

Mijn eerste spellen

Bij de kinderarts

Een leerrijk memospel voor 1 - 4 vlijtige doktersassistenten vanaf 2 jaar.

Auteur: Annemarie Wolke
Illustraties: Sandy Thißen
Speelduur: ca. 10 minuten

Spelinhoud

4 patiëntenplaatjes, 1 speelfiguur 'kinderarts', 1 doosdeel 'kast', 1 doosdeel 'dokterstas', 6 kartonnen afbeeldingen 'medische instrumenten', 2 pleistersstickers, 2 zalfjesstickers, 20 beertjesfiches, 1 spelhandleiding

Lieve ouders

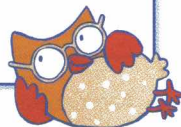
Hartelijk dank dat u dit spel uit de reeks Mijn eerste spellen hebt gekozen. U hebt een goede keuze gemaakt, waarmee uw kind verschillende perspectieven krijgt aangereikt om zich spelenderwijs te ontwikkelen.

Deze handleiding geeft u talrijke tips en suggesties om het spelmateriaal samen met uw kind te ontdekken en toont hoe u het spel kunt gebruiken om uw kind voor te bereiden op het volgende bezoek aan de kinderarts.

Samen spelen en over de situatie praten, neemt de angst voor het onbekende weg. Doordat uw kind in het spel de kinderarts helpt bij het behandelen van de patiëntjes, wordt het stap voor stap voorbereid op wat het zelf kan verwachten bij een bezoek aan de dokter. Het doktersbezoek wordt met positieve gevoelens verbonden en terloops leren de kinderen al spelend deze situatie uit het dagelijkse leven kennen.

Veel plezier bij het behandelen, luisteren, spelen en gezond worden!

De uitvinders voor kinderen



Belangrijk:

Druk de gestante delen voorzichtig uit de plaat. Verwijder de plaat daarna direct om te voorkomen dat kleine deeltjes worden ingeslikt. De pleisters- en zalfjesstickers zijn uitsluitend bedoeld om op de patiëntenplaatjes te plakken. Voor het opplakken moet eerst de folie aan de achterkant van de stickers worden verwijderd.



doosdeel
'dokterstas'



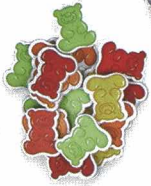
doosdeel
'kast'



speelfiguur 'kinderarts'



beertjesfiches



'medische
instrumenten'



pleisters- en
zalfstickers



patiëntenplaatjes



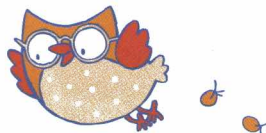
Vrij spel

Tijdens het vrije spel houdt uw kind zich met het spelmateriaal bezig. Bekijk samen de afbeeldingen en praat over wat op de kartonnen afbeeldingen en patiëntenplaatjes te zien is. Toon de patiëntenplaatjes met hun verschillende voor- en achterkanten: wat zou er aan de kinderen schelen of waar zouden zij pijn hebben?

Bekijk samen de instrumenten en bespreek welke hiervan uw kind al kent en hoe ze worden gebruikt. Oefen met uw kind de instrumenten in de kast en tas op te bergen.

Bijzonder veel plezier zal uw kind beleven aan het opplakken en aftrekken van de pleisters- en zalfjesstickers. Zo raakt het vertrouwd met het gebruik van de speelelementen.

Aan kinderen die wat ouder zijn en het spelmateriaal al wat beter kennen, kunt u ook vragen stellen over details of eigen ervaringen.
Bijvoorbeeld: *Waarbij kan een crème/zalf helpen? Wanneer moest jij al eens naar de dokter? enz.*



Spelidee

In de praktijk van kinderarts Goethart zitten veel patiëntjes. Liam komt voor een preventieve vaccinatie en Emma heeft de hoest. Bij Teun jeuken de waterpokken en Greetje is gevallen met haar loopfiets.

