



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



Meine ersten Spiele

Gute Nacht



Sleepy Princess – Good night · Princesse au petit pois – Bonne nuit
De prinses op de erwt – Goedenacht · La princesa y el guisante – Buenas noches
La principessa sul pisello – Buona notte notte

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2016



Meine ersten Spiele

Erbseprinzeßin

Gute Nacht



Ein erstes Zuordnungsspiel und ein süßes Memo-Spiel für 1 - 4 kleine Prinzessinnen und Prinzen ab 2 Jahren.

Autorin: Liesbeth Bos

Illustration: Marina Rachner

Spieldauer: 5 Minuten

Spielinhalt

1 Spielplan, 1 Enni Erbsenprinzessin, 1 Daunendecke, 1 Prinzessinnenbett, 7 runde Memoplättchen, 6 quadratische Memoplättchen, 1 Kissen-Plättchen, 1 Spielanleitung

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 Situation kennen Sie bestimmt: Es ist Schlafenszeit und die kleine Enni Erbsenprinzessin klettert in ihr Prinzessinnenbett. Eigentlich ist es schön gemütlich, aber irgendetwas zwickt die Prinzessin immerzu, sodass sie nicht zur Ruhe kommt. Hat sie noch Durst oder fehlt ihr Schmusetier?

Wer kann Enni Erbsenprinzessin helfen? Gehen Sie gemeinsam mit den Kindern auf die Suche nach dem Grund und finden Sie heraus, was die Erbsenprinzessin am Einschlafen hindert.

Wer etwas genauer wissen möchte, was im Märchen „Die Prinzessin auf der Erbse“ passiert, findet es am Ende dieser Spielanleitung zum Vorlesen.

Viel Vergnügen beim gemeinsamen Spielen und Ins-Bett-Bringen wünschen die Erfinder für Kinder



Bitte drücken Sie die Plättchen vor dem ersten Spiel vorsichtig aus dem Tableau!

Wichtig: Werfen Sie die restlichen Teile des Tableaus gleich weg, damit keine Gefahr besteht, dass kleine Kinder sie verschlucken.



Freies Spielen und Details entdecken

Im freien Spiel beschäftigt sich Ihr Kind mit dem Spielmaterial. Erkunden Sie gemeinsam die Abbildungen auf dem Spielplan und den Memoplättchen und sprechen Sie darüber, was es im Prinzessinnen-Zimmer alles zu entdecken gibt. Ihr Kind kann mit Enni Erbsenprinzessin kleine Rollenspiele spielen und sie ins Bett bringen. Sie können gemeinsam darüber sprechen, was beim Einschlafen hilft und was man vor dem Zubettgehen alles macht. Üben Sie vor dem Spielen die Zuordnung der quadratischen Memoplättchen zum entsprechenden Bereich im Zimmer: Die Motive der Memoplättchen sind jeweils in einem Bereich des Zimmers zu finden. Der farbige Hintergrund hilft bei der Zuordnung.

Bei Kindern, die etwas älter sind und das Spielmaterial schon besser kennen, können Sie auch Fragen nach Details rund um Enni Erbsenprinzessin stellen. Beispiele sind: Wo ist das Töpfchen? Hast du das Bilderbuch gesehen? Wo sind das Lämmchen und das Schnuffeltuch? Was steht auf dem Tisch? usw.



Spiel 1: Schlaf schön ein, kleine Prinzessin!

Ein erstes Zuordnungsspiel

Bevor es losgeht

Legen Sie den Spielplan in die Tischmitte. Das Kissen-Plättchen kommt mit der Erbse nach oben auf das gelbe Kissen in der Spielplanmitte. Darüber stellen Sie das Prinzessinnenbett. Legen Sie die Daunendecke mit der Lasche nach oben auf das Bett. Die quadratischen Plättchen werden offen auf den passenden Bereich des Spielplans gelegt. Die runden Plättchen werden bis auf die Erbse verdeckt gemischt und auf dem pinkfarbenen Teppich mit der Krone gestapelt. Das runde Erbsenplättchen kommt unter diesen Stapel. Stellen Sie Enni Erbsenprinzessin neben das Bett.





