



First Friends Hospital Set

Rollenspiel, in dem Kinder einen Arztbesuch einüben können. Fördert die emotionale Kompetenz, den Wortschatz rund um Körper und Pflege, Empathie und das Erkennen von Handlungsabfolgen.

INHALT

Krankenwagen, Arzt, Pflegekraft, 2 Patienten, Klinikmöbel

MARKT

Beides – Zuhause & Bildung

DAS IST IM SET



First Friends Ambulance
24 × 19 × 18 cm



Arzt



Pflegekraft



Zwei Patienten und Praxismöbel

WAS KINDER LERNEN



Emotionale Kompetenz

Verletzt sein, Angst haben, getröstet werden. Im Krankenhausspiel können Kinder die Gefühle, die mit dem Versorgtwerden verbunden sind, spielerisch erleben und verarbeiten.



Sprache

Arzt, Pflegekraft, Verband, besser, vorsichtig, „Wo tut es weh?“ Wörter für den Körper und für die Fürsorge.



Gemeinsames Spielen

Helfende und Versorgte. Eine Rolle übernehmen, sie tauschen und erfahren, wie es auf der anderen Seite ist.



Die Welt verstehen

Was beim Arzt passiert und warum. Vertrautheit nimmt dem echten Besuch die Angst.



Reihenfolgen bilden

Hinfallen, anrufen, Krankenwagen, Krankenhaus, Bett, besser, heim. Ein Besuch in der richtigen Reihenfolge ist eine Geschichte und eine Beruhigung.



Feinmotorik

Einen Patienten in den Krankenwagen setzen, eine Figur aufs Bett legen, den Arzt an den Schreibtisch setzen.

THEMEN

Menschen, die uns helfen

Gesundheitsfürsorge

Mein Körper

Gefühle

Sicher bleiben

Krankenhäuser und Ärzte

Umsorgt werden



■ EIN SET, FÜNF JAHRE SPIEL

1–2 Jahre

Schiebt den Krankenwagen, setzt eine Figur hinein und nimmt sie wieder heraus, ahmt das Sirengeräusch nach.

2–3 Jahre

Benennt Arzt und Pflegekraft, legt den Patienten aufs Bett, sagt „besser“

3–4 Jahre

Spielt mit einem anderen Kind Arzt, fragt, wo es wehtut, und behandelt die verletzte Person.

4–5 Jahre

Betreibt mit Freunden ein Krankenhaus, bringt einen ganzen Besuch in die richtige Reihenfolge und spricht über die Gefühle auf beiden Seiten

■ VIER MÖGLICHKEITEN, DAS SET ZU NUTZEN



Allein entdecken – ab 12 Monaten

Der Krankenwagen und eine Figur. Hinein, heraus, Sirene, fahren.



Zu zweit mit Anleitung – ab 2 Jahren

„Wo tut es weh?“, „Keine Angst.“ Die erwachsene Person übernimmt eine Rolle und überlässt dem Kind die andere.



Kleingruppe – 3–5 Jahre

Der ganze Besuch oder die Arztvisite, mit je einer Figur.



Dauerhaftes Angebot

Eine Krankensecke mit Bett, Arzttasche und davor geparktem Krankenwagen – das Set, das Kinder auf einen echten Besuch vorbereitet.

■ IN DER EINRICHTUNG



Keine Kleinteile; Figuren 12,5 cm; sicher zum Zuhlen



Abwischbar – und dieses Set wird am häufigsten abgewischt



Möbel und Figuren passen in eine niedrige Schale; der Krankenwagen steht daneben



Jede Figur einzeln erhältlich – eine einzelne ist ersetzbar, nicht das ganze Set

■ WORAUF ZU ACHTEN IST

- | | |
|--|---|
| ☐ Sagt das Kind zu jedem Schritt des Krankenwagen-Ablaufs ein Wort? | ☐ Kann das Kind Körperteile benennen, wenn gefragt wird, wo es wehtut? |
| ☐ Bietet das Kind ohne Aufforderung tröstende Worte an? | ☐ Kann das Kind einen Krankenhausbefuch der Reihe nach nacherzählen? |
| ☐ Findet das Kind heraus, wie viele Betten noch gebraucht werden? | ☐ Ordnet der Arzt dem Problem eine Behandlung zu und sagt, warum? |

■ LERNBEREICHE

Körperliche Entwicklung

Kommunikation & Sprache

Persönlich, sozial & emotional

Die Welt verstehen

Mathematik

Kreatives Gestalten

■ DAS SET ERWEITERN

Verbinden Sie das Krankenhaus mit dem übrigen Rettungsgeschehen – das Feuerwehrauto und das Polizeiauto bringen Patienten ins Krankenhaus – und mit der Familie, die zu Besuch kommt.



