



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

Meine ersten Spiele



Beim Kinderarzt



**At the Doctor's • Docteur Premiers Bobos
Bij de kinderarts • En el pediatra
Dal pediatra**

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2018

Meine ersten Spiele

Beim Kinderarzt

Ein lehrreiches Memospiel für 1 - 4 fleißige Arzthelfer ab 2 Jahren.

Autor: Annemarie Wolke
Illustration: Sandy Thißen
Spieldauer: ca. 10 Minuten

Spielmaterial:

4 Patiententafeln, 1 Spielfigur Kinderärztin, 1 Schachtelteil „Schrank“, 1 Schachtelteil „Arztkoffer“, 6 Pappteile „medizinische Instrumente“, 2 Pflastersticker, 2 Cremesticker, 20 Bärchen-Chips, 1 Spielanleitung

Liebe Eltern,

wir freuen uns, dass Sie sich für dieses Spiel aus der Reihe Meine ersten Spiele entschieden haben. Sie haben eine gute Wahl getroffen und eröffnen Ihrem Kind damit viele Perspektiven, sich spielerisch zu entwickeln.

Diese Anleitung bietet viele Tipps und Anregungen, wie Sie das Spielmaterial mit Ihrem Kind entdecken und für die Vorbereitung auf den nächsten Kinderarztbesuch einsetzen können.

Gemeinsam zu spielen und über die Situation zu sprechen, nimmt die Angst vor dem Unbekannten. Indem Ihr Kind im Spiel der Kinderärztin hilft, die kleinen Patienten zu behandeln, wird es Schritt für Schritt darauf vorbereitet, was beim eigenen Arztbesuch auf es zukommen kann. Der Arztbesuch wird mit positiven Gefühlen verknüpft und nebenbei lernen die Kinder diese Alltagssituation spielerisch kennen.

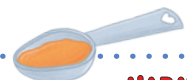
Viel Vergnügen beim Behandeln, Zuhören, Spielen und Gesund-Werden wünschen

die Erfinder für Kinder



Wichtig:

Drücken Sie die vorgestanzen Teile vorsichtig aus der Platte. Entsorgen Sie die Platte unverzüglich. Es können kleine Teile entstehen. Die Pflaster- und Cremesticker sind nur zum Aufkleben auf den Patiententafeln gedacht. Vor dem Aufkleben muss die hintere Trägerfolie von den Stickern abgezogen werden.



Schachtelteil
„Arztkoffer“Schachtelteil
„Schrank“

Spielfigur Kinderärztin



Bärchen-Chips

„Medizinische
Instrumente“Pflaster- und
Cremesticker

Patiententafeln

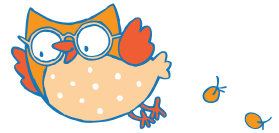
Freies Spiel

Im freien Spiel beschäftigt sich Ihr Kind mit dem Spielmaterial. Erkunden Sie gemeinsam die Abbildungen und sprechen Sie darüber, was auf den Pappteilen und Patiententafeln zu sehen ist. Zeigen Sie die Patiententafeln mit ihren unterschiedlichen Vorder- und Rückseiten: Was könnte den Kindern fehlen oder was tut ihnen weh?

Schauen Sie sich gemeinsam die Instrumente an und besprechen Sie, welche davon Ihr Kind schon kennt und wie man sie anwendet. Üben Sie mit Ihrem Kind, die Instrumente im Schrank und Koffer zu verstecken.

Besonders viel Spaß wird Ihr Kind beim Aufkleben und Abziehen der Pflaster- und Cremesticker haben. So macht es sich mit der Handhabung der Spielelemente vertraut.

Bei Kindern, die etwas älter sind und das Spielmaterial schon besser kennen, können Sie auch Fragen nach Details oder eigenen Erfahrungen stellen.
Beispiele: *Wobei kann eine Creme/Salbe helfen?*
Wann hast du schon mal Medizin gebraucht? usw.



Spielidee:

In der Praxis von Frau Doktor Lieberherz sitzen viele kleine Patienten. Linus muss zur Vorsorgeimpfung und Emma hat Husten. Bei Anton jucken die Windpocken und Greta ist mit ihrem Laufrad gestürzt. Was wird die Kinderärztin alles tun, um den Kindern zu helfen? Welche Instrumente wird sie verwenden? Und wird es vielleicht doch wehtun? Gut, dass Mama und Papa dabei sind und die Kinderärztin so nett ist. Gemeinsam mit den kleinen Patienten erfahren die Kinder, wie ein Arztbesuch abläuft und was es in der Praxis alles zu entdecken gibt. Dabei dürfen sie der Kinderärztin bei der Behandlung helfen.

Wer sich am besten merkt, wo Pflaster, Fieberthermometer und Co. verstaut sind, bekommt die meisten Belohnungs-Bärchen.

Bevor es losgeht

Legen Sie die 4 Patiententafeln mit der Wartezimmerseite nach oben auf einen Stapel. Die Reihenfolge ist dabei egal.



Verteilen Sie die Instrumente auf Koffer und Schrank: Legen Sie 2 Teile unter das Schachtelteil mit dem Koffer (z. B. Cremetube, Pflasterbox) und 3 Teile unter das Schachtelteil mit dem Schrank (z. B. Fieberthermometer, Spritze, Medizinfläschchen). Die Kinder dürfen zuschauen, um sich zu merken, wo welches Teil liegt.



Die Pflaster- und Cremesticker, den Löffel (mit der leeren Seite nach oben) sowie die Spielfigur legen Sie neben Schrank und Koffer bereit.

Legen Sie die Bärchen-Chips etwas abseits oder im Schachteldeckel bereit.



Jetzt geht's los

Nehmen Sie die oberste Tafel und legen Sie diese mit der Patientenseite nach oben in die Tischmitte. Schauen Sie die Patiententafel gemeinsam mit Ihrem Kind/den Kindern an. Was könnte das Kind haben? Wie fühlt es sich?



Das Kind, das an der Reihe ist, kann mit der Spielfigur das Abhören mit dem Stethoskop und das Gespräch mit der Kinderärztin nachspielen.

Welche Behandlung braucht der Patient oder die Patientin und was benötigt die Kinderärztin dafür? Das oberste Bildchen auf dem Behandlungsblatt zeigt das an.



Medizinfläschchen

Fragen Sie das Kind: *Was brauchen wir jetzt? Ist dieses Teil im Koffer oder im Schrank?*

Helfen Sie bei der Benennung, wenn das Kind noch Schwierigkeiten damit hat. Das Kind deckt das entsprechende Schachtelteil auf, von dem es denkt, dass sich das benötigte Teil darunter verbirgt.



Prüfen Sie, ob das Kind das richtige Schachtelteil aufgedeckt hat?

- Ja, es hat das gesuchte Teil darunter gefunden.

Dann sagen Sie zum Kind:

Prima. Nimm dir das entsprechende Instrument und behandle den Patienten.

Die Kinderärztin hilft dir dabei und sagt, was mit welchem Instrument gemacht werden muss (siehe nächste Seite).

Lege das Instrument danach wieder zurück in den Koffer oder in den Schrank!

Du darfst entscheiden, wohin. (Die Instrumente können also die Position wechseln).



Danach gibt es für den tapferen Patienten und das behandelte Kind zur Belohnung einen Bärchen-Chip: *Nimm einen beliebigen Bärchen-Chip aus dem Vorrat und lege ihn auf das entsprechende Feld der Patiententafel* (auf das gerade verwendete Instrument) *und nimm auch einen beliebigen Bärchen-Chip als Belohnung zu dir.*

Das nächste Kind ist an der Reihe und sucht das nächste Instrument, das auf der Patientenkarte abgebildet ist.

- Nein, es hat das gesuchte Teil nicht gefunden.

Dann sagen Sie zum Kind:

Schade. Leider hast du das richtige Instrument nicht gefunden.

Das nächste Kind ist an der Reihe und darf das gleiche Instrument nochmal suchen.



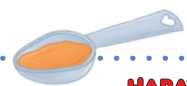
Wenn ein Patient komplett behandelt wurde, das heißt auf allen Instrument-Symbolen ein Bärchen-Chip liegt, dürft ihr diesen Patienten beiseitelegen.

Jetzt heißt es: *Der Nächste bitte!*

Ihr dürft den nächsten Patienten aus dem Wartezimmer holen, dazu legt ihr eine neue Tafel vom Stapel offen auf dem Tisch ab. Das nächste Kind beginnt mit der Behandlung dieses Patienten und sucht das oberste dort abgebildete Instrument.

Ende des Spiels

Wenn alle Patienten behandelt wurden, das heißt auf jeder Patientenkarte sind alle Instrumente mit Bärchen-Chips abgedeckt, endet das Spiel. Das Kind mit den meisten Bärchen-Chips gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt ihr gemeinsam.



Erläuterungen zu den einzelnen Instrumenten:

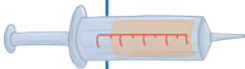
Die Kinderärztin erklärt dir hier, wie du die Instrumente richtig verwendest.

Fieberthermometer: Tue so, als würdest du das Fieberthermometer in das Ohr des Patienten stecken. Du kannst dabei Piep-Geräusche machen, wie du es von deinem Thermometer kennst. Ist die Messung abgeschlossen, kannst du das Thermometer umdrehen und siehst die Körpertemperatur des Patienten.



Medizinfläschchen: Nimm dir dazu auch noch den Löffel. Wenn du das Pappteil mit dem Fläschchen umdrehst, ist der Deckel offen. Jetzt kannst du so tun, als ob du Medizin auf den Löffel kippst. Wenn du den Löffel jetzt umdrehst, ist die Medizin auf dem Löffel. Gib dann die Medizin mit dem Löffel in den Mund des Patienten. Wenn du den Löffel danach umdrehst, ist er wieder leer. Verschließe das Medizinfläschchen wieder, indem du es umdrehst.

Creme: Öffne die Tube. Drehe dazu einfach das Pappteil um. Jetzt kannst du die Creme (Sticker) auf die Haut des Patienten geben. Dann kannst du die Tube wieder verschließen.



Spritze: Die Hand der Arzthelferin zeigt, wo die Spritze hin muss. Halte die Nadel des Pappteils mit der Spritze an diese Stelle und drücke oben drauf. Und schon ist die Spritze leer. Du kannst sie wieder umdrehen.

Pflaster: Nimm ein Pflaster aus dem Vorrat und versorge damit die verletzte Hautstelle des Patienten, dazu kannst du einfach den Pflastersticker auf die Wunde kleben.



Hinweis: Die Spielpflaster- und Cremesticker haften auf glatten Oberflächen und können rückstandsfrei abgelöst werden.

Sollten die Sticker einmal nicht mehr so gut haften, können diese unter kaltem Leitungswasser abgespült werden.



Spielgeschichte

Sie können den Tag in der Arztpraxis mit dem Spielmaterial nachspielen und erzählerisch begleiten. Dazu lesen Sie Ihrem Kind/den Kindern die folgende Geschichte vor.

