

# De prinses op de erwt - Goedenacht



Een eerste ordeningsspel en schattig geheugenspel voor 1 - 4 kleine prinsessen en prinsen vanaf 2 jaar.

**Auteur:** Liesbeth Bos  
**Illustraties:** Marina Rachner  
**Speelduur:** 5 minuten

## Inhoud van het spel

1 spelbord, 1 prinses, 1 donzen dekbed, 1 prinsessenbed, 7 ronde memoplaatjes, 6 vierkante memoplaatjes, 1 kussenplaatje, 1 handleiding

## Lieve ouders

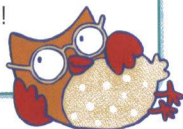
Hartelijk dank dat u dit spel uit de reeks *Mijn eerste spellen* hebt gekozen. U hebt een goede keuze gemaakt, waarmee uw kind verschillende perspectieven krijgt aangereikt om zich spelenderwijs te ontwikkelen.

Deze situatie kent u ongetwijfeld: Het is bedtijd en prinses Enna klimt in haar prinsessenbed. Eigenlijk is het daar best gezellig, maar toch lijkt de prinses iets dwars te zitten, zodat ze niet tot rust komt. Heeft ze misschien nog dorst? Of mist ze haar knuffeldier?

Wie kan prinses Enna helpen? Ga samen met de kinderen op zoek naar de oorzaak en probeer te achterhalen wat de kleine prinses hindert bij het inslapen.

Wie graag wil weten wat er met *'De prinses op de erwt'* precies gebeurt, vindt aan het einde van deze spelhandleiding het sprookje om voor te lezen.

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



*Duw de plaatjes voor het eerste spel voorzichtig uit de plaat!*

*Belangrijk: gooi de overgebleven stukjes van de plaat meteen weg, zodat er geen gevaar bestaat dat kleine kinderen ze kunnen inslikken.*



## Vrij spelen en details ontdekken

Tijdens het vrije spel houdt uw kind zich met het spelmateriaal bezig. Bekijk samen de afbeeldingen op het spelbord en de memoplaatjes en praat over wat er allemaal in de prinsessenkamer te ontdekken valt. Uw kind kan met prinses Enna kleine rollenspelletjes spelen en haar naar bed brengen. U kunt met uw kind praten over wat bij het inslapen helpt en over wat men allemaal moet doen voor men naar bed gaat.

Vóór u het spel de eerste keer speelt, kunt u samen met uw kind oefenen om de vierkante memoplaatjes bij de juiste delen van de kamer te plaatsen. De afbeeldingen op de memoplaatjes zijn telkens op een bepaalde plaats in de kamer terug te vinden. De gekleurde achtergrond helpt bij het indelen.

Aan kinderen die wat ouder zijn en het spelmateriaal al wat beter kennen, kunt u ook vragen stellen over details in verband met prinses Enna. Bijvoorbeeld: Waar is het potje? Heb je het prentenboek gezien? Waar zijn de lammetjes en de knuffeldoek? Wat staat er op de tafel? Enz.



## Spel 1: Slaap lekker, kleine prinses!

Een eerste ordeningsspel

### Voordat er wordt begonnen

Leg het spelbord in het midden van de tafel. Het kussenplaatje wordt met de erwten naar boven op het gele kussen in het midden van het spelbord gelegd. Zet het prinsessenbed erbovenop. Leg het donzen dekbed met de flap naar boven op het bed. Leg de vierkante plaatjes open op de bijpassende delen van het spelbord. De ronde plaatjes (behalve de erwten) worden verdekt gemengd en op het roze tapijt met de kroon gestapeld. Leg het ronde plaatje met de erwten onder deze stapel. Zet prinses Enna naast het bed.



## Nu begint het

Zeg als inleiding: *"Lieve prinses Enna, het is nu bedtijd. Ik breng je naar bed en zal je lekker instoppen."* Leg de prinses in haar bed door haar onder de flap van het donzen dekbed te steken.

Wie deze middag geslapen heeft (of het jongste kind) mag beginnen en draait het bovenste ronde plaatje om. Het kind kruipt in de rol van Enna, de prinses op de erwten, neemt de speelfiguur uit het bed en zegt:

*"Ik wil wel graag naar bed gaan, maar ik kan nog niet slapen, omdat ..."*

De afbeelding op het plaatje vult hier aan, bijv. *"... ik mijn knuffeldier mis. En zonder knuffeldier kan ik helaas niet inslapen!"*

Het kind kijkt nu op welk van de vierkante plaatjes deze afbeelding staat en wijst dat plaatje aan.

