



First Friends Polar Set

Gioco libero in un mondo in miniatura con animali polari. Favorisce la classificazione, il confronto, il vocabolario scientifico e la narrazione di storie sugli habitat.

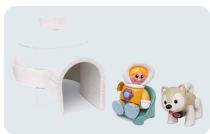
CONTENUTO

Iceberg, igloo, 3 personaggi, 5 animali, husky e slitta

MERCATO

Doppio — Casa e scuola

COSA CONTIENE IL SET



Igloo Set

31 × 17 × 21 cm



Sledge Set

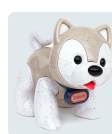
20,5 × 14 × 16,5 cm



First Friends Polar Boy



First Friends Polar Girl



First Friends Husky



First Friends Polar Bear



First Friends Seal



First Friends Penguin

COSA IMPARANO I BAMBINI



Comprendere il mondo

Un posto dove fa sempre freddo: cosa ci vive, cosa si indossa, come ci si sposta e dove si dorme.



Risoluzione di problemi

Cinque pezzi magnetici formano un igloo, ma solo nell'ordine giusto. Il primo rompicapo di costruzione.



Ordinare e abbinare

Nuota o cammina, piume o pelo, grande o piccolo. Animali che condividono una casa ma non la forma.



Linguaggio

Freddo, ghiaccio, neve, scivoloso, buio. Parole polari e nomi di animali in una storia che il bambino può muovere.



Gioco con l'acqua

La balena galleggia e spruzza. Il set polare è il set First Friends da usare nella vasca dell'acqua.



Gioco sociale

Chi va sulla slitta? Chi dà da mangiare all'husky? Ruoli da condividere e turni da rispettare.

ARGOMENTI COLLEGATI

Il mondo polare

Habitat

Tempo atmosferico e stagioni

Caldo e freddo

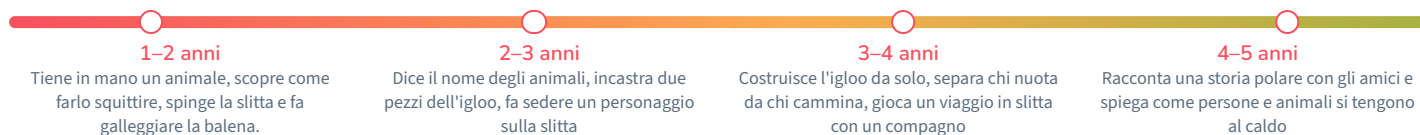
Animali che nuotano

Viaggi

Case in giro per il mondo



UN SET, CINQUE ANNI DI GIOCO



QUATTRO MODI DI USARE IL SET

Scoperta in autonomia — 12 mesi+
La balena nella vasca dell'acqua, oppure un animale e la slitta sul pavimento.

Coppia guidata dall'adulto — 2 anni+
Costruire l'igloo, ordinare gli animali, contare sull'iceberg. L'adulto chiede; il bambino sistema.

Piccolo gruppo — 3-5 anni
Un viaggio in slitta o una storia polare con un personaggio o un animale a testa.

Materiali sempre a disposizione
Su un panno bianco con carta blu per il mare, oppure nella vasca dell'acqua, per un intero progetto sui «luoghi freddi».

NEL SERVIZIO

Niente piccole parti; magneti dell'igloo sigillati all'interno; sicuri per la dentizione

Si pulisce con un panno; la balena e gli animali vanno nella vasca dell'acqua

Igloo e slitta si ripongono in piano; gli animali in un'unica vasca bassa

Ogni animale e personaggio è disponibile singolarmente: si sostituisce uno, non il set

COSA OSSERVARE

☐ Il bambino prevede se galleggia o affonda prima di provare?

☐ Il bambino sa ordinare gli animali e dire la regola?

☐ Il bambino usa l'ultimo numero contato come totale?

☐ Il bambino gira un pezzo dell'igloo per trovare l'incastro?

☐ Il bambino aspetta che la slitta torni prima del suo turno?

☐ Il bambino dice «perché» quando spiega come gli animali si tengono al caldo?

AREE DI APPRENDIMENTO

Sviluppo fisico

Comunicazione e linguaggio

Sviluppo personale, sociale ed emotivo

Comprendere il mondo

Matematica

Arti espressive

AMPLIATE IL SET

Aggiungete altri personaggi polari e una barca per il mare, oppure mettete gli animali polari accanto agli animali dell'Animal Safari e chiedete quali potrebbero scambiarsi la casa.

Whale and Polar Boy Set

First Friends Elephant

First Friends Lion

First Friends Panda



1 Galleggia e spruzza

12-30 mesi
1-2 bambini + adulto

OCCORRENTE

La balena. Una vasca d'acqua o una bacinella. Grembiuli.

COSA FARE

1. Fate galleggiare la balena. Dite «la balena nuota». Lasciate che il bambino la spinga.
2. Spingetela sott'acqua e lasciatela: torna su. «Eccola che riemerge!»
3. Riempitela e stringete: uno spruzzo. Puntate verso l'acqua, non verso gli amici.
4. Aggiungete la foca o il pinguino: quali galleggiano? Quali affondano? Provate ciascuno.

OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO

Gioco con l'acqua

Causa ed effetto

Galleggiare e affondare

Vocabolario

Più facile — Solo la balena: l'adulto la stringe, il bambino guarda e schizza.

