



First Friends Polar Set

Vrij spel in een miniatuurwereld met pooldieren. Ondersteunt sorteren, vergelijken, de natuurwetenschappelijke woordenschat en het vertellen van verhalen over leefgebieden.

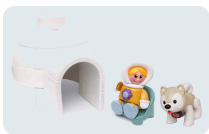
INHOUD

IJsberg, igloo, 3 figuurtjes, 5 dieren, husky en slee

MARKT

Thuis & onderwijs

DIT ZIT IN DE SET



Igloo Set

31 × 17 × 21 cm



Sledge Set

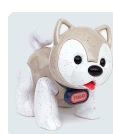
20,5 × 14 × 16,5 cm



First Friends
Polar Boy



First Friends
Polar Girl



First Friends
Husky



First Friends
Polar Bear



First Friends
Seal



First Friends
Penguin

WAT KINDEREN LEREN



De wereld begrijpen

Een plek waar het altijd koud is: wat er leeft, wat mensen dragen, hoe ze reizen en waar ze slapen.



Problemen oplossen

Vijf magnetische delen vormen één igloo — maar alleen in de juiste volgorde. De eerste bouwpuzzel.



Sorteren & koppelen

Zwemt of loopt, veren of vacht, groot of klein. Dieren die een thuis delen maar niet dezelfde vorm.



Taal

Koud, ijs, sneeuw, glad, donker. Poolwoorden en diernamen in een verhaal dat een kind kan laten bewegen.



Waterspel

De walvis drijft en spuit. De poolset is de First Friends set die in de waterbak mag.



Sociaal spel

Wie zit er op de slee? Wie voert de husky? Rollen om te delen en beurten om te nemen.

THEMA'S

De poolwereld

Leefomgevingen

Weer en seizoenen

Heet en koud

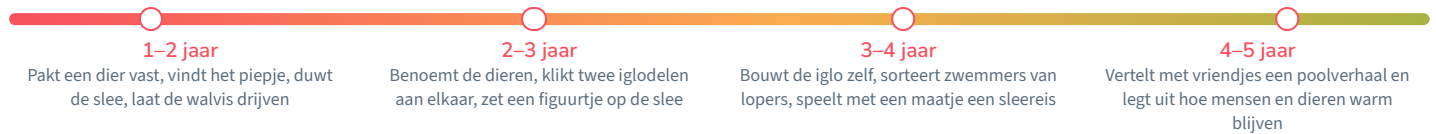
Dieren die zwemmen

Reizen

Huizen over de hele wereld



EÉN SET, VIJF JAAR SPELEN



VIER MANIEREN OM DE SET TE GEBRUIKEN



Zelf ontdekken — 12 maanden+
De walvis in de waterbak, of één dier en de slee op de vloer.



Duo met een volwassene — 2 jaar+
Bouw de iglo, sorteert de dieren, tel op de ijsberg. De volwassene vraagt; het kind plaatst.



Kleine groep — 3-5 jaar
Een sleereis of een poolverhaal met elk één figuurtje of dier.



Doorlopend aanbod
Op een witte doek met blauw papier als zee, of in de waterbak, voor een heel thema 'koude plekken'.

IN DE GROEP



Geen kleine onderdelen; iglomagneten zitten verzegeld binnenin; veilig om op te bijten



Afneembaar met een doekje; de walvis en de dieren mogen in de waterbak



Iglo en slee kunnen plat worden opgeborgen; de dieren passen in één lage bak



Elk dier en figuurtje los verkrijgbaar — vervang er één, niet de hele set

WAAR JE OP LET

☐ Voorspelt het kind drijven of zinken vóór het testen?

☐ Draait het kind een iglodeel om de verbinding te vinden?

☐ Kan het kind de dieren sorteren en de regel noemen?

☐ Wacht het kind tot de slee terug is voor zijn beurt?

☐ Gebruikt het kind het laatst getelde getal als totaal?

☐ Zegt het kind 'omdat' als het uitlegt hoe dieren warm blijven?

LEERGEBIEDEN

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

BREID DE SET UIT

Voeg meer poolfiguren en een boot voor de zee toe — of zet de pooldieren naast de Animal Safari dieren en vraag welke van leefgebied zouden kunnen wisselen.



Whale and Polar Boy Set



First Friends Elephant



First Friends Lion



First Friends Panda



1 Drijven en spuiten

12–30 maanden
1–2 kinderen + volwassene

JE HEBT NODIG

De walvis. Een waterbak of een afwasteil. Schorten.

WAT JE DOET

1. Laat de walvis drijven. Zeg “de walvis zwemt”. Laat het kind hem voortduwen.
2. Duw hem onder water en laat los — hij komt weer boven. “Hop, daar is hij weer!”
3. Vul hem en knijp: een straaltje. Mik op het water, niet op vriendjes.
4. Voeg de zeehond of de pinguïn toe: wie drijft er? Wie zinkt er? Test ze allemaal.

LEERDOEL

Waterspel Oorzaak & gevolg Drijven en zinken

Woordenschat

Makkelijker — Alleen de walvis; de volwassene knijpt, het kind kijkt en plonst.

Moeilijker — Raad vóór het testen: “zal de ijsbeer drijven?” Controleer het dan.