Fordern Sie Ihr Kind an den **markierten Stellen** dazu auf, die genannten Instrumente zu suchen und der Kinderärztin zu helfen. Das Kind kann das Spiel gemäß der zuvor beschriebenen Spielregeln ausführen oder den Patienten im freien Spiel mit dem Instrument behandeln. Helfen Sie bei der Umsetzung der Handlungsanweisungen und legen Sie eine entsprechende Lesepause ein. Die Abbildungen neben dem Text zeigen zusätzlich an, welche Situation gemeint ist. Legen Sie die Patiententafeln in folgender Reihenfolge bereit: Emma (Husten), Linus (Impfen), Greta (Unfall) und Anton (Windpocken).



In der Praxis von Frau Doktor Lieberherz sitzen heute viele kleine Patienten mit Mama und Papa. Sie müssen nach der Anmeldung warten, bis sie aufgerufen werden. Aber das macht nichts. Im Wartezimmer gibt es viel zu spielen. Da wird es bestimmt nicht langweilig.

Die Kinderärztin weiß alles über die Körper von gesunden und kranken Kindern. Während der Behandlung findet sie durch Fragen, Abhorchen, Anschauen und Abtasten heraus, was ihren Patienten fehlt. Zur genauen Untersuchung benutzt sie verschiedene Instrumente, mit denen sie besser sehen und hören kann. Mit dem Stethoskop kann sie hören, ob die Lunge frei ist und ob das Herz normal schlägt. Das nennt man Abhorchen.



Als Erstes wird **Emma** aufgerufen und darf ins Behandlungszimmer gehen. Nachdem Emmas Mama der Kinderärztin erzählt hat, dass Emma seit ein paar Tagen hustet, hört Frau Doktor Lieberherz Emma mit dem **Stethoskop** ab. Sie hört ihr Herz laut schlagen. BUMM-BUMM klopft es in Emmas Brust. Emmas Stirn ist ganz heiß und müde ist sie auch. Ob sie wohl Fieber hat und sich deswegen so schlapp fühlt? Um das herauszufinden, braucht die Kinderärztin jetzt das **Fieberthermometer**. Oje, Emmas Körpertemperatur ist wirklich erhöht. Emma bekommt jetzt eine Medizin mit der **Spritze**, damit die Temperatur wieder sinkt und sie sich ganz schnell wieder besser fühlt.

Gegen den Husten gibt die Kinderärztin Emma einen **Hustensaft**. Der ist extra für Kinder. *Hm, das schmeckt gar nicht so schlimm. Ein bisschen nach Orange oder Erdbeere.* Bestimmt verschwindet der Husten bald. Gute Besserung, Emma!





Als Nächstes ist **Linus** an der Reihe und kommt mit seinem Papa ins Behandlungszimmer. Er sieht gar nicht krank aus. Und damit das so bleibt, wird er heute geimpft. Das sind Medikamente zum Schutz vor Krankheiten. Die Kinderärztin hört Linus zunächst mit dem **Stethoskop** ab, um zu prüfen ob er wirklich gesund ist und die Impfung bekommen darf. Denn wenn man krank ist, darf man nicht geimpft werden. Danach bereitet sie die **Spritze** mit dem Impfstoff vor.

Keine Angst, das pikst nur ein bisschen. Linus macht die Augen zu und denkt an seinen Hund Bello. Schon ist es vorbei. Das war gar nicht so schlimm. Fast so wie ein Mückenstich. Linus war sehr tapfer!

Am Ende bekommt Linus noch ein großes **Pflaster** auf seinen Oberarm. *Wo ist nur die Box mit den Pflastern?* Dann ist er schon fertig und kann wieder nach Hause.



Greta kommt als Notfall in die Praxis. Sie ist mit ihrem Laufrad hingefallen. Jetzt tut ihr Arm weh und das Knie blutet. Sie muss ein bisschen weinen. Deshalb sucht die Ärztin sofort den **Schmerzsaft**. *Wo kann er nur sein?* Greta verzieht das Gesicht, denn lecker schmeckt das wirklich nicht. Aber weil es ihr dann besser geht, schluckt sie alles tapfer runter.

Danach braucht Greta noch eine Salbe, die bei der Heilung der Prellung am Arm hilft. *Wo findest du die Tube mit der Salbe?*

Nachdem der Arm gut eingecremt ist, reinigt die Ärztin die Wunde an Gretas Knie und klebt ein großes **Pflaster** darauf. *Hilfst du ihr dabei?* Gut verarztet kann Greta mit ihrer Mama nach Hause und sich ausruhen.

Bestimmt geht es ihr bald besser und sie kann wieder mit dem Laufrad fahren.



Der letzte Patient für heute ist **Anton**. Er hat ganz viele rote Punkte am Körper. Die jucken ganz arg. Die Kinderärztin schaut sie sich genau an. Dann überprüft sie, ob Anton auch noch Fieber hat. Dafür benutzt sie das **Fieberthermometer**.

Die Temperatur ist leicht erhöht. Klarer Fall: Das sind die Windpocken! Damit der Juckreiz aufhört, bekommt Anton eine **Salbe**. Die Kinderärztin nimmt einen großen Klecks aus der Tube und schmiert Antons Rücken damit ein. Das tut gut!

Die Salbe nimmt Anton mit nach Hause, damit Mama und Papa ihn abends noch einmal eincremen können und die Windpocken bald verschwinden.

*Das war ein aufregender Tag in der Praxis von Frau Doktor Lieberz. Zum Abschluss nimmt sie sich ein **Gummibärchen** aus dem Vorrat, von dem sich sonst die kleinen Patienten nach der Behandlung bedienen dürfen.*



Liebe Kinder, liebe Eltern,

unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

My Very First Games

At the Doctor's

An instructive matching game for between 1 and 4 diligent nurse assistants ages 2 and older.

Author: Annemarie Wolke
Illustrated by: Sandy Thißen
Playing time: approx. 10 minutes

Game contents

4 patient boards, 1 doctor figure, 1 medicine cabinet, 1 doctor's case, 6 (cardboard) medical instruments, 2 bandages, 2 drops of ointment, 20 gummy bear counters, 1 set of instructions

Dear parents,

We are pleased that you have chosen this game from the My Very First Games series. You have made a good choice and are opening up many possibilities that will enable your child to develop via the medium of play.

This set of instructions will provide you with various ideas and suggestions on how you and your child can familiarize yourselves with the game components and use them to prepare for the next visit to the doctor's.

Playing together and talking about the situation takes away the fear of the unknown. By helping the doctor to treat the little patients in the course of the game, your child will be prepared step by step for what to expect when you next take him/her to the doctor's office. The visit will then be associated with positive experiences and, at the same time, your child will get to understand this everyday situation through the medium of play.

We hope you all have fun administering treatment, listening, playing and helping patients to get well again.

Your Inventors for Children



Note:

Carefully press the tiles from the tableau. Please discard the tableau immediately, as there may be small pieces. The bandages and drops of ointment are only suitable for attaching to the patient boards. Remove protective backing before attaching the stickers.





doctor's case

medicine cabinet

doctor figure

gummy bear counters

medical instruments

bandages and drops of ointment

patient boards

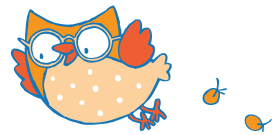
Free play

In free play, your child can familiarize him or herself with the game materials. Study the illustrations together and talk about what can be seen on the cardboard components and patient boards. Show your child the patient boards (the front and back are different).

What might be the matter with the patient and what are his/her symptoms? Look at the instruments together and discuss which of them your child already knows and how they are used. Play at hiding the instruments in the cabinet and the doctor's case.

Your child will have a lot of fun attaching and removing the bandages and the drops of ointment. In this way, everyone familiarizes themselves with handling the game elements.

With older children who already know the game material quite well, you can also ask questions about other details or about their own experiences.
Examples are: *Where can a cream or ointment help? Have there been times when you needed medical treatment? etc.*



Game concept:

Many young patients are sitting in the waiting room at the practice of Dr. Liebherz. Linus needs a precautionary vaccine, and Emma has a cough. Anton has chickenpox and is itching all over, while Greta has fallen off her scooter. What is the doctor going to do to help these children? Which instruments will she use? And is the treatment going to hurt? It's good that mom and dad are there and that the doctor is so nice. Together with the little patients, the children will learn what happens during a visit to the doctors. The game allows them to help the doctor administer the treatment.

The child who remembers where the medical supplies are kept, will earn the most gummy bears. And win the game.

Before you get started

Place the 4 patient boards in a pile, with the waiting room side up. They can be in any order.

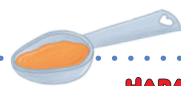


Distribute the instruments between the doctor's case and the cabinet, 2 items under the box representing a doctor's case (e.g. tube of cream, box of bandages) and 3 under the box representing a cabinet (e.g. thermometer, syringe, medicine bottle). The children are allowed to watch and commit to memory remember where each item has been placed.



The bandages and drops of ointment, the spoon (with the empty side up) and the doctor figure are placed next to the cabinet and the doctor's case.

Put the gummy bear counters off to one side or in the lid of the box the game came in.



Now let's get started

Take the top board from the waiting room pile and place it with the patient side up in the center of the table. Discuss the picture with your child. What might be wrong with this patient? How might the patient be feeling?

ENGLISH



The child whose turn it is can practice on the figure shown, listening with the stethoscope and discussing the patient with the doctor.

What is the appropriate treatment for the patient and what does the doctor need to administer it? The topmost image on the clipboard indicates this.



Ask the player: *What do we need now? Is it in the case or the cabinet?*

Help the player with naming the item if he or she has difficulty doing so. The player picks up either the case or the cabinet depending on which of the two he or she thinks the item is hidden underneath.

See if the child has picked up the right box.

- **Yes, it's the item that was being looked for.**

Tell the player:

Well done! Take the instrument and treat the patient.

The doctor helps you and says what action has to be performed with which instrument (see the next page).

Afterwards, put the instrument back in the case or the cabinet. You can decide where it goes. (i.e. the instruments can swap locations).



The brave patient and the child who administered the treatment each receive one gummy bear counter: *Take any gummy bear counter from the supply and put it on the matching symbol on the patient clipboard* (on the instrument that has just been used) *and take any gummy bear counter as a reward for yourself.*

Now it is the turn of the next player to find the next instrument depicted on the patient clipboard.

- **No, the player has not found the item that was being looked for.**

Tell the player:

Ah, what a shame. Unfortunately, you didn't find the right instrument.

It is the next player's turn turn of the next player to search for the same instrument again.



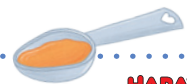
If a patient has been fully treated, i.e. a gummy bear counter has been placed on all instrument symbols, this patient may be put to one side.

