



First Friends Polar Set

Freies Spielen mit Polartieren in einer Miniatur-Spielwelt. Fördert das Sortieren, Vergleichen, den naturwissenschaftlichen Wortschatz und das Erzählen von Geschichten über Lebensräume.

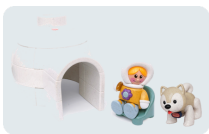
INHALT

Eisberg, Igloo, 3 Figuren, 5 Tiere, Husky und Schlitten

MARKT

Beides – Zuhause & Bildung

DAS IST IM SET



Igloo Set
31 × 17 × 21 cm



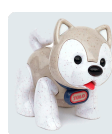
Sledge Set
20,5 × 14 × 16,5 cm



First Friends Polar Boy



First Friends Polar Girl



First Friends Husky



First Friends Polar Bear



First Friends Seal



First Friends Penguin

WAS KINDER LERNEN



Die Welt verstehen

Ein Ort, an dem es immer kalt ist: was dort lebt, was die Menschen tragen, wie sie reisen und wo sie schlafen.



Problemlösen

Fünf Magneteile ergeben ein Igloo – allerdings nur, wenn sie in der richtigen Reihenfolge zusammengesetzt werden. Ein erstes Konstruktionspuzzle.



Sortieren & Zuordnen

Schwimmt oder läuft, Federn oder Fell, groß oder klein. Tiere, die ein Zuhause teilen, aber nicht die Gestalt.



Sprache

Kalt, Eis, Schnee, rutschig, dunkel. Wortschatz rund um die Polarregionen und Tiernamen in einer Geschichte, die das Kind mit den Figuren nachspielen kann.



Wasserspiel

Der Wal schwimmt und spritzt. Das Polar-Set ist das First-Friends-Set, das in die Wasserschale gehört.



Gemeinsames Spielen

Wer fährt auf dem Schlitten? Wer füttert den Husky? Die Kinder teilen die Rollen untereinander auf und wechseln sich ab.

THEMEN

Polarwelt

Lebensräume

Wetter und Jahreszeiten

Heiß und kalt

Tiere, die schwimmen

Reisen

Zuhause rund um die Welt



■ EIN SET, FÜNF JAHRE SPIEL

1–2 Jahre

Hält ein Tier, findet das Quietschen, schiebt den Schlitten, lässt den Wal schwimmen

2–3 Jahre

Benennt die Tiere, lässt zwei magnetische Iglu-Teile aneinanderhaften und setzt eine Figur auf den Schlitten.

3–4 Jahre

Baut das Iglu allein, sortiert Schwimmer und Läufer, spielt mit einem Partner eine Schlittenfahrt

4–5 Jahre

Erzählt mit Freunden eine Polargeschichte und erklärt, wie sich Menschen und Tiere warm halten

■ VIER MÖGLICHKEITEN, DAS SET ZU NUTZEN



Allein entdecken – ab 12 Monaten

Der Wal in der Wasserschale oder ein Tier und der Schlitten auf dem Boden.



Zu zweit mit Anleitung – ab 2 Jahren

Das Iglu bauen, die Tiere sortieren, auf dem Eisberg zählen. Die erwachsene Person fragt; das Kind platziert.



Kleingruppe – 3–5 Jahre

Eine Schlittenfahrt oder eine Polargeschichte mit je einer Figur oder einem Tier.



Dauerhaftes Angebot

Auf einem weißen Tuch mit blauem Papier als Meer oder in der Wasserschale – als Spielumgebung für eine umfassende Themenarbeit rund um kalte Regionen.

■ IN DER EINRICHTUNG



Keine Kleinteile; Iglu-Magnete eingeschlossen; sicher zum Zuhlen



Abwischbar; Wal und Tiere kommen in die Wasserschale



Iglu und Schlitten lassen sich flach verstauen; die Tiere in einer niedrigen Schale



Jedes Tier und jede Figur einzeln erhältlich – ein einzelnes ist ersetzbar, nicht das ganze Set

■ WORAUF ZU ACHTEN IST

- | | |
|--|---|
| ☐ Sagt das Kind vor dem Ausprobieren voraus, ob etwas schwimmt oder sinkt? | ☐ Dreht das Kind ein Iglu-Teil, um die Verbindung zu finden? |
| ☐ Kann das Kind die Tiere sortieren und die Regel nennen? | ☐ Wartet das Kind, bis der Schlitten zurück ist, bevor es dran ist? |
| ☐ Versteht das Kind die zuletzt genannte Zahl beim Zählen als Gesamtanzahl? | ☐ Sagt das Kind „weil“, wenn es erklärt, wie sich Tiere warm halten? |

