



## First Friends Hospital Set

Gioco di ruolo che permette ai bambini di simulare una visita dal medico. Favorisce l'alfabetizzazione emotiva, il vocabolario relativo al corpo e alle cure, l'empatia e la capacità di ordinare gli eventi in sequenza.

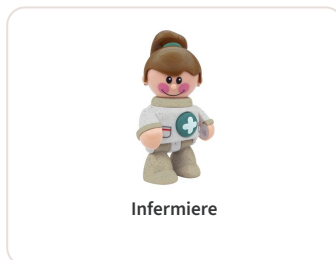
### CONTENUTO

Ambulanza, medico, infermiera, 2 pazienti, arredi dell'ambulatorio

### MERCATO

Doppio — Casa e scuola

### COSA CONTIENE IL SET



### COSA IMPARANO I BAMBINI



#### Alfabetizzazione emotiva

Farsi male, avere paura, essere consolati. L'ospedale è il luogo in cui i bambini provano le emozioni legate all'essere curati.



#### Linguaggio

Medico, infermiera, benda, stare meglio, con delicatezza, «dove ti fa male?». Parole per parlare del corpo e delle cure.



#### Gioco sociale

Chi aiuta e chi è aiutato. Assumere un ruolo, scambiarlo e scoprire com'è dall'altra parte.



#### Comprendere il mondo

Cosa succede dal medico, e perché. La familiarità toglie la paura della vera visita.



#### Ordinamento in sequenza

Caduta, chiamata, ambulanza, ospedale, letto, stare meglio, ritorno a casa. Raccontare una visita seguendo l'ordine degli eventi aiuta a costruire una storia rassicurante.



#### Motricità fine

Far sedere un paziente nell'ambulanza, sdraiare un personaggio sul letto, far sedere il medico alla scrivania.

### ARGOMENTI COLLEGATI

Le persone che ci aiutano

Assistenza sanitaria

Il mio corpo

Emozioni

Stare al sicuro

Ospedali e medici

Essere accuditi



## UN SET, CINQUE ANNI DI GIOCO



## QUATTRO MODI DI USARE IL SET

**Scoperta in autonomia — 12 mesi+**  
L'ambulanza e un personaggio. Dentro, fuori, sirena, guidare.

**Coppia guidata dall'adulto — 2 anni+**  
Dove ti fa male, non avere paura. L'adulto assume un ruolo e passa l'altro al bambino.

**Piccolo gruppo — 3-5 anni**  
L'intera visita, oppure il giro del medico, con un personaggio a testa.

**Materiali sempre a disposizione**  
Un angolo ospedale con il letto, la borsa del medico e l'ambulanza parcheggiata fuori: il set che prepara i bambini a una vera visita.

## NEL SERVIZIO

Niente piccole parti; personaggi di 12,5 cm; sicuri per la dentizione

Si pulisce con un panno, ed è il set da pulire più spesso

Arredi e personaggi stanno in un'unica vasca bassa; l'ambulanza accanto

Ogni personaggio è disponibile singolarmente: si sostituisce uno, non il set

## COSA OSSERVARE

☐ Il bambino dice una parola per ogni passaggio della routine dell'ambulanza?

☐ Il bambino offre parole di conforto senza sollecitazione?

☐ Il bambino capisce quanti letti servono ancora?

☐ Il bambino sa nominare le parti del corpo quando gli si chiede dove fa male?

☐ Il bambino sa raccontare di nuovo una visita in ospedale in ordine?

☐ Il medico abbina una cura al problema e dice perché?

## AREE DI APPRENDIMENTO

Sviluppo fisico

Comunicazione e linguaggio

Sviluppo personale, sociale ed emotivo

Comprendere il mondo

Matematica

Arti espressive

## AMPLIATE IL SET

Collegate l'ospedale al resto dei soccorsi (il camion dei pompieri e l'auto della polizia portano i pazienti) e alla famiglia che fa visita.

First Friends Fire Engine

First Friends Police Car

First Friends Mother

First Friends Baby with Crib



## 1 Sull'ambulanza

12-30 mesi  
1 bambino + adulto

### OCCORRENTE

L'ambulanza e un personaggio paziente.

### COSA FARE

1. Arrivate. Aprite il vano posteriore. «Ecco, puoi scendere: adesso stai meglio!»
2. Chiudete. Fate la sirena. Guidate sul pavimento. «Ni-no ni-no!»
3. Arrivate. Aprite il retro. «Vieni fuori: sei guarito.»
4. Lasciate fare al bambino. Dite le parole a ogni passaggio.

### OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO

Motricità fine

Dentro e fuori

Suoni

Routine

Più facile — L'adulto fa sedere il personaggio; il bambino spinge e fa la sirena.

Più difficile — Due pazienti: chi va per primo? Perché?

### OSSERVA

Il bambino dice o fa con i segni una parola per ogni passaggio? Associare azione e parola è l'inizio del gioco simbolico con il linguaggio.

## 2 Dove ti fa male?

2-4 anni  
1-2 bambini + adulto

### OCCORRENTE

Il medico, un paziente, un quadratino di stoffa come benda.