### Heeft het kind de juiste afbeelding gevonden en aangewezen?

- Ja? Super! Het kind legt de beide plaatjes open voor zich.
- Nee? Iedereen helpt en kijkt samen nog een keer goed waar het juiste plaatje ligt ... tot het gevonden wordt.

Neem nu de speelfiguur en zeg:

*"Lieve prinses Enna, nu is het echt bedtijd. Ga alsjeblieft weer naar bed en probeer te slapen."* Steek de prinses weer onder de flap van het donzen dekbed.

Dan is het volgende kind aan de beurt. Het neemt de speelfiguur uit het bed en zegt:

*"Ik wil wel graag naar bed gaan, maar ik kan nog niet slapen, omdat ..."*

### Einde van het spel

Wanneer het ronde plaatje met de erwten open op het spelbord ligt, kan de reden waarom prinses Enna de slaap niet kan vatten, alleen nog de erwten zijn. Iedereen roept tegelijk:

*"De erwten! Nu kan het alleen nog de erwten zijn!"*

Iedereen helpt nu: een kind neemt het donzen dekbed van het bed, een ander kind zet het bed aan de kant, dan kan het kussenplaatje van het spelbord worden genomen en omgedraaid op de fauteuil worden gelegd. Iedereen ziet nu dat de erwten op de fauteuil ligt en niet meer onder het prinsessenbed. Wanneer het bed en dekbed weer in orde gebracht zijn, kan prinses Enna zich eindelijk gezellig in haar bed nestelen en heerlijk inslapen. Iedereen geeft elkaar de hand en zegt: *"Goedenacht, lieve prinses."*

Hiermee is het spel afgelopen en kan iedereen gaan slapen.



De beide spellen lijken bewust heel erg op elkaar, om het voor kleine kinderen makkelijker te maken de spelregels te volgen. Beide spellen kunnen bovendien als kalmerend avondritueel worden gespeeld. Het ordeningsspel (= spel 1) is een goede start om volgens regels te leren spelen. Het geheugenspel (= spel 2) is al een beetje moeilijker, omdat de kinderen dingen moeten onthouden en zich wat meer moeten concentreren.





## Spel 2: Enna kan de slaap niet vatten!

Een eerste coöperatief geheugenspel

### Voordat er wordt begonnen

Leg het spelbord in het midden van de tafel. Het kussenplaatje wordt met de erwt naar boven op het gele kussen in het midden van het spelbord gelegd. Zet het prinsessenbed erbovenop. Leg het donzen dekbed met de flap naar boven op het bed. De vierkante plaatjes worden gemengd en **verdekt** als een rooster naast het spelbord gelegd. De ronde plaatjes (behalve de erwt) worden **verdekt** gemengd en op het roze tapijt met de kroon gestapeld. Het ronde plaatje met de erwt wordt onder deze stapel gelegd. Zet prinses Enna naast het bed.



### Nu begint het

Zeg als inleiding: *"Lieve prinses Enna, het is nu bedtijd. Ik breng je naar bed en zal je lekker instoppen."* Leg de prinses in haar bed, door haar onder de flap van het donzen dekbed te steken.

Het oudste kind mag beginnen en draait het bovenste ronde plaatje om. Het kind kruipt in de rol van Enna, de prinses op de erwt, neemt de speelfiguur uit het bed en zegt: *"Ik wil wel graag naar bed gaan, maar ik kan nog niet slapen, omdat ..."* De afbeelding op het plaatje vult hier aan, bijv. *"... wij nog niet in een prentenboek hebben gekeken. En zonder verhaaltje kan ik helaas niet inslapen!"* Nu draait het kind een van de vierkante plaatjes om, waarvan het denkt dat daarop de gezochte afbeelding staat.

### Is het inderdaad de gezochte afbeelding?

- Ja? Super! Het kind legt beide plaatjes open op de juiste plaats in de kamer.
- Nee? Het kind draait het vierkante plaatje weer om, nadat iedereen het gezien heeft. Dan beproeft het volgende kind zijn geluk, tot de gezochte afbeelding gevonden is.

Neem nu de speelfiguur en zeg: *Lieve Enna, prinses op de erwt, nu is het echt bedtijd. Ga alsjeblieft weer naar bed en probeer te slapen."* Leg de prinses weer onder de flap van het donzen dekbed.

