzaak & gevolg

Grijpen

Aandacht

Makkelijker — Draai hem heel langzaam en dichterbij, zodat de beweging makkelijk te volgen is.

Moeilijker — Geef hem aan het kind en wacht: draait het kind hem zonder hulp?

LET OP

Volgt het kind de kralen met de ogen helemaal naar beneden en kijkt het al omhoog vóór de volgende keer? Vooruitlopen op de beweging is het teken dat het patroon is geleerd.

2 Wiebel terug

 6–15 maanden
1 kind + volwassene

JE HEBT NODIG

De Roly Poly Teddy Bear. Een vlak, hard oppervlak.

WAT JE DOET

1. Zet de teddy voor het kind. Duw hem zachtjes. Zeg “om — en terug”.
2. Wacht. Doe niets. Kijk of er een handje komt.
3. Leid de hand van het kind om te duwen en laat dan los. Knijp in de buik voor het piepje.
4. Herhaal zolang er interesse is. Wacht elke keer iets langer voordat je helpt.

LEERDOEL

Oorzaak & gevolg

Reiken

Verwachting

Doorzettingsvermogen

Makkelijker — Houd de hand van het kind over de jouwe terwijl je duwt.

Moeilijker — Duw de teddy zo dat hij naar het kind wiebelt en laat het hem tegenhouden.

LET OP

Het wachten is belangrijker dan het duwen. Een kind dat kijkt hoe de beer tot rust komt en dan opnieuw duwt, heeft begrepen dat de handeling het effect opnieuw start.

3 Trek een gezicht

 12 maanden – 3 jaar
1–2 kinderen + volwassene

JE HEBT NODIG

De Crazy Eyed Bird. Een spiegel is handig maar niet nodig.

WAT JE DOET

1. Laat de vogel zien. Zet de ogen omhoog. Trek zelf hetzelfde gezicht.
2. Vraag het kind het na te doen. Benoem het: “verrast”.
3. Verzet de ogen weer — omlaag, opzij, scheel. Benoem elke keer een gevoel of een blik.
4. Laat het kind de ogen verzetten en het gezicht kiezen. Jij doet het na.

LEERDOEL

Fijne motoriek

Gevoelens

Nadoen

Woordenschat

Makkelijker — Maar twee gezichten: blij en verrast.

Moeilijker — Vraag “wanneer voel jij je zo?” en luister naar een antwoord.

LET OP

Een gezicht nadoen is imitatie; het benoemen toont dat het kind emoties leert herkennen en verwoorden. Noteer welke kinderen het eerste doen en bij wie het tweede begint.



4 Draai hem om

 12 maanden – 2 jaar
1 kind + volwassene

JE HEBT NODIG

De Magic Shaker.

WAT JE DOET

1. Geef het kind de shaker en laat het hem met beide handen vasthouden.
2. Zeg “draaien” en draai je eigen handen in de lucht als voorbeeld.
3. Prijs elke draai. Valt hij, geef hem dan zonder commentaar terug en probeer opnieuw.
4. Als de hele draai lukt, voeg je “en nog eens” toe voor een reeks van twee draaien.

LEERDOEL

Bilaterale coördinatie

Polsrotatie

Doorzettingsvermogen

Volgorde

Makkelijker — De volwassene houdt het ene eind vast; het kind draait het andere.

Moeilijker — Draai hem om en zet hem dan rechtop op een doel, zoals een bakje.

LET OP

Werken beide handen samen, of doet één hand het werk terwijl de andere vasthoudt? Twee handen die dezelfde kant op draaien is een belangrijke stap in de ontwikkeling van de coördinatie tussen beide handen.

5 Duw hem naar een vriendje

 15 maanden – 3 jaar
2–3 kinderen + volwassene

JE HEBT NODIG

De Roly Poly Teddy Bear. Een harde vloer, kinderen dicht bij elkaar.

WAT JE DOET

1. Laat de kinderen dicht bij elkaar in een kring zitten, knieën bijna tegen elkaar.
2. Duw de teddy zo dat hij naar één kind wiebelt. Zeg zijn naam.
3. Help dat kind hem door te duwen naar het volgende. Zeg de volgende naam.
4. Houd het gaande in de kring. Voeg het piepje toe: wie de teddy krijgt, knijpt in de buik.

LEERDOEL

Op je beurt wachten

Namen

Grove motoriek

Verwachting

Makkelijker — Maar twee kinderen, de teddy recht tussen hen heen en weer geduwd.

Moeilijker — Roep een naam vóór de duw — het kind moet hem naar de juiste persoon sturen.

LET OP

Kijkt het kind naar de volgende persoon voordat het duwt? De teddy bewust naar een kind sturen dat bij naam genoemd is, is het begin van samenspel.

6 Wat gaat er gebeuren?

 2–3 jaar
2–4 kinderen + volwassene

JE HEBT NODIG

Alle drie de speeltjes. Een doek om ze te bedekken.

WAT JE DOET

1. Haal één speeltje van onder de doek. Vraag “wat gebeurt er als ik hem draai / duw / dit verplaats?”
2. Wacht op antwoorden. Accepteer wijzen, geluiden en woorden.
3. Doe de handeling. Zeg of de gok klopte. Vier zowel gokken die kloppen als gokken die anders uitpakken.
4. Laat een kind de tester zijn voor het volgende speeltje en de anderen raden.

LEERDOEL

Voorspellen

Ontdekkend onderzoeken

Woordenschat

Op je beurt wachten

Makkelijker — Laat eerst de handeling zien, dek af en vraag dan “wat gebeurde er?”

Moeilijker — Vraag “wat als ik harder duw?” en test hoe dat het resultaat verandert.

LET OP

Een gok vóór de handeling is een voorspelling; een kind dat zijn gok na het resultaat bijstelt, is echt onderzoekend bezig.

