

Goede nacht

Een rangschik- en dobbelspel met als thema het naar bed gaan.
Voor 1 kind vanaf 2 1/2 jaar en een volwassen medespeler/ster.
De gekleurde symbolen op de dobbelsteen zijn ook aan hun vorm te herkennen, zodat kleurenblinde spelers/sters ook kunnen meespelen.

Idee: Susanne Walter
Illustraties: Doris Rübél
Speelduur: elk ca. 5 - 10 minuten



De droomkabouter kijkt bij alle huizen door de ruit.
Alle kinderen gaan slapen, en het licht gaat uit.
Nu het donker is, kan de maan zich eindelijk vertonen.
En wist je al, dat daar de droomkabouters wonen?
Hij vertelt je een verhaaltje voor het slapen gaan:
Ssst - snel, snel allebei je oogjes toegedaan!

Lieve ouders,

dit spel biedt uw kind verschillende mogelijkheden om spelenderwijs bezig te zijn:

- Een eerste kennismaking met rangschikken en puzzelen.
- Het voor het eerst herkennen van kleuren en dobbelen.
- Uw kind gaat spelenderwijs naar bed en maakt zich de verschillende daarbijbehorende handelingen eigen.
- De lichtgevende onderdelen (manen en kabouterster) helpen uw kind met de duisternis vertrouwd te raken en zijn angst te verdrijven.

- Het spel bevat verschillende maanstanden. Kijk samen met uw kind 's avonds naar de hemel. Is de maan een smalle sikkél of een ronde volle maan? Bestudeer elke avond gezamenlijk hoe de maan wast of afneemt.

Spelinhoud:

- 1 droomkabouter met lichtster
- 5 manen, die licht geven in het donker
- 1 schapenwolkje
- 1 dobbelsteen met kleuren en symbolen
- 1 spelbord
- 5 puzzelstukken (vensterkaarten)
- 1 zakje

1e spelmogelijkheid: slapen-gaan puzzel

Leg het spelbord voor uw kind neer. Het parcours van de droomkabouter staat onder de huizen afgebeeld: zet hem op een veld naar keuze. Leg de puzzelstukken (vensterkaarten) en de manen met de afbeelding naar boven naast het spelbord. De dobbelsteen, het zakje en het schapenwolkje zijn niet nodig.

Vertel uw kind een verhaaltje over de kleine droomkabouter, die langs alle huizen gaat om de kinderen bij het slapen gaan te helpen, hen een verhaaltje te vertellen en een droom uit zijn zakje cadeau te doen.

Laat uw kind de verschillende handelingen zien, die de afgebeelde kinderen uitvoeren, voordat ze naar bed gaan.

- Het kind in het eerste, rode huis **ruimt het speelgoed op.**
- Het kind in het tweede, blauwe huis **trekt zijn pyjama aan.**
- Het kind in het derde, groene huis **gaat naar het toilet.**
- Het kind in het vierde, rode huis **poetst zijn tanden.**
- Het kind in het vijfde, blauwe huis **wast zijn gezicht.**

Gedurende het verhaaltje, verzet uw kind de **droomkabouter** van het ene vakje naar het volgende, rangschikt de bij de huizen horende vensterkaarten en manen en past ze op het spelbord in.

Nu kan het licht in de kinderkamer worden uitgedaan: de manen en de ster van de droomkabouter **stralen** nog een tijdje licht uit en begeleiden uw kind bij het inslapen.

2e spelmogelijkheid: Gezamenlijk rangschikspel

Doel van het spel:

Alle vijf afgebeelde kinderen moeten **in slaap zijn gevallen**, voordat boven elk huis de maan is opgekomen.

Spelvoorbereiding:

Het **spelbord** wordt op tafel gelegd en de **manen** worden in het **zakje** gedaan. De **vensterkaarten** en het schapenwolkje liggen klaar naast het **spelbord**. De **droomkabouter** staat op een veld naar keuze.

De dobbelsteen wordt niet gebruikt.

Spelverloop:

Om beurten laten beide spelers/sters het **schapenwolkje** vanaf ongeveer 10 cm. hoog op tafel vallen.

Het wolkje vertoont ...

... het **slapende gezichtje**:

Er wordt een willekeurige kaart uitgezocht. Bij welk huis hoort hij? De droomkabouter wordt op het veld onder het betreffende huis gezet. Waar is het afgebeelde kind mee bezig (b.v. tandenpoetsen)? Vervolgens gaat het slapen en de bijbehorende kaart wordt op z'n plaats gelegd.

... **de maan**:

(Lit het zakje wordt een maan tevoorschijn gehaald. Boven welk huis hoort hij? De droomkabouter wordt op het veld onder het overeenkomstige huis gezet. Boven het dak van het huis wordt de bijbehorende maan ingepast.

Tip:

Het is gunstig om op de tast een maan tevoorschijn te halen, die boven een huis staat, waarvan het kind al is ingeslapen.

Einde van het spel:

Zijn alle kinderen ingeslapen, voordat alle manen aan de hemel staan?

De spelers/sters hebben **gezamenlijk** het spel **gewonnen**.

Staan alle vijf de manen aan de hemel, voordat alle vijf de kinderen zijn gaan slapen? Zonder het schapenwolkje te gooien, worden nu snel alle huizen, waarin de kinderen nog wakker zijn, van hun overeenkomstige kaarten voorzien.

3e spelmogelijkheid: Een eerste dobbelspel

Doel van het spel:

Zijn als eerste alle kinderen naar bed gebracht of staan alle manen aan de hemel voordat de kinderen zijn ingeslapen? Wie raakt als eerste al zijn stukken kwijt?

Spelvoorbereiding:

Het **spelbord** wordt op tafel gelegd. De **droomkabouter** staat op een veld naar keuze. Het schapenwolkje en de dobbelsteen liggen klaar naast het **spelbord**.

Het kind speelt met de **vijf vensterkaarten** en legt deze voor zich neer.

De moeder/vader speelt met de **manen** en **doet deze in het zakje**.

Spelverloop:

Beide spelers/sters proberen vervolgens hun eigen stukken kwijt te raken.

Het kind mag beginnen en gooit eenmaal met de dobbelsteen.

Aanwijzingen voor kleurenblinde kinderen staan aan het eind van de spelregels.

Op de dobbelsteen verschijnt een kleur:

- De **droomkabouter** wordt bij het huis van de gegooide kleur gezet.
... Is het kind, dat de eigenaar van de **vensterkaarten** is, aan de beurt, dan legt het de bijpassende vensterkaart op het huis. De dobbelsteen wordt doorgegeven.

... Is de volwassen eigenaar/es van de manen aan de beurt, dan probeert hij/zij vervolgens de bijbehorende maan uit het zakje tevoorschijn te halen. Wanneer er een verkeerde maan uit het zakje wordt getrokken, gaat deze snel weer terug in de zak. Het kind is opnieuw aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.

... komt de kabouter bij een huis terecht, waar al een vensterkaart/maan is neergelegd? Dan kan er geen nieuwe kaart/maan worden neergelegd. De kabouter geeft het kind dat al ligt te slapen of de maan een **nachtkusje**. Vervolgens wordt de dobbelsteen doorgegeven.

Op de dobbelsteen verschijnt het schapenwolkje:

- Degene die dit symbool heeft gegooid, neemt het schapenwolkje in zijn hand en laat het van ongeveer 10 cm. hoog op tafel vallen.
Welke kant komt boven te liggen?
... het **slapende** gezichtje: de eigenaar/es van de vensterkaarten mag een kaart naar keuze op het spelbord neerleggen.
... de maan: de eigenaar/es van de manen haalt een maan uit het zakje en past hem boven het bijbehorende huis in.

Einde van het spel:

Degene die als eerste zijn/haar vijf stukken is kwijtgeraakt (vensterkaarten of manen heeft gerangschikt), heeft gewonnen.

Vervolgens worden ook de overgebleven vensters of manen ingelegd.

Voor alle kinderen is het nu tijd om te gaan slapen – hup, hup – naar bed! Als het licht uitgaat, blijven de manen en de ster van de droomkabouter nog een tijdje licht geven en waken over je slaap! Goede nacht – slaap lekker.

Aanwijzing voor kleurenblinde kinderen:

De gekleurde afbeeldingen op de dobbelsteen zijn ook door hun vorm te onderscheiden. De vormen staan tevens boven op de gevel van de huizen afgebeeld en kunnen als volgt worden ingedeeld: groen=cirkel, rood=driehoek, blauw=vierkant.

Spelvariant voor kleine kinderen, die liever met de manen willen spelen:

Het zakje wordt niet gebruikt. De manen liggen open op tafel en worden telkens overeenkomstig de gegooide kleur op hun plaats gelegd.

Spelvariant voor al wat oudere kinderen, die liever met de manen willen spelen:

Net als in het basisspel moet de benodigde maan op de tast worden gevonden. Voor kinderen geldt evenwel een iets eenvoudigere tastregel: er mag net zo lang worden getrokken, totdat de juiste maan tevoorschijn wordt gehaald. Alle andere verkeerd getrokken manen gaan weer terug in het zakje. Vervolgens wordt de dobbelsteen doorgegeven.