Dan is het volgende kind aan de beurt. Het neemt de speelfiguur uit het bed en zegt: *"Ik wil wel graag naar bed gaan, maar ik kan nog niet slapen, omdat ..."*

### Einde van het spel

Wanneer het ronde plaatje met de erwt open op het spelbord ligt, kan de reden waarom prinses Enna de slaap niet kan vatten, alleen nog de erwt zijn. Iedereen roept tegelijk: *"De erwt! Nu kan het alleen nog de erwt zijn!"* Iedereen helpt nu: een kind neemt het donzen dekbed van het bed, een ander kind zet het bed aan de kant, dan kan het kussenplaatje van het spelbord worden genomen en omgedraaid op de fauteuil worden gelegd. Iedereen ziet nu dat de erwt op de fauteuil ligt en niet meer onder het prinsessenbed. Wanneer het bed en het dekbed weer in orde gebracht zijn, kan prinses Enna zich eindelijk gezellig in haar bed nestelen en heerlijk inslapen. Iedereen geeft elkaar de hand en zegt: *"Goedenacht, lieve prinses."* Het spel is afgelopen en iedereen kan gaan slapen.





# De prinses op de erwt

Een sprookje naar Hans Christian Andersen

Er was eens een prins die op zoek was naar een prinses. Hij reisde naar vele landen, om de juiste te vinden. Daar ontmoette hij vele prinsessen, maar geen enkele was zoals hij zich zijn vrouw had voorgesteld. Treurig keerde hij naar zijn kasteel terug.

Op een avond, tijdens een vreselijk onweer, werd er plots aan de kasteelpoort geklopt. De koning liet de poort openen en daar stond een meisje. Haar kleren en haren waren door de regen en storm helemaal nat en in de war. Maar ze zei dat ze een echte prinses was.

Om dat na te gaan, maakte de wantrouwige koningin een heel bijzonder bed voor haar klaar. Op de bodem van het bed legde ze een erwt en daar stapelde ze een heleboel matrassen op. Op elke matras legde ze nog een zacht donzen dekbed. Boven op deze beddentoren moest de prinses slapen. Een echte prinses, zo dacht de koningin, zou wel voelen dat er onder in het bed iets verstopt zat.

De volgende ochtend werd het meisje gevraagd of ze goed geslapen had. "Zeer slecht", antwoordde ze. "Ik heb geen oog dichtgedaan, omdat in mijn bed iets heel erg hard lag." Toen wist de koninklijke familie dat dit meisje inderdaad een echte prinses was. De prins vroeg de prinses ten huwelijk en er werd een grote, prachtige bruiloft gegeven.





Mes premiers jeux

# Princesse au petit pois - Bonne nuit



Un premier jeu de classement et un adorable jeu de mémoire pour 1 à 4 petites princesses et petits princes à partir de 2 ans.

**Auteure :** Liesbeth Bos  
**Illustration :** Marina Rachner  
**Durée de la partie :** 5 minutes

FRANÇAIS

## Contenu du jeu :

1 plateau de jeu, 1 princesse au petit pois Paola, 1 couette, 1 lit de princesse, 7 plaquettes mémo rondes, 6 plaquettes mémo carrées, 1 plaquette oreiller, 1 règle du jeu

## 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 de grandir et évoluer dans un environnement ludique.

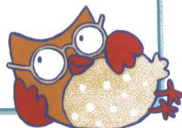
Vous connaissez certainement la scène suivante : c'est le moment d'aller au lit et Paola la princesse au petit pois va se coucher dans son lit de princesse. Il est certes bien douillet mais il y a quand même quelque chose qui dérange la princesse et qui l'empêche de trouver le sommeil. A-t-elle soif, a-t-elle oublié de prendre son doudou avec elle ?

Qui va pouvoir aider Paola la princesse au petit pois ? Cherchez ensemble avec les enfants ce qui empêche la princesse au petit pois de s'endormir.

Celui qui veut savoir ce qui se passe dans le conte intitulé « *La princesse au petit pois* » le trouvera à la fin de la présente règle de jeu.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir en jouant ensemble avant d'aller au lit !

Les créateurs pour enfants joueurs



Avant de jouer pour la première fois, appuyez sur les plaquettes pour les détacher de la plaque. N. B. : jetez les morceaux restants aussitôt pour éviter qu'ils ne soient avalés par les enfants..

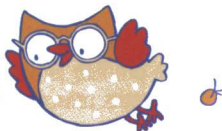


## Jeu libre et découverte des détails

Dans le jeu libre, votre enfant se familiarise avec les accessoires du jeu. Jouez avec lui ! Découvrez ensemble les illustrations représentées sur le plateau de jeu et les plaquettes mémo et évoquez tout ce qu'il y a à découvrir dans la chambre de la princesse. Votre enfant pourra jouer des petits jeux de rôle avec la figurine Paola et la mettre au lit. Vous pouvez parler ensemble de ce qui aide à s'endormir et de tout ce que l'on peut faire avant d'aller se coucher.

