



First Friends Hospital Set

子どもたちが病院や診療所での受診を練習できるごっこ遊びです。気持ちを理解し表現する力、体やケアに関する言葉、共感する力、出来事を順序立てる力を支えます。

内容

救急車、医師、看護師、患者2人、クリニックの家具

対象市場

家庭・教育の両方

■ セットの内容



■ 子どもが学ぶこと

感情リテラシー

けがをすること、怖がること、安心させてもらうこと。病院ごっこは、誰かに手当てをしてもらうときのさまざまな気持ちを、子どもたちが遊びの中で体験できる活動です。

言葉

お医者さん、看護師さん、包帯、治った、やさしく、「どこが痛い?」。体とケアの言葉です。

社会的な関わりを伴う遊び

助ける人と助けられる人。役を引き受け、交代し、反対側の気持ちを知ります。

世界を知る

病院や診療所では何をするのか、なぜそうするのか。あらかじめ知っておくことで、実際に受診するときの怖さがやわらぎます。

順序立て

転ぶ、呼ぶ、救急車、病院、ベッド、治る、帰る。順序立った受診はお話であり、安心にもなります。

手先の器用さ

患者を救急車に座らせ、フィギュアをベッドに寝かせ、医師を机に座らせませす。

■ テーマ

私たちを助けてくれる人

医療

わたしの体

気持ち

安全に過ごす

病院とお医者さん

お世話をしてもらう



Learning through play

ひとつのセットで5年間遊べる



セットの4つの使い方

ひとりで発見する：12か月以上
救急車とフィギュア1体。入れる、出す、サイレン、走る。

大人と2人で遊ぶ：2歳以上
「どこが痛いの?」「こわくないよ」。大人が一方の役を引き受け、もう一方を子どもに渡します。

少人数グループ：3～5歳
受診の全体、または医師の回診を、1人1体のフィギュアで。

常設の遊びコーナー
ベッド、お医者さんのかばん、外に止めた救急車のある病院コーナー。本物の受診に備える気持ちを育てるセットです。

保育の現場で

小さな部品なし。フィギュアは12.5 cm。歯固めにも安心

拭いてきれいにできます。そして、いちばんよく拭くセットです

家具とフィギュアが浅いトレイ1つに収まります。救急車はその横に置きます

どのフィギュアも1体ずつ購入できます。セットではなく1体だけ交換できます

観察のポイント

☐ 救急車の流れの一つひとつに、言葉を添えていますか？

☐ 促されずにぐさめの言葉を出せますか？

☐ ベッドがあと何台必要か、自分で見つけられますか？

☐ どこが痛いか尋ねられたとき、体の部位の名前を言えますか？

☐ 病院の受診を順番どおりに語り直せますか？

☐ 医師の役の子は、問題に合う手当てを選び、その理由を言えますか？

学びの領域

身体の発達

コミュニケーションと言葉

人間関係と心の発達

身近な世界の理解

数学

表現活動

セットを広げる

病院をほかの救助活動ともつなげましょう。消防車やパトカーが患者を病院へ連れてきたり、家族がお見舞いに来たりする場面を加えます。

First Friends Fire Engine

First Friends Police Car

First Friends Mother

First Friends Baby with Crib



1 救急車に乗って

12〜30か月
子ども1人+大人

用意するもの

救急車と患者のフィギュア1体。

進め方

1. 救急車を見せます。後ろをあけます。「乗ってね」と言って、患者を座らせます。
2. 閉めます。サイレンの音を出します。床を走らせます。「ウーウー！」
3. 到着します。後ろをあけます。「降りてね。もうだいじょうぶ」。
4. お子様にもやってみてもらいます。一つひとつの動作に言葉を添えます。

学びのねらい

手先の器用さ

入れる・出す

音

一連の動作

やさしく — 大人がフィギュアを座らせ、子どもが押してサイレンの音を出します。

難しく — 患者2人。どちらが先？ それはなぜ？

注目ポイント

それぞれの動作に、言葉を言ったり手話で示したりしていますか？ 動作と言葉を結びつけることは、言葉を伴うごっこ遊びのはじまりです。

2 どこが痛い？

2〜4歳
子ども1〜2人+大人

用意するもの

医師、患者1人、包帯代わりの小さな四角い布。

進め方

1. 患者が転んでしまいました。医師が「どこが痛い？」と尋ねます。
2. 子どもが、フィギュアの体の一部（ひざ、頭、腕）を指さして、名前を言います。
3. 医師が診て、やさしい言葉をかけ、包帯を巻きます。
4. 「よくなった？」 患者が立ち上がって歩きます。役を交代します。

