



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

Meine ersten Spiele

Ab ins Bett!



Off to bed! • Hop, au dodo ! • Naar bed!
¡A la cama! • Tutti a letto!

Meine ersten Spiele

Ab ins Bett!

Drei erste Spiele rund ums Schlafengehen für 1 - 3 Schlafmützen ab 2 Jahren.

Autorin: Kristin Dittmann
Illustration: Sabine Kraushaar
Spieldauer: 10 Minuten

Liebe Eltern,

wir freuen uns, dass Sie sich für dieses Spiel aus der Reihe Meine ersten Spiele entschieden haben. Sie haben eine gute Wahl getroffen und eröffnen Ihrem Kind damit viele Perspektiven, sich spielerisch zu entwickeln.

Diese Anleitung bietet viele Tipps, wie Sie das Spielmaterial mit Ihrem Kind entdecken und für verschiedene Spielideen einsetzen können. Beim Spielen werden unterschiedliche Fähigkeiten und Fertigkeiten Ihres Kindes gefördert: Gedächtnis, Zuordnen, Feinmotorik, Hand-Auge-Koordination und Sprache.

Im Memospiel sowie in den Zuordnungsspielen wird Ihr Kind an das erste Spielen nach Regeln herangeführt. Dabei soll Ihr Kind durch die einfachen Beschreibungen der Regeln spielerisch Einschlafrituale kennenlernen und lernen, die Anweisungen des Spiels besser zu verstehen und umzusetzen.

Vor allem macht das Spielen aber eines: viel Spaß! Lernen geht also nebenbei und fast von allein.

Viel Vergnügen beim gemeinsamen Spielen und Entdecken
wünschen die Erfinder für Kinder



Spielmaterial:

3 Tierfiguren - Hase Lilo, Bär Bruno, Katze Kalli, 3 Kuschteltiere, 3 Bettchen, 3 Kopfkissen, 3 Decken, 20 Plättchen, 1 Ablage, 1 Spielanleitung

Es ist schon spät! Höchste Zeit fürs Bettchen! Hase Lilo, Bär Bruno und Katze Kalli haben so schön gespielt, doch dabei sind ihre Betten, Kopfkissen und Decken ganz durcheinandergeraten. Außerdem braucht jedes Tier unbedingt noch sein Lieblingskuscheltier.



Freies Spiel

Im freien Spiel beschäftigt sich Ihr Kind mit dem Thema Einschlafen. Erkunden Sie gemeinsam das Spielmaterial und besprechen Sie, was darauf abgebildet ist. Helfen Sie Ihrem Kind dabei, das Material den farblich passenden Tierfiguren zuzuordnen. Sprechen Sie mit Ihrem Kind darüber, welche Utensilien man unbedingt zum Einschlafen braucht, zum Beispiel ein Bett, ein Kissen oder eine Decke. Schauen Sie sich nun die abgebildeten Kuscheltiere genauer an. Jedes Tier hat sein eigenes Kuscheltier. Hat Ihr Kind auch ein Lieblingskuscheltier als Einschlafhelfer – und wenn ja, welches ist es?

Spiel 1 Bettchen bauen

Ein kooperatives Zuordnungsspiel für 1 - 3 Kinder.

Bringt die Tiere ins Bett, bevor alle Plättchen mit Töpfchen, Becher, Zahnbürste und Buch aufgedeckt sind.

Bevor es losgeht

Mischt die Plättchen verdeckt und legt sie in die Tischmitte. Legt die Ablage daneben. Stellt die Tierfiguren mit etwas Abstand neben die Plättchen. Legt die Betten, Kissen, Decke und Kuscheltiere als Vorrat bereit.



Jetzt geht's los

Wer ist heute als Erstes aufgewacht? Du darfst beginnen und deckst ein beliebiges Plättchen auf.

Fragen Sie Ihr Kind: **Was ist auf dem Plättchen zu sehen?**

- **Ein Bett, ein Kissen, eine Decke oder ein Kuscheltier?**

Lege den entsprechenden Gegenstand zur farblich passenden Tierfigur.

Das Plättchen kommt in die Schachtel.



- **Ein Töpfchen, ein Becher, eine Zahnbürste oder ein Buch?**



Die kleinen Tierkinder müssen noch einmal Pipi, sind durstig, haben das Zähneputzen vergessen oder brauchen eine Gute-Nacht-Geschichte.

Du darfst leider keinen Gegenstand nehmen. Lege das Plättchen wie abgebildet an die Ablage.



Achtung: Legt Töpfchen, Becher, Zahnbürsten und Bücher oberhalb und unterhalb an dasselbe Symbol der Ablageleiste an. So seht ihr schnell, ob schon alle 8 Plättchen aufgedeckt wurden.

Im Anschluss ist das nächste Kind an der Reihe.

Jedes Tierkind hat eine eigene Farbe. Habt ihr das Bett, das Kissen, die Decke und das Kuscheltier derselben Farbe gefunden, dann dürft ihr das passende Tier ins Bett bringen. Bereitet dieses Bett vor. Legt das Tier hinein, deckt es zu und gebt ihm sein Kuscheltier zum Schmusen.