Wat zal de kinderarts allemaal doen, om de kinderen te helpen? Welke instrumenten zal zij gebruiken? En zal het misschien toch pijn doen? Fijn dat mama en papa erbij zijn en dat de kinderarts zo lief is. Samen met de patiëntjes ervaren de kinderen hoe een bezoek bij de dokter verloopt en wat er in de praktijk zoal te ontdekken valt. Hierbij mogen zij de kinderarts bij de behandeling helpen.

Wie het beste onthoudt waar de pleisters, koortsthermometer enz. opgeborgen zijn, krijgt de meeste beloningsbeertjes.

Voor het spel

Leg de 4 patiëntenplaatjes met de wachtkamer naar boven op een stapel. De volgorde is hierbij niet belangrijk.

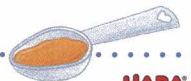


Verdeel de instrumenten over de tas en kast. Leg 2 afbeeldingen onder het doosdeel met de tas (bijv. tube zalf en pleistersbox) en 3 onder het doosdeel met de kast (bijv. koortsthermometer, spuit en medicijnflesje). De kinderen mogen toekijken en proberen te onthouden waar welke afbeelding ligt.



De pleisters- en zalfstickers, de lepel (met de lege kant naar boven) en de speelfiguur legt u klaar naast de kast en tas.

Leg de beertjesfiches opzij of in het doosdeksel.



Nu begint het

Neem het bovenste plaatje en leg dit met het patiëntje naar boven in het midden van de tafel. Bekijk het samen met uw kind of de kinderen. Wat zou het kind kunnen hebben? Hoe voelt het zich?



Het kind dat aan de beurt is, kan de speelfiguur het patiëntje met de stethoscoop laten beluisteren en het gesprek met de kinderarts naspelen.

Welke behandeling heeft de kleine patiënt nodig en wat moet de kinderarts daarvoor doen? De bovenste afbeelding op het behandlungsblad geeft dit aan.



Medicijnflesje

Vraag aan het kind: *Wat hebben we nu nodig? Licht dat in de tas of in de kast?*

Help bij de juiste benoeming, indien het kind daar nog problemen mee heeft. Het kind draait vervolgens het doosdeel om waaronder het benodigde voorwerp volgens hem/haar ligt.

Controleer of het kind het juiste doosdeel heeft omgedraaid.

- **Ja, het heeft het gezochte voorwerp gevonden.**

Zeg aan het kind:

Prima. Neem het juiste instrument en behandel de patiënt ermee.

De kinderarts helpt je hierbij en zegt wat met welk instrument moet worden gedaan (zie volgende pagina).

Leg het instrument daarna weer terug in de tas of kast. Je mag zelf kiezen waar. (De instrumenten kunnen dus van plaats veranderen.)



Het dappere patiëntje en het behandelende kind krijgen als beloning een beertjesfiche: *Kies een beertjesfiche uit de voorraad en leg dit op het juiste veld van het patiëntenplaatje* (op het zopas gebruikte instrument). *Je mag ook voor jezelf een beertjesfiche als beloning kiezen.*

Het volgende kind is aan de beurt en zoekt het volgende instrument dat op de patiëntenkaart is afgebeeld.

- **Nee, het heeft het gezochte voorwerp niet gevonden.**

Zeg aan het kind:

Jammer. Helaas heb je het juiste instrument niet gevonden.

Het volgende kind is aan de beurt en mag nu hetzelfde instrument zoeken.



Wanneer een patiëntje volledig behandeld is – dat betekent dat op alle afgebeelde instrumenten een beertjesfiche ligt – mogen jullie dit patiëntje opzijleggen

En dan: *De volgende!*

Jullie mogen de volgende patiënt uit de wachtkamer halen. Leg hiervoor een nieuw plaatje van de stapel open op de tafel. Het volgende kind begint met de behandeling van deze patiënt en zoekt het bovenste instrument dat op de kaart is afgebeeld.

