

Moja Pierwsza Gra

U lekarza



Autorka: Annemarie Wolke
Ilustracje: Sandy Thißen
Czas rozgrywki: około 10 minut

Zawartość

Zawartość gry: 4 karty pacjenta, 1 drewniana figurka "Pani Doktor", 1 pudełeczko szafka na leki, 1 pudełeczko walizka doktora, 6 kartoników z przybarami medycznymi, 2 naklejki plastry, 2 naklejki maść, 20 misiów, instrukcja do gry.

Drodzy rodzice,

Cieszymy się, że wybraliście produkt z serii moja pierwsza gra. Dokonałiście świetnego wyboru, oferując waszemu dziecku możliwość nauki i rozwoju poprzez zabawę.

Instrukcja wskaże wam, jak w najlepszy sposób wykorzystać materiał do gry i przygotować wasze dziecko na wizytę w gabinecie doktora.

Wspólna gra i rozmowa zniweluje poziom strachu i niepewności dziecka przed nowym, nieznanym doświadczeniem. Pomagając Pani Doktor w przyjmowaniu pacjentów podczas gry, dziecko przygotowuje się krok po kroku na to, co go czeka podczas wizyty w gabinecie.

Dzięki zabawie wizyta u doktora będzie kojarzyć się z czymś pozytywnym i przyjemnym.

Miłej zabawy podczas słuchania, grania, leczenia i zdrowienia!



Ważne:

Delikatnie wypchnijcie tekturowe elementy z paneli. Niepotrzebne skrawki wyrzućcie.

Uwaga: małe elementy mogą stanowić zagrożenie dla zdrowia dzieci. Naklejki plastry i maść są przeznaczone do umieszczania tylko na karcie pacjenta. Przed użyciem należy zdjąć z nich tylną folię ochronną.





pudełeczko walizka doktora

pudełeczko szafka na leki

drewniana figurka "Pani doktor"

misie

przybory medyczne

naklejki plaster i maść

karty pacjenta

Swobodna zabawa

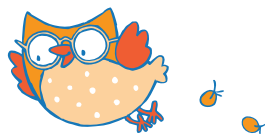
Podczas swobodnej zabawy dziecko poznaje elementy gry. Przyjrzyjcie się uważnie ilustracjom na karcie pacjenta i przyborom medycznym. Karty pacjenta są dwustronne, przedstawiają, co dolega dzieciom i co będzie im potrzebne, żeby wyzdrowiały.

Omówcie przybory medyczne, nazwijcie je i ustalcie, do czego służą. Poproście dziecko, żeby schowało je do walizki doktora i do szafka na leki.

Możecie poćwiczyć naklejanie maści i plastrów na karcie pacjenta.

Starsze dzieci, które znają dobrze elementy gry zachęćcie do dialogu. Zadawajcie im pytania o szczegóły lub o ich własne doświadczenia związane z wizytą u doktora.

Np: Na jakie dolegliwości pomagają maść/plaster? Co takiego się wydarzyło, że potrzebowałeś wizyty u doktora? itd.



Idea gry:

W kolejce do gabinetu Pani Doktor Dobreserce czeka dużo małych pacjentów. Leon musi dostać zastrzyk ze szczepionką, a Emma syrop na kaszel. Antek zachorował na ospę, Grażynka wyróciła się na rowerze i boli ją kolano. Co zrobi Pani Doktor, żeby pomóc dzieciom? Jakich przyborów użyje? Czy będzie bolało? Całe szczęście dzieci wchodzą do gabinetu z rodzicami, a Pani Doktor jest bardzo miła. Razem z małymi pacjentami, dzieci odkryją jak przebiega wizyta u lekarza i poznają tajemnice gabinetu lekarskiego. Dodatkowo pomogą Pani Doktor leczyć małych pacjentów.

Osoba, która najlepiej zapamięta, gdzie znajdują się plastry, termometr itd. w nagrodę otrzyma misia.

Przygotowanie do gry:

Ułóżcie jedną na drugiej karty pacjenta, stroną przedstawiającą poczekalnię do góry.



Przybory medyczne schowajcie w walizeczce doktora i w szafce na leki. Do walizeczki schowajcie 2 dowolne przybory np. tubkę z maścią oraz opakowanie plastrów i 3 przybory do szafki z lekami np. termometr, strzykawkę i fiolkę leku. Dzieci starają się zapamiętać, gdzie znajdują się przybory.



Obok pudełeczek przygotujcie naklejki z plastrami i maścią, łyżkę zwróconą pustą stroną (bez leku) do góry oraz drewnianą figurkę "Pani Doktor".

Dodatkowo przygotujcie rezerwę misiów, możecie je również trzymać w pudełku od gry.



Zaczynamy grę:

Wylosujcie pierwszą z brzegu kartę pacjenta i ułóżcie stroną z pacjentem do góry po środku pola gry. Razem z dzieckiem/ dziećmi przyjrzyjcie się karcie. Jaką dolegliwość może mieć mały pacjent? Jak się czuje?



Dziecko, którego jest kolej gry może zainscenizować sytuację, jak Pani Doktor osłuchuje chorego i przeprowadza z nim wywiad.