It's now time to say: *Next patient!*

Fetch the next patient out of the waiting room by taking another board from the pile. The next player begins his/her turn by treating this patient and looking for the instrument shown at the top of the clipboard.

End of the game

The game ends when all patients have been treated, i.e. all instruments on all clipboards are covered with gummy bear counters. The player with the most gummy bear counters wins. If two or more players have an equal number of counters, the game is tied.



The individual instruments explained:

The doctor explains here how to use the instruments correctly.

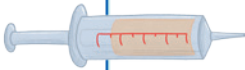
ENGLISH

Clinical thermometer: Pretend to put the thermometer into the patient's ear. You can make beeping sounds as you may have heard them from your own thermometer. After a short wait for the measurement to be taken, you can turn the thermometer over and read off the body temperature of the patient.



Medicine bottle: Pick up the spoon as well. When you turn the cardboard image of the bottle over, you see that the cap is now off. You can pretend to put medicine on the spoon. Turn the spoon over and you will see that the medicine is now in the spoon. Next, put the medicine with the spoon to the mouth of the patient. Turn the spoon over and you will see that it is empty again. Close the medicine bottle by turning it over.

Ointment: Open the tube by turning it over. Now you can apply the drop to the patient's skin. Then close the tube again by turning it over.



Syringe: The nurse is pointing to where the syringe must go. Take the syringe with the needle and place it on this spot and press from above. The syringe is now empty. You can turn it over again.

Bandages: Take a bandage from the supply and treat the injured area of the patient's skin by sticking the bandage on the wound.



Note: *The bandages and drops of ointment adhere to smooth surfaces and can be removed without leaving any residue.*

If they do not stick so well, they can be moistened under cold water.



The story behind the game

Use the game material to enact a day at the doctor's practice, providing an accompanying narrative. Tell your child/children the following story.

At the **highlighted points**, ask your child to help the pediatrician by searching for the instruments mentioned. The child may either follow the rules of the game as described above or use the instruments to treat the patients in free play. Help your child to follow the instructions, and allow enough time between each. The illustrations next to the text also indicate which situation is being described. Lay out the patient boards in the following order: Emma (cough), Linus (vaccination), Greta (accident), Anton (chickenpox).



Several young patients have arrived with their parents at Dr. Liebherz's office today. After signing in at reception, they have to wait until their name is called. But that's OK, because there are some games for them to play with in the waiting room, so it's not going to be boring.

The doctor knows everything about the bodies of children, whether they are healthy or sick. During the treatment, she finds out what's wrong with her patients by asking, listening, and looking. For a detailed examination, she uses various instruments to help her see and hear better. With the stethoscope, she can hear if the lungs are congested and if the heart is beating normally.



The first patient called into the treatment room is **Emma**. Her mom tells the doctor that Emma has been coughing for a few days, so Dr. Liebherz listens to her chest with the **stethoscope**. She can hear Emma's heart beating loudly. There is a BOOM BOOM sound coming from Emma's chest. Emma's forehead is very hot and she says that she feels a bit tired, too. Maybe she has a fever? That would also explain the tiredness. To find out, the pediatrician now needs the **clinical thermometer**. Oh yes, Emma's body temperature is really quite high. Emma is now given an injection with the **syringe**, after which her temperature drops and she quickly feels better.

For the cough, the pediatrician Emma gives some **cough syrup**. It's a special one just for children. *Hmm, it doesn't taste at all bad. A bit like orange or strawberry.* The cough will now almost certainly disappear. Get well soon, Emma!





Next, it's **Linus**'s turn, and he goes to the treatment room accompanied by his dad. Actually, he doesn't look ill. And to keep it that way, he is being vaccinated today. A vaccine is a medicine to protect against diseases. The doctor first listens to Linus's chest with the **stethoscope** to make sure he is in good enough health to be vaccinated today. That's because if you are ill on the day, the vaccination has to be postponed. The doctor now prepares the **syringe** with the vaccine. No need to worry – you'll just feel a little poke.

Linus closes his eyes and thinks of his dog Bello. Phew, it's already over.

That was not so bad. Almost like a mosquito bite. Linus was very brave!

To finish off, Linus gets **bandage** on his upper arm. *Where is the box with the bandages?* Job is done, and he can now go home.



Greta has come to the practice as an emergency patient after falling off her scooter. Her arm hurts and her knee is bleeding. She has been crying a bit, so the doctor looks for some **liquid pain reliever**. *Where can it be?* Greta grimaces because it doesn't taste at all nice. But because it is making her feel better, she swallows it bravely.

After that, Greta needs ointment to treat the bruise on her arm. *Where can you find the **tube with the ointment**?*

After the ointment has been applied to Greta's arm, the doctor cleans up the wound on Greta's knee and sticks a large **bandage** on it. *Will you help her?*

The doctor has finished now, so Greta can go home with her mom and rest. She should certainly feel some improvement soon and be well enough to ride her scooter again.



The last patient for today is **Anton**. His whole body is covered with spots which are itching very badly. The doctor takes a close look at them. Then she checks to see if Anton also has a fever. For this, she uses the **clinical thermometer**.

Anton's temperature is indeed quite high – a sure sign that he has chickenpox! To alleviate the itching, Anton is given some **ointment**. The doctor takes a big drop from the tube and smears Anton's back with it. Ooh, that feels better!

Anton takes the ointment home with him, so that mom and dad can apply it again in the evening. Hopefully, the chickenpox will then gradually clear up.

*This was a busy day at Dr. Liebherz's office. She rewards herself with a **gummy bear** from the supply which she keeps for her young patients after they have been treated.*



Dear Children and Parents,

at www.haba.de/Ersatzteile it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.

Mes premiers jeux

Docteur Premiers Bobos



Un jeu de mémoire instructif pour 1 à 4 apprentis médecins à partir de 2 ans.

Auteure : Annemarie Wolke
Illustration : Sandy Thißen
Durée de la partie : 10 min. env.

Contenu du jeu :

4 cartes-patients, 1 figurine pédiatre, 1 boîte « Armoire », 1 boîte « Mallette du docteur », 6 éléments en carton « Instruments médicaux », 2 autocollants pansements, 2 autocollants pommades, 20 jetons oursons, 1 règle du jeu.

FRANÇAIS

Chers parents,

Nous vous félicitons d'avoir choisi ce jeu de la série Mes premiers jeux. Vous avez fait un bon choix et allez permettre à votre enfant d'évoluer dans un environnement ludique en lui ouvrant de nombreuses perspectives.

Dans ce livret, nous vous donnons de nombreux conseils ainsi que des suggestions pour faire découvrir à votre enfant les accessoires du jeu et comment les utiliser pour préparer sa prochaine visite chez le pédiatre.

Jouer ensemble et parler de la situation diminue la peur de l'inconnu. En permettant à votre enfant de jouer au docteur et de traiter de jeunes patients, il sera préparé étape par étape à ce qui l'attend lors de sa prochaine visite chez le médecin. Cette situation de la vie quotidienne sera alors associée à des sentiments positifs et les enfants apprendront à la connaître de manière ludique.

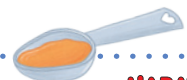
Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir à soigner et retrouver la santé, écouter et jouer.

Les créateurs pour enfants joueurs



Important :

Appuyez doucement sur les parties prédécoupées pour les détacher de la plaque. Jetez immédiatement la plaque. Il peut rester des petites pièces. Les autocollants pansements et pommades ne doivent être appliqués que sur les cartes-patients ! Avant de les coller, enlever le film support au dos des autocollants.



boîte « Mallette
du docteur »



boîte «
Armoire »



figurine pédiatre



jetons oursins



Instruments
médicaux

FRANÇAIS

autocollants
pommades et
pansements



cartes-patients

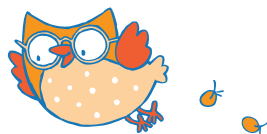
Jeu libre

Dans le jeu libre, votre enfant se familiarise avec les accessoires de jeu. Observez les images ensemble et parlez de ce qui est représenté sur les éléments en carton et sur les cartes-patients. Montrez les cartes-patients avec leurs différentes faces recto-verso : que pourrait-il manquer aux enfants ou qu'est-ce qui leur fait mal ?

Regardez les instruments ensemble et discutez de ceux que votre enfant connaît déjà et expliquez lui comment ils sont utilisés. Laissez votre enfant s'entraîner à cacher les instruments dans l'armoire et dans la mallette.

Votre enfant aimera beaucoup coller et décoller les autocollants pansements et pommades. Il se familiarisera ainsi avec la manipulation des accessoires du jeu.

Pour les enfants qui sont un peu plus âgés et qui connaissent bien les accessoires de jeu, vous pouvez leur poser des questions sur les détails ou sur leurs propres expériences. Par exemple : *Que peut soigner une crème / pommade ? Quand as-tu eu besoin de médicaments ?* etc.



Idée de jeu :

De nombreux petits patients sont assis dans le cabinet du Docteur Premiers Bobos. Léo doit être vacciné, Emma tousse, Antonin a la varicelle et Manon est tombée de vélo. Que va faire la pédiatre pour soulager les enfants ? Quels instruments va-t-elle utiliser ? Et cela va-t-il peut-être faire mal ? Heureusement que maman et papa sont là et que la pédiatre est très gentille. Avec ces jeunes patients à soigner, les enfants apprendront comment se déroule une visite chez le médecin et découvriront les coulisses d'un cabinet médical. Ils peuvent aider la pédiatre dans ses soins.

Celui qui se rappellera le mieux où sont rangés les pansements, le thermomètre, etc recevra le plus d'oursins en récompense.

Avant de commencer

Empilez dans n'importe quel ordre les 4 cartes-patients côté salle d'attente vers le haut.



Répartissez les instruments dans la mallette et dans l'armoire : posez 2 éléments sous la boîte avec la mallette (par ex. tube de pommade, boîte de pansements) et 3 éléments sous la boîte avec l'armoire (par ex. thermomètre, seringue, flacons). Les enfants peuvent regarder pour se rappeler sous quelle boîte est posé chaque élément.



Posez les autocollants pansements et pommades, la cuillère (côté vide vers le haut) et la figurine à côté de l'armoire et de la mallette.

Posez les jetons-oursins un peu plus loin ou dans le couvercle de la boîte.



C'est parti !

Prenez la carte-patient du dessus de la pile et placez-la, au centre de la table, côté patient visible. Regardez la carte-patient avec votre enfant/les enfants. Que pourrait avoir l'enfant ? Comment se sent-il ?



L'enfant dont c'est le tour peut, avec la figurine, imiter l'auscultation avec le stéthoscope et la conversation avec la pédiatre.

De quel traitement a besoin le ou la patient(e) et de quoi la pédiatre a-t-elle besoin ? C'est indiqué par la petite image tout en haut sur la feuille de traitement.

FRANÇAIS



Flacon de sirop

Demandez à l'enfant : *De quoi avons-nous besoin maintenant ? Est-ce que cet élément est dans la mallette ou dans l'armoire ?*

Aidez l'enfant à nommer la pièce si c'est encore difficile pour lui. Le joueur retourne la boîte sous laquelle il pense trouver la pièce demandée.

