



First Friends Polar Set

極地の動物たちと楽しむ、ミニチュアの世界での自由な遊びです。分類、比較、科学的な語彙、生息環境についてのお話づくりを支えます。

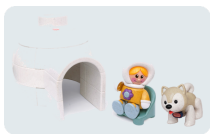
内容

冰山、イグルー、フィギュア3体、動物5頭、ハスキーとそり

対象市場

家庭・教育の両方

セットの内容



Igloo Set
31 × 17 × 21 cm



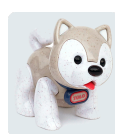
Sledge Set
20.5 × 14 × 16.5 cm



First Friends Polar Boy



First Friends Polar Girl



First Friends Husky



First Friends Polar Bear



First Friends Seal



First Friends Penguin

子どもが学ぶこと



世界を知る

いつも寒い場所。何が住んでいて、人々は何を着て、どうやって移動し、どこで寝るのか。



問題解決

5つの磁石パーツで1つのイグルーになります。ただし、正しい順番でないとうまくできません。はじめての組み立てパズルです。



分類とマッチング

泳ぐか歩くか、羽毛か毛皮か、大きい小さいか。同じ地域に暮らしていても、姿や特徴はそれぞれ異なる動物たちです。



言葉

寒い、氷、雪、つるつる、暗い。極地の言葉と動物の名前を、子どもが動かせるお話の中で。



水遊び

クジラは浮いて水を吹きます。ポーラーは、水のトレーに入れられるFirst Friendsのセットです。



社会的な関わりを伴う遊び

そりに乗るのは誰？ハスキーにえさをあげるのは誰？分け合う役割と、順番を待つ場面があります。

テーマ

極地の世界

すみか

天気と季節

暑いと寒い

泳ぐ動物

旅

世界の住まい



■ ひとつのセットで5年間遊べる



■ セットの4つの使い方

ひとりで発見する：12か月以上
 水のトレーにクジラ、または床に動物1頭とそり。

大人と2人で遊ぶ：2歳以上
 イグルーをつくり、動物を分け、氷山の上で数えます。大人が尋ね、子どもが置きます。

少人数グループ：3～5歳
 1人1体のフィギュアか動物で、そりの旅や極地のお話を。

常設の遊びコーナー
 白い布の上に海に見立てた青い紙を敷いて、または水のトレーで、「寒い場所」のテーマ全体に使えます。

■ 保育の現場で

小さな部品なし。イグルーの磁石は内部に封入。歯固めにも安心

拭いてきれいにできます。クジラと動物は水のトレーに入れられます

イグルーとそりは平らな状態で収納できます。動物は浅いトレー1つに収まります。

どの動物もフィギュアも1体ずつ購入できます。セットではなく1体だけ交換できます

■ 観察のポイント

☐ 試す前に、浮くか沈むか予想しますか？

☐ 動物を分け、そのルールを言えますか？

☐ 最後に数えた数を合計として使っていますか？

☐ イグルーのパーツを回して、合わせ目を探しますか？

☐ 自分の番の前に、そりが戻るのを待てますか？

☐ 動物がどうやって寒さをしのいでいるか説明するとき、「～だから」などの言葉を使って理由を述べられますか？

■ 学びの領域

身体の発達

コミュニケーションと言葉

人間関係と心の発達

身近な世界の理解

数学

表現活動

■ セットを広げる

極地の仲間をもっと加え、海には船を。または極地の動物をAnimal Safariの動物のそばに並べて、どの動物なら住まいを入れ替えられるか尋ねましょう。

Whale and Polar Boy Set

First Friends Elephant

First Friends Lion

First Friends Panda



1 浮かんで、水をびゅっ

12〜30か月
子ども1〜2人+大人

用意するもの

クジラ。水のトレーまたは洗い桶。エプロン。

進め方

- クジラを浮かべます。「クジラが泳いでいるね」と言います。子どもに押して進めてもらいます。
- 押して沈めて、手を離します。浮かび上がってきます。「ぼん！と上がった」。
- 水を入れてぎゅっと押します。びゅっ。水に向けて、友だちには向けません。
- アザラシやペンギンを加えます。どれが浮く？ どれが沈む？ ひとつずつ試します。

学びのねらい

水遊び 原因と結果 浮く・沈む 語彙

やさしく ― クジラだけにして、大人が押し、子どもは見て水遊びを楽しみます。

難しく ― 試す前に予想します。「シロクマは浮くかな？」 それから確かめます。

注目ポイント

お子様は試す前に結果を予想していますか？ 予想してから試し、予想と違ったときには考えを改めることは、科学的な考え方の芽生えです。

2 イグルーをつくろう

2〜4歳
子ども1人+大人

用意するもの

イグルーのパーツを平らな場所に広げます。

進め方

- 組み立てたイグルーを見せ、そのあとバラバラにします。「もう一度つくれるかな？」
- 子どもにパーツを1つ渡します。次のパーツがどこにくっつくか探してもらいます。
- パーツがくっつかないときは、向きを変えてみます。磁石のくっつき方が、正しい向きを見つける手がかりになります。
- できあがったら、極地の女の子を中に入れて、ドアを閉めます。

