

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un enfant a trouvé ses 4 objets.
Mets ton animal au lit et raconte-lui une histoire.
Ton animal peut s'endormir le premier, tu as gagné !

Une lampe ou une veilleuse adaptée et des mélodies familières issues de boîtes à musique procurent une ambiance agréable dans la chambre, ce qui aide les enfants à s'endormir plus facilement après une journée remplie de nouvelles sensations. Les rituels quotidiens du coucher, comme chanter une berceuse, faire un câlin ou lire une histoire font du coucher un événement heureux, soir après soir. De plus, cela développe l'apprentissage du langage et renforce le sentiment de proximité et de sécurité entre les parents et l'enfant.



Jeu 3 Loto du dodo

Jeu de classement amusant pour 1 à 3 enfants

Jouez selon les règles de base du **jeu n°1 "Faire son petit lit"**. Chaque enfant prend un animal et le pose devant lui. Les figurines restantes font également partie du jeu, elles sont posées au centre de la table.

Si tu retournes une plaquette avec un lit, un oreiller, une couette ou un doudou, tu dois la poser près de la figurine de la même couleur, même si ce n'est pas la tienne. L'enfant qui le premier a réuni ses 4 objets peut mettre sa figurine-animal au lit et a gagné. Lorsqu'il y a un ou 2 joueurs, il se peut qu'une figurine-animal n'appartenant à aucun enfant gagne.



Pour les enfants un peu plus âgés, et qui connaissent bien les accessoires de jeux, vous pouvez leur poser des questions sur les détails ou leurs propres expériences. Par exemple : sais-tu où dorment les animaux en réalité ? Pas dans un lit : le chat dort dans une corbeille, l'ours dans une grande caverne. Et le lapin se blottit avec toute sa famille dans un terrier.

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.

Mijn eerste spellen

Naar bed!

Drie eerste spellen over slapengaan voor 1-3 slaapkoppen vanaf 2 jaar.

Auteur: Kristin Dittmann
Illustraties: Sabine Kraushaar
Speelduur: 10 min.

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.

In deze handleiding vindt u talrijke tips om het spelmateriaal samen met uw kind te ontdekken en om het voor verschillende speelideeën te gebruiken. Bij het spelen worden diverse vaardigheden en vermogens van uw kind bevorderd: geheugen, ordenen, fijne motoriek, hand-oogcoördinatie en taal.

In het geheugenspel en de ordeningsspel leert uw kind voor het eerst te spelen volgens bepaalde regels. Daarbij maken de eenvoudige beschrijvingen van de regels, uw kind al spelend vertrouwd met slaaprituelen en helpen ze om de instructies van het spel beter te begrijpen en uit te voeren.

Maar bij ieder spel staat steeds één ding voorop: veel plezier! Zo wordt tijdens het spelen een heleboel haast vanzelf geleerd.

Wij wensen u en uw kind veel plezier bij het samen spelen en ontdekken!
De uitvinders voor kinderen



Spelmateriaal:

3 dierenfiguren, 3 knuffeldieren, 3 bedjes, 3 hoofdkussens, 3 dekens, 20 plaatjes, 1 aanlegplaat, 1 spelhandleiding

Het is al laat. De hoogste tijd om naar bed te gaan! Het konijn, de beer en de kat hebben veel gespeeld, maar daarbij zijn hun bedjes, hoofdkussens en dekens helemaal overhoopgehaald. Bovendien wil elk dier ook absoluut zijn favoriete knuffeldier.



Vrij spel

Tijdens het vrije spel houdt uw kind zich met het onderwerp 'slapengaan' bezig. Bekijk samen het spelmateriaal en bespreek wat erop is afgebeeld. Help uw kind om het materiaal aan het dier met de bijpassende kleur toe te wijzen. Praat met uw kind over wat zeker nodig is om te gaan slapen, bijvoorbeeld een bed, een kussen en een deken. Bekijk nu de afgebeelde knuffeldieren wat aandachtiger. Elk dier heeft zijn eigen knuffeldier. Heeft uw kind ook een favoriet knuffeldier om het te helpen inslapen en zo ja, welk?

Spel 1 Bedje maken

Een coöperatief ordeningsspel voor 1-3 kinderen

Breng de dieren naar bed, voordat alle plaatjes met een potje, een beker, een tandenborstel of een boek zijn omgedraaid.

Voordat er wordt begonnen

Meng de plaatjes en verspreid ze verdekt in het midden van de tafel. Leg de aanlegplaat ernaast. Plaats de dierenfiguren op een kleine afstand naast de plaatjes. Leg de bedden, kussens, dekens en knuffeldieren klaar als voorraad.



Nu begint het

Wie was vandaag als eerste wakker? Jij mag beginnen en een willekeurig plaatje omdraaien.

Vraag aan het kind: **Wat zie je op het plaatje?**

- *Een bed, een kussen, een deken of een knuffeldier?*
Leg het overeenkomstige voorwerp bij de dierenfiguur van dezelfde kleur.
Het plaatje gaat in de doos.



- *Een potje, een beker, een tandenborstel of een boek?*



De kleine dieren moeten nog eens op het potje gaan, hebben dorst, zijn vergeten hun tanden te poetsen of willen nog een verhaaltje voor het slapengaan.

