

Arztpraxis für Kuscheltiere

Euer Kind ist der Doktor, der Teddy hat Bauchweh. Mit Mullbinde, Pflaster, Holzlöffel und Klorolle wird untersucht, verbunden und ein Rezept gemalt. Ein ruhiges Spiel für den Tag auf dem Sofa, ab zwei Jahren.

ALTER	DAUER	MATERIAL	SAUEREI
ab 2 Jahren	5 Min Aufbauen + 20 Min Spielen	Nur Haushaltsmaterial	gering

Das braucht ihr

- ☐ **1 Kuscheltier als Patient**
Ein Teddy, ein Hase oder ein Hund. Für das Wartezimmer dürfen gern noch ein paar mehr kommen.
- ☐ **1 Mullbinde oder ein Stoffstreifen**
Aus der Hausapotheke. Ein schmaler Streifen von einem alten Geschirrtuch tut es genauso.
- ☐ **2–3 Pflaster**
Mehr braucht ihr nicht. Die Schutzfolien sammelt ihr gleich wieder ein.
- ☐ **1 Holzlöffel**
Der Spatel für den Blick in den Hals.
- ☐ **1 leere Klopapierrolle**
Das Hörrohr zum Abhören.
- ☐ **1 Taschenlampe**
Für Ohren und Hals. Nehmt eine mit normalen Batterien und keine Mini-Lampe mit Knopfzelle.
- ☐ **1 Küchentuch und 1 altes Hemd**
Das Küchentuch ist die Liege, das Hemd von euch der Kittel.
- ☐ **Papier und Wachsmalstifte**
Für die Karteikarte an der Anmeldung und für das Rezept.

So geht's

Die Praxis aufbauen

Für die Praxis reicht euch ein Ende vom Sofa oder der Couchtisch. Legt das Küchentuch als Liege hin. Daneben kommen Mullbinde, Pflaster, Holzlöffel, Klorolle und Taschenlampe. Euer Kind zieht das Hemd als Kittel an und entscheidet, wo was liegt. An einem Krankentag baut ihr die Praxis direkt neben der Decke auf. Dann muss euer Kind gar nicht aufstehen.

Wartezimmer und Anmeldung

Die übrigen Kuscheltiere warten in einer Reihe auf der Sofalehne. Wenn ihr mögt, übernimmt ihr die Anmeldung. Ihr fragt, wie der Patient heißt und was ihm fehlt. Euer Kind malt dazu eine Karteikarte, zum Beispiel einen Kreis mit zwei Ohren. Dann ruft es den ersten Patienten auf. Für die Kleinsten reicht ein einziger Patient ohne Wartezimmer.

Station 1 **Abhören und nachschauen**

Euer Kind setzt die Klorolle an den Bauch des Teddys und horcht. Mit dem Holzlöffel schaut es in den Hals, mit der Taschenlampe in die Ohren. Ihr erzählt als Begleitung, was dem Teddy wehtut. Ein Satz wie „Er hustet seit gestern“ reicht. Den Rest bestimmt der Doktor. Manchmal findet euer Kind etwas ganz anderes heraus als ihr. Dann hat der Teddy eben Ohrenweh.

Station 2 **Verband und Pflaster**

Jetzt wird verbunden. Euer Kind wickelt die Mullbinde ein paarmal um eine Pfote. Das Ende steckt ihr gemeinsam unter die letzte Lage, oder ein Pflaster hält es fest. Kleine Kinder wickeln oft kreuz und quer, und der Verband rutscht wieder ab. Dann verbindet ihr eben noch einmal. Verbände kommen um Pfoten, Bauch oder Ohren, **nie um einen Hals**.

Station 3 **Das Rezept**

Zum Schluss schreibt der Doktor ein Rezept. Euer Kind malt auf ein Blatt, was der Teddy jetzt braucht. Meistens sind das ein Bett, eine Tasse Tee oder ganz viel Kuscheln. Tabletten und Säfte malt ihr nicht dazu. Ihr nehmt das Rezept entgegen und sagt laut, was ihr darauf seht. Danach bekommt der Teddy genau das, zum Beispiel einen Platz unter der Decke.

Wie ihr mitspielt

In diesem Spiel bestimmt euer Kind. Fragt lieber „Was soll ich sein?“, statt Rollen zu verteilen. Meistens seid ihr die Begleitung des Patienten oder selbst der Patient. Wenn euer Kind allein weiterspielt, zieht ihr euch leise zurück. Lasst die Praxis dann einfach stehen. Manchmal geht die Sprechstunde am Nachmittag weiter.

Wenn der Teddy zum zehnten Mal eine Spritze bekommt

Manche Kinder spielen immer wieder die Spritze, vor allem nach einer Impfung. Keine Sorge, im Rollenspiel verarbeiten Kinder, was sie erlebt haben. Lasst euer Kind spritzen, so oft es will. Die Spritze ist dabei sein Zeigefinger. Ihr könnt den Teddy kurz jammern lassen und dann fragen, ob er ein Pflaster bekommt. So endet die Szene mit Trösten.

Punktezettel

RUNDE	NAME	NAME	NAME	NAME
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
Summe				

Gelingt sicher

Ein Patient nach dem anderen

Für Zweijährige reicht ein einziges Kuscheltier. Ein volles Wartezimmer ist ihnen oft zu viel. Ab etwa vier dürfen mehrere Patienten warten. Dann fragt ihr, welches Tier als Nächstes drankommt.

Am Krankentag darf es kurz sein

Kranke Kinder brauchen ruhige Spiele und genug Pausen. Richtet die Praxis deshalb in eurer Nähe ein, damit euer Kind nicht allein liegt. Wenn nach zehn Minuten Schluss ist, legt ihr den Teddy einfach mit ins Bett. Die Praxis wartet bis morgen.

Sicherheitshinweise

- **Keine echten Medikamente ins Spiel**, auch keine leeren Packungen, Blister oder Fläschchen. Kleine Kinder ahmen die Einnahme nach.
- Nennt Tabletten nie Bonbons und Medizin nie Saft. Süßigkeiten sind deshalb auch keine Spieltabletten.
- Keine echten Spritzen, schon gar nicht mit Nadel. Die Spritze im Spiel ist ein Zeigefinger.
- In echte Ohren und Nasen steckt euer Kind nichts, auch kein Wattestäbchen. Wattestäbchen können das Trommelfell verletzen.
- Mullbinden, Bänder und Schnüre kommen nie um einen Hals. Bänder am Hals können Kinder strangulieren.
- Das Fieberthermometer ist kein Spielzeug. Es enthält eine Knopfzelle und Kleinteile, die Kinder verschlucken können.
- Mit der Taschenlampe leuchtet niemand einem Menschen aus der Nähe in die Augen. Helles LED-Licht kann Kinderaugen blenden.
- Hat euer Kind etwas geschluckt, ruft den Giftnotruf Nord unter 0551 19240 an. Bei Atemnot wählt ihr sofort 112.

Bitte selbst einschätzen: Wir recherchieren jede Idee sorgfältig und prüfen sie vor der Veröffentlichung. Wie geübt euer Kind ist und wie es bei euch zu Hause aussieht, können wir aber nicht wissen: Die Aufsicht und die Entscheidung, ob eine Idee zu eurem Kind passt, liegen bei euch. Dass etwas gelingt, können wir nicht garantieren. Es gelten unsere AGB, weekend-willi.de/agb.