

SCHLUMMERLAND

DAS GUTE-NACHT-SPIEL



HAJO BÜCKEN

PAMILY
& friends
HUCH!

SCHLUMMERLAND

DAS GUTE-NACHT-SPIEL

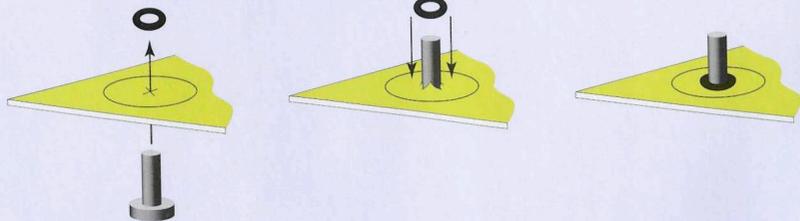
Inhalt

- 1 Spielplan aus Filz
- 5 Spielfiguren aus Holz
- 55 Karten mit Reimen und Rätseln
- 14 Stifte und Gummiringe



Vor dem ersten Spiel

Stecken Sie die 14 Stifte von unten in die Löcher des Spielplans und fixieren Sie sie anschließend auf der Vorderseite des Plans mit den Gummiringen.



Im Laufe des Spiels werden die Figuren beim Ziehen auf die Stifte gesteckt.



Einschlafrituale sind für Kinder ganz wichtig. Vielleicht ist es das Vorlesen von Geschichten, das gemeinsame Singen, eine Massage, Duftöl oder das gegenseitige Erzählen der Tageserlebnisse. Vieles kann Ihren Kindern dabei helfen, entspannt einzuschlafen. Auch Schlummerland soll dazu beitragen, den Tag mit einem guten Gefühl ausklingen zu lassen. Es wird kurz vor dem Schlafengehen auf dem Tisch oder - noch besser - im Bett gespielt. Mit dem Gute-Nacht-Spiel begleitet Ihr Kind das Mädchen Sarah, Hans Gans, Susi Schnecke, Bobo Bär, Pauline Schildkröte und am Ende auch sich selbst in das Land der Träume.

Am Ende der Anleitung finden Sie eine Spielvariante für bis zu fünf Kinder, die auf dem Tisch gespielt wird.

Um Ihrem Kind das Beantworten der Rätsel zu erleichtern, können Sie vor dem ersten Spiel zunächst die Reime (ohne Rätsel), die kurze Einführung oder die erste Einschlafgeschichte am Ende dieser Spielanleitung vorlesen.

Die Tiere, das Kind und die Sterne

Sarah und alle Tiere sind müde und wollen schlafen gehen. Bobo, der etwas faule aber liebe Naschbär, war den ganzen Tag unterwegs, um nach Leckereien zu suchen. Pauline, die Schildkröte, hatte sich wie immer nur damit beschäftigt, sich im Spiegel zu bewundern oder ihr gelbes Täschchen zu suchen. Für so etwas Albernem hatte die Schnecke Susi keine Zeit. Wild wie schnelle Schnecken eben sind, flitzte sie stundenlang über den Acker, um auch ja alles mitzubekommen, was auf der Welt so vor sich geht. Auch Hans, die Gans, ist müde. Er war den lieben langen Tag durch Wald und Wiesen gewatschelt, um den anderen Tieren mit seinem vorlauten Mundwerk Flunkergeschichten zu erzählen. Und während sich alle langsam fertig machen um ins Bett zu gehen, funkeln die Sterne fröhlich vom Himmel herab.

SCHLUMMERLAND FÜR EIN KIND

Vorbereitung

Setzen Sie sich mit Ihrem Kind an den Tisch oder begleiten Sie es ins Bett. Legen Sie den Spielplan auf den Tisch oder die Bettdecke. Die Karten werden gut gemischt und zusammen mit den fünf Spielfiguren bereitgelegt.