Vérifiez si l'enfant a retourné la bonne boîte ?

- **Oui, il a trouvé l'élément recherché.**

Dites alors à l'enfant :

Super ! Prends l'instrument approprié et soigne le patient.

La pédiatre t'aide et te dit ce qu'il faut faire avec quel instrument (voir page suivante).

Puis repose l'instrument où tu veux, dans la mallette ou dans l'armoire.

(Les instruments peuvent donc changer d'emplacement).



Puis, le courageux patient et l'enfant-apprenti pédiatre reçoivent un jeton-ourson en guise de récompense. *Prends un jeton ourson dans la réserve et pose-le sur l'instrument que tu viens d'utiliser sur la carte-patient et prends aussi un jeton ourson en récompense pour toi.*

C'est au tour de l'enfant suivant, il cherche l'instrument représenté à la suite sur la carte-patient.

FRANÇAIS



- **Non, il n'a pas trouvé l'élément recherché.**

Dites alors à l'enfant :

Dommage ! Tu n'as pas trouvé le bon instrument.

C'est au tour de l'enfant suivant de chercher à nouveau le même instrument.



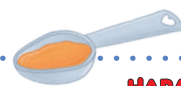
Lorsqu'un patient a été traité complètement (= un jeton ourson recouvre chaque instrument), vous pouvez mettre ce patient de côté.

Puis on dit : « *Au suivant s'il vous plaît !* »

Vous pouvez aller chercher le patient suivant dans la salle d'attente en posant sur la table une nouvelle carte-patient face patient visible. L'enfant suivant commence à traiter ce patient et cherche l'instrument représenté le plus en haut.

Fin de la partie

Lorsque tous les patients ont été traités (= sur chaque carte-patient, tous les instruments sont recouverts de jetons oursins), la partie est terminée. L'enfant qui a le plus de jetons oursins remporte la partie. En cas d'égalité, vous gagnez tous ensemble.



Comment utiliser chaque instrument ?

La pédiatre t'explique ici, comment utiliser correctement les instruments médicaux proposés.

FRANÇAIS

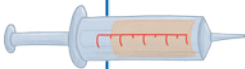
Thermomètre médical : Fais comme si tu mettais le thermomètre dans l'oreille du patient. Tu peux même faire le petit « bip ! » que fait un vrai thermomètre. Une fois la mesure terminée, tu peux retourner le thermomètre et voir la température corporelle du patient.



Flacon de sirop : Prends en même temps la cuillère. Si tu retournes l'élément en carton avec le flacon, le couvercle est ouvert.

Tu peux faire comme si tu versais le sirop dans la cuillère. Si tu retournes la cuillère, le sirop est dans la cuillère. Puis fais avaler le sirop au patient. Si tu retournes à nouveau la cuillère, elle est à nouveau vide. Ferme à nouveau le flacon en le retournant.

Pommade : Ouvre le tube en retournant simplement l'élément en carton. Tu peux maintenant appliquer la pommade (autocollant) sur la peau du patient. Ensuite, tu peux refermer le tube (en le retournant à nouveau).



Seringue : La main de l'assistante-pédiatre indique où piquer la seringue. Tiens l'aiguille de la seringue en carton à cet endroit et appuie dessus, la seringue est vide. Tu peux la retourner.

Pansement : Prends un pansement dans la réserve et applique-le sur la peau du patient, il suffit de coller l'autocollant sur la plaie.



Conseil : Les autocollants pommades et pansements adhèrent sur des surfaces lisses et peuvent être détachés sans laisser de résidu.

Si les autocollants ne collent plus aussi bien, il suffit de les passer sous l'eau froide du robinet.



Histoire à jouer

Les enfants peuvent jouer avec les accessoires et faire comme s'ils étaient toute la journée dans le cabinet de Docteur Premiers Bobos en racontant ce qu'il s'y passe. Lisez les histoires suivantes à votre enfant / aux enfants.

Aux emplacements signalés en jaune, demandez à votre enfant de chercher ces instruments et d'aider la pédiatre. L'enfant peut jouer le jeu conformément aux règles décrites ci-dessus, ou traiter le patient avec l'instrument de son choix en jouant de façon libre. Aidez à la mise en œuvre des traitements et faites une pause dans la lecture à ce moment-là. Les illustrations à côté du texte indiquent également la situation dont on parle. Préparez les cartes-patients dans l'ordre suivant: Emma (toux), Léo (vaccination), Manon (accident), Antonin (varicelle).



Dans le cabinet de la pédiatre Dr. Premiers Bobos, beaucoup de jeunes patients sont assis avec maman et papa. Après s'être signalés, ils doivent attendre jusqu'à ce qu'on les appelle. Mais ce n'est pas grave : dans la salle d'attente, il y a beaucoup de jeux pour qu'ils ne s'ennuient pas.

La pédiatre sait tout sur la santé et les maladies des enfants. Pendant le rendez-vous, elle pose des questions, ausculte, regarde et palpe pour trouver ce qui ne va pas chez ses patients. Pour un examen détaillé, elle utilise divers instruments qui lui permettent de mieux voir ou entendre. Avec un stéthoscope, elle peut entendre si les poumons sont encombrés et si le cœur bat normalement. Cela s'appelle ausculter.



C'est **Emma** qui est appelée en premier. Elle rentre dans le cabinet de la pédiatre. Une fois que la maman d'Emma explique à la pédiatre qu'Emma tousse depuis quelques jours, la doctresse ausculte Emma avec le **stéthoscope**. Elle entend son cœur battre fort. « Boum, boum », il cogne dans la poitrine d'Emma. Le front d'Emma est très chaud et elle est aussi fatiguée. Et si elle avait de la fièvre et qu'elle se sentait tellement fatiguée à cause de ça ? Pour en avoir le cœur net, la pédiatre a besoin du **thermomètre**. Oh oui, la température d'Emma est vraiment élevée ! Pour la faire baisser et qu'Emma se sente vite mieux, la pédiatre lui administre un médicament avec une **seringue**.

Contre la toux, la pédiatre donne à Emma un **sirop** spécial pour les enfants. *Hmmm...il n'est pas si mauvais. Il sent un peu l'orange ou la fraise.*
La toux disparaîtra bientôt. Bon rétablissement, Emma !





Ensuite, c'est au tour de **Léo** qui entre avec son papa dans la salle de soins. Il n'a pas l'air malade. Pour qu'il reste en bonne santé, il vient aujourd'hui se faire vacciner. Ce sont des médicaments qui protègent des maladies. La pédiatre ausculte d'abord Léo avec le **stéthoscope**, pour vérifier s'il est vraiment en bonne santé et s'il peut recevoir le vaccin. En effet, lorsque l'on est malade, on ne doit pas être vacciné. Puis, elle prépare la **seringue** avec le vaccin.

N'aie pas peur, ça pique juste un peu. Léo ferme les yeux et pense à son chien Bello. Ca y est, c'est fini ! Ce n'était pas si terrible...presque comme une piqûre de moustique ! Léo a été très courageux !

À la fin, la pédiatre pose en plus un grand **pansement** sur le bras de Léo. *Mais où est la boîte avec les pansements ?* Ensuite, c'est fini et il peut rentrer à la maison.



Manon arrive en urgence dans le cabinet. Elle est tombée de vélo. Son bras lui fait mal et son genou saigne. Elle pleure un peu. La doctresse cherche aussitôt le **sirop anti-douleur**. *Où peut-il être ?*

Manon grimace, car ça n'a vraiment pas bon goût. Mais comme elle ira mieux après, elle avale courageusement le tout.

Ensuite, il faut encore appliquer une pommade pour guérir les contusions sur son bras. *Où se trouve le tube de pommade ?*

Une fois la pommade bien appliquée sur le bras, la doctresse nettoie la plaie sur le genou de Manon et y colle un gros **pansement**. *Veux-tu l'aider ?*

Ainsi soignée, Manon peut rentrer à la maison avec maman et se reposer. Bientôt elle ira mieux et pourra de nouveau faire du vélo.



Le dernier patient pour aujourd'hui s'appelle **Antonin**. Il a plein de points rouges sur le corps qui le démangent beaucoup. La pédiatre les regarde de près, puis elle vérifie si Antonin a aussi de la fièvre. Pour cela, elle utilise le **thermomètre médical**.

La température est légèrement élevée. C'est évident : c'est un cas de varicelle ! Pour faire cesser les démangeaisons, Antonin a besoin de **pommade**. La pédiatre prend une grosse noisette de pommade et enduit le dos d'Antonin. Ça fait du bien !

Antonin emporte la pommade à la maison pour que maman et papa puissent encore lui en mettre le soir et que la varicelle disparaisse bientôt.

*C'était une journée passionnante dans le cabinet de la pédiatre Dr. Premiers Bobos. A la fin, elle mange un **ourson** dans la réserve où les petits patients peuvent se servir après les soins.*



Chers enfants, chers parents,

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur **www.haba.fr** dans la partie Pièces détachées.

Mijn eerste spellen

Bij de kinderarts

Een leerrijk memospel voor 1 - 4 vlijtige doktersassistenten vanaf 2 jaar.

Auteur: Annemarie Wolke
Illustraties: Sandy Thißen
Speelduur: ca. 10 minuten

Spelinhoud

4 patiëntenplaatjes, 1 speelfiguur 'kinderarts', 1 doosdeel 'kast', 1 doosdeel 'dokterstas', 6 kartonnen afbeeldingen 'medische instrumenten', 2 pleistersstickers, 2 zalfjesstickers, 20 beertjesfiches, 1 spelhandleiding

Lieve ouders

Hartelijk dank dat u dit spel uit de reeks Mijn eerste spellen hebt gekozen. U hebt een goede keuze gemaakt, waarmee uw kind verschillende perspectieven krijgt aangereikt om zich spelenderwijs te ontwikkelen.

Deze handleiding geeft u talrijke tips en suggesties om het spelmateriaal samen met uw kind te ontdekken en toont hoe u het spel kunt gebruiken om uw kind voor te bereiden op het volgende bezoek aan de kinderarts.

Samen spelen en over de situatie praten, neemt de angst voor het onbekende weg. Doordat uw kind in het spel de kinderarts helpt bij het behandelen van de patiëntjes, wordt het stap voor stap voorbereid op wat het zelf kan verwachten bij een bezoek aan de dokter. Het doktersbezoek wordt met positieve gevoelens verbonden en terloops leren de kinderen al spelend deze situatie uit het dagelijkse leven kennen.

Veel plezier bij het behandelen, luisteren, spelen en gezond worden!