Speleinde

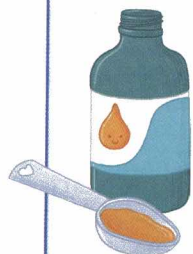
Wanneer alle patiëntjes behandeld zijn – dat betekent dat op elke patiëntenkaart alle instrumenten met beertjesfiches afgedekt werden – is het spel afgelopen. Het kind met de meeste beertjesfiches wint. Bij een gelijke stand winnen jullie samen.



Toelichtingen bij de afzonderlijke instrumenten

De kinderarts legt je hier uit hoe je de instrumenten juist gebruikt.

Koortsthermometer: Doe alsof je de koortsthermometer in het oor van de patiënt steekt. Je kunt hierbij piepgeluiden maken, zoals je van je eigen thermometer kent. Wanneer de meting voltooid is, kun je de thermometer omdraaien en zie je de lichaams-temperatuur van de patiënt.



Medicijnflesje: Neem hierbij ook de lepel. Als je de kartonnen afbeelding met het flesje omdraait, is de dop open.

Nu kun je doen alsof je wat van het medicijn op de lepel giet. Als je de lepel nu omdraait, is het medicijn op de lepel. Doe het medicijn met de lepel in de mond van de patiënt. Als je de lepel daarna omdraait, is hij leeg. Sluit het medicijnflesje weer, door het om te draaien.

Zalf: Open de tube. Draai hiervoor gewoon de kartonnen afbeelding om. Nu kun je de zalf (sticker) op de huid van de patiënt aanbrengen. Daarna kun je de tube weer sluiten (omdraaien).



Spuit: De hand van de doktersassistente toont waar de spuit moet worden gezet. Houd de naald van de kartonnen spuit op deze plaats en duw er bovenaan op. Zo, de spuit is al leeg. Je kunt ze weer omdraaien.



Pleister: Neem een pleister uit de voorraad en verzorg hiermee de gewonde huid van de patiënt. Hiervoor plak je gewoon de pleistersticker op de wonde.



Opmerking: De pleisters- en zalfstickers kleven op gladde oppervlakken en kunnen zonder lijmresten weer worden verwijderd.

Indien de stickers niet meer goed blijven plakken, kunnen deze onder koud leidingwater worden afgespoeld.

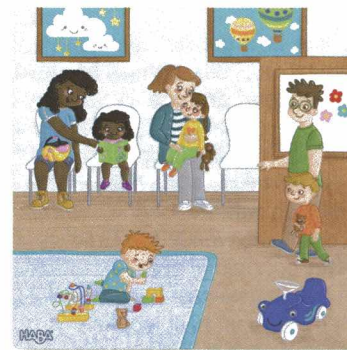


NEDERLANDS

Spelverhaaltje

U kunt met het spelmateriaal een dag in de dokterspraktijk naspelen en erover vertellen. Lees het kind/de kinderen hiervoor het onderstaande verhaal voor.

Laat uw kind op de **gemarkeerde plaatsen** de genoemde instrumenten zoeken en de kinderarts helpen. Het kind kan het spel volgens de hierboven beschreven spelregels uitvoeren of de patiënt vrij met het instrument behandelen. Help bij het uitvoeren van de behandelingsinstructies en las hiervoor telkens een leespauze in. De afbeeldingen naast de tekst illustreren aanvullend de bedoelde situatie. Leg de patiëntenplaatjes in de volgende volgorde klaar: Emma (hoest), Liam (vaccinatie), Greetje (ongeval), Teun (waterpokken).



In de praktijk van kinderarts Goethart zitten vandaag veel patiëntjes met hun mama en papa. Nadat ze zich hebben aangemeld, moeten ze wachten tot ze worden afgeroepen. Maar dat geeft niet. In de wachtkamer is er veel om mee te spelen. Zo wordt het zeker niet saai.