■ LERNBEREICHE

Körperliche Entwicklung

Kommunikation & Sprache

Persönlich, sozial & emotional

Die Welt verstehen

Mathematik

Kreatives Gestalten

■ DAS SET ERWEITERN

Ergänzen Sie weitere Polarfiguren und ein Boot für das Meer – oder stellen Sie die Polartiere neben die Tiere des Animal Safari und fragen Sie, welche ihr Zuhause tauschen könnten.



Whale and Polar Boy Set



First Friends Elephant



First Friends Lion



First Friends Panda



1 Schwimmen und Spritzen

 12–30 Monate
1–2 Kinder + erwachsene Person

SIE BRAUCHEN

Der Wal. Eine Wasserschale oder eine Spülschüssel. Schürzen.

SO GEHT'S

1. Lassen Sie den Wal schwimmen. Sagen Sie „Der Wal schwimmt“. Lassen Sie das Kind ihn entlangschieben.
2. Drücken Sie ihn unter Wasser und lassen Sie los – er taucht wieder auf. „Hoppla, da ist er wieder!“
3. Füllen Sie ihn und drücken Sie: ein Spritzer. Zielen Sie aufs Wasser, nicht auf Freunde.
4. Fügen Sie die Robbe oder den Pinguin hinzu: Wer schwimmt? Wer geht unter? Probieren Sie jeden aus.

LERNSCHWERPUNKT

Wasserspiel

Ursache & Wirkung

Schwimmen und Sinken

Wortschatz

Einfacher — Nur der Wal, die erwachsene Person drückt, das Kind schaut zu und planscht.

Schwieriger — Lassen Sie das Kind vor dem Ausprobieren vermuten: „Wird der Eisbär schwimmen?“ Prüfen Sie die Vermutung anschließend gemeinsam.

BEOBACHTEN SIE

Sagt das Kind vor dem Ausprobieren voraus, was passieren wird? Eine Vermutung aufzustellen, sie zu überprüfen und die eigene Einschätzung bei Bedarf zu ändern, sind erste Schritte naturwissenschaftlichen Denkens.

2 Das Iglu bauen

 2–4 Jahre
1 Kind + erwachsene Person

SIE BRAUCHEN

Die Iglu-Teile, auf einer ebenen Fläche verteilt.

SO GEHT'S

1. Zeigen Sie ein gebautes Iglu und nehmen Sie es dann auseinander. „Können wir es wieder bauen?“
2. Geben Sie dem Kind ein Teil. Lassen Sie es finden, wo das nächste einrastet.
3. Wenn sich ein Teil nicht mit dem anderen verbinden lässt, drehen Sie es – die Magnete zeigen, wie die Teile zusammenpassen.
4. Wenn es steht, setzen Sie das Polarmädchen hinein und schließen Sie die Tür.

LERNSCHWERPUNKT

Problemlösen

Feinmotorik

Form

Ausdauer

Einfacher — Zwei Teile sind schon verbunden; das Kind fügt den Rest hinzu.

Schwieriger — Bauen Sie es, ohne das fertige Iglu vorher zu sehen.

BEOBACHTEN SIE

Dreht das Kind ein Teil, das nicht passt, oder versucht es, es mit Gewalt einzusetzen? Drehen, um die Verbindung zu finden, ist der Problemlöseschritt; Ausdauer nach einem misslungenen Versuch ist ebenfalls bemerkenswert.

3 Schwimmen oder Laufen?

 2–4 Jahre
1–3 Kinder + erwachsene Person

SIE BRAUCHEN

Alle fünf Tiere. Ein blaues Tuch für das Meer, ein weißes Tuch für das Eis.

SO GEHT'S

1. Legen Sie Meer und Eis aus. Nennen Sie jedes Tier.
2. „Wohin gehört der Pinguin?“ Lassen Sie das Kind ihn platzieren. Dann die Robbe, den Bären.
3. Manche tun beides – die Robbe, der Bär. Stellen Sie sie an den Rand. Sprechen Sie darüber.
4. Sortieren Sie noch einmal auf andere Art: Federn oder Fell; groß oder klein.