First Friends Fire Engine



First Friends Police Car



First Friends Mother



First Friends Baby with Crib



1 In den Krankenwagen

12–30 Monate
1 Kind + erwachsene Person

SIE BRAUCHEN

Der Krankenwagen und eine Patientenfigur.

SO GEHT'S

1. Zeigen Sie den Krankenwagen. Öffnen Sie die Hecktür. Sagen Sie „Rein mit dir“ und setzen Sie den Patienten hinein.
2. Schließen Sie die Tür. Ahmen Sie das Sirengeräusch nach und fahren Sie mit dem Krankenwagen über den Boden. „Tatü-tata!“
3. Ankommen. Öffnen Sie die Hecktür. „Komm heraus – alles wieder gut.“
4. Lassen Sie das Kind es selbst tun. Sagen Sie zu jedem Schritt die Worte.

LERNSCHWERPUNKT

Feinmotorik

Hinein und heraus

Geräusche

Ablauf

Einfacher — Die erwachsene Person setzt die Figur ein; das Kind schiebt und macht die Sirene.

Schwieriger — Zwei Patienten – wer kommt zuerst dran? Warum?

BEOBACHTEN SIE

Sagt oder gebärdet das Kind zu jedem Schritt ein Wort? Handlung und Wort zu verbinden ist der Beginn des Rollenspiels mit Sprache.

2 Wo tut es weh?

2–4 Jahre
1–2 Kinder + erwachsene Person

SIE BRAUCHEN

Der Arzt, ein Patient, ein kleines Stoffquadrat als Verband.

SO GEHT'S

1. Der Patient ist hingefallen. Der Arzt fragt „Wo tut es weh?“
2. Das Kind zeigt auf eine Stelle der Figur – Knie, Kopf, Arm – und benennt sie.
3. Der Arzt untersucht die verletzte Stelle, spricht beruhigend mit dem Patienten und legt einen Verband an.
4. „Wieder gut?“ Der Patient steht auf und geht. Rollen tauschen.

LERNSCHWERPUNKT

Körperwörter

Wortschatz

Rollenspiel

Behutsamkeit

Einfacher — Die erwachsene Person ist der Arzt; das Kind zeigt und benennt.

Schwieriger — Fragen Sie „Wie ist das passiert?“ und lassen Sie das Kind die Geschichte erzählen.

BEOBACHTEN SIE

Achten Sie auf Körperteile, die ohne Aufforderung benannt werden, und auf behutsame Worte. Ein Kind, das die Frage selbst stellt, hat die Rolle der helfenden Person übernommen.

3 Keine Angst

3–5 Jahre
2–3 Kinder + erwachsene Person

SIE BRAUCHEN

Die Pflegekraft, ein Patient, das Bett.

SO GEHT'S

1. Die Patientin liegt auf dem Bett und macht sich Sorgen. Fragen Sie „Wie geht es ihr?“
2. „Was könnte die Pflegekraft sagen?“ Lassen Sie die Kinder tröstende Worte vorschlagen und diese mit der Figur ausprobieren.
3. „Was könnte die Pflegekraft tun?“ Eine Hand halten, erklären, ein Spielzeug bringen. Spielen Sie es nach.
4. Fragen Sie „Wie fühlt sich die Patientin jetzt?“ und dann „Wie fühlt sich die Pflegekraft?“

LERNSCHWERPUNKT

Einfühlungsvermögen

Gefühle

Tröstworte

Perspektive

Einfacher — Die erwachsene Person spricht für die Patientin; das Kind spricht für die Pflegekraft.

Schwieriger — Auch eine Elternfigur macht sich Sorgen – wer beruhigt das Elternteil?

BEOBACHTEN SIE

Achten Sie auf tröstende Worte, die ohne Aufforderung kommen, und auf benannte Gefühle auf beiden Seiten. Achten Sie darauf, ob die Kinder von sich aus tröstende Worte verwenden und die Gefühle sowohl der hilfsbedürftigen als auch der helfenden Person benennen. Darüber nachzudenken, wie sich die helfende Person fühlt, ist ein wichtiger Schritt bei der Perspektivübernahme.



