



First Friends Hospital Set

Jeu de rôle permettant aux enfants de s'entraîner à une visite chez le médecin. Favorise la compréhension des émotions, le vocabulaire lié au corps et aux soins, l'empathie et la mise en ordre des événements.

CONTENU

Ambulance, médecin, infirmière, 2 patients, mobilier de clinique

MARCHÉ

Mixte — maison & éducation

CONTENU DU SET



First Friends Ambulance

24 × 19 × 18 cm



Médecin



Infirmier



Deux patients et mobilier de clinique

CE QUE LES ENFANTS APPRENNENT



Compréhension des émotions

Être blessé, avoir peur, être consolé. Le jeu de l'hôpital permet aux enfants d'explorer les émotions liées au fait de recevoir des soins.



Langage

Médecin, infirmière, pansement, mieux, doucement, « où as-tu mal ? » Des mots pour le corps et pour le soin.



Jeu social

Aidant et aidé. Prendre un rôle, l'échanger, et découvrir ce que l'on ressent de l'autre côté.



Explorer le monde

Ce qui se passe chez le médecin, et pourquoi. La familiarité enlève la peur de la vraie visite.



Séquençage

Chute, appel, ambulance, hôpital, lit, mieux, retour à la maison. Une visite racontée dans l'ordre est une histoire et un réconfort.



Motricité fine

Installer un patient dans l'ambulance, coucher une figurine sur le lit, asseoir le médecin au bureau.

THÈMES

Les personnes qui nous aident

Soins de santé

Mon corps

Émotions

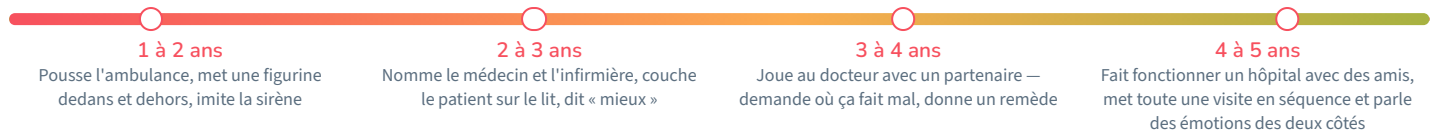
Se protéger

Hôpitaux et médecins

Être pris en charge



UN SET, CINQ ANS DE JEU



QUATRE FAÇONS D'UTILISER LE SET

Découverte en solo — 12 mois et +
L'ambulance et une figurine. Dedans, dehors, sirène, conduire.

Duo mené par l'adulte — 2 ans et +
Où as-tu mal, n'aie pas peur. L'adulte prend un rôle et laisse l'autre à l'enfant.

Petit groupe — 3 à 5 ans
Toute la visite, ou la tournée du médecin, avec une figurine chacun.

Jeu en libre accès
Un coin hôpital avec le lit, une sacoche de médecin et l'ambulance garée devant — le set qui prépare les enfants à une vraie visite.

EN STRUCTURE

Aucune petite pièce ; figurines de 12,5 cm ; sans danger pour la poussée dentaire

Se nettoie d'un coup de chiffon — et c'est le set qu'on essuie le plus souvent

Mobilier et figurines tiennent dans un seul plateau peu profond ; l'ambulance à côté

Chaque figurine est disponible à l'unité — on en remplace une, pas tout le set

CE QU'IL FAUT OBSERVER

☐ L'enfant dit-il un mot à chaque étape de la routine de l'ambulance ?

☐ L'enfant propose-t-il des paroles réconfortantes sans aide ?

☐ L'enfant trouve-t-il combien de lits il faut en plus ?

☐ L'enfant sait-il nommer les parties du corps quand on demande où ça fait mal ?

☐ L'enfant sait-il raconter une visite à l'hôpital dans l'ordre ?

☐ Le médecin adapte-t-il un traitement au problème et dit-il pourquoi ?

DOMAINES D'APPRENTISSAGE

Développement physique

Communication & langage

Personnel, social & émotionnel

Explorer le monde

Mathématiques

Arts & expression

PROLONGER LE SET

Reliez l'hôpital au reste des secours — le camion de pompiers et la voiture de police amènent des patients — et à la famille qui rend visite.

First Friends Fire Engine

First Friends Police Car

First Friends Mother

First Friends Baby with Crib



1 Dans l'ambulance

12 à 30 mois
1 enfant + adulte

IL VOUS FAUT

L'ambulance et une figurine de patient.

DÉROULEMENT

1. Montrez l'ambulance. Ouvrez l'arrière. Dites « monte » et installez le patient.
2. Fermez l'arrière. Imitz la sirène. Faites rouler l'ambulance sur le sol. « Pin-pon ! »
3. Arrivée. Ouvrez l'arrière. « Descends — tout va mieux. »
4. Laissez l'enfant le faire. Dites les mots à chaque étape.

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Motricité fine

Dedans et dehors

Sons

Routine

Plus facile — L'adulte installe la figurine ; l'enfant pousse et fait la sirène.

Plus difficile — Deux patients — qui passe en premier ? Pourquoi ?

À OBSERVER

L'enfant dit-il ou signe-t-il un mot pour chaque étape ? Associer le geste et le mot, c'est le début du jeu de faire semblant avec le langage.