Più difficile — Ipotizzate prima di provare: «l'orso polare galleggerà?» Poi controllate.

OSSERVA

Il bambino fa una previsione prima di provare? Un'ipotesi seguita da una prova, e da un cambio di idea se era sbagliata, è prima scienza.

2 Costruisci l'igloo

2-4 anni
1 bambino + adulto

OCCORRENTE

I pezzi dell'igloo, sparsi su una superficie piana.

COSA FARE

1. Mostrate un igloo costruito, poi smontatelo. «Possiamo rifarlo?»
2. Date al bambino un pezzo. Lasciate che trovi dove si aggancia il successivo.
3. Se un pezzo non si unisce, giratelo: i magneti indicano la strada.
4. Quando è costruito, mettetelo dentro la bambina polare e chiudete la porta.

OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO

Risoluzione di problemi

Motricità fine

Forma

Perseveranza

Più facile — Due pezzi già uniti; il bambino aggiunge gli altri.

Più difficile — Costruitelo senza aver visto prima l'igloo finito.

OSSERVA

Il bambino gira un pezzo che non combacia, o cerca di forzarlo? Girare per trovare l'incastro è il passo della risoluzione di problemi; vale la pena annotare anche la perseveranza dopo un tentativo fallito.

3 Nuota o cammina?

2-4 anni
1-3 bambini + adulto

OCCORRENTE

Tutti e cinque gli animali. Un panno blu per il mare, un panno bianco per il ghiaccio.

COSA FARE

1. Stendete il mare e il ghiaccio. Dite il nome di ogni animale.
2. «Dove va il pinguino?» Lasciate che il bambino lo sistemi. Poi la foca, l'orso.
3. Alcuni fanno entrambe le cose: la foca, l'orso. Metteteli sul bordo. Parlatene.
4. Ordinate ancora in un altro modo: piume o pelo; grande o piccolo.

OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO

Classificazione

Ragionamento

Habitat

Vocabolario

Più facile — Solo balena e orso: uno nuota, l'altro cammina.

Più difficile — Il bambino sceglie la regola di classificazione e gli altri la indovino.

OSSERVA

Il bambino sa spiegare una collocazione? «La foca nuota ma dorme sul ghiaccio» mostra una classificazione con più di una regola.



4 Giro in slitta

2-4 anni
2 bambini + adulto

OCCORRENTE

L'husky, la slitta, due personaggi, l'igloo a un'estremità del pavimento.

COSA FARE

1. Mettete l'igloo all'estremità opposta. «Come torniamo a casa attraverso il ghiaccio?»
2. Fate sedere un personaggio sulla slitta. Mettete l'husky davanti. Tirate o spingete.
3. Arrivate, entrate, chiudete la porta. Poi rimandate indietro la slitta a prendere il secondo personaggio.
4. Scambiatevi: l'altro bambino guida il secondo viaggio.

OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO

Motricità globale

Rispettare i turni

Viaggi

Gioco di ruolo

Più facile — L'adulto spinge; il bambino fa sedere e scendere il personaggio.

Più difficile — Qualcosa blocca il passaggio: un iceberg. Aggiratelo e dite come.

OSSERVA

Il bambino aspetta che la slitta torni prima del suo turno? Aspettare un veicolo condiviso è rispettare i turni con una ragione.

5 Pinguini sull'iceberg

3-5 anni
1-3 bambini + adulto

OCCORRENTE

L'iceberg e tutti e cinque gli animali. In più, se volete: carte con i numeri da 1 a 5.

COSA FARE

1. Mettete l'iceberg sul pavimento. Aggiungete un animale alla volta, contando ciascuno.
2. «Quanti sul ghiaccio?» Dite insieme il totale.
3. Uno si tuffa. Contate di nuovo. «Quanti adesso?» Poi un altro.
4. Girate una carta con un numero: mettetelo sull'iceberg esattamente quel numero di animali.

OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO

Contare

Uno in più, uno in meno

Numero cardinale

Nomi dei numeri

Più facile — Solo tre animali, con l'adulto che conta insieme al bambino.

Più difficile — «Due sul ghiaccio e tre in mare: quanti in tutto?»

OSSERVA

Ascoltate se l'ultimo numero viene usato come totale, e se il bambino dice «uno in meno» senza ricontare.

6 Come si tengono al caldo?

4-5 anni
2-4 bambini + adulto

OCCORRENTE

Tutti i personaggi e gli animali, l'igloo. Un cappello di lana e un ritaglio di pelliccia sintetica o un calzino morbido.

COSA FARE

1. Toccate il cappello e la pelliccia. «Quale animale ha il pelo? Quale ha le piume?»
2. Guardate il cappuccio del bambino polare. «Cosa indossano le persone? Perché?»
3. Mettete i personaggi nell'igloo. «Perché l'igloo è rotondo? Perché la porta è piccola?» Parlatene.
4. Chiedete: «cosa porteresti se andassi sul ghiaccio?» e lasciate scegliere a ogni bambino.

OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO

Comprendere il mondo

Ragionamento

Vocabolario

Parlare

Più facile — Una sola domanda: pelo o piume?

Più difficile — Chiedete cosa succederebbe se il ghiaccio si sciogliesse: dove dormirebbe l'orso?

OSSERVA

Ascoltate i «perché». Un bambino che collega il pelo al calore, o un cappuccio al freddo, ragiona sulla causa, non si limita a nominare.