Beispiel:



Spielende

Das Spiel endet, wenn:

Hase Lila, Bär Bruno und Katze Kalli im Bett sind und schlafen, bevor alle Plättchen mit Töpfchen, Becher, Zahnbürsten und Büchern aufgedeckt wurden.

Ach wie schön, alle Tiere sind eingeschlafen und ihr habt gemeinsam gewonnen!

oder:

alle 8 Plättchen mit einem Töpfchen, Becher, Zahnbürsten und Büchern aufgedeckt sind, bevor alle Tiere schlafen. Schade, ihr habt leider verloren. Probiert es gleich noch einmal!



Fragen Sie Ihr Kind, was es jeden Abend tut, bevor es ins Bett geht und in welcher Reihenfolge dies geschieht, z.B. erst Abend essen, dann Zähne putzen, zum Schluss Schlafanzug anziehen ... Diese festen, allabendlichen Rituale sind wichtig, denn sie geben Kindern Struktur und Sicherheit. Und je zügiger diese „Pflichtaufgaben“ erledigt sind, desto mehr Zeit bleibt bis zum Einschlafen für andere Dinge, zum Beispiel zum Vorlesen einer Geschichte.



Spiel 2 Gute-Nacht-Memo

Ein erstes Memospiel für 2 - 3 Kinder.

Wer kann sein Tier als Erster ins Bett bringen?

Bevor es losgeht

Sortiert je ein Töpfchen, einen Becher, eine Zahnbürste und ein Buch aus. Mischt die restlichen 16 Plättchen verdeckt und legt sie in die Tischmitte.

Jeder nimmt sich eine Tierfigur und stellt sie vor sich. Bleibt ein Tier übrig, kommt es zusammen mit dem dazugehörigen Bett, Kissen, Decke und Kuscheltier ebenfalls zurück in die Schachtel. Die Ablage wird nicht benötigt und kommt in die Schachtel.

Das restliche Spielmaterial wird bereitgelegt.

Jetzt geht's los

Wer hat die süßesten Träume? Du beginnst und deckst das erste Plättchen auf.

Fragen Sie Ihr Kind: **Was ist auf dem Plättchen zu sehen?**

- **Ein Bett, ein Kissen, eine Decke oder ein Kuscheltier in deiner Farbe?**
Lege den entsprechenden Gegenstand zu deinem Tier. Das aufgedeckte Plättchen kommt in die Schachtel.
- **Ein Bett, ein Kissen, eine Decke oder ein Kuscheltier in einer fremden Farbe?**
Du darfst leider keinen Gegenstand nehmen. Verdecke das Plättchen wieder.
- **Ein Töpfchen, ein Becher, eine Zahnbürste oder ein Buch?**
Du darfst leider keinen Gegenstand nehmen. Verdecke das Plättchen wieder.

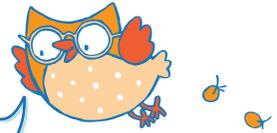
Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.



Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Kind alle seine 4 Gegenstände gefunden hat. Bringe dein Tier ins Bett und erzähle ihm eine Geschichte. Dein Tier kann als Erstes einschlafen. Du hast gewonnen.

Eine angenehme Atmosphäre im Kinderzimmer, zum Beispiel durch stimmungsvolles Licht von Schlummerlichtern oder durch vertraute Melodien von Spieluhren, hilft Kindern dabei, nach einem Tag voller neuer Eindrücke leichter in den Schlaf zu finden. Tägliche Einschlafrituale wie Schlaflieder vorsingen, gemeinsames Kuscheln oder das Vorlesen einer Gute-Nacht-Geschichte machen das Zubettgehen Abend für Abend zu einem schönen Ereignis. Und nicht nur das, sie fördern auch die Sprachentwicklung und stärken das Gefühl von Nähe und Geborgenheit zwischen Eltern und Kind.



Spiel 3 Einschlaf-Lotto

Ein lustiges Zuordnungsspiel für 1 - 3 Kinder.

Ihr spielt nach den Grundregeln von **Spiel 1 „Bettchen bauen“**. Jedes Kind nimmt sich eine Tierfigur und stellt sie vor sich ab. Sind Figuren übrig, werden sie ebenfalls bereitgestellt. Deckst du ein Plättchen mit einem Bett, einem Kissen, einer Decke oder einem Kuscheltier auf, musst du den entsprechenden Gegenstand zur farblich passenden Figur legen, auch wenn es nicht deine eigene ist.

Das Kind, das als Erstes seine 4 Gegenstände gesammelt hat, darf seine Tierfigur ins Bett bringen und hat gewonnen. Bei 1 und 2 Spielern kann auch ein Tier gewinnen, das keinem Kind gehört.



Bei Kindern, die etwas älter sind und das Spielmaterial schon besser kennen, können Sie auch Fragen nach Details oder eigenen Erfahrungen stellen. Beispiele sind: Weißt du, wo die Tiere in Wirklichkeit schlafen? Nicht in einem Bett, sondern: Die Katze schläft in einem Katzenkörbchen, der Bär in einer großen Höhle. Und der Hase kuschelt sich mit der gesamten Hasenfamilie in seinem Bau zusammen.

Liebe Kinder, liebe Eltern,

unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.