De kinderarts weet alles over het lichaam van gezonde en zieke kinderen. Tijdens de behandeling ondervraagt, beluistert, bekijkt en betast ze de patiëntjes, om te weten te komen wat eraan scheelt. Voor het nauwkeurige onderzoek gebruikt ze verschillende instrumenten waarmee ze beter kan zien en horen. Met de stethoscoop kan ze horen of de longen vrij zijn en het hart normaal klopt. Dat noemt men beluisteren.



NEDERLANDS



Als eerste wordt **Emma** afgeroepen. Zij mag nu naar de behandelkamer gaan. Nadat Emma's mama de kinderarts verteld heeft dat Emma al een paar dagen hoest, beluistert kinderarts Goethart Emma met de **stethoscoop**. Ze hoort haar hart luid kloppen. BOEM-BOEM bonst het in Emma's borst. Emma's voorhoofd is erg warm en ze is ook moe. Misschien heeft ze koorts en voelt ze zich daarom zo slap? Om dat te weten, heeft de kinderarts nu de **koortsthermometer** nodig. Inderdaad, Emma's lichaamstemperatuur is echt hoog! Emma krijgt nu met de **spuit** een medicijn dat haar temperatuur weer zal verlagen, zodat ze zich snel weer beter zal voelen.

Tegen de hoest geeft de kinderarts Emma een **hoestdrankje**. Dit is speciaal voor kinderen. Hm, dat smaakt helemaal niet zo slecht. Een beetje naar sinaasappel of aardbei. Die hoest zal nu zeker snel verdwijnen. Veel beterschap, Emma!





Als volgende is **Liam** aan de beurt. Hij gaat met zijn papa naar de behandelkamer. Hij ziet er helemaal niet ziek uit. Om ervoor te zorgen dat dat zo blijft, krijgt hij vandaag een vaccin. Dat zijn medicijnen die tegen ziekten beschermen. De kinderarts beluistert Liam eerst met de **stethoscoop**, om te onderzoeken of hij echt gezond is en het vaccin mag krijgen. Als men ziek is, mag men immers niet worden gevaccineerd. Daarna maakt ze de **sprit** met het vaccin klaar. Niet bang zijn, het prikt slechts een heel klein beetje. Liam doet zijn ogen dicht en denkt aan zijn hond Binky. Het is al voorbij. Zo erg was het eigenlijk niet. Een beetje zoals een muggensteek. Liam was erg dapper!

Tot slot krijgt Liam nog een grote **pleister** op zijn bovenarm. *Waar is de box met pleisters nu ook alweer?* Dan is hij klaar en kan hij weer naar huis.



Greetje komt als een noodgeval in de praktijk. Ze is gevallen met haar loopfiets. Nu doet haar arm pijn en bloedt haar knie. Ze moet een beetje huilen. Daarom zoekt de arts direct een **pijnstillend drankje**. *Waar kan het zijn?* Greetje trekt een vies gezicht, want het smaakt echt niet lekker. Maar omdat ze zich daarna beter zal voelen, slikt ze alles dapper door. Daarna heeft Greetje nog een zalf nodig die de kneuzing aan haar arm helpt te genezen. *Waar vind je de tube met de zalf?*

Nadat de arm goed is ingesmeerd, maakt de arts de wonde aan Greetjes knie schoon en plakt ze er een grote **pleister** op. *Help jij even?*

Na de behandeling mag Greetje weer met haar mama naar huis, om goed uit te rusten. Ze zal zich vast en zeker snel beter voelen en weer met haar loopfiets kunnen rijden.



De laatste patiënt voor vandaag is **Teun**. Zijn lichaam staat vol rode vlekjes. Die jeuken heel erg. De kinderarts bekijkt ze aandachtig. Dan controleert ze of Teun ook koorts heeft. Daarvoor gebruikt ze de **koortsthermometer**.

Zijn temperatuur is iets te hoog. Een duidelijk geval: dat zijn de waterpokken! Om de jeuk te verzachten, krijgt Teun een **zalf**. De kinderarts neemt een grote klodder uit de tube en smeert Teuns rug ermee in. Dat doet goed! De zalf neemt Teun mee naar huis, zodat mama en papa hem 's avonds nog een keer kunnen insmeren en de waterpokken snel weer verdwijnen.