### COSA FARE

1. Il paziente è caduto. Il medico chiede «dove ti fa male?»
2. Il bambino indica una parte del personaggio (ginocchio, testa, braccio) e la nomina.
3. Il medico guarda, dice qualcosa di dolce e avvolge la benda.
4. «Tutto a posto?» Il paziente si alza e cammina. Scambiatevi i ruoli.

### OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO

Parole del corpo

Vocabolario

Gioco di ruolo

Delicatezza

Più facile — L'adulto è il medico; il bambino indica e nomina.

Più difficile — Chiedete «com'è successo?» e lasciate che il bambino racconti la storia.

### OSSERVA

Ascoltate le parti del corpo nominate senza sollecitazioni e le parole gentili. Un bambino che fa lui stesso la domanda ha assunto il ruolo di chi aiuta.

## 3 Non avere paura

3-5 anni  
2-3 bambini + adulto

### OCCORRENTE

L'infermiera, un paziente, il letto.

### COSA FARE

1. Il paziente è sul letto ed è preoccupato. Chiedete «come si sente?»
2. «Cosa potrebbe dire l'infermiera?» Lasciate che i bambini propongano parole. Provate ognuna con il personaggio.
3. «Cosa potrebbe fare l'infermiera?» Tenere una mano, spiegare, portare un giocattolo. Mettetelo in scena.
4. Chiedete «come si sente adesso il paziente?» e poi «come si sente l'infermiera?»

### OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO

Empatia

Emozioni

Parole di conforto

Punto di vista

Più facile — L'adulto dà voce al paziente; il bambino dà voce all'infermiera.

Più difficile — Anche un personaggio genitore è preoccupato: chi rassicura il genitore?

### OSSERVA

Ascoltate le parole di conforto offerte senza sollecitazione e le emozioni nominate da entrambe le parti. Pensare a come si sente chi aiuta è un vero passo nell'assumere il punto di vista altrui.



## 4 Dalla caduta a casa

3-5 anni  
2-3 bambini + adulto

### OCCORRENTE

Tutto il set. Un panno per il parco giochi dove avviene la caduta; la casa First Friends, se ce l'avete.

### COSA FARE

1. Cominciate al parco giochi. Qualcuno cade. «Cosa succede per prima cosa?»
2. Chiamate aiuto. Arriva l'ambulanza. Sul retro, sirena, si va all'ospedale.
3. Il medico visita il paziente, l'infermiera lo aiuta e il paziente riposa sul letto. Poi sta meglio!
4. Si torna a casa in ambulanza. Chiedete «cosa è successo prima? Poi? Alla fine?»

### OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO

Ordinamento in sequenza

Narrazione

Gioco di ruolo

Cooperazione

Più facile — Tre passaggi: caduta, visita dal medico, miglioramento.

Più difficile — Arrivano due pazienti insieme: chi viene visitato per primo, e perché?

### OSSERVA

*Il bambino sa raccontare di nuovo la visita in ordine? Mettere in sequenza una storia appena recitata è il ponte tra gioco e narrazione, e una prova generale per la realtà.*

## 5 Letti per tutti

3-5 anni  
1-3 bambini + adulto

### OCCORRENTE

Il letto, i pazienti, altri personaggi First Friends se disponibili, blocchi come letti in più.

### COSA FARE

1. Un paziente, un letto. Va bene. Arriva un secondo paziente. «C'è un letto?»
2. Contate i pazienti, contate i letti. «Quanti letti ci servono ancora?» Aggiungete un blocco.
3. Ne arriva un terzo. Contate di nuovo. Fatene abbastanza.
4. Ora un paziente va a casa. «Quanti letti sono vuoti?»

### OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO

Contare

Corrispondenza uno a uno

Di più e di meno

Risoluzione di problemi

Più facile — Due pazienti, due letti; abbinare senza contare.

Più difficile — Cinque pazienti, tre letti: quanti aspettano?

### OSSERVA

*Il bambino risolve «bastano?» abbinando, o contando entrambi gli insieme? Dire quanti ne servono ancora è una prima sottrazione.*

## 6 Il giro del medico

4-5 anni  
3-4 bambini + adulto

### OCCORRENTE

Tutto il set e due o tre personaggi in più. Semplici carte «problema» con immagini: una botta in testa, un ginocchio sbucciato, un mal di pancia.

### COSA FARE

1. Date a ogni paziente una carta problema. Il medico non sa qual è.
2. Il medico va al primo letto e chiede. Il paziente mostra e racconta.
3. Il medico decide cosa fare (benda, medicina, riposo) e dice perché.
4. Letto successivo. Poi scambiatevi: nuovo medico, nuove carte.

### OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO

Parlare e ascoltare

Rispettare i turni

Ragionamento

Gioco di ruolo

Più facile — Due pazienti, con l'adulto come medico la prima volta.

Più difficile — Il medico deve ricordare tutti e tre i problemi e riferirli all'infermiera alla fine.

### OSSERVA

*Ascoltate le domande poste, le risposte in frasi e una cura abbinata al problema con una motivazione. Riferire alla fine è richiamo alla memoria e sequenza insieme.*