Das Spiel

Nehmen Sie den **Kartenstapel** in die Hand und lesen Sie Ihrem Kind den Reim darauf vor. In jedem Reim kommen entweder eines der Tiere, Sarah oder die Sterne vor. Ihr Kind zieht die genannte Figur auf dem Spielplan **ein Feld** in Richtung Haus. Begonnen wird auf dem Feld mit dem Marienkäfer. Wird eine Karte mit **Sternchenreim** vorgelesen, darf Ihr Kind sich eine Figur aussuchen, die es vorwärts ziehen möchte. Ist der Reim ein **Rätsel**, versucht Ihr Kind zu erraten, wer gemeint ist und zieht diese Figur. Natürlich dürfen Sie Ihrem Kind dabei helfen die Rätsel zu lösen. Sie können Ihrem Kind auch die Karte zeigen, damit es anhand der Abbildung erkennen kann, wer gemeint ist. Dann lesen Sie den nächsten Reim vor usw. Besetzte Felder werden übersprungen.

Spielende

Erreicht Sarah das Haus, gehen alle schlafen und das Spiel ist zu Ende.

Möchten Sie, dass die Spieldauer etwas kürzer ist, endet das Spiel, sobald die erste Figur - egal ob Sarah oder ein Tier - das Haus erreicht hat.



SCHLUMMERLAND FÜR MEHRERE KINDER

Vorbereitung

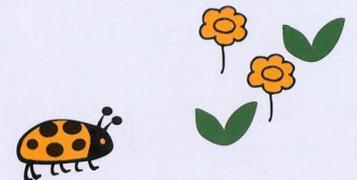
Der Spielplan wird auf den Tisch gelegt. Jedes Kind bekommt eine Spielfigur. Bleiben Spielfiguren übrig, werden sie neben den Spielplan gestellt. Sie werden später noch gebraucht. Die Karten werden gut gemischt und bereitgelegt.

Das Spiel

Nehmen Sie den **Kartenstapel** in die Hand und lesen Sie den Kindern den Reim darauf vor. Wird dabei Sarah oder eines der Tiere genannt, zieht das Kind, das diese Figur besitzt, sie um ein Feld vorwärts. Wird eine Figur genannt, die kein Kind besitzt, ziehen Sie diese Figur um ein Feld vorwärts. Ein **Rätsel** sollten Sie vorher ausdrücklich ankündigen. Wird ein Rätsel vorgelesen, darf das Kind, das als Erstes errät, welche Figur gemeint ist, mit **seiner eigenen Figur** ziehen. Anschließend zieht das Kind, **dessen Figur erraten wurde**, mit seiner Figur. Wird ein **Sternchenreim** vorgelesen, wird die Figur, die sich **an letzter Stelle** auf dem Spielplan befindet, ein Feld nach vorne gezogen. Dann lesen Sie den nächsten Reim vor usw. Besetzte Felder werden übersprungen.

Spielende

Sobald eine Figur, die einem Kind gehört, das Haus erreicht, endet das Spiel und dieses Kind hat gewonnen.





Bobo und das Täschchen

Sarah und ihre Freunde Bobo Bär, Hans Gans, Pauline Schildkröte und Susi Schnecke wohnen in einem Haus auf einer Wiese nahe am Waldrand.

Tagsüber spielen sie auf der Wiese und im Wald und abends schlafen alle gemeinsam im kleinen Haus. Nun ist es dunkel geworden in Schlummerland und ruhig. Fast überall. Nur unsere Freunde sind noch nicht eingeschlafen. Sie sind die Letzten, wie fast jede Nacht. Pauline, die Schildkröte, sucht wie immer nach ihrem kleinen Täschchen. Sie ist ein bisschen eitel und ihr Aussehen ist ihr sehr, sehr wichtig. Aufgeregt kriecht sie im Gras herum und schaut unter jeden Halm. Wie gut, dass ihre Freundin Susi Schnecke zur Stelle ist. Die ist im Gegensatz zu anderen Schnecken eine ziemlich schnelle Schnecke und immer als Erste am Ziel. Susi streckt ihre Fühler aus und sucht mit. In Windeseile hat sie die ganze Wiese abgesucht und findet das Täschchen unter dem Kopf von Bobo Bär.