Jakiego leczenia potrzebuje pacjent/ pacjentka? Co musi zrobić lekarz pediatra, żeby pomóc dziecku wyzdrowieć? Najwyżej umieszczona ilustracja na karcie sugeruje sposób leczenia.



Fiolka z lekiem

Zadajcie dziecku pytanie: *Co będzie nam teraz potrzebne? To, co znajduje się w walizeczce doktora czy w szafce na leki?*

Jeśli widzicie, że dziecko ma problem z nazwaniem rzeczy, o której mowa, pomóżcie mu. Teraz dziecko podnosi pudełeczko, które według niego skrywa potrzebny przedmiot.

Sprawdźcie, czy dziecko uniosło odpowiednie pudełeczko.

- Tak, odnalazło przedmiot, którego szukało

Powiedzcie dziecku:

Wspaniale! Weź odnaleziony przedmiot i wylecz nim pacjenta.

Pani Doktor pomoże ci i powie, w jaki sposób użyć tego przyrządu (patrz dalej).

Schowaj z powrotem przedmiot do walizeczki lub szafki! Teraz możesz zdecydować, gdzie go schować (przybory mogą zmieniać miejsce).



Odważny pacjent i asystent Pani Doktor w nagrodę otrzymują misia: *Weź misia z rezerwy i umieść go na karcie pacjenta* (na przedmiocie, który właśnie użyłeś/aś). *Również ty, jako asystent możesz w nagrodę wziąć misia.*

Grę kontynuuje kolejne dziecko, które szuka drugiego przedmiotu przedstawionego na karcie pacjenta.

- Nie, nie udało się odnaleźć odpowiedniego przedmiotu.

Powiedzcie dziecku:

Przykro mi. Niestety, nie udało ci się odnaleźć odpowiedniego przedmiotu.

Grę kontynuuje kolejne dziecko, które próbuje odnaleźć ten sam przedmiot.



Kiedy wszystkie metody leczenia danego pacjenta zostały wykorzystane (wszystkie przedmioty na karcie pacjenta zakryte przez misie), pacjent jest zdrowy i zostaje wyłączony z gry.

Teraz możecie powiedzieć: *Następny proszę!*

Weźcie kolejną kartę pacjenta i ułóżcie po środku pola gry. Następny gracz stara się wyleczyć pacjenta i szuka przedmiotu, który znajduje się na karcie najwyżej.

Koniec gry:

Gra kończy się w momencie, kiedy wszyscy pacjenci zostali wyleczeni, to znaczy, kiedy na wszystkich kartach pacjenta przedmioty zostały zakryte misiami. Wygrywa dziecko, które zdobyło najwięcej misiów. W przypadku takiej samej ilości misiów u dwóch lub więcej graczy ogłaszany jest remis.

Objaśnienie funkcji przyborów medycznych:

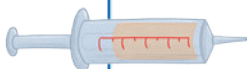
Pani doktor tłumaczy jak używać poszczególnych przyborów.

Termometr: udawaj, że wkładasz termometr w ucho pacjenta. Możesz wydać dźwięk, który robi termometr "bip bip". Kiedy skończysz pomiar, odwróć termometr i sprawdź temperaturę ciała pacjenta.



Fiolka z lekiem: weź również łyżkę. Odwróć butelkę, a zobaczysz, że korek fiolki jest odkręcony. Teraz możesz udawać, że nalewasz lek na łyżkę. Odwróć łyżkę, a będzie pełna. Podaj pacjentowi lek, zbliżając łyżkę do jego buzi. Ponownie odwróć łyżkę, a będzie znowu pusta. Zamknij fiolkę, odwracając ją na drugą stronę.

Maść: otwórz tubkę. Wystarczy odwrócić kartonik. Teraz nałóż maść na skórę pacjenta. Nałóż naklejkę na chore miejsce. Zamknij tubkę (wystarczy ją odwrócić).



Strzykawka: ręka pielęgniarki wskazuje, gdzie należy nakłuć igłą. Przyłóż igłę we wskazane miejsce i naciśnij na koniec strzykawki. Odwróć strzykawkę, a będzie pusta.

Plaster: Weź plaster i opatrz ranę pacjenta: po prostu umieść naklejkę na ranie pacjenta.



Uwaga: naklejki maść i plastry przeznaczone są tylko do gładkich powierzchni. Po zdjęciu nie zostawiają śladów.

Jeśli naklejki przestaną się lepić, wystarczy przepłukać je pod zimną wodą.



Historijka do gry

Odtwórzcie typowy dzień w gabinecie lekarskim. Bawcie się elementami gry i czytajcie dziecku/dzieciom na głos historijkę.

W momentach historijki **zaznaczonych na żółto** poproście dziecko, żeby odnalazło dany przedmiot i pomogło Pani doktor. Dziecko może przeprowadzić badanie pacjenta według zasad gry, lub w dowolny sposób podczas swobodnej zabawy. Pomóżcie mu prześledzić i zrozumieć zasady gry, czytajcie powoli, w razie potrzeby róbcie przerwę. Ilustracje obok tekstu przedstawiają, jakiej sytuacji dotyczy. Przygotujcie karty pacjenta w następującym porządku: Emma (kaszel), Leon (szczerponka), Grażynka (upadek), Antek (ospa).