Jetzt geht's los

Sagen Sie als Einleitung: *„Liebe Enni Erbsenprinzessin, jetzt ist Schlafenszeit. Ich bringe dich ins Bett und decke dich schön zu.“* Legen Sie die Prinzessin in ihr Bett, indem Sie sie unter die Lasche der Daunendecke stecken.

Wer heute Mittag geschlafen hat (oder das jüngste Kind) darf beginnen und dreht das obere runde Plättchen um. Das Kind schlüpft in die Rolle von Enni Erbsenprinzessin, nimmt die Spielfigur aus dem Bett und sagt:

„Ich möchte ja gerne ins Bett gehen. Aber ich kann noch nicht schlafen, weil ...“

Hier fügt es das Motiv des Plättchens ein, z.B. *„... mein Schmusetier fehlt.“*

Ohne Schmusetier kann ich leider nicht einschlafen!“

Jetzt schaut das Kind, wo das Motiv auf den quadratischen Plättchen abgebildet ist und zeigt darauf.

Hat das Kind das richtige Motiv gefunden und darauf gezeigt?

- Ja. Super! Das Kind legt die beiden Plättchen offen neben sich.
- Nein. Alle helfen zusammen und schauen gemeinsam noch einmal genau nach, wo das richtige Plättchen ist ... so lange, bis es gefunden wurde.

Nehmen Sie nun die Spielfigur und sagen Sie:

„Liebe Enni Erbsenprinzessin, jetzt ist aber wirklich Schlafenszeit.“

Bitte geh zurück ins Bett und schlafe ein.“ Stecken Sie die Prinzessin wieder unter die Lasche der Daunendecke.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe, nimmt die Spielfigur aus dem Bett und sagt: *„Ich möchte ja gerne ins Bett gehen. Aber ich kann noch nicht schlafen, weil ...“*

Ende des Spiels

Wenn das runde Plättchen mit der Erbse offen auf dem Spielplan liegt, kann der Grund, warum Enni nicht einschlafen kann, nur noch die Erbse sein. Alle rufen gemeinsam:

„Die Erbse! Jetzt kann es nur noch die Erbse sein.“

Nun helfen alle zusammen: Ein Kind hebt die Daunendecke vom Bett herunter, ein Kind stellt das Bett beiseite und dann kann das Kissen-Plättchen vom Spielplan genommen und umgedreht auf den Sessel gelegt werden. Jetzt sehen alle, dass die Erbse auf dem Sessel liegt und nicht mehr unter dem Prinzessinnenbett. Wenn das Bett und die Decke wieder hergerichtet wurden, kann sich Enni Erbsenprinzessin endlich hineinkuscheln und schön einschlafen. Alle geben sich die Hände und sagen *„Gute Nacht liebe Erbsenprinzessin“*.

Damit ist das Spiel zu Ende und alle legen sich schlafen.



Die beiden Spiele sind bewusst sehr ähnlich gehalten, um den Kleinkindern das Spiel nach Regeln zu erleichtern. Beide Spiele können zudem als beruhigende Abendrituale gespielt werden. Das Zuordnungsspiel (= Spiel 1) ist ein guter Einstieg ins Regelspiel. Das Memo-Spiel (= Spiel 2) ist dann bereits etwas schwieriger, da sich die Kinder mehr merken und etwas stärker konzentrieren müssen.



Spiel 2: Enni kann nicht einschlafen!

Ein erstes kooperatives Memo-Spiel

Bevor es losgeht

Legen Sie den Spielplan in die Tischmitte. Das Kissen-Plättchen kommt mit der Erbse nach oben auf das gelbe Kissen in der Spielplanmitte. Darüber stellen Sie das Prinzessinnenbett. Legen Sie die Daunendecke mit der Lasche nach oben auf das Bett. Die quadratischen Plättchen werden gemischt und **verdeckt** als Raster neben den Spielplan gelegt. Die runden Plättchen werden bis auf die Erbse **verdeckt** gemischt und auf dem pinkfarbenen Teppich mit der Krone gestapelt. Das runde Erbsenplättchen kommt unter diesen Stapel. Stellen Sie Enni Erbsenprinzessin neben das Bett.