2 Où as-tu mal ?

2 à 4 ans
1 à 2 enfants + adulte

IL VOUS FAUT

Le médecin examine le patient, lui parle doucement et lui met un bandage.

DÉROULEMENT

1. Le patient est tombé. Le médecin demande « où as-tu mal ? »
2. L'enfant montre une partie de la figurine — genou, tête, bras — et la nomme.
3. Le médecin regarde, dit quelque chose de doux et pose le pansement.
4. « Ça va mieux ? » Le patient se lève et marche. Échangez les rôles.

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Mots du corps

Vocabulaire

Jeu de rôle

Douceur

Plus facile — L'adulte est le médecin ; l'enfant montre et nomme.

Plus difficile — Demandez « comment c'est arrivé ? » et laissez l'enfant raconter l'histoire.

À OBSERVER

Écoutez les parties du corps nommées sans aide et les mots doux. Un enfant qui pose lui-même la question a pris le rôle de l'aidant.

3 N'aie pas peur

3 à 5 ans
2 à 3 enfants + adulte

IL VOUS FAUT

L'infirmière, un patient, le lit.

DÉROULEMENT

1. Le patient est sur le lit et s'inquiète. Demandez « Comment se sent-il ? »
2. « Que pourrait dire l'infirmière ? » Laissez les enfants proposer des mots. Essayez chacun avec la figurine.
3. « Que pourrait faire l'infirmière ? » Tenir la main, expliquer, apporter un jouet. Jouez-le.
4. Demandez « comment se sent le patient maintenant ? » puis « comment se sent l'infirmière ? »

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Empathie

Émotions

Mots de réconfort

Prise en compte du point de vue d'autrui

Plus facile — L'adulte donne sa voix au patient ; l'enfant à l'infirmière.

Plus difficile — Un parent s'inquiète aussi — qui rassure le parent ?

À OBSERVER

Écoutez les paroles réconfortantes dites spontanément et les émotions nommées de part et d'autre. Penser aussi à ce que ressent la personne qui apporte son aide montre que l'enfant commence à adopter le point de vue d'autrui.



4 De la chute à la maison

3 à 5 ans
2 à 3 enfants + adulte

IL VOUS FAUT

Tout le set. Un tissu pour la cour de récréation où a lieu la chute ; la maison First Friends si vous en avez une.

DÉROULEMENT

1. Commencez dans la cour de récréation. Quelqu'un tombe. « Que se passe-t-il d'abord ? »
2. On appelle à l'aide. L'ambulance arrive. À l'arrière, sirène, direction l'hôpital.
3. Le médecin examine, l'infirmière aide, le patient se repose sur le lit. Puis : mieux !
4. Retour à la maison en ambulance. Demandez « que s'est-il passé d'abord ? Ensuite ? À la fin ? »

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Séquençage

Récit

Jeu de rôle

Coopération

Plus facile — Trois étapes : chute, médecin, mieux.

Plus difficile — Deux patients arrivent en même temps — lequel est vu en premier, et pourquoi ?

À OBSERVER

L'enfant sait-il raconter la visite dans l'ordre ? Mettre en ordre une histoire qu'il vient de jouer fait le pont entre le jeu et le récit — et prépare à la vraie visite.

5 Des lits pour tous

3 à 5 ans
1 à 3 enfants + adulte

IL VOUS FAUT

Le lit, les patients, des figurines First Friends supplémentaires si disponibles, des blocs en guise de lits en plus.

DÉROULEMENT

1. Un patient, un lit. Parfait. Un deuxième patient arrive. « Y a-t-il un lit ? »
2. Comptez les patients, comptez les lits. « Combien de lits faut-il en plus ? » Ajoutez un bloc.
3. Un troisième arrive. Comptez à nouveau. Faites assez de lits.
4. Maintenant un patient rentre chez lui. « Combien de lits sont vides ? »

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Comptage

Correspondance terme à terme

Plus et moins

Résolution de problèmes

Plus facile — Deux patients, deux lits ; associer sans compter.

Plus difficile — Cinq patients, trois lits — combien attendent ?

À OBSERVER

L'enfant résout-il « y en a-t-il assez ? » par association, ou en comptant les deux ensembles ? Dire combien il en faut de plus, c'est une première soustraction.

6 La tournée du médecin

4 à 5 ans
3 à 4 enfants + adulte

IL VOUS FAUT

Tout le set et deux ou trois figurines en plus. Des cartes « problème » simples avec images : une bosse à la tête, un genou écorché, un mal de ventre.

DÉROULEMENT

1. Donnez à chaque patient une carte problème. Le médecin ne sait pas ce que c'est.
2. Le médecin se rend au premier lit et demande. Le patient montre et raconte.
3. Le médecin décide quoi faire — pansement, médicament, repos — et dit pourquoi.
4. Lit suivant. Puis échangez : nouveau médecin, nouvelles cartes.

OBJECTIF D'APPRENTISSAGE

Expression et écoute

Respect du tour de rôle

Raisonnement

Jeu de rôle

Plus facile — Deux patients, l'adulte joue le médecin la première fois.

Plus difficile — Le médecin doit retenir les trois problèmes et les rapporter à l'infirmière à la fin.

À OBSERVER

Écoutez les questions posées, les réponses en phrases, et un traitement adapté au problème avec une raison. Rapporter à la fin, c'est le rappel et la mise en séquence ensemble.