W poczekalni do gabinetu Pani Doktor Dobreserce znajduje się dużo małych pacjentów z rodzicami. Po przybyciu do przychodni należy poczekać, aż zostanie się wywołanym. To nic, bo w poczekalni jest dużo zabawek, które umilą czas oczekiwania.

Pani Doktor zna bardzo dobrze anatomię ciała i wszystkie dziecięce choroby. Podczas wizyty sprawdza, jakiej pomocy potrzebują jej mali pacjenci, aby wyzdrowieć. Robi to zadając pytania, osłuchując, dotykając i obserwując. Podczas każdej wizyty używa do badania różnych przyrządów, dzięki którym może lepiej słyszeć i widzieć. Dzięki stetoskopowi może lepiej słyszeć, czy płuca są czyste i czy serce poprawnie bije.



Emma zostaje przyjęta, jako pierwsza, wchodzi do gabinetu. Mama Emmy powiedziała Pani Doktor, że córeczka od kilku dni ma kaszel. Pani Doktor Dobreserce przy pomocy **stetoskopu** osłuchuje dziewczynkę. Słyszy serduszek, które bije "bum- bum". Emma ma gorące czoło i czuje się bardzo zmęczona. Może przyczyną zmęczenia jest gorączka? Teraz Pani Doktor potrzebuje **termometru**. Och tak, temperatura ciała Emmy jest naprawdę wysoka. Teraz Emmie zostanie podany lek za pomocą **strzykawki**, który obniży temperaturę, a dziewczynka poczuje się lepiej.

Na kaszel Pani Doktor przepisze Emmie syrop. To specjalny **syrop** dla dzieci. Mmm, smakuje bardzo dobrze, zupełnie nie jak lek. Ma smak pomarańczowy, a może truskawki? Zobacysz, że kaszel niebawem minie. Szybkiego powrotu do zdrowia Emmo!





Do gabinetu dotarła właśnie Greta. Spadła z roweru. Boli ją ramię i jej kolano krwawi. Dziewczynka płacze. Pani Doktor podaje jej od razu **syrop przeciwbólowy**. Gdzie on może być?

Greta wykrzywia się trochę, ponieważ smak syropu jej nie odpowiada. Wie, że po nim poczuje się lepiej, więc dzielnie go przełyka. Greta potrzebuje również maści na siniaka, który w wyniku upadku powstał na ramieniu. Gdzie jest **tubka z maścią**? Po tym jak maść została rozsmarowana na jej ramieniu, Pani Doktor oczyszcza ranę na jej kolanie i nakleja na nią **plaster**.
Chcesz jej w tym pomóc?

Opatrzona Greta może wrócić do domu z mamą i odpocząć. Szybko wyzdrowieje i będzie mogła znowu jeździć na rowerze.



Teraz kolej wizyty Leona, który przyszedł razem z tatą. Nie wygląda na chorego. Właśnie, dlatego, żeby pozostać przy zdrowiu przyszedł na szczepionkę. Szczepionka to lek, który chroni przed chorobami. Pani Doktor najpierw osłuchuje Leona przy pomocy **stetoskopu**, żeby sprawdzić, czy aby na pewno jest zdrowy i można podać mu szczepionkę. Kiedy jesteśmy chorzy nie możemy być zaszczepieni. Teraz przygotowuje **strzykawkę** z lekiem. Nie bój się Leonku, to będzie tylko małe ułknięcie. Chłopiec zamyka oczy i myśli o czymś przyjemnym, o swoim piesku Bello. Już po zastrzyku. Wcale, aż tak nie bolało, trochę jak ukąszenie komara. Leon był bardzo dzielny!

Na koniec Pani Doktor nakłada na ramię Leonka **plaster**. Gdzie jest pudełko z plastrami?
Wizyta Leona dobiegła końca, może wrócić do domu.



Ostatni pacjent na dzisiaj to Antek. Na ciele ma dużo czerwonych krostek, które bardzo go swędzą. Pani Doktor dokładnie mu się przygląda. Sprawdza, czy Antek ma gorączkę. Do tego używa **termometru**.

Temperatura ciała jest lekko podwyższona. Diagnoza jest pewna: To ospa wietrzna!

Pani Doktor nakłada na ciało Antka **maść**, żeby przestało go swędzieć. Bierze dużą ilość maści i smaruje nią całe plecy Antka. Co za ulga! Antek zabiera maść do domu, rodzice będą go smarować i krostki szybko znikną z jego ciała.

To był intensywny dzień w gabinecie Pani Doktor Dobreserce. Teraz i ona bierze w nagrodę ze słoiczka cukierka misia, którego rozdaje dzielnym pacjentom po badaniu.



Drogi dzieci i rodzice,

jeśli się zdarzy, że po wesołej zabawie któryś element Haba się zgubi, to na stronie **www.haba.de/Ersatzteile** można się dowiedzieć, czy ta część jest jeszcze dostępna.