Jetzt geht's los

Sagen Sie als Einleitung: *„Liebe Enni Erbsenprinzessin, jetzt ist Schlafenszeit. Ich bringe dich ins Bett und decke dich schön zu.“* Legen Sie die Prinzessin in ihr Bett, indem Sie sie unter die Lasche der Daunendecke stecken.

Das älteste Kind darf beginnen und dreht das oberste runde Plättchen um. Das Kind schlüpft in die Rolle von Enni Erbsenprinzessin, nimmt die Spielfigur aus dem Bett und sagt: *„Ich möchte ja gerne ins Bett gehen. Aber ich kann noch nicht schlafen, weil ...“* Hier fügt es das Motiv des Plättchens ein, z.B. *„... wir noch gar kein Bilderbuch angeschaut haben. Ohne Gutenachtgeschichte kann ich leider nicht einschlafen!“* Jetzt deckt das Kind eines der quadratischen Plättchen um, von dem es denkt, dass darunter das gesuchte Motiv abgebildet ist.



Ist es das gesuchte Motiv?

- Ja. Super! Das Kind legt die beiden Plättchen offen in den passenden Bereich des Zimmers.
- Nein. Das Kind verdeckt das quadratische Plättchen wieder, wenn alle es gesehen haben. Dann versucht das nächste Kind sein Glück, bis das gesuchte Motiv gefunden wurde.

Nehmen Sie nun die Spielfigur und sagen Sie: *„Liebe Enni Erbsenprinzessin, jetzt ist aber wirklich Schlafenszeit. Bitte geh zurück ins Bett und schlafe ein.“* Legen Sie die Prinzessin wieder unter die Lasche der Daunendecke.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe, nimmt die Spielfigur aus dem Bett und sagt: *„Ich möchte ja gerne ins Bett gehen. Aber ich kann noch nicht schlafen, weil ...“*

Ende des Spiels

Wenn das runde Plättchen mit der Erbse offen auf dem Spielplan liegt, kann der Grund, warum Enni nicht einschlafen kann, nur noch die Erbse sein. Alle rufen gemeinsam: *„Die Erbse! Jetzt kann es nur noch die Erbse sein.“*

Nun helfen alle zusammen: Ein Kind hebt die Daunendecke vom Bett herunter, ein Kind stellt das Bett beiseite und dann kann das Kissen-Plättchen vom Spielplan genommen und umgedreht auf den Sessel gelegt werden. Jetzt sehen alle, dass die Erbse auf dem Sessel liegt und nicht mehr unter dem Prinzessinnenbett. Wenn das Bett und die Decke wieder hergerichtet wurden, kann sich Enni Erbsenprinzessin endlich hineinkuscheln und schön einschlafen. Alle geben sich die Hände und sagen *„Gute Nacht liebe Erbsenprinzessin“*. Damit ist das Spiel zu Ende und alle legen sich schlafen.





Die Prinzessin auf der Erbse

Ein Märchen nach Hans Christian Andersen

Es war einmal ein Prinz, der suchte eine Prinzessin. Er reiste in viele Länder, um die richtige zu finden. Dort traf er viele Prinzessinnen, aber keine war so, wie er sich seine Frau vorgestellt hatte. Traurig kehrte er in sein Schloss zurück.