Je mag helaas geen voorwerp nemen.

Leg het plaatje zoals afgebeeld tegen de aanlegplaat.



Let op! Leg de potjes, bekers, tandenborstels en boeken boven en onder het bijbehorende symbool op de aanlegplaat. Zo zie je snel of alle 8 de plaatjes zijn omgedraaid.

Daarna is het volgende kind aan de beurt.

Elk dierenkind heeft een eigen kleur. Als je het bed, het kussen, de deken en het knuffeldier in dezelfde kleur hebt gevonden, mag je het bijpassende dier naar bed brengen. Maak het bed klaar. Leg het dier erin, dek het mooi toe en geef het zijn knuffeldier om zich tegenaan te vlijen.

Voorbeeld:



Einde van het spel

Het spel eindigt, wanneer

het konijn, de beer en de kat in bed liggen en slapen, voordat alle plaatjes met een potje, beker, tandenborstel of boek zijn omgedraaid.

Hoe mooi! Alle dieren liggen te slapen en jullie hebben samen gewonnen!

of

de acht plaatjes met een potje, beker, tandenborstel of boek zijn omgedraaid, voordat alle dieren slapen. Helaas, jullie hebben het spel verloren. Probeer het meteen nog eens!





Vraag uw kind wat het elke avond doet, voordat het naar bed gaat en in welke volgorde dat gebeurt, bijvoorbeeld eerst avondeten, dan tanden poetsen en tot slot de pyjama aantrekken ... Deze avondlijke rituelen zijn belangrijk, omdat ze kinderen structuur en zekerheid bieden. Hoe sneller deze 'plichten' vervuld zijn, hoe meer tijd er overblijft om voor het slapengaan nog iets anders te doen, bijvoorbeeld het voorlezen van een verhaaltje.



Spel 2 Goedenachtmemo

Een eerste geheugenspel voor 2-3 kinderen
Wie kan zijn dier als eerste naar bed brengen?

Voordat er wordt begonnen

Neem één potje, één beker, één tandenborstel en één boek. Meng de 16 plaatjes en leg ze verdekt in het midden van de tafel. Ieder neemt een dierenfiguur en zet die voor zich neer. Als er een dier overblijft, gaat het samen met het bijbehorende bed, kussen, deken en knuffeldier terug in de doos. De aanlegplaat is niet nodig en blijft in de doos. Het overige spelmateriaal wordt klaargelegd.

Nu begint het

Wie heeft de mooiste dromen? Jij begint en draait het eerste plaatje om.

Vraag aan het kind: **Wat zie je op het plaatje?**

- **Een bed, een kussen, een deken of een knuffeldier in jouw kleur?**
Leg het overeenkomstige voorwerp bij jouw dier. Het omgedraaide plaatje gaat in de doos.
- **Een bed, een kussen, een deken of een knuffeldier in een andere kleur?**
Je mag helaas geen voorwerp nemen. Draai het plaatje weer om.
- **Een potje, een beker, een tandenborstel of een boek?**
Je mag helaas geen voorwerp nemen. Draai het plaatje weer om.

Daarna is het volgende kind aan de beurt.

Einde van het spel

Het spel eindigt, zodra een kind alle 4 zijn voorwerpen heeft gevonden. Breng het dier naar bed en vertel het een verhaaltje. Jouw dier kan als eerste gaan slapen. Jij hebt gewonnen.

Een aangename sfeer in de kinderkamer, bijvoorbeeld met zacht licht van nachtlampjes of een vertrouwd melodietje van een muziekdoos, helpt kinderen om gemakkelijker in slaap te vallen na een drukke dag vol nieuwe indrukken. Dagelijkse slaaprituelen, zoals het zingen van slaaplidjes, samen knuffelen of het voorlezen van een verhaaltje, maken het naar bed gaan elke avond weer tot een leuke gebeurtenis. En er is nog meer: de rituelen bevorderen ook de taalontwikkeling en versterken het gevoel van nabijheid en geborgenheid tussen ouders en kinderen.



Spel 3 Slaaplotto

Een leuk ordeningsspel voor 1-3 kinderen

Je speelt volgens de basisregels van **spel 1 "Bedje maken"**. Elk kind neemt een dierenfiguur en zet die voor zich neer. Als er figuren overblijven, worden ook die klaargezet. Als je een plaatje met een bed, een kussen, een deken of een knuffeldier omdraait, moet je het overeenkomstige voorwerp bij de figuur van dezelfde kleur leggen, ook als die niet de jouwe is. Het kind dat als eerste zijn 4 voorwerpen heeft verzameld, mag zijn dierenfiguur in bed leggen en heeft gewonnen. Wanneer er 1 of 2 spelers zijn, kan ook een dier winnen dat aan geen enkel kind toebehoort.



Aan kinderen die wat ouder zijn en het spelmateriaal al wat beter kennen, kunt u ook vragen stellen over de details of over eigen ervaringen. Bijvoorbeeld: Weet je waar de dieren in het echt slapen? Niet in een bed! De kat slaapt in een kattenmand, de beer in een groot hol. En het konijn kruipt met zijn hele konijnenfamilie gezellig samen in een burcht onder de grond.

Geachte ouders, lieve kinderen

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