*Het was een spannende dag in de praktijk van kinderarts Goethart. Om te eindigen neemt ze zich een **gombeertje** uit de voorraad, waaruit de patiëntjes zich na de behandeling mogen bedienen.*



Geachte ouders, lieve kinderen

via www.haba.de/Ersatzteile kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spelmateriaal nog kunnen worden nabesteld.

Mes premiers jeux

Docteur Premiers Bobos

Un jeu de mémoire instructif pour 1 à 4 apprentis médecins à partir de 2 ans.

Auteure : Annemarie Wolke

Illustration : Sandy Thißen

Durée de la partie : 10 min. env.

Contenu du jeu :

4 cartes-patients, 1 figurine pédiatre, 1 boîte « Armoire », 1 boîte « Mallette du docteur », 6 éléments en carton « Instruments médicaux », 2 autocollants pansements, 2 autocollants pommades, 20 jetons oursins, 1 règle du jeu.

FRANÇAIS

Chers parents,

Nous vous félicitons d'avoir choisi ce jeu de la série Mes premiers jeux. Vous avez fait un bon choix et allez permettre à votre enfant d'évoluer dans un environnement ludique en lui ouvrant de nombreuses perspectives.

Dans ce livret, nous vous donnons de nombreux conseils ainsi que des suggestions pour faire découvrir à votre enfant les accessoires du jeu et comment les utiliser pour préparer sa prochaine visite chez le pédiatre.

Jouer ensemble et parler de la situation diminue la peur de l'inconnu. En permettant à votre enfant de jouer au docteur et de traiter de jeunes patients, il sera préparé étape par étape à ce qui l'attend lors de sa prochaine visite chez le médecin. Cette situation de la vie quotidienne sera alors associée à des sentiments positifs et les enfants apprendront à la connaître de manière ludique.

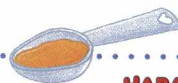
Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir à soigner et retrouver la santé, écouter et jouer.

Les créateurs pour enfants joueurs



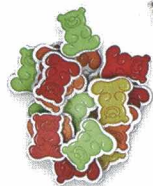
Important :

Appuyez doucement sur les parties prédécoupées pour les détacher de la plaque. Jetez immédiatement la plaque. Il peut rester des petites pièces. Les autocollants pansements et pommades ne doivent être appliqués que sur les cartes-patients ! Avant de les coller, enlever le film support au dos des autocollants.



boîte « Mallette
du docteur »boîte «
Armoire »

figurine pédiatre



jetons oursons

Instruments
médicauxautocollants
pommades et
pansements

cartes-patients

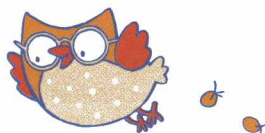
Jeu libre

Dans le jeu libre, votre enfant se familiarise avec les accessoires de jeu. Observez les images ensemble et parlez de ce qui est représenté sur les éléments en carton et sur les cartes-patients. Montrez les cartes-patients avec leurs différentes faces recto-verso : que pourrait-il manquer aux enfants ou qu'est-ce qui leur fait mal ?

Regardez les instruments ensemble et discutez de ceux que votre enfant connaît déjà et expliquez lui comment ils sont utilisés. Laissez votre enfant s'entraîner à cacher les instruments dans l'armoire et dans la mallette.

Votre enfant aimera beaucoup coller et décoller les autocollants pansements et pommades. Il se familiarisera ainsi avec la manipulation des accessoires du jeu.

Pour les enfants qui sont un peu plus âgés et qui connaissent bien les accessoires de jeu, vous pouvez leur poser des questions sur les détails ou sur leurs propres expériences. Par exemple : *Que peut soigner une crème / pommade ? Quand as-tu eu besoin de médicaments ?* etc.