Avant de jouer, laissez votre enfant s'exercer à classer les plaquettes mémo carrées à l'endroit correspondant de la chambre. Les motifs des plaquettes mémo sont illustrés dans une partie bien déterminée de la chambre. La couleur du fond sert d'aide pour les classer.

Si les enfants sont plus âgés et connaissent déjà bien les accessoires du jeu, vous pourrez également leur poser des questions sur Paola la princesse au petit pois, par ex. ... Où est le petit pot ? As-tu découvert le livre d'images ? Où sont l'agneau et le doudou ? Qu'y a-t-il sur la table ? etc.



## Jeu n° 1 : Fais de beaux rêves, petite princesse !

Un premier jeu de classement

### Avant de jouer

Posez le plateau de jeu au milieu de la table. La plaquette oreiller, avec le petit pois visible, est posée sur l'oreiller jaune représenté au milieu du plateau de jeu. Par-dessus, posez le lit de la princesse. Posez la couette sur le lit, la bande d'attache étant tournée vers le haut. Les plaquettes carrées sont posées de manière visible sur l'endroit correspondant du plateau de jeu. Les plaquettes rondes – sauf celle représentant le petit pois – sont mélangées, faces cachées, et empilées sur le tapis rose montrant une couronne. La plaquette ronde représentant le petit pois est mise sous cette pile. Posez Paola la princesse au petit pois à côté du lit.



## C'est parti

En introduction, dites ce qui suit : « Chère Paola, princesse au petit pois, il est temps d'aller te coucher. Je vais te mettre au lit et bien te border ». Mettez la princesse dans son lit en la glissant sous la bande d'attache de la couette.

Celui qui a dormi cette après-midi (ou l'enfant le plus jeune) commence en retournant la plaquette ronde posée en haut de la pile. Cet enfant joue le rôle de Paola la princesse au petit pois, prend la figurine posée dans le lit et dit : « Oui, je veux bien aller au lit, mais je ne peux pas m'endormir parce que ... ».

Il prononce alors le nom du motif représenté sur la plaquette en l'introduisant dans la phrase, par ex. : « ... mon doudou me manque. Sans mon doudou, je ne peux pas m'endormir ! ». L'enfant regarde où se trouve ce motif sur les plaquettes carrées et le montre du doigt.

### L'enfant a-t-il trouvé le bon motif et l'a-t-il bien montré ?

- Oui. Super ! L'enfant pose les deux plaquettes devant lui de manière visible.
- Non. Tous lui viennent en aide et regardent encore une fois où est la bonne plaquette jusqu'à ce qu'elle soit trouvée.

Prenez alors la figurine et dites :

« Chère Paola, princesse au petit pois, maintenant, il est vraiment temps d'aller au lit. Retourne vite dans ton lit pour t'endormir ». Remettez la princesse sous la bande d'attache de la couette.

C'est ensuite au tour du joueur suivant. Il sort la figurine du lit et dit : *Oui, je veux bien aller au lit, mais je ne peux pas m'endormir parce que ...* ».

### Fin de la partie

Quand la plaquette ronde représentant le petit pois apparaît sur le plateau de jeu, on sait que Paola a du mal à s'endormir uniquement à cause du petit pois. Tous disent en même temps :

« Le petit pois ! Ça ne peut être que le petit pois ! ».

Maintenant, tous les joueurs participent : un enfant soulève la couette, un autre met le lit de côté et la plaquette oreiller est retirée et posée retournée sur le fauteuil. Tous les joueurs peuvent voir que le petit pois est maintenant sur le fauteuil et qu'il n'est plus dans le lit de la princesse. Une fois que le lit et la couette sont remis en place, la princesse Paola peut enfin s'y allonger et s'endormir tranquillement. Tous les joueurs se donnent la main et disent :

« Bonne nuit, chère princesse au petit pois ».

La partie est terminée et tous s'allongent pour dormir.



Les deux jeux sont joués de manière semblable, ce qui est voulu afin que les jeunes enfants s'habituent à jouer suivant des règles. Ces deux jeux peuvent être également joués le soir comme rituels avant d'aller au lit. Le jeu de classement (= jeu n° 1) permet de s'initier à de premières règles de jeu. Le jeu de mémoire (= jeu n° 2) est un peu plus difficile, car les enfants doivent faire preuve de plus d'attention et doivent plus se concentrer.





