



First Friends Polar Set

Juego libre con animales polares en un mundo en miniatura. Favorece la clasificación, la comparación, el vocabulario científico y la creación de historias sobre los hábitats.

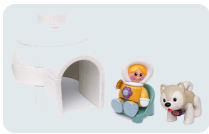
CONTENIDO

Iceberg, iglú, 3 figuras, 5 animales, husky y trineo

MERCADO

Dual: hogar y educación

QUÉ INCLUYE EL 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

QUÉ APRENDEN LOS NIÑOS



Conocimiento del mundo

Un lugar donde siempre hace frío: qué vive allí, qué ropa se usa, cómo se viaja y dónde se duerme.



Resolución de problemas

Cinco piezas magnéticas forman un iglú, pero solo en el orden correcto. El primer rompecabezas de construcción.



Clasificar y asociar

Nada o camina, plumas o pelo, grande o pequeño. Animales que comparten hogar pero no forma.



Lenguaje

Frío, hielo, nieve, resbaladizo, oscuro. Palabras polares y nombres de animales en una historia que el niño puede mover.



Juego con agua

La ballena flota y echa agua. El set polar es el de First Friends que va en la bandeja de agua.



Juego social

¿Quién va en el trineo? ¿Quién da de comer al husky? Papeles que compartir y turnos que respetar.

TEMAS

Mundo polar

Hábitats

El tiempo y las estaciones

Calor y frío

Animales que nadan

Trayectos

Hogares del mundo



UN SET, CINCO AÑOS DE JUEGO

1-2 años

Sostiene un animal, descubre el sonido que emite al apretarlo, empuja el trineo y hace flotar la ballena.

2-3 años

Nombra los animales, encaja dos piezas del iglú, sienta una figura en el trineo

3-4 años

Construye el iglú sin ayuda, clasifica los animales según naden o caminen y representa un viaje en trineo con un compañero.

4-5 años

Cuenta una historia polar con amigos y explica cómo se mantienen calientes las personas y los animales

CUATRO FORMAS DE USAR EL SET



Descubrimiento en solitario: 12 meses+

La ballena en la bandeja de agua, o un animal y el trineo en el suelo.



Actividad en pareja guiada por un adulto: 2 años+

Construir el iglú, clasificar los animales, contar en el iceberg. El adulto pregunta; el niño coloca.



Grupo pequeño: 3-5 años

Un viaje en trineo o una historia polar con una figura o un animal cada uno.



Materiales disponibles para el juego autónomo

Sobre una tela blanca con papel azul que represente el mar, o en la bandeja de agua, durante toda una unidad didáctica sobre los lugares fríos.

EN EL CENTRO



Sin piezas pequeñas; imanes del iglú sellados en el interior; seguro para la dentición



Se limpia con un paño; la ballena y los animales van en la bandeja de agua



El iglú y el trineo se guardan planos; los animales, en una bandeja baja



Cada animal y figura se puede conseguir por separado: se repone uno, no el set

QUÉ OBSERVAR

- | | |
|--|---|
| ☐ ¿Predice si flota o se hunde antes de probar? | ☐ ¿Gira una pieza del iglú para encontrar la unión? |
| ☐ ¿Sabe clasificar los animales y decir la regla? | ☐ ¿Espera a que vuelva el trineo antes de su turno? |
| ☐ ¿Usa el último número contado como total? | ☐ ¿Dice «porque» al explicar cómo se mantienen calientes los animales? |

ÁREAS DE APRENDIZAJE

Desarrollo físico

Comunicación y lenguaje

Personal, social y emocional

Conocimiento del mundo

Matemáticas

Expresión artística

AMPLÍE EL SET

Añada más personajes polares y un barco para el mar, o ponga los animales polares junto a los del Animal Safari y pregunte cuáles podrían cambiar de hogar.



Whale and Polar Boy Set



First Friends Elephant



First Friends Lion



First Friends Panda



1 Flotar y echar agua

12–30 meses
1–2 niños + adulto

NECESITARÁS

La ballena. Una bandeja de agua o una palangana. Delantales.

QUÉ HACER

1. Haga flotar la ballena. Diga «la ballena nada». Deje que el niño la empuje.
2. Húndala y suéltela: vuelve a subir. «¡Y sale a flote!».
3. Llénela y apriétela: un chorro. Apunte al agua, no a los amigos.
4. Añada la foca o el pingüino: ¿cuáles flotan? ¿Cuáles se hunden? Prueben cada uno.

ENFOQUE DE APRENDIZAJE

Juego con agua

Causa y efecto

Flotar y hundirse

Vocabulario

Más fácil — Solo la ballena; el adulto aprieta y el niño mira y chapotea.

Más difícil — Adivinen antes de probar: «¿flotará el oso polar?». Luego comprueben.

OBSERVA

¿Predice el niño antes de probar? Una conjetura seguida de una prueba, y cambiar de opinión si falla, son ciencia temprana.

2 Construir el iglú

2–4 años
1 niño + adulto

NECESITARÁS

Las piezas del iglú, extendidas sobre una superficie plana.