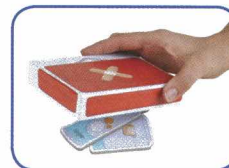
Idée de jeu :

De nombreux petits patients sont assis dans le cabinet du Docteur Premiers Bobos. Léo doit être vacciné, Emma tousse, Antonin a la varicelle et Manon est tombée de vélo. Que va faire la pédiatre pour soulager les enfants ? Quels instruments va-t-elle utiliser ? Et cela va-t-il peut-être faire mal ? Heureusement que maman et papa sont là et que la pédiatre est très gentille. Avec ces jeunes patients à soigner, les enfants apprendront comment se déroule une visite chez le médecin et découvriront les coulisses d'un cabinet médical. Ils peuvent aider la pédiatre dans ses soins.

Celui qui se rappellera le mieux où sont rangés les pansements, le thermomètre, etc recevra le plus d'oursins en récompense.

Avant de commencer

Empilez dans n'importe quel ordre les 4 cartes-patients côté salle d'attente vers le haut.



Répartissez les instruments dans la mallette et dans l'armoire : posez 2 éléments sous la boîte avec la mallette (par ex. tube de pommade, boîte de pansements) et 3 éléments sous la boîte avec l'armoire (par ex. thermomètre, seringue, flacons). Les enfants peuvent regarder pour se rappeler sous quelle boîte est posé chaque élément.



Posez les autocollants pansements et pommades, la cuillère (côté vide vers le haut) et la figurine à côté de l'armoire et de la mallette.

Posez les jetons-oursins un peu plus loin ou dans le couvercle de la boîte.



C'est parti !

Prenez la carte-patient du dessus de la pile et placez-la, au centre de la table, côté patient visible. Regardez la carte-patient avec votre enfant/les enfants. Que pourrait avoir l'enfant ? Comment se sent-il ?



L'enfant dont c'est le tour peut, avec la figurine, imiter l'auscultation avec le stéthoscope et la conversation avec la pédiatre.

De quel traitement a besoin le ou la patient(e) et de quoi la pédiatre a-t-elle besoin ? C'est indiqué par la petite image tout en haut sur la feuille de traitement.



Flacon de sirop

Demandez à l'enfant : *De quoi avons-nous besoin maintenant ? Est-ce que cet élément est dans la mallette ou dans l'armoire ?*

Aidez l'enfant à nommer la pièce si c'est encore difficile pour lui. Le joueur retourne la boîte sous laquelle il pense trouver la pièce demandée.

Vérifiez si l'enfant a retourné la bonne boîte ?

- **Oui, il a trouvé l'élément recherché.**

Dites alors à l'enfant :

Super ! Prends l'instrument approprié et soigne le patient.

La pédiatre t'aide et te dit ce qu'il faut faire avec quel instrument (voir page suivante).

Puis repose l'instrument où tu veux, dans la mallette ou dans l'armoire.

(Les instruments peuvent donc changer d'emplacement).



Puis, le courageux patient et l'enfant-apprenti pédiatre reçoivent un jeton-ourson en guise de récompense. *Prends un jeton ourson dans la réserve et pose-le sur l'instrument que tu viens d'utiliser sur la carte-patient et prends aussi un jeton ourson en récompense pour toi.*

C'est au tour de l'enfant suivant, il cherche l'instrument représenté à la suite sur la carte-patient.

- **Non, il n'a pas trouvé l'élément recherché.**

Dites alors à l'enfant :

Dommage ! Tu n'as pas trouvé le bon instrument.

C'est au tour de l'enfant suivant de chercher à nouveau le même instrument.



Lorsqu'un patient a été traité complètement (= un jeton ourson recouvre chaque instrument), vous pouvez mettre ce patient de côté.

Puis on dit : « *Au suivant s'il vous plaît !* »

Vous pouvez aller chercher le patient suivant dans la salle d'attente en posant sur la table une nouvelle carte-patient face patient visible. L'enfant suivant commence à traiter ce patient et cherche l'instrument représenté le plus en haut.