De uitvinders voor kinderen



Belangrijk:

Druk de gestante delen voorzichtig uit de plaat. Verwijder de plaat daarna direct om te voorkomen dat kleine deeltjes worden ingeslikt. De pleisters- en zalfjesstickers zijn uitsluitend bedoeld om op de patiëntenplaatjes te plakken. Voor het opplakken moet eerst de folie aan de achterkant van de stickers worden verwijderd.



doosdeel
'dokterstas'



doosdeel
'kast'



speelfiguur 'kinderarts'



beertjesfiches



'medische
instrumenten'



pleisters- en
zalfstickers



patiëntenplaatjes



Vrij spel

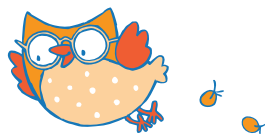
Tijdens het vrije spel houdt uw kind zich met het spelmateriaal bezig. Bekijk samen de afbeeldingen en praat over wat op de kartonnen afbeeldingen en patiëntenplaatjes te zien is. Toon de patiëntenplaatjes met hun verschillende voor- en achterkanten: wat zou er aan de kinderen schelen of waar zouden zij pijn hebben?

Bekijk samen de instrumenten en bespreek welke hiervan uw kind al kent en hoe ze worden gebruikt. Oefen met uw kind de instrumenten in de kast en tas op te bergen.

Bijzonder veel plezier zal uw kind beleven aan het opplakken en aftrekken van de pleisters- en zalfjesstickers. Zo raakt het vertrouwd met het gebruik van de speelelementen.

Aan kinderen die wat ouder zijn en het spelmateriaal al wat beter kennen, kunt u ook vragen stellen over details of eigen ervaringen.

Bijvoorbeeld: *Waarbij kan een crème/zalf helpen? Wanneer moest jij al eens naar de dokter? enz.*



Spelidee

In de praktijk van kinderarts Goethart zitten veel patiëntjes. Liam komt voor een preventieve vaccinatie en Emma heeft de hoest. Bij Teun jeuken de waterpokken en Greetje is gevallen met haar loopfiets.

Wat zal de kinderarts allemaal doen, om de kinderen te helpen? Welke instrumenten zal zij gebruiken? En zal het misschien toch pijn doen? Fijn dat mama en papa erbij zijn en dat de kinderarts zo lief is. Samen met de patiëntjes ervaren de kinderen hoe een bezoek bij de dokter verloopt en wat er in de praktijk zoal te ontdekken valt. Hierbij mogen zij de kinderarts bij de behandeling helpen.

Wie het beste onthoudt waar de pleisters, koortsthermometer enz. opgeborgen zijn, krijgt de meeste beloningsbeertjes.

Voor het spel

Leg de 4 patiëntenplaatjes met de wachtkamer naar boven op een stapel.
De volgorde is hierbij niet belangrijk.



Verdeel de instrumenten over de tas en kast. Leg 2 afbeeldingen onder het doosdeel met de tas (bijv. tube zalf en pleistersbox) en 3 onder het doosdeel met de kast (bijv. koortsthermometer, spuit en medicijnflesje). De kinderen mogen toekijken en proberen te onthouden waar welke afbeelding ligt.



De pleisters- en zalfstickers, de lepel (met de lege kant naar boven) en de speelfiguur legt u klaar naast de kast en tas.

Leg de beertjesfiches opzij of in het doosdeksel.



Nu begint het

Neem het bovenste plaatje en leg dit met het patiëntje naar boven in het midden van de tafel. Bekijk het samen met uw kind of de kinderen. Wat zou het kind kunnen hebben? Hoe voelt het zich?



Het kind dat aan de beurt is, kan de speelfiguur het patiëntje met de stethoscoop laten beluisteren en het gesprek met de kinderarts naspelen.

Welke behandeling heeft de kleine patiënt nodig en wat moet de kinderarts daarvoor doen? De bovenste afbeelding op het behandelingsblad geeft dit aan.

NEDERLANDS



Medicijnflesje

Vraag aan het kind: *Wat hebben we nu nodig? Ligt dat in de tas of in de kast?*

Help bij de juiste benoeming, indien het kind daar nog problemen mee heeft. Het kind draait vervolgens het doosdeel om waaronder het benodigde voorwerp volgens hem/haar ligt.

Controleer of het kind het juiste doosdeel heeft omgedraaid.

- **Ja, het heeft het gezochte voorwerp gevonden.**

Zeg aan het kind:

Prima. Neem het juiste instrument en behandel de patiënt ermee.

De kinderarts helpt je hierbij en zegt wat met welk instrument moet worden gedaan (zie volgende pagina).

Leg het instrument daarna weer terug in de tas of kast. Je mag zelf kiezen waar. (De instrumenten kunnen dus van plaats veranderen.)



Het dappere patiëntje en het behandelende kind krijgen als beloning een beertjesfiche: *Kies een beertjesfiche uit de voorraad en leg dit op het juiste veld van het patiëntenplaatje* (op het zopas gebruikte instrument). *Je mag ook voor jezelf een beertjesfiche als beloning kiezen.*

Het volgende kind is aan de beurt en zoekt het volgende instrument dat op de patiëntenkaart is afgebeeld.

- **Nee, het heeft het gezochte voorwerp niet gevonden.**

Zeg aan het kind:

Jammer. Helaas heb je het juiste instrument niet gevonden.

Het volgende kind is aan de beurt en mag nu hetzelfde instrument zoeken.



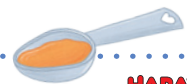
Wanneer een patiëntje volledig behandeld is – dat betekent dat op alle afgebeelde instrumenten een beertjesfiche ligt – mogen jullie dit patiëntje opzijleggen

En dan: *De volgende!*

Jullie mogen de volgende patiënt uit de wachtkamer halen. Leg hiervoor een nieuw plaatje van de stapel open op de tafel. Het volgende kind begint met de behandeling van deze patiënt en zoekt het bovenste instrument dat op de kaart is afgebeeld.

Speleinde

Wanneer alle patiëntjes behandeld zijn – dat betekent dat op elke patiëntenkaart alle instrumenten met beertjesfiches afgedekt werden – is het spel afgelopen. Het kind met de meeste beertjesfiches wint. Bij een gelijke stand winnen jullie samen.



Toelichtingen bij de afzonderlijke instrumenten

De kinderarts legt je hier uit hoe je de instrumenten juist gebruikt.

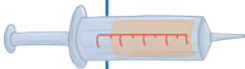
NEDERLANDS

Koortsthermometer: Doe alsof je de koortsthermometer in het oor van de patiënt steekt. Je kunt hierbij piepgeluiden maken, zoals je van je eigen thermometer kent. Wanneer de meting voltooid is, kun je de thermometer omdraaien en zie je de lichaamstemperatuur van de patiënt.



Medicijnflesje: Neem hierbij ook de lepel. Als je de kartonnen afbeelding met het flesje omdraait, is de dop open. Nu kun je doen alsof je wat van het medicijn op de lepel giet. Als je de lepel nu omdraait, is het medicijn op de lepel. Doe het medicijn met de lepel in de mond van de patiënt. Als je de lepel daarna omdraait, is hij leeg. Sluit het medicijnflesje weer, door het om te draaien.

Zalf: Open de tube. Draai hiervoor gewoon de kartonnen afbeelding om. Nu kun je de zalf (sticker) op de huid van de patiënt aanbrengen. Daarna kun je de tube weer sluiten (omdraaien).



Spuit: De hand van de doktersassistente toont waar de spuit moet worden gezet. Houd de naald van de kartonnen spuit op deze plaats en duw er bovenaan op. Zo, de spuit is al leeg. Je kunt ze weer omdraaien.

Pleister: Neem een pleister uit de voorraad en verzorg hiermee de gewonde huid van de patiënt. Hiervoor plak je gewoon de pleistersticker op de wonde.



Opmerking: De pleisters- en zalfstickers kleven op gladde oppervlakken en kunnen zonder lijmresten weer worden verwijderd.

Indien de stickers niet meer goed blijven plakken, kunnen deze onder koud leidingwater worden afgespoeld.



Spelverhaaltje

U kunt met het spelmateriaal een dag in de dokterspraktijk naspelen en erover vertellen. Lees het kind/de kinderen hiervoor het onderstaande verhaal voor.

Laat uw kind op de **gemarkeerde plaatsen** de genoemde instrumenten zoeken en de kinderarts helpen. Het kind kan het spel volgens de hierboven beschreven spelregels uitvoeren of de patiënt vrij met het instrument behandelen. Help bij het uitvoeren van de behandelingsinstructies en las hiervoor telkens een leespauze in.

De afbeeldingen naast de tekst illustreren aanvullend de bedoelde situatie. Leg de patiëntenplaatjes in de volgende volgorde klaar: Emma (hoest), Liam (vaccinatie), Greetje (ongeval), Teun (waterpokken).



In de praktijk van kinderarts Goethart zitten vandaag veel patiëntjes met hun mama en papa. Nadat ze zich hebben aangemeld, moeten ze wachten tot ze worden afgeroepen. Maar dat geeft niet. In de wachtkamer is er veel om mee te spelen. Zo wordt het zeker niet saai.

De kinderarts weet alles over het lichaam van gezonde en zieke kinderen. Tijdens de behandeling ondervraagt, beluistert, bekijkt en betast ze de patiëntjes, om te weten te komen wat eraan scheelt. Voor het nauwkeurige onderzoek gebruikt ze verschillende instrumenten waarmee ze beter kan zien en horen. Met de stethoscoop kan ze horen of de longen vrij zijn en het hart normaal klopt. Dat noemt men beluisteren.



Als eerste wordt **Emma** afgeroepen. Zij mag nu naar de behandelkamer gaan. Nadat Emma's mama de kinderarts verteld heeft dat Emma al een paar dagen hoest, beluistert kinderarts Goethart Emma met de **stethoscoop**. Ze hoort haar hart luid kloppen. BOEM-BOEM bonst het in Emma's borst. Emma's voorhoofd is erg warm en ze is ook moe. Misschien heeft ze koorts en voelt ze zich daarom zo slap? Om dat te weten, heeft de kinderarts nu de **koortsthermometer** nodig. Inderdaad, Emma's lichaamstemperatuur is echt hoog! Emma krijgt nu met de **sput** een medicijn dat haar temperatuur weer zal verlagen, zodat ze zich snel weer beter zal voelen.

Tegen de hoest geeft de kinderarts Emma een **hoestdrankje**. Dit is speciaal voor kinderen. *Hm, dat smaakt helemaal niet zo slecht. Een beetje naar sinaasappel of aardbei.* Die hoest zal nu zeker snel verdwijnen. Veel beterschap, Emma!





Als volgende is **Liam** aan de beurt. Hij gaat met zijn papa naar de behandelkamer. Hij ziet er helemaal niet ziek uit. Om ervoor te zorgen dat dat zo blijft, krijgt hij vandaag een vaccin. Dat zijn medicijnen die tegen ziekten beschermen. De kinderarts beluistert Liam eerst met de **stethoscoop**, om te onderzoeken of hij echt gezond is en het vaccin mag krijgen. Als men ziek is, mag men immers niet worden gevaccineerd. Daarna maakt ze de **spuit** met het vaccin klaar.