QUÉ HACER

1. Muestre un iglú montado y luego deshágalo. «¿Podemos volver a hacerlo?».
2. Dé al niño una pieza. Deje que busque dónde encaja la siguiente.
3. Si una pieza no se une, gírela: los imanes muestran el camino.
4. Cuando esté montado, meta dentro a la niña polar y cierre la puerta.

ENFOQUE DE APRENDIZAJE

Resolución de problemas

Motricidad fina

Forma

Perseverancia

Más fácil — Dos piezas ya unidas; el niño añade el resto.

Más difícil — Constrúyanlo sin haber visto antes el iglú terminado.

OBSERVA

¿Gira el niño una pieza que no encaja o intenta forzarla? Girarla para encontrar la unión es el paso de resolución de problemas; la perseverancia tras un intento fallido también merece anotarse.

3 ¿Nada o camina?

2–4 años
1–3 niños + adulto

NECESITARÁS

Los cinco animales. Una tela azul para el mar y una tela blanca para el hielo.

QUÉ HACER

1. Extienda el mar y el hielo. Nombren cada animal.
2. «¿Dónde va el pingüino?» Deje que el niño lo coloque. Luego la foca y el oso.
3. Algunos hacen las dos cosas: la foca y el oso. Pónganlos en el borde. Hablen de ello.
4. Clasifiquen otra vez de otra manera: plumas o pelo; grande o pequeño.

ENFOQUE DE APRENDIZAJE

Clasificación

Razonamiento

Hábitats

Vocabulario

Más fácil — Solo ballena y oso: uno nada y otro camina.

Más difícil — El niño elige la regla de clasificación y los demás la adivinan.

OBSERVA

¿Sabe el niño explicar una colocación? «La foca nada, pero duerme en el hielo» muestra una clasificación con más de una regla.



4 Paseo en trineo

2–4 años
2 niños + adulto

NECESITARÁS

El husky, el trineo, dos figuras y el iglú en un extremo del suelo.

QUÉ HACER

1. Ponga el iglú en el extremo opuesto. «¿Cómo volvemos a casa por el hielo?».
2. Siente una figura en el trineo. Ponga el husky delante. Tiren o empujen.
3. Lleguen, entren, cierren la puerta. Luego envíen el trineo de vuelta a por la segunda figura.
4. Cambien: el otro niño conduce el segundo viaje.

ENFOQUE DE APRENDIZAJE

Motricidad gruesa

Turnos

Trayectos

Juego de roles

Más fácil — El adulto empuja; el niño sienta y baja la figura.

Más difícil — Algo se interpone: un iceberg. Rodéenlo y digan cómo.

OBSERVA

¿Espera el niño a que vuelva el trineo antes de su turno? Esperar por un vehículo compartido es turnarse con una razón.

5 Pingüinos en el iceberg

3–5 años
1–3 niños + adulto

NECESITARÁS

El iceberg y los cinco animales. Opcional: tarjetas de números del 1 al 5.

QUÉ HACER

1. Ponga el iceberg en el suelo. Añada animales de uno en uno, contando cada uno.
2. «¿Cuántos hay en el hielo?» Digan el total juntos.
3. Uno se tira al agua. Cuenten de nuevo. «¿Cuántos quedan?». Luego otro.
4. Dé la vuelta a una tarjeta con un número y coloque exactamente esa cantidad de animales en el iceberg.

ENFOQUE DE APRENDIZAJE

Contar

Uno más, uno menos

Número cardinal

Nombres de los números

Más fácil — Solo tres animales, con el adulto contando a su lado.

Más difícil — «Dos en el hielo y tres en el mar: ¿cuántos hay en total?»

OBSERVA

Fíjese en que el último número dicho se use como total y en que el niño diga «uno menos» sin volver a contar.

6 ¿Cómo se mantienen calientes?

4–5 años
2–4 niños + adulto

NECESITARÁS

Todas las figuras y los animales, el iglú. Un gorro de lana y un trozo de tela de pelo o un calcetín suave.

QUÉ HACER

1. Toquen el gorro y el pelo. «¿Qué animal tiene pelo? ¿Cuál tiene plumas?».
2. Miren la capucha del niño polar. «¿Qué lleva puesto la gente? ¿Por qué?».
3. Metan las figuras en el iglú. «¿Por qué es redondo el iglú? ¿Por qué la puerta es pequeña?». Hablen de ello.
4. Pregunte: «¿qué te llevarías si fueras al hielo?» y deje que cada niño elija.

ENFOQUE DE APRENDIZAJE

Conocimiento del mundo

Razonamiento

Vocabulario

Expresión oral

Más fácil — Una sola pregunta: ¿pelo o plumas?

Más difícil — Pregunte qué pasaría si el hielo se derritiera: ¿dónde dormiría el oso?

OBSERVA

Fíjese en el «porque». Un niño que relaciona el pelo con el calor, o la capucha con el frío, razona sobre la causa y no solo nombra.