Fin de la partie

Lorsque tous les patients ont été traités (= sur chaque carte-patient, tous les instruments sont recouverts de jetons oursons), la partie est terminée. L'enfant qui a le plus de jetons oursons remporte la partie. En cas d'égalité, vous gagnez tous ensemble.



Comment utiliser chaque instrument ?

La pédiatre t'explique ici, comment utiliser correctement les instruments médicaux proposés.

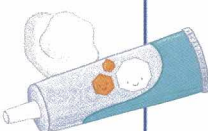
Thermomètre médical : Fais comme si tu mettais le thermomètre dans l'oreille du patient. Tu peux même faire le petit « bip ! » que fait un vrai thermomètre. Une fois la mesure terminée, tu peux retourner le thermomètre et voir la température corporelle du patient.



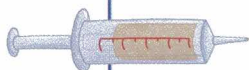
Flacon de sirop : Prends en même temps la cuillère. Si tu retournes l'élément en carton avec le flacon, le couvercle est ouvert.

Tu peux faire comme si tu versais le sirop dans la cuillère. Si tu retournes la cuillère, le sirop est dans la cuillère. Puis fais avaler le sirop au patient. Si tu retournes à nouveau la cuillère, elle est à nouveau vide. Ferme à nouveau le flacon en le retournant.

Pommade : Ouvre le tube en retournant simplement l'élément en carton. Tu peux maintenant appliquer la pommade (autocollant) sur la peau du patient. Ensuite, tu peux refermer le tube (en le retournant à nouveau).



Seringue : La main de l'assistante-pédiatre indique où piquer la seringue. Tiens l'aiguille de la seringue en carton à cet endroit et appuie dessus, la seringue est vide. Tu peux la retourner.



Pansement : Prends un pansement dans la réserve et applique-le sur la peau du patient, il suffit de coller l'autocollant sur la plaie.



Conseil : Les autocollants pommades et pansements adhèrent sur des surfaces lisses et peuvent être détachés sans laisser de résidu.

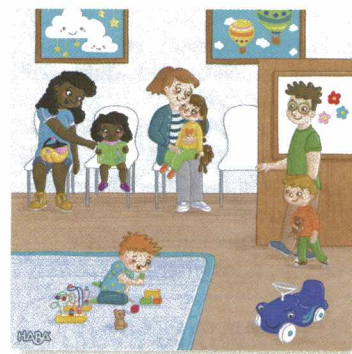
Si les autocollants ne collent plus aussi bien, il suffit de les passer sous l'eau froide du robinet.



Histoire à jouer

Les enfants peuvent jouer avec les accessoires et faire comme s'ils étaient toute la journée dans le cabinet de Docteur Premiers Bobos en racontant ce qu'il s'y passe. Lisez les histoires suivantes à votre enfant / aux enfants.

Aux emplacements signalés en jaune, demandez à votre enfant de chercher ces instruments et d'aider la pédiatre. L'enfant peut jouer le jeu conformément aux règles décrites ci-dessus, ou traiter le patient avec l'instrument de son choix en jouant de façon libre. Aidez à la mise en œuvre des traitements et faites une pause dans la lecture à ce moment-là. Les illustrations à côté du texte indiquent également la situation dont on parle. Préparez les cartes-patients dans l'ordre suivant: Emma (toux), Léo (vaccination), Manon (accident), Antonin (varicelle).



Dans le cabinet de la pédiatre Dr. Premiers Bobos, beaucoup de jeunes patients sont assis avec maman et papa. Après s'être signalés, ils doivent attendre jusqu'à ce qu'on les appelle. Mais ce n'est pas grave : dans la salle d'attente, il y a beaucoup de jeux pour qu'ils ne s'ennuient pas.

La pédiatre sait tout sur la santé et les maladies des enfants. Pendant le rendez-vous, elle pose des questions, ausculte, regarde et palpe pour trouver ce qui ne va pas chez ses patients. Pour un examen détaillé, elle utilise divers instruments qui lui permettent de mieux voir ou entendre. Avec un stéthoscope, elle peut entendre si les poumons sont encombrés et si le cœur bat normalement. Cela s'appelle ausculter.