LET OP

Voorspelt het kind vóór het testen? Een gok gevolgd door een test — en van gedachten veranderen als de gok fout was — is vroege wetenschap.

2 Bouw de iglo

2–4 jaar
1 kind + volwassene

JE HEBT NODIG

De iglodelen, uitgespreid op een vlak oppervlak.

WAT JE DOET

1. Laat een gebouwde iglo zien en haal hem dan uit elkaar. “Kunnen we hem opnieuw maken?”
2. Geef het kind één deel. Laat het zoeken waar het volgende deel vastklikt.
3. Past een deel niet, draai het dan om — de magneten wijzen de weg.
4. Als hij af is, zet je het poolmeisje erin en doe je de deur dicht.

LEERDOEL

Problemen oplossen Fijne motoriek Vorm

Doorzettingsvermogen

Makkelijker — Twee delen zitten al vast; het kind voegt de rest toe.

Moeilijker — Bouw hem zonder eerst de afgemaakte iglo te zien.

LET OP

Draait het kind een deel dat niet past om, of probeert het te forceren? Draaien om de verbinding te vinden is de stap in probleemoplossing; doorzetten na een mislukte poging is ook het noteren waard.

3 Zwemt of loopt?

2–4 jaar
1–3 kinderen + volwassene

JE HEBT NODIG

Alle vijf de dieren. Een blauwe doek voor de zee, een witte doek voor het ijs.

WAT JE DOET

1. Leg de zee en het ijs neer. Benoem elk dier.
2. “Waar gaat de pinguïn heen?” Laat het kind hem plaatsen. Dan de zeehond, de beer.
3. Sommige doen allebei — de zeehond, de beer. Zet ze op de rand. Praat erover.
4. Sorteer opnieuw op een andere manier: veren of vacht; groot of klein.

LEERDOEL

Sorteren Redeneren Leefomgevingen

Woordenschat

Makkelijker — Alleen walvis en beer — de ene zwemt, de andere loopt.

Moeilijker — Het kind kiest de sorteerregel en de anderen raden hem.

LET OP

Kan het kind een plaatsing uitleggen? ‘De zeehond zwemt maar slaapt op het ijs’ laat indelen met meer dan één regel zien.



4 Sleerit

2–4 jaar
2 kinderen + volwassene

JE HEBT NODIG

De husky, de slee, twee figuurtjes, de iglo aan het ene eind van de vloer.

WAT JE DOET

1. Zet de iglo aan het andere eind. “Hoe komen we thuis over het ijs?”
2. Zet één figuurtje op de slee. Zet de husky ervoor. Trek of duw hem voort.
3. Aankomen, naar binnen gaan, de deur dichtdoen. Stuur de slee dan terug voor het tweede figuurtje.
4. Wissel: het andere kind rijdt de tweede rit.

LEERDOEL

Grove motoriek

Op je beurt wachten

Reizen

Rollenspel

Makkelijker — De volwassene duwt; het kind zet het figuurtje erop en eraf.

Moeilijker — Er ligt iets in de weg — een ijsberg. Ga eromheen en zeg hoe.

LET OP

Wacht het kind tot de slee terug is voor zijn beurt? Wachten op een gedeeld voertuig is een concrete oefening in op je beurt wachten.

5 Pinguïns op de ijsberg

3–5 jaar
1–3 kinderen + volwassene

JE HEBT NODIG

De ijsberg en alle vijf de dieren. Optioneel: cijferkaarten 1–5.

WAT JE DOET

1. Leg de ijsberg op de vloer. Zet de dieren er één voor één op en tel elk dier.
2. “Hoeveel zijn er op het ijs?” Zeg samen het totaal.
3. Eén duikt eraf. Tel opnieuw. “Hoeveel nu?” Dan nog een.
4. Draai een cijferkaart om: zet precies zoveel dieren op de ijsberg.

LEERDOEL

Tellen

Eén erbij, één minder

Kardinaliteit

Telwoorden

Makkelijker — Maar drie dieren, de volwassene telt mee.

Moeilijker — “Twee op het ijs en drie in zee — hoeveel zijn het samen?”

LET OP

Let erop of het laatste genoemde getal als totaal wordt gebruikt, en of het kind ‘één minder’ zegt zonder opnieuw te tellen.

6 Hoe houden ze het warm?

4–5 jaar
2–4 kinderen + volwassene

JE HEBT NODIG

Alle figuurtjes en dieren, de iglo. Een wollen muts en een stukje bontstof of een pluizige sok.

WAT JE DOET

1. Voel aan de muts en de vacht. “Welk dier heeft een vacht? Welk heeft veren?”
2. Kijk naar de capuchon van de poolbewoner. “Wat dragen de mensen? Waarom?”
3. Zet de figuurtjes in de iglo. “Waarom is de iglo rond? Waarom is de deur klein?” Praat erover.
4. Vraag: “wat zou jij meenemen als je naar het ijs ging?” en laat elk kind kiezen.

LEERDOEL

De wereld begrijpen

Redeneren

Woordenschat

Spreken

Makkelijker — Maar één vraag: vacht of veren?

Moeilijker — Vraag wat er zou gebeuren als het ijs smolt — waar zou de beer dan slapen?

LET OP

Luister naar ‘omdat’. Een kind dat vacht aan warmte koppelt, of een capuchon aan kou, redeneert over oorzaak en benoemt niet alleen.