Niet bang zijn, het prikt slechts een heel klein beetje. Liam doet zijn ogen dicht en denkt aan zijn hond Binky. Het is al voorbij. Zo erg was het eigenlijk niet. Een beetje zoals een muggensteek. Liam was erg dapper!

Tot slot krijgt Liam nog een grote **pleister** op zijn bovenarm. *Waar is de box met pleisters nu ook alweer?* Dan is hij klaar en kan hij weer naar huis.



Greetje komt als een noodgeval in de praktijk. Ze is gevallen met haar loopfiets. Nu doet haar arm pijn en bloedt haar knie. Ze moet een beetje huilen. Daarom zoekt de arts direct een **pijnstillend drankje**. *Waar kan het zijn?* Greetje trekt een vies gezicht, want het smaakt echt niet lekker. Maar omdat ze zich daarna beter zal voelen, slikt ze alles dapper door. Daarna heeft Greetje nog een zalf nodig die de kneuzing aan haar arm helpt te genezen. *Waar vind je de tube met de zalf?*

Nadat de arm goed is ingesmeerd, maakt de arts de wonde aan Greetjes knie schoon en plakt ze er een grote **pleister** op. *Help jij even?*

Na de behandeling mag Greetje weer met haar mama naar huis, om goed uit te rusten. Ze zal zich vast en zeker snel beter voelen en weer met haar loopfiets kunnen rijden.



De laatste patiënt voor vandaag is **Teun**. Zijn lichaam staat vol rode vlekjes. Die jeuken heel erg. De kinderarts bekijkt ze aandachtig. Dan controleert ze of Teun ook koorts heeft. Daarvoor gebruikt ze de **koortsthermometer**.

Zijn temperatuur is iets te hoog. Een duidelijk geval: dat zijn de waterpokken! Om de jeuk te verzachten, krijgt Teun een **zalf**.

De kinderarts neemt een grote klodder uit de tube en smeert Teuns rug ermee in. Dat doet goed! De zalf neemt Teun mee naar huis, zodat mama en papa hem 's avonds nog een keer kunnen insmeren en de waterpokken snel weer verdwijnen.

*Het was een spannende dag in de praktijk van kinderarts Goethart. Om te eindigen neemt ze zich een **gombeertje** uit de voorraad, waaruit de patiëntjes zich na de behandeling mogen bedienen.*



Geachte ouders, lieve kinderen

via www.haba.de/Ersatzteile kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spelmateriaal nog kunnen worden nabesteld.

Mis primeros juegos

En el pediatra



Un instructivo juego de memoria para 1 - 4 afanosos auxiliares de médico a partir de los 2 años.

Autora: Annemarie Wolke
Ilustraciones: Sandy Thißen
Duración de una partida: aprox. 10 minutos

Contenido del juego

4 láminas de pacientes, 1 figurita pediatra, 1 «armario», 1 «maletín de médico», 6 «instrumentos médicos», 2 adhesivos de tiritas, 2 adhesivos de pomada, 20 ositos de cartón, 1 instrucciones del juego

Queridos padres y queridas madres

Nos alegra que hayan elegido este juego de la serie Mis primeros juegos. Han tomado una buena decisión y con ello abren a su hijo/a un amplio abanico de posibilidades para que se desarrolle jugando.

Estas instrucciones les ofrecerán muchos consejos y sugerencias sobre cómo explorar el material de juego con su hijo/a y sobre cómo utilizarlo para preparar la siguiente visita al pediatra.

Jugar juntos y hablar sobre esa situación quita el miedo a lo desconocido. En el juego, cuando su hijo/a ayuda a la pediatra a tratar a los pequeños pacientes, se va preparando paso a paso a lo que puede suceder en su propia visita al pediatra. La visita al médico queda relacionada con sentimientos positivos y, de paso, los niños y las niñas aprenden cómo es esa situación cotidiana.

¡Deseamos que se diviertan juntos tratando a los pacientes, escuchando, jugando y sanando!

Sus inventores para niños y niñas



Importante:

Presionen con cuidado las partes troqueladas del cartón. Retiren de inmediato el cartón. Pueden formarse piezas pequeñas. Los adhesivos de tiritas y de pomada están pensados solamente para ser adheridos en las láminas de pacientes. Antes de pegar hay que retirar de los adhesivos la lámina protectora trasera.



«maletín de médico»



«armario»



figurita peditra



«instrumentos médicos»

ositos de cartón



adhesivos de tiritas y de pomada



láminas de pacientes

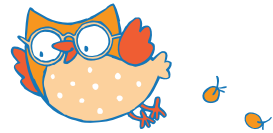
Juego libre

En el juego libre hijo/a se entretiene con el material de juego. Exploren juntos las ilustraciones y hablen sobre los instrumentos y lo que pueden ver en las láminas de los pacientes. Muestran las láminas de los pacientes con los anversos y los reversos diferentes: ¿qué enfermedad podrían tener los pacientes o qué les duele?

Miren conjuntamente los instrumentos y hablen sobre aquellos que ya conoce su hijo/a, y también sobre cómo se emplean. Practiquen con su hijo/a cómo se guardan los instrumentos en el armario y en el maletín.

Se divertirán especialmente poniendo y quitando los adhesivos de las tiritas y de la pomada. De esta manera se divert irán familiarizando con el manejo de los elementos del juego.

A niños y niñas algo mayores y que ya conozcan bien el material de juego, también pueden formularles algunas preguntas sobre los detalles o sobre sus propias experiencias. Algunos ejemplos: *¿Para qué puede ser útil una pomada / crema? ¿Cuándo necesitaste una medicina?, etc.*



Propuesta de juego:

En el consultorio de la Doctora Corazón hay muchos pequeños pacientes sentados en la sala de espera. A Lino le tienen que poner una vacuna preventiva e Imma tiene tos. A Antonio le pican los granitos de la varicela y Rita se ha caído del triciclo. ¿Qué hará la pediatra para ayudarlos? ¿Qué instrumentos empleará? ¿Dolerá cuando te tocan con esos instrumentos? Qué bien que mamá y papá estén también aquí y que la pediatra sea tan simpática. Los niños y las niñas se enteran junto con los pequeños pacientes de la consulta de cómo es en realidad una visita al médico y qué cosas se ven en un consultorio médico. Al mismo tiempo pueden echar una mano a la pediatra durante la cura.

Obtendrá el mayor número de ositos de premio quien mejor memorice dónde están guardadas las tiritas, el termómetro de la fiebre y demás.

Antes de empezar

Coloquen apiladas las 4 láminas de pacientes de manera que muestren la cara de la sala de espera del consultorio. No importa el orden.

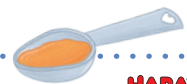


Distribuyan los instrumentos en el maletín y en el armario: pongan 2 piezas debajo del maletín (p. ej. el tubo de la pomada, la caja de las tiritas) y 3 piezas debajo del armario (p. ej. el termómetro la jeringilla, el frasquito de la medicina). Los niños/as pueden mirar para memorizar en qué lado está cada pieza.



Pongan junto al armario y el maletín los adhesivos de las tiritas y de la pomada, la cuchara (con la cara vacía boca arriba) así como la figurita.

Pongan los ositos a un lado o ténganlos preparados en la tapa de la caja.



Comienza la función

Cojan la primera lámina de la pila y pónganla en el centro de la mesa mostrando la cara del paciente. Miren juntamente con su hijo/a la lámina del paciente. ¿Qué le podría pasar a ese paciente pequeño? ¿Cómo se siente?



El niño/a en posesión del turno puede imitar con la figurita la auscultación con el estetoscopio y la conversación con la pediatra

¿Qué tratamiento necesita este/a paciente y qué utilizará la pediatra para su curación? Te lo muestra el simbolito superior en la hoja del tratamiento.



Frasquito de la medicina

ESPAÑOL

Pregunten a su hijo o a su hija: *¿Qué necesitamos ahora? ¿Está ese elemento en el maletín o en el armario?*

Si el niño o la niña no conoce bien los objetos, ayúdenles ustedes nombrándolos. El niño/a dará la vuelta a la caja, en la que piensa que está guardado el objeto que se necesita.

Comprueben ustedes: el niño o la niña, ¿ha dado la vuelta a la caja correcta?

- **Sí, ha encontrado debajo el objeto buscado.**

Entonces díganle al niño/a:

Fantástico. Coge el instrumento correspondiente y cura al paciente.

La pediatra te ayuda y te dice qué se hace con qué instrumento (ver la página siguiente).

¡A continuación devuelve ese instrumento al maletín o al armario! Puedes decidir dónde colocarlo. (Así pues, los instrumentos pueden cambiar de lugar).



Acto seguido el/la paciente valiente y el niño/a que ha realizado la cura obtienen un osito de premio: *Coge un osito cualquiera del montón y colócalo encima de la casilla correspondiente en la lámina del paciente* (encima del instrumento utilizado) *y coge también otro osito de premio para ti.*

Ahora es el turno del siguiente niño/a y deberá buscar el segundo instrumento que se indica en la lámina de paciente.

- **No, no ha encontrado el objeto buscado.**

Entonces díganle al niño/a:

Lástima. No has encontrado el instrumento correcto.

Es el turno del niño de la niña siguiente y puede buscar otra vez ese mismo instrumento.



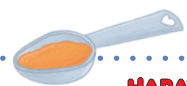
Cuando un paciente ha recibido el tratamiento completo, es decir, cuando hay un osito ya encima de todos los símbolos de instrumentos, entonces podéis poner a un lado a ese paciente.

Ahora hay que decir: *¡El siguiente, por favor!*

Podéis ir a la sala de espera a buscar al siguiente paciente. Para ello daréis la vuelta a otra lámina del paciente y la colocaréis en la mesa. El niño o la niña siguiente comenzará con el tratamiento de ese paciente y buscará el instrumento que aparece dibujado en la parte superior.

Final del juego

La partida acaba cuando todos los pacientes recibieron su tratamiento, es decir, cuando se cubrieron con ositos todos los instrumentos de todas las cartas de pacientes. Gana el niño o la niña con el mayor número de ositos. En caso de empate ganáis juntos.



Explicaciones sobre los instrumentos:

La pediatra te explica aquí cómo puedes utilizar correctamente los instrumentos

El termómetro para la fiebre: Haz como si colocaras el termómetro en la oreja del paciente. Puedes imitar los sonidos que conoces de tu termómetro. Una vez finalizada la medición, puedes dar la vuelta al termómetro y ver la temperatura corporal del paciente.



Frasquito de la medicina: Coge también la cuchara. Si le das la vuelta al cartón con el frasquito, el tapón estará abierto. Ahora puedes hacer como si vertieras la medicina en la cuchara. Para ver la medicina en la cuchara solo tienes que darle la vuelta. Introduce ahora la medicina con la cuchara en la boca del paciente. Cuando vuelvas a girar la cuchara, volverá a estar vacía. Vuelve a cerrar el frasquito de la medicina dándole la vuelta.