C'est **Emma** qui est appelée en premier. Elle rentre dans le cabinet de la pédiatre. Une fois que la maman d'Emma explique à la pédiatre qu'Emma tousse depuis quelques jours, la doctoresse ausculte Emma avec le **stéthoscope**. Elle entend son cœur battre fort. « Boum, boum », il cogne dans la poitrine d'Emma. Le front d'Emma est très chaud et elle est aussi fatiguée. Et si elle avait de la fièvre et qu'elle se sentait tellement fatiguée à cause de ça ? Pour en avoir le cœur net, la pédiatre a besoin du **thermomètre**. Oh oui, la température d'Emma est vraiment élevée ! Pour la faire baisser et qu'Emma se sente vite mieux, la pédiatre lui administre un médicament avec une **seringue**.

Contre la toux, la pédiatre donne à Emma un **sirop** spécial pour les enfants. Hhmmm... il n'est pas si mauvais. Il sent un peu l'orange ou la fraise. La toux disparaîtra bientôt. Bon rétablissement, Emma !





Ensuite, c'est au tour de **Léo** qui entre avec son papa dans la salle de soins. Il n'a pas l'air malade. Pour qu'il reste en bonne santé, il vient aujourd'hui se faire vacciner. Ce sont des médicaments qui protègent des maladies. La pédiatre ausculte d'abord Léo avec le **stéthoscope**, pour vérifier s'il est vraiment en bonne santé et s'il peut recevoir le vaccin. En effet, lorsque l'on est malade, on ne doit pas être vacciné. Puis, elle prépare la **seringue** avec le vaccin.

N'aie pas peur, ça pique juste un peu. Léo ferme les yeux et pense à son chien Bello. Ca y est, c'est fini ! Ce n'était pas si terrible...presque comme une piqûre de moustique ! Léo a été très courageux !

À la fin, la pédiatre pose en plus un grand **pansement** sur le bras de Léo. *Mais où est la boîte avec les pansements ?* Ensuite, c'est fini et il peut rentrer à la maison.



Manon arrive en urgence dans le cabinet. Elle est tombée de vélo. Son bras lui fait mal et son genou saigne. Elle pleure un peu. La doctoresse cherche aussitôt le **sirop anti-douleur**. *Où peut-il être ?*

Manon grimace, car ça n'a vraiment pas bon goût. Mais comme elle ira mieux après, elle avale courageusement le tout.

Ensuite, il faut encore appliquer une pommade pour guérir les contusions sur son bras. *Où se trouve le **tube de pommade** ?*

Une fois la pommade bien appliquée sur le bras, la doctoresse nettoie la plaie sur le genou de Manon et y colle un gros **pansement**. *Veux-tu l'aider ?*

Ainsi soignée, Manon peut rentrer à la maison avec maman et se reposer. Bientôt elle ira mieux et pourra de nouveau faire du vélo.



Le dernier patient pour aujourd'hui s'appelle **Antonin**. Il a plein de points rouges sur le corps qui le démangent beaucoup. La pédiatre les regarde de près, puis elle vérifie si Antonin a aussi de la fièvre. Pour cela, elle utilise le **thermomètre médical**.

La température est légèrement élevée. C'est évident : c'est un cas de varicelle ! Pour faire cesser les démangeaisons, Antonin a besoin de **pommade**. La pédiatre prend une grosse noisette de pommade et enduit le dos d'Antonin. Ça fait du bien !

Antonin emporte la pommade à la maison pour que maman et papa puissent encore lui en mettre le soir et que la varicelle disparaisse bientôt.

*C'était une journée passionnante dans le cabinet de la pédiatre Dr. Premiers Bobos. A la fin, elle mange un **ourson** dans la réserve où les petits patients peuvent se servir après les soins.*



Chers enfants, chers parents,

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur **www.haba.fr** dans la partie Pièces détachées.