„Aber Bobo“, sagt Susi, „du darfst doch Paulines Täschchen nicht als Kopfkissen nehmen.“

„Wieso denn Kopfkissen?“, brummt Bobo. „Ich hab darin meinen Honig für heute Nacht gesammelt.“

„Dann leg ihn mal schnell woanders hin, sonst wird Pauline böse!“

„Jeden Abend dasselbe“, brummt Bobo, macht aber das Täschchen leer. Er weiß, Pauline kann ganz schön wütend werden, wenn es um ihr Ein und Alles geht. Und da er ein gutmütiger kleiner Bär ist, der nur ab und zu gerne nascht, möchte er keinen Streit mit Pauline anfangen.

Hans Gans muss natürlich auch noch seinen Senf dazu geben. Man muss nicht alles glauben, was Hans erzählt, denn manchmal trägt er ziemlich dick auf.

„Ich hatte auch einmal ein solches Täschchen“, erzählt Hans, „aber da kam ein riesengroßer Dino vorbei und wollte mir

meine Federn rupfen. Da habe ich ihm lieber freiwillig mein Täschchen gegeben.“

„Aber ja, klar doch, ein Dino!“ Susi wälzt sich vor Lachen im Gras hin und her, Bobo schaut zweifelnd nach oben und sieht sogar die Sterne mit den Augen zwinkern. Und auch Pauline, die ihr Täschchen jetzt wieder hat, murmelt: „Der lügt wieder, dass sich die Balken biegen.“

„Jetzt aber Ruhe dahinten“, ruft Sarah, „man kann ja kein Auge zumachen bei eurem Gerede!“

Still wird es in Schlummerland. Bobo brummt noch mal, Susi zischt ein wenig, Hans schnattert leise im Traum und Pauline schläft selig neben ihrem Täschchen ein.



Hans' Traum

Hans fliegt und fliegt und fliegt ...

Höher und höher ...

Immer schneller, immer höher ...

Bis in den Weltraum.

„Ui, das glaubt mir wieder keiner, wenn ich's erzähl. Ich kann's ja selbst kaum glauben“, denkt Hans und schließt die Augen.

Als er sie wieder öffnet, sieht er, dass er auf etwas zurast, das sehr groß und hell ist.

„Das ist ja der Mond“, schreit Hans aufgeregt. „Gleich werde ich auf dem Mond landen.“

Die Landung gelingt nicht perfekt. Hans wirbelt jede Menge Mondstaub auf. Nachdem der Staub sich gelegt hat, blickt er sich um.

„Hier gibt's ja nur Staub, Steine und Krater. Keine Wiese mit Gras und Blumen, kein See zum Schwimmen. Auf dem Mond gefällt es mir gar nicht, und ich arme Gans bin auch ganz alleine hier.“

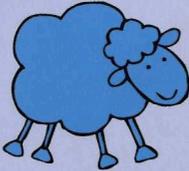
„Hans, hallo Hans!“

„Die Stimme kenn ich doch, das ist doch die Pauline. Wie ist denn die auf den Mond hoch gekommen, die kann doch gar nicht fliegen?“



„Mach die Augen auf, du Schuft, du hast es zerknittert!“
Hans erwacht aus seinem Traum, weil Pauline ihn wachrüttelt:
„Steh auf, du dickes Trampeltier, du liegst auf meinem kleinen
Täschchen!“

Da ist der Hans aber froh, dass er alles nur geträumt hat. So
froh, dass er sich nicht einmal ärgert, dass Pauline mit ihm
schimpft, weil er auf ihrem Täschchen geschlafen hat. „Bin
kein Trampeltier“, sagt er nur noch und schläft wieder ein.



© 2007 HUCH & friends
www.huchandfriends.de

Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Autor: Hajo Bücken
Illustration und Gestaltung: Susanne Kummer,
Irene Wanitschke

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL

