

Slaapkindje

Een welterusten-spel met een lied voor de allerkleinsten vanaf 2 1/2 jaar.

Idee en vormgeving: Anja Wrede

Speelduur: ca. 5 minuten

Lieve ouders,

dit spel biedt een aantal verschillende bezigheidsmogelijkheden:

- Een eenvoudig welterusten-liedje voor de allerkleinsten
- Het lied kan ook als speel- en bewegingslied gezongen worden.
- Een allereerst raad- en dobbelspel voor kinderen die al groot genoeg zijn om zich aan spelregels te kunnen houden.

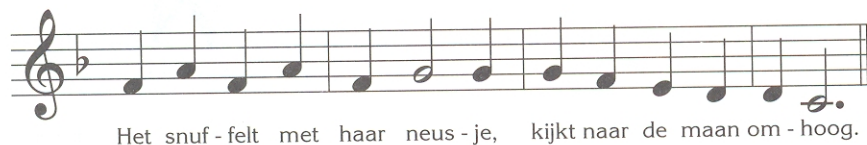
Spelinhoud:

- 2 schapen
- 1 maan
- 1 ster
- 1 dobbelsteen
- 1 speelbord

1e spelmogelijkheid: lied met bewegingen

Terwijl de tekst van het lied wordt opgezegd of gezongen, doet u samen met uw kind de bewegingen der dieren na.

Het schaapslaaplied



1. Schaap Roosje zingt een liedje,
de zon zakt in 'n boog.
Het snuffelt met haar neusje,
kijkt naar de maan omhoog.
2. Schaap Blauwtje wenkt de sterren,
schudt eens met haar buik.
Ze houdt van al die lichtjes,
ook Roosje vindt ze puik.
3. Schaap Blauwtje spitst haar oren,
zachtjes beeft 'r vacht,
ze trippelt met haar pootjes,
naar Rosa in de nacht.
4. Schaap Rosa en schaap Blauwtje
wiegen zacht hun kin,
Nu sluiten ze hun oogjes,
en slapen langzaam in.

2e spelmogelijkheid: eerste spel met regels

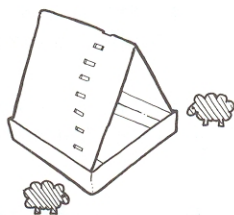
Doel van het spel:

Het schaap, dat als eerste de top van het hemelgewelf bereikt, heeft het spel gewonnen.

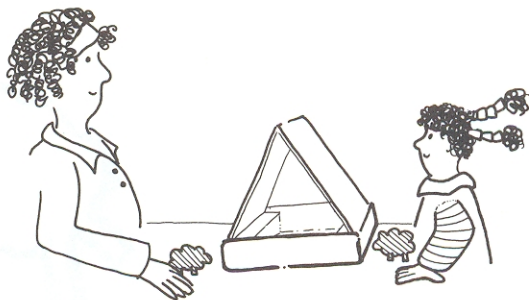
Spelvoorbereiding:

Maan, **ster** en **dobbelsteen** worden naast de doos klaargelegd. Het **speelbord** wordt in de vorm van een dak bij wijze van „hemelgewelf“ in de doos opgesteld.

Beide schapen worden elk aan een kant van de doos geplaatst zodat ze juist voor de ladder (uitsparingen) staan.



Beide spelers / speelsters gaan tegenover elkaar zitten, zodat het **hemelgewelf** **zich tussen hen in** bevindt.



Spelverloop:

Wie het mooiste „bèèèèè“ kan zegen, mag beginnen en legt de maan en de ster aan zijn eigen zijde van het hemelgewelf.

Steek vervolgens de **maan** of de **ster** in het ronde gaatje van het hemelgewelf en vraag: „Wat staat er vanavond aan de hemel?“

Je tegenstander moet vervolgens raden, welk voorwerp je aan de hemel hebt ges-
token. Bv.: „De maan.“

- **Goed geraden?**

- Als bewijs laat je het figuurtje (ster) zien, dat nog voor je ligt. Degene die goed heeft geraden gooit met de dobbelsteen en laat z'n schaap met de **voorpoten** volgens het aantal ogen respectievelijk **een of twee treden** omhoog klimmen op de hemelladder.

- **Verkeerd geraden?**

- Als bewijs voor je keuze laat je het andere figuurtje (maan) zien. Nu mag jij met de dobbelsteen gooien en vervolgens jouw **eigen schaap met z'n voorpoten** respectievelijk een of twee treden op de hemelladder omhoog laten klauteren.

Het gaat er dus om dat:

Wanneer je goed geraden hebt, je met de dobbelsteen mag gooien en naar boven mag klimmen.

Wanneer je verkeerd hebt geraden mag degene die de figuurtjes had verstopt met de dobbelsteen gooien en naar boven klimmen.

Vervolgens is je overbuurman aan de beurt. Deze pakt de maan en de ster. Nu moet jij raden. Wat denk je? Staat de maan of de ster aan de hemel vanavond?

Einde van het spel:

Het spel is voorbij, wanneer een van de schapen als eerste boven op de hemeltrap is aanbeland, trots naar beneden kan kijken en zodoende het spel heeft gewonnen.