Pomada: Abre el tubo. Para ello solo tienes que darle la vuelta. Ahora puedes untar la pomada (adhesivo) en la piel del paciente. Luego puedes volver a cerrar el tubo (dándole la vuelta de nuevo).



Jeringilla: La mano de la auxiliar de la doctora te muestra dónde se debe poner la inyección. Coloca la aguja de la jeringilla en ese lugar y aprieta por arriba. Si le das la vuelta, se habrá vaciado. Puedes volver a darle la vuelta.

Tirita: Coge una tirita y pónsela en la herida del paciente. Para ellos solo tienes que pegar el adhesivo de la tirita encima de la herida.



Nota: *Los adhesivos de las tiritas y de la pomada se adhieren perfectamente sobre superficies lisas y pueden despegarse sin dejar resto ninguno.*

Si en algún momento los adhesivos no se adhieran tan bien, pueden lavarse con agua fría.



Historia para jugar

Pueden explicar una historia mientras juegan con el material que verán en el día a día en una consulta médica. Para ello lean en voz alta a su hijo/a la siguiente historia.

En cada **ilustración pidan** a su hijo/a que busque los instrumentos nombrados y que ayude a la pediatra. El niño/a puede seguir el juego conforme a las reglas descritas anteriormente o realizar el tratamiento con el objeto que desee jugando libremente. Ayúdenles en la puesta en práctica de las instrucciones del tratamiento y hagan las correspondientes pausas durante la lectura. Las ilustraciones junto al texto muestran, además, a qué situación se refieren. Tengan preparadas las láminas de paciente en el siguiente orden: Imma (tos), Lino (vacunación), Rita (accidente), Antonio (varicela).



En la consulta de la Doctora Corazón hay muchos pequeños pacientes sentados con mamá y con papá. Después de anunciarse, tienen que esperar a que los llamen. Pero eso no importa. En la sala de espera hay muchos juegos. Es imposible aburrirse.

La pediatra lo sabe todo sobre la salud y las enfermedades de los niños y las niñas. Durante la consulta averigua preguntando, auscultando, observando y palpando, lo que les sucede a sus pacientes. Para una revisión exacta utiliza diferentes instrumentos con los que puede ver y oír mejor.

Con el estetoscopio puede oír si los pulmones están despejados o si el corazón late con normalidad. A esa operación se la denomina «auscultar».

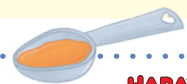


A quien primero llaman para entrar en la consulta es a **Imma**.

Después de que la mamá de Imma haya explicado a la pediatra que Imma lleva tosiendo algunos días, la Doctora Corazón ausculta a Imma con el **estetoscopio**. Oye claramente cómo le late el corazón. «bum bum», suena en el pecho de Imma. Imma tiene la frente muy caliente y también tiene sensación de cansancio. ¿Será que tiene fiebre y por eso se siente tan cansada? Para averiguarlo, la pediatra necesita ahora el **termómetro**. ¡Oh, sí! La temperatura corporal de Imma es realmente elevada. Imma recibe ahora una medicina con la **jeringilla** para que le vuelva a bajar la temperatura y pueda volver a sentirse bien rápidamente.

Para curar la tos, la pediatra le da a Imma un **jarabe**. Es un preparado especial para niños y niñas. *Mmm, no sabe nada mal. Tiene cierto sabor a naranja o a fresa.*

Con él desaparecerá pronto la tos. ¡Que te mejores, Imma!





Ahora le toca el turno a **Lino** que entra con su papá en la sala de tratamiento. No tiene el aspecto de estar enfermo. Y para seguir así, hoy ha ido a la pediatra a que le ponga una vacuna. Las vacunas son medicinas que protegen de las enfermedades. La pediatra ausculta primero a Lino con el **estetoscopio** para comprobar que está realmente sano y que por tanto puede recibir la vacuna. No se puede vacunar a nadie cuando está enfermo. A continuación prepara la **jeringilla** con la vacuna.

No hay que tener miedo, solo pica un poquito. Lino cierra los ojos y piensa en su perro Bello. Ya está. No ha sido tan doloroso como se pensaba. Ha sido casi como la picadura de un mosquito. ¡Lino ha sido muy valiente!

Al final, la doctora le pone a Lino una **tirita** grande en el brazo. *¿Dónde está la caja de las tiritas?* Luego ya está listo Lino y puede regresar a casa.



Rita va de urgencias a la consulta médica. Se ha caído del triciclo. Ahora le duele el brazo y le sangra la rodilla. Está llorando un poquito. Por eso la doctora le busca un **jarabe contra el dolor**. *Pero ¿dónde está?*

Rita pone cara de disgusto porque la medicina no tiene muy buen sabor. Pero como sabe que se va a sentir mejor después, se traga toda la dosis con mucha valentía.

Rita también necesita un ungüento que le va a ayudar a que se le cure la contusión del brazo. *¿Dónde está el tubo de la pomada?*

Después de haber extendido bien la pomada en el brazo, la doctora limpia la herida de la rodilla de Rita y le pone una **tirita** grande encima. *¿Ayudas*

a la pediatra a hacerlo?

Con ese tratamiento médico, Rita puede regresar a casa con su mamá y descansar. Seguro que volverá a estar bien muy pronto y podrá volver a ir en su triciclo.



El último paciente por hoy es Antonio. Tiene muchos puntitos rojos en el cuerpo. Y le pican con ganas. La pediatra los examina con mucha atención. Luego comprueba si **Antonio** tiene fiebre también. Para ello emplea el **térmometro**.

Tiene un poco de temperatura. Es un caso claro: ¡la varicela!

Para que cese el picor que siente, Antonio recibe una **pomada**. La pediatra saca una buena cantidad del tubo y extiende la pomada en la espalda de Antonio. ¡Oh, qué bien! Antonio se lleva la pomada a casa para que mamá y papá puedan extenderse otra vez esta noche y se vayan pronto los granitos de la varicela.

*¡Vaya día más agitado en la consulta de la Doctora Corazón! Para acabar, la doctora coge un **osito** de sus provisiones, de las que también pueden servirse los pequeños pacientes después del tratamiento.*



Queridos niños, queridos padres:

en www.haba.de/Ersatzteile pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.

I miei primi giochi

Dal pediatra



Un istruttivo gioco di memoria per 1 - 4 volenterosi assistenti medici da 2 anni in su.

Autrice: Annemarie Wolke

Illustrazioni: Sandy Thißen

Durata del gioco: circa 10 minuti

Dotazione del gioco:

4 tavolette paziente, 1 figura in legno "pediatra", 1 scatola "armadietto dei medicinali", 1 scatola "valigetta del dottore", 6 cartoncini "strumenti medici", 2 sticker cerotto, 2 sticker crema, 20 orsetti, 1 istruzioni di gioco

Cari genitori,

siamo felici che abbiate scelto questo prodotto della serie I miei primi giochi. Avete fatto un'ottima scelta, offrendo al vostro bambino molte possibilità di svilupparsi attraverso il gioco.

La presente guida vi offre numerosi consigli e spunti su come scoprire il materiale di gioco con il vostro bambino e su come utilizzare il gioco in preparazione della prossima visita dal pediatra.

Giocando insieme e parlando della situazione, scaccerete la paura di un'esperienza sconosciuta. Aiutando la pediatra del gioco a curare i piccoli pazienti, il bambino si prepara passo dopo passo a quello che lo aspetta quando il vostro medico lo visiterà. La visita dal dottore sarà associata a sentimenti positivi, poiché i bambini avranno imparato a conoscere questa situazione quotidiana attraverso il gioco.

Buon divertimento, mentre ascoltate, giocate, curate e guarite!

I vostri inventori per bambini



Importante:

Premere con attenzione i pezzi pre-punzonati per rimuoverli dal pannello. Eliminare subito il pannello. Attenzione: possono formarsi dei pezzi piccoli. Gli sticker cerotto e gli sticker crema sono pensati esclusivamente per essere applicati sulle tavolette pazienti. Prima di applicarli, è necessario rimuovere dagli sticker la pellicola di supporto posteriore.

ITALIANO



scatola "valigetta del dottore"



scatola "armadietto dei medicinali"



figura in legno "pediatra"



orsetti



strumenti medici

sticker cerotto e crema



tavolette paziente

Gioco libero

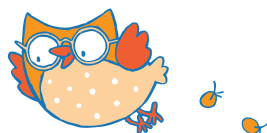
Nel gioco libero il bambino si diverte a giocare con il materiale. Scoprite insieme le immagini e discutete del contenuto dei cartoncini e delle tavolette paziente. Fate notare che le tavolette paziente hanno un lato anteriore diverso da quello posteriore: cosa potrebbe servire ai bambini o dove sentono dolore?

Guardate insieme gli strumenti, parlate di quelli che il vostro bambino conosce già e di come si usano. Lasciate che il vostro bambino nasconda gli strumenti nell'armadietto e nella valigetta.

Si diventerà molto anche ad attaccare e staccare gli sticker cerotto e gli sticker crema. E prenderà familiarità con gli elementi del gioco.

Ai bambini più grandicelli e che conoscono già il materiale del gioco potete fare domande sui dettagli o sulle proprie esperienze.

*Ad esempio: Quando una crema/pomata può essere utile?
Quando hai avuto bisogno di una medicina? Eccetera.*



Idea di gioco

Nello studio della dottoressa Buoncuore ci sono molti piccoli pazienti. Linus deve fare un vaccino ed Emma ha la tosse. Ad Anton prudono le bollicine della varicella e Greta è caduta con la bici. Cosa farà la pediatra per aiutare i bambini? Quali strumenti userà? Qualcuno sentirà del dolore? Per fortuna ci sono anche le mamme e i papà, e la pediatra è molto gentile. Insieme ai piccoli pazienti i bambini imparano come si svolge una visita dal dottore e scoprono tante cose dello studio medico. Inoltre possono aiutare la pediatra a curare i malati.

Chi è più bravo a ricordare dove sono i cerotti, il termometro, ecc., riceverà in premio più orsetti.

Prima di iniziare

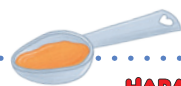
Impilate le 4 tavolette paziente con la sala d'attesa rivolta verso l'alto nell'ordine che preferite.



Distribuite gli strumenti nella valigetta e nell'armadietto: mettete 2 pezzi (ad es. tubetto di crema, scatola di cerotti) sotto la scatola con la valigetta e 3 pezzi (ad es. termometro, siringa, flaconcino di medicina) sotto la scatola con l'armadietto. I bambini devono guardare bene per ricordare dove si trova ogni pezzo.

Preparate gli sticker cerotto, gli sticker crema, il cucchiaino (con il lato vuoto rivolto verso l'alto) e la figura in legno accanto ad armadietto e valigetta.