## Jeu n° 2 : Paola n'arrive pas à s'endormir !

Un premier jeu de mémoire coopératif

### Avant de jouer

Posez le plateau de jeu au milieu de la table. La plaquette oreiller, avec le petit pois visible, est posée sur l'oreiller jaune représenté au milieu du plateau de jeu. Par-dessus, posez le lit de la princesse. Posez la couette sur le lit, la bande d'attache étant tournée vers le haut. Les plaquettes carrées sont mélangées et posées **faces cachées** en rangées à côté du plateau de jeu. Les plaquettes rondes – sauf celle représentant le petit pois – sont mélangées, **faces cachées**, et empilées sur le tapis rose montrant une couronne. La plaquette ronde représentant le petit pois est mise sous cette pile. Posez Paola la princesse au petit pois à côté du lit.



### C'est parti

En introduction, dites ce qui suit : « Chère Paola, princesse au petit pois, il est temps d'aller te coucher. Je vais te mettre au lit et bien te border ». Mettez la princesse dans son lit en la glissant sous la bande d'attache de la couette.

Le joueur le plus âgé commence en retournant la plaquette ronde posée en haut de la pile. Cet enfant joue le rôle de Paola la princesse au petit pois, prend la figurine posée dans le lit et dit : « Oui, je veux bien aller au lit, mais je ne peux pas m'endormir parce que ... ». Il prononce alors le nom du motif représenté sur la plaquette en l'introduisant dans la phrase, par ex. : « ... on n'a encore pas regardé de livre d'images. Si on ne me raconte pas d'histoire avant d'aller au lit, je ne peux pas m'endormir ! ». L'enfant retourne une des plaquettes carrées pour essayer de trouver le motif recherché.

### Est-ce le motif recherché ?

- Oui. Super ! L'enfant pose les deux plaquettes, faces visibles, sur les endroits correspondants dans la chambre.
- Non. L'enfant repose la plaquette carrée après que les autres l'aient aussi vue. L'enfant suivant tente sa chance, jusqu'à ce que le motif recherché soit trouvé.

Prenez alors la figurine et dites : « Chère Paola, princesse au petit pois, maintenant, il est vraiment temps d'aller au lit. Retourne vite dans ton lit pour t'endormir ». Remettez la princesse sous la bande d'attache de la couette.

C'est ensuite au tour du joueur suivant. Il sort la figurine du lit et dit : *Oui, je veux bien aller au lit, mais je ne peux pas m'endormir parce que ...* ».

### Fin de la partie

Quand la plaquette ronde représentant le petit pois apparaît sur le plateau de jeu, on sait que Paola a du mal à s'endormir uniquement à cause du petit pois. Tous disent en même temps : « Le petit pois ! Ça ne peut être que le petit pois ! ».

Maintenant, tous les joueurs participent : un enfant soulève la couette, un autre met le lit de côté et la plaquette oreiller est retirée et posée retournée sur le fauteuil. Tous les joueurs peuvent voir que le petit pois est maintenant sur le fauteuil et qu'il n'est plus dans le lit de la princesse. Une fois que le lit et la couette sont remis en place, la princesse Paola peut enfin s'y allonger et s'endormir tranquillement. Tous se donnent la main et disent : « Bonne nuit, chère princesse au petit pois ».

La partie est terminée et tous s'allongent pour dormir.





# La princesse au petit pois

Un conte de Hans Christian Andersen

Il était une fois un prince qui cherchait une princesse. Il partit en voyage dans de nombreux pays pour trouver la bonne. Il en rencontra beaucoup mais aucune n'était à l'image de celle qu'il désirait. Tout triste, il revint dans son château.

Un soir pendant un terrible orage, quelqu'un frappa à la porte du château. Le roi fit ouvrir le portail et une jeune fille apparut. Ses vêtements et ses cheveux étaient tout mouillés et déchirés, mais elle affirma être une vraie princesse.

Voulant en être sûre, la reine méfiante lui prépara un lit bien particulier. Elle posa un petit pois au fond du lit et empila plein de matelas par-dessus. Sur chaque matelas, elle posa une couette bien douillette. Elle exigea que la princesse couche tout en haut de cette tour faite de matelas. La reine était persuadée qu'une vraie princesse remarquerait que quelque chose était caché là en dessous.

Le lendemain matin, on demanda à la jeune fille comment elle avait dormi. « Très mal » répondit-elle. « Je n'ai pas fermé l'œil de la nuit parce que quelque chose de très très dur était dans le lit ». La famille royale sut alors que cette jeune fille était une vraie princesse et on célébra un magnifique mariage.