学びのねらい

問題解決 手先の器用さ 形 粘り強さ

やさしく ― 2つはすでにつながっていて、残りを子どもが足します。

難しく ― 完成したイグルーを先に見せずに作ります。

注目ポイント

くっつかないパーツを、回して試しますか？ それとも力ずくですか？ 回して合わせ目を探すのが問題解決のステップです。失敗してもあきらめない粘り強さも記録しましょう。

3 泳ぐ？ 歩く？

2〜4歳
子ども1〜3人+大人

用意するもの

動物5頭すべて。海にする青い布、氷にする白い布。

進め方

- 海と氷を広げます。動物の名前をひとつずつ言います。
- 「ペンギンはどこに置こうか？」と尋ね、お子様に置いてもらいます。次にアザラシ、シロクマも同じように置いてもらいます。
- 両方できる動物もいます（アザラシ、シロクマ）。境目に置いて、話し合います。
- 別の分け方でもう一度。羽か毛か、大きい小さいか。

学びのねらい

分類 推論 すみか 語彙

やさしく ― クジラとシロクマだけにします。一方は泳ぎ、一方は歩きます。

難しく ― 子どもが分けるルールを選び、ほかの子が当てます。

注目ポイント

置いた理由を説明できますか？ 「アザラシは泳ぐけど、氷の上で寝る」は、複数のルールを使った分類です。



4 そりに乗って

2〜4歳
子ども2人+大人

用意するもの

ハスキー、そり、フィギュア2体、床の端にイグルー。

進め方

1. イグルーを反対の端に立てます。「氷の上をどうやって帰ろうか？」
2. フィギュア1体をそりに乗せます。前にハスキーを置きます。引くか押して進めます。
3. 着いたら中に入って、ドアを閉めます。それからそりを戻して、もう1体を迎えに行きます。
4. 交代します。もう1人の子が2回目の運転をします。

学びのねらい

全身運動 順番を待つ 旅 ごっこ遊び

やさしく — 大人が押し、子どもがフィギュアを乗せたり降ろしたりします。

難しく — 途中で冰山があります。避けて進み、どうやったか言葉にします。

注目ポイント

自分の番になるまで、そりが戻ってくるのを待てますか？ みんなで使う乗り物が戻るのを待つことで、順番を守る必要性を理解できます。

5 冰山のペンギン

3〜5歳
子ども1〜3人+大人

用意するもの

冰山と動物5頭すべて。あれば1〜5の数字カード。

進め方

1. 冰山を床に置きます。動物を1頭ずつ乗せながら、数えます。
2. 「氷の上に何頭？」一緒に合計を言います。
3. 1頭が飛び込みます。もう一度数えます。「いま何頭？」それからもう1頭。
4. 数字カードをめくり、その数ぴったりを冰山に乗せます。

学びのねらい

数える もう1つ多い、1つ少ない 基数 数の言葉

やさしく — 動物は3頭だけにして、大人がそばで数えます。

難しく — 「氷に2頭、海に3頭。全部で何頭？」

注目ポイント

最後に言った数が合計として使われているか、数え直さずに「1つ少ない」と言えるかに耳を傾けましょう。

6 どうやって暖かくしているの？

4〜5歳
子ども2〜4人+大人

用意するもの

フィギュアと動物すべて、イグルー。毛糸の帽子と、毛皮風の布切れまたはふわふわの靴下。

進め方

1. 帽子と毛皮を触ります。「毛皮があるのはどの動物？ 羽があるのは？」
2. 極地の男の子のフードを見ます。「人は何を着ているかな？ なぜ？」
3. フィギュアをイグルーに入れます。「イグルーはなぜ丸いのかな？ ドアはなぜ小さいのかな？」話し合います。
4. 「氷の上に行くなら、何を持っていく？」と尋ね、子どもに1人ずつ選んでもらいます。

学びのねらい

世界を知る 推論 語彙 話す

やさしく — 質問は1つだけ。毛皮か羽か？

難しく — 氷がとけたらどうなるか尋ねます。シロクマはどこで寝る？

注目ポイント

「なぜなら」「～だから」といった理由を表す言葉に注目しましょう。毛皮が体を暖かく保つことや、寒いからフードをかぶることを結びつけられるお子様は、名前を言うだけでなく、原因と結果について考えています。