LERNSCHWERPUNKT

Sortieren

Schlussfolgern

Lebensräume

Wortschatz

Einfacher — Nur Wal und Bär – einer schwimmt, einer läuft.

Schwieriger — Das Kind wählt die Sortierregel und die anderen raten sie.

BEOBACHTEN SIE

Kann das Kind eine Zuordnung erklären? „Die Robbe schwimmt, aber sie schläft auf dem Eis“ zeigt Klassifizieren mit mehr als einer Regel.



4 Schlittenfahrt

2–4 Jahre
2 Kinder + erwachsene Person

SIE BRAUCHEN

Der Husky, der Schlitten, zwei Figuren und das Iglu am einen Ende der Spielfläche.

SO GEHT'S

1. Stellen Sie das Iglu ans andere Ende. „Wie kommen wir über das Eis nach Hause?“
2. Setzen Sie eine Figur auf den Schlitten. Stellen Sie den Husky davor. Ziehen oder schieben Sie den Schlitten über die Spielfläche.
3. Ankommen, hineingehen, die Tür schließen. Schicken Sie dann den Schlitten für die zweite Figur zurück.
4. Tauschen: Das andere Kind fährt die zweite Fahrt.

LERNSCHWERPUNKT

Grobmotorik

Abwechseln

Reisen

Rollenspiel

Einfacher — Die erwachsene Person schiebt den Schlitten; das Kind setzt die Figur darauf und nimmt sie wieder herunter.

Schwieriger — Etwas steht im Weg – ein Eisberg. Fahren Sie darum herum und sagen Sie, wie.

BEOBACHTEN SIE
Wartet das Kind, bis der Schlitten zurückkommt, bevor es an der Reihe ist? Auf die Rückkehr eines gemeinsam genutzten Fahrzeugs zu warten, gibt dem Abwechseln einen nachvollziehbaren Grund.
5 Pinguine auf dem Eisberg

3–5 Jahre
1–3 Kinder + erwachsene Person

SIE BRAUCHEN

Der Eisberg und alle fünf Tiere. Optional: Zahlenkarten 1–5.

SO GEHT'S

1. Stellen Sie den Eisberg auf den Boden. Setzen Sie die Tiere eines nach dem anderen darauf und zählen Sie jedes.
2. „Wie viele sind auf dem Eis?“ Sagen Sie die Gesamtzahl gemeinsam.
3. Eines springt ab. Zählen Sie noch einmal. „Wie viele jetzt?“ Dann noch eines.
4. Drehen Sie eine Zahlenkarte um: Setzen Sie genau so viele auf den Eisberg.

LERNSCHWERPUNKT

Zählen

Eines mehr, eines weniger

Kardinalzahl

Zahlwörter

Einfacher — Nur drei Tiere, die erwachsene Person zählt mit.

Schwieriger — „Zwei auf dem Eis und drei im Meer – wie viele sind es zusammen?“

BEOBACHTEN SIE
Achten Sie darauf, ob das Kind die zuletzt genannte Zahl als Gesamtanzahl versteht und „eines weniger“ sagen kann, ohne erneut zu zählen.
6 Wie halten sie sich warm?

4–5 Jahre
2–4 Kinder + erwachsene Person

SIE BRAUCHEN

Alle Figuren und Tiere, das Iglu. Eine Wollmütze und ein Stück Fellstoff oder eine flauschige Socke.

SO GEHT'S

1. Fühlen Sie Mütze und Fell. „Welches Tier hat Fell? Welches hat Federn?“
2. Schauen Sie sich die Kapuze des Polarjungen an. „Was tragen die Menschen? Warum?“
3. Setzen Sie die Figuren in das Iglu. „Warum ist das Iglu rund? Warum ist die Tür klein?“ Sprechen Sie darüber.
4. Fragen Sie: „Was würdest du mitnehmen, wenn du zum Eis fahren würdest?“ und lassen Sie jedes Kind wählen.

LERNSCHWERPUNKT

Die Welt verstehen

Schlussfolgern

Wortschatz

Sprechen

Einfacher — Nur eine Frage: Fell oder Federn?

Schwieriger — Fragen Sie, was geschehen würde, wenn das Eis schmilzt – wo würde der Bär schlafen?

BEOBACHTEN SIE
Achten Sie auf „weil“. Ein Kind, das Fell mit Wärme oder eine Kapuze mit Kälte verbindet, denkt über Ursachen nach und benennt nicht nur.