学びのねらい

体の部位の名前

語彙

ごっこ遊び

やさしさ

やさしく — 大人が医師になり、子どもが指さして名前を言います。

難しく — 「どうしてそうなったの？」と尋ね、子どもにお話をしてもらいます。

注目ポイント

促されずに体の部位の名前が出るか、やさしい言葉が使われるかに耳を傾けましょう。自分から質問する子は、助ける人の役を引き受けています。

3 こわくないよ

3〜5歳
子ども2〜3人+大人

用意するもの

看護師、患者1人、ベッド。

進め方

1. 患者がベッドに寝て、心配しています。「どんな気持ちかな？」と尋ねます。
2. 「看護師さんは何と言うかな？」 子どもに言葉を出してもらい、ひとつずつフィギュアで試します。
3. 「看護師さんは何をしておられるかな？」 手を握る、説明する、おもちゃを持ってくる。演じてみます。
4. 「患者さんは今、どんな気持ちかな？」、次に「看護師さんはどんな気持ち？」と尋ねます。

学びのねらい

思いやり

気持ち

なぐさめの言葉

相手の立場

やさしく — 大人が患者の声を、子どもが看護師の声を担当します。

難しく — 保護者のフィギュアも心配しています。保護者を安心させるのは誰？

注目ポイント

促されなくても安心させる言葉をかけられるか、患者と看護師の両方の気持ちを言葉で表せるかに注目しましょう。助ける側の気持ちまで考えられることは、相手の立場に立って考える力の大きな一歩です。



4 転んでから帰るまで

3～5歳
子ども2～3人+大人

用意するもの

セットすべて。転ぶ場所となる遊び場用の布。あればFirst Friendsのおうち。

進め方

1. 遊び場からはじめます。誰かが転びます。「最初に何が起こる？」
2. 助けを呼びます。救急車が来ます。後ろに乗り、サイレンを鳴らし、病院へ。
3. 医師が診て、看護師が手伝い、患者はベッドで休みます。そして、治った！
4. 救急車で帰ります。「はじめに何が起こった？ 次は？ 最後は？」と尋ねます。

学びのねらい

順序立て お話づくり ごっこ遊び 協力

やさしく — 3ステップだけにします。転ぶ、医師、治る。

難しく — 2人の患者が同時に来ます。どちらが先に診てもらおう？ それはなぜ？

注目ポイント

受診を順番どおりに語り直せますか？ たった今演じたお話を順序立てることは、遊びから物語への橋渡しであり、本物の受診の予行にもなります。

5 みんなのベッド

3～5歳
子ども1～3人+大人

用意するもの

ベッド、患者、あれば追加のFirst Friendsフィギュア、追加のベッドとしての積み木。

進め方

1. 患者1人にベッド1つ。だいじょうぶ。2人目の患者が来ます。「ベッドはある？」
2. 患者を数え、ベッドを数えます。「あと何台ベッドが要る？」 積み木を足します。
3. 3人目が来ます。もう一度数えます。足りるようにします。
4. 患者が1人帰ります。「空いているベッドはいくつ？」

学びのねらい

数える 1対1対応 多い・少ない 問題解決

やさしく — 患者2人、ベッド2つ。数えずに合わせます。

難しく — 患者5人、ベッド3つ。待っているのは何人？

注目ポイント

ベッドが足りるかどうかを、患者とベッドを1対1で対応させて確かめますか？ それとも、それぞれの数を数えて確かめますか？ あと何台必要かを答えられることは、引き算の初歩につながります。

6 医師の回診

4～5歳
子ども3～4人+大人

用意するもの

セットすべてと、追加のフィギュア2、3体。絵つきの簡単な「問題」カード（頭をぶつけた、ひざをすりむいた、おなかが痛い）。

進め方

1. 患者役の子どもに、それぞれ症状のカードを1枚渡します。医師役の子どもには、どんな症状なのか知らせません。
2. 医師が最初のベッドに行き、患者に症状を尋ねます。患者は痛いところを示し、症状を説明します。
3. 医師が何をするか（包帯、薬、休息）を決め、その理由を話します。
4. 次のベッドへ。そのあと交代。新しい医師、新しいカードです。

学びのねらい

話す・聞く 順番を待つ 推論 ごっこ遊び

やさしく — 患者は2人、最初は大人が医師になります。

難しく — 医師は3つの問題をすべて覚え、最後に看護師に報告します。

注目ポイント

質問が出ているか、答えが文になっているか、問題に合った手当てが理由とともに選ばれているかに耳を傾けましょう。最後に報告するのは、記憶と順序立ての両方の力です。