4 Vom Sturz bis nach Hause

3–5 Jahre
2–3 Kinder + erwachsene Person

SIE BRAUCHEN

Das ganze Set. Ein Tuch für den Spielplatz, auf dem der Sturz passiert; das First-Friends-Haus, falls vorhanden.

SO GEHT'S

1. Beginnen Sie auf dem Spielplatz. Jemand fällt hin. „Was passiert zuerst?“
2. Hilfe rufen. Der Krankenwagen kommt. Hinten hinein, Sirene, ab ins Krankenhaus.
3. Der Arzt schaut nach, die Pflegekraft hilft, die Patientin ruht sich auf dem Bett aus. Dann: besser!
4. Im Krankenwagen nach Hause. Fragen Sie „Was ist zuerst passiert? Dann? Am Ende?“

LERNSCHWERPUNKT

Reihenfolgen bilden

Geschichten erzählen

Rollenspiel

Zusammenarbeit

Einfacher — Drei Schritte: Sturz, Arzt, besser.

Schwieriger — Zwei Patienten kommen gleichzeitig – wer wird zuerst behandelt, und warum?

BEOBACHTEN SIE

Kann das Kind den Krankenhausbesuch in der richtigen Reihenfolge nacherzählen? Die Ereignisse einer gerade nachgespielten Geschichte zu ordnen, bildet eine Brücke vom Spiel zum Erzählen und bereitet zugleich auf einen echten Krankenhausbesuch vor.

5 Betten für alle

3–5 Jahre
1–3 Kinder + erwachsene Person

SIE BRAUCHEN

Das Bett, die Patienten, zusätzliche First-Friends-Figuren, falls vorhanden, Bauklötze als zusätzliche Betten.

SO GEHT'S

1. Ein Patient, ein Bett. Gut. Ein zweiter Patient kommt. „Ist ein Bett frei?“
2. Zählen Sie Patienten, zählen Sie Betten. „Wie viele Betten brauchen wir noch?“ Fügen Sie einen Klotz hinzu.
3. Ein dritter Patient kommt. Zählen Sie erneut und stellen Sie genügend Betten bereit.
4. Jetzt geht ein Patient nach Hause. „Wie viele Betten sind leer?“

LERNSCHWERPUNKT

Zählen

Eins-zu-eins-Zuordnung

Mehr und weniger

Problemlösen

Einfacher — Zwei Patienten, zwei Betten; zuordnen, ohne zu zählen.

Schwieriger — Fünf Patienten, drei Betten – wie viele warten?

BEOBACHTEN SIE

Prüfen Sie, ob das Kind die Frage „Reichen die Betten?“ durch Eins-zu-eins-Zuordnung oder durch Zählen beider Mengen beantwortet. Zu bestimmen, wie viele Betten noch fehlen, ist ein erster Schritt zum Subtrahieren.

6 Arztvisite

4–5 Jahre
3–4 Kinder + erwachsene Person

SIE BRAUCHEN

Das ganze Set und zwei oder drei zusätzliche Figuren. Einfache „Problem“-Karten mit Bildern: ein gestoßener Kopf, ein aufgeschlagenes Knie, Bauchweh.

SO GEHT'S

1. Geben Sie jedem Patienten eine Problemkarte. Der Arzt weiß nicht, was darauf ist.
2. Der Arzt besucht das erste Bett und fragt. Der Patient zeigt und erzählt.
3. Der Arzt entscheidet, was zu tun ist – Verband, Medizin, Ruhe – und sagt, warum.
4. Nächstes Bett. Dann tauschen: ein neuer Arzt, neue Karten.

LERNSCHWERPUNKT

Sprechen und Zuhören

Abwechseln

Schlussfolgern

Rollenspiel

Einfacher — Zwei Patienten, beim ersten Durchgang ist die erwachsene Person der Arzt.

Schwieriger — Der Arzt muss sich alle drei Beschwerden merken und der Pflegekraft am Ende darüber berichten.

BEOBACHTEN SIE

Achten Sie auf gestellte Fragen, Antworten in ganzen Sätzen und eine zum Problem passende Behandlung mit Begründung. Am Ende zu berichten ist Erinnern und Ordnen der Abfolge zugleich.