Tenete gli orsetti a disposizione, un po' in disparte o nel coperchio della scatola



Ora si comincia

Prendete la prima tavoletta e mettetela al centro del tavolo con il lato del paziente rivolto verso l'alto. Guardate la tavoletta paziente insieme al/ai bambino/i. Cosa potrebbe avere il bambino? Come si sentirà?



I bambino di turno può rappresentare con la figura in legno l'auscultazione con lo stetoscopio e il colloquio con la pediatra.

Di quale cura ha bisogno il (o la) paziente e cosa serve alla pediatra per guarirlo (o per guarirla)? È quello che suggerisce l'immagine più in alto della scheda delle cure.



Flaconcino di medicina

Domandate al bambino: *Che cosa ci serve ora?
Questa cosa sta nella valigetta o nell'armadietto?*

Se il bambino ha qualche difficoltà, aiutatelo a dire il nome richiesto. Il bambino solleva la scatola dove pensa sia nascosta la cosa di cui avete bisogno.

Controllate se il bambino ha sollevato la scatola giusta.

- **Sì, ha trovato la cosa che stavate cercando.**

Allora dite al bambino:

Benissimo. Prendi lo strumento giusto e cura il paziente.

La pediatra ti aiuterà e ti dirà cosa fare e con quale strumento (vedi la prossima pagina).

Poi rimetti lo strumento nella valigetta o nell'armadietto! Puoi decidere tu dove sistemarlo. (Gli strumenti, quindi, possono cambiare posizione).



Il paziente coraggioso e il bambino assistente ricevono come ricompensa un orsetto: *Prendi un orsetto dalla riserva e mettilo sopra la casella corrispondente della tavoletta paziente* (sullo strumento appena usato) *e prendi anche tu un orsetto in premio.*

Il turno passa al bambino seguente, che cerca lo strumento successivo raffigurato sulla scheda del paziente.

- **No, non ha trovato la cosa che stavate cercando.**

Allora dite al bambino:

Peccato. Purtroppo non hai trovato lo strumento giusto.

. Il turno passa al bambino seguente, che può cercare di nuovo lo stesso strumento.



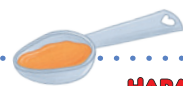
Quando le cure per un paziente sono state completate, cioè quando tutti i simboli sono stati coperti da un orsetto, questo paziente può essere tolto dal gioco.

Ora potete dire: *Il prossimo per favore!*

Potete andare a prendere il paziente successivo nella sala d'attesa. Scoprite una nuova tavoletta dalla pila e mettetela al centro del tavolo. Il bambino successivo inizia a curare questo paziente e cerca lo strumento raffigurato nell'immagine più in alto.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando tutti i pazienti sono stati curati, cioè quando su ogni scheda dei pazienti tutti gli strumenti sono coperti da orsetti. Vince il bambino che ha più orsetti. In caso di parità più bambini condividono la vittoria.



Spiegazioni sui singoli strumenti

Qui la pediatra ti spiega come utilizzare correttamente gli strumenti.

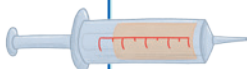
Termometro: fai finta di inserire il termometro nell'orecchio del paziente. Puoi fare un "bip bip" come quello del tuo termometro. Quando la misurazione è terminata, puoi girare il termometro e vedere la temperatura corporea del paziente.



Flaconcino di medicina: prendi anche il cucchiaino. Se giri il cartoncino con il flaconcino, vedi che il tappo è aperto.

Ora puoi fare finta di versare la medicina sul cucchiaino. Se adesso giri il cucchiaino, la medicina è nel cucchiaino. Ora metti il cucchiaino con la medicina nella bocca del paziente. Gira di nuovo il cucchiaino, così sarà di nuovo vuoto. Richiudi il flaconcino girandolo.

Crema: apri il tubetto. Basta girare il cartoncino. Ora puoi applicare la crema (sticker) sulla pelle del paziente. Poi puoi richiudere il tubetto (basta girarlo).



Siringa: la mano dell'infermiera mostra dove deve andare la siringa. Tenere la siringa con l'ago in quel punto e premere sulla parte superiore. E subito la siringa è vuota. Puoi girarla di nuovo.

Cerotto: prendi un cerotto dalla riserva e medica la ferita del paziente: puoi semplicemente attaccare lo sticker cerotto sulla ferita.



Nota: *gli sticker cerotto e crema aderiscono alle superfici lisce e possono essere rimossi senza lasciare residui.*

Se gli adesivi non dovessero più attaccarsi bene, possono essere risciacquati sotto il rubinetto con dell'acqua fredda.



Storia per giocare

Potete rappresentare una giornata nello studio medico giocando con il materiale del gioco e leggendo contemporaneamente ad alta voce la storia che segue al vostro/i bambino/i.

Nei **punti contrassegnati** chiedete al bambino di cercare gli strumenti menzionati e di aiutare la pediatra. Il bambino può seguire le regole di gioco sopra descritte oppure può curare il paziente con lo strumento giocando liberamente. Aiutatelo a eseguire le istruzioni, facendo quando necessario delle pause durante la lettura. Le illustrazioni accanto al testo indicano a quale situazione esso si riferisce. Preparate le tavolette paziente nel seguente ordine: Emma (tosse), Linus (vaccinazione), Greta (incidente), Anton (varicella).



Nello studio della dottoressa Buoncuore oggi ci sono molti piccoli pazienti con i loro papà e mamme. Dopo l'arrivo bisogna aspettare fino a quando si viene chiamati. Ma non importa. Nella sala d'attesa ci sono tanti giochi. Non ci si annoierà

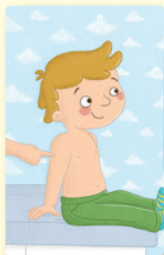
La pediatra sa tutto dei corpi dei bambini sani e malati. Durante la visita scopre di cosa i suoi piccoli pazienti hanno bisogno per guarire: lo fa chiedendo, auscultando, osservando e palpando. Per una visita accurata usa vari strumenti, con cui può vedere e sentire meglio. Con lo stetoscopio può sentire, cioè "auscultare", se i polmoni sono liberi e se il cuore batte normalmente.



Emma viene chiamata per prima e può entrare nello studio del medico. Dopo che la mamma di Emma ha raccontato alla pediatra che Emma ha la tosse da alcuni giorni, la dottoressa Buoncuore la ausculta con lo **stetoscopio**. Sente il cuore che batte nel petto con un forte "BUM-BUM". Emma ha la fronte bollente e si sente anche molto stanca. Forse ha la febbre e per questo si sente così stanca? Per scoprirlo, la pediatra ora ha bisogno del **termometro**. Oh sì, la temperatura corporea di Emma è davvero alta. A Emma ora viene fatta un'iniezione di medicina con la **siringa**, in modo che la febbre scenda e lei si senta subito meglio.

Per la tosse la pediatra dà a Emma uno **sciroppo per la tosse**. È fatto apposta per i bambini. *Mmm, non ha un sapore così cattivo. Sa di arancia, o forse di fragola.* Vedrai che la tosse andrà via presto. Buona guarigione, Emma!





È poi il turno di **Linus**, che arriva con il suo papà nello studio del medico. Non sembra essere malato. E, per mantenersi in buona salute, oggi farà un vaccino. Il vaccino è una medicina che protegge dalle malattie. La pediatra prima ausculta Linus con lo **stetoscopio** per vedere se è veramente in salute e può fare il vaccino. Perché, se si è malati, i vaccini non si possono fare. Poi prepara la **siringa** con il vaccino. Niente paura, è solo una punturina. Linus chiude gli occhi e pensa al suo cane Bello. Già fatto. Non ha fatto poi così male. Quasi come una puntura di zanzara. Linus è stato molto coraggioso! Alla fine la pediatra mette a Linus un grande **cerotto** sul braccio.

Ma dov'è la scatola dei cerotti? Ecco, ha già finito e può tornare a casa.



E ora arriva nello studio medico un caso di emergenza. **Greta** è caduta con la sua bici senza pedali. Le fa male il braccio e il ginocchio sanguina. Piange un pochino. La dottoressa cerca subito lo **sciroppo antidolorifico**. *Dove può essere?*

Greta fa una smorfia perché non le piace il sapore. Ma sa che poi si sentirà meglio e quindi ingoia tutto con coraggio. Inoltre, Greta ha bisogno anche di una crema per far guarire il livido sul suo braccio. *Dove sarà il **tubetto della crema**?*

Quando la crema è stata spalmata bene sul braccio, la pediatra pulisce la ferita sul ginocchio di Greta e la copre con un grande **cerotto**.

Vuoi aiutarla?

Così ben medicata, Greta può andare a casa con la sua mamma a riposarsi. Sicuramente guarirà presto e potrà tornare ad andare in bicicletta.



L'ultimo paziente per oggi è **Anton**. Ha molti puntini rossi sul corpo e un forte prurito. La pediatra lo osserva da vicino. Poi controlla se Anton ha anche la febbre. Per questo usa il **termometro**.

La temperatura è leggermente alta. Il caso è chiaro: questa è varicella! Per fermare il prurito, la pediatra mette ad Anton una **crema**.

La pediatra prende una grande quantità di crema dal tubetto e la spalma sulla schiena di Anton. Che sollievo! Anton porta a casa la crema, così mamma e papà possono spalmargliela di nuovo la sera e la varicella presto andrà via.


*È stata una giornata intensa nello studio della dottoressa Buoncuore. Alla fine anche lei si prende un **orsetto** dalla scorta di caramelle, che in genere regala ai piccoli pazienti dopo le cure.*





HABA®


Erfinder für Kinder





 Wir begleiten Kinder durchs Leben – mit hochwertigen Spielen und Spielsachen, die altersgerecht fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Kurz gesagt: Wir bringen Kinderaugen zum Leuchten.

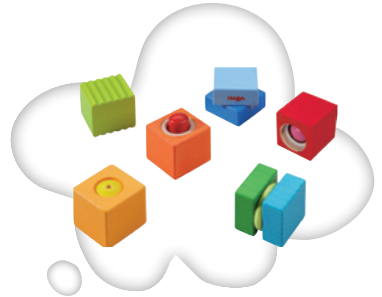
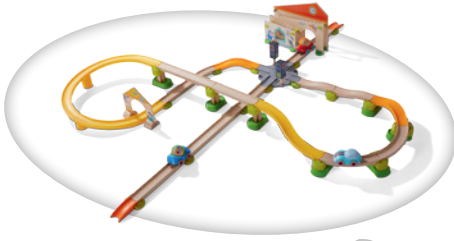
 Children are world explorers! We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun.

 Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde ! Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent beaucoup de plaisir.

 Kinderen zijn wereldontdekkers! We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed.

 ¡Los niños son descubridores del mundo! Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría.

 I bambini esplorano il mondo! Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità, e che, soprattutto, li rendono felici!



Erfinder für Kinder

HABA[®]

Habermaass GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de

Art. Nr.: 304648 TL A 116000 1/19