Eines Abends, während eines schlimmen Gewitters, klopfte jemand an das Schlosstor. Der König ließ das Tor öffnen und davor stand ein Mädchen. Ihre Kleider und Haare waren vom Regen und Sturm ganz nass und zerzaust. Aber sie sagte, sie sei eine richtige Prinzessin. Um das zu prüfen, bereitete die misstrauische Königin ihr ein ganz besonderes Bett zum Schlafen vor: Sie legte eine Erbse auf den Boden des Bettes und stapelte viele Matratzen darüber. Auf jede Matratze legte sie noch eine weiche Daunendecke. Oben auf diesem Bettenturm sollte die Prinzessin schlafen: Eine echte Prinzessin, dachte die Königin, würde spüren, dass etwas darunter versteckt war.

Am nächsten Morgen wurde das Mädchen gefragt, wie es geschlafen hätte. „Sehr schlecht“, antwortete es. „Ich habe kein Auge zugetan, weil in meinem Bett etwas sehr, sehr Hartes gelegen hat.“ Da wusste die königliche Familie, dass dieses Mädchen eine richtige Prinzessin war. Der Prinz hielt um die Hand der Prinzessin an und es wurde eine große, wunderschöne Hochzeit gefeiert.



My Very First Games

Sleepy Princess - Good night

A beginner's matching game and adorable memory game for 1 to 4 little princesses and princes ages 2 years and older.

Author: Liesbeth Bos
Illustrations: Marina Rachner
Game duration: 5 minutes

Contents

1 game board, 1 Penny Pea princess, 1 downy comforter, 1 princess bed, 7 round memory tiles, 6 square memory tiles, 1 pillow tile, 1 set of instructions

Dear Parents,

Thank you for choosing this game from the *My Very First Games* series. You've made an excellent choice, providing your child an opportunity to develop important skills in a playful manner.

Certainly you're familiar with this storyline. It's time for bed and little Penny Pea princess climbs into her princess bed. The bed is really quite cozy, but something keeps annoying the little princess, and she simply cannot settle down. Is she thirsty? Is her stuffed animal missing?

Who can help Penny Pea princess? Join the children in finding out just why the Pea princess cannot fall asleep.

To find out exactly what happens in the fairy tale *The Princess and the Pea*, you can read aloud the story provided at the end of these instructions.

We wish you plenty of pleasure playing and tucking into bed together.
 Your Children's Inventors



Before playing for the first time, carefully press the tiles out of the perforated cardboard.

Important: Immediately dispose of the remaining pieces from the perforated cardboard to eliminate any choking hazards.



Creative play & discovering details

In creative play, your child becomes familiar with the game materials. Together, look at all the illustrations on the game board and images on the memory tiles. Talk together about all the wonderful discoveries there are to make in the princess's bedroom. Your child can play little role games with Penny Pea princess, bringing her to bed. You could talk about what helps little princesses and princes fall asleep and what they do before going to bed. Before playing the game, practice matching the square memory tiles to the corresponding areas in the room. Each memory tile image can be found in one area of the royal bed-chamber. The colored backgrounds help children make the match accordingly.

Older children, who are already familiar with the game materials, can also be asked specific questions about die Penny Pea princess. For example; Where is the potty? Did you see the picture book? Can you find the little lamb and the cuddly? What is on the table? And so on.



Game 1: Sweet dreams little princess!

A very first matching game

Before playing

Place the game board in center of the playing area. Lay the pillow tile, pea side up, on the yellow pillow in the center of the game board and put the princess bed on top of it. Lay the downy comforter on top of the bed with the opening topside. The square tiles are placed face up on the corresponding areas of the game boards. All of the round tiles, except the pea tile, are shuffled and set face down in a pile on the pink rug bearing the crown symbol. The round pea tile is placed face down at the bottom of this pile. Penny Pea princess is placed beside the bed.



Let's play!

Open the game by saying, *"Dear Penny Pea princess it is time to go to sleep. I will bring you to bed and tuck you in comfortably."* Now lay the princess inside the opening in the downy comforter.

The child who took a nap this afternoon or the youngest child begins by turning over the top round tile. The child plays the part of Penny Pea princess by taking the play figure out of bed and saying,

"I would really like to go to bed, but I cannot sleep because ..."

and names the image on the tile. For example, ... *"my stuffed animal is missing and without it I cannot sleep!"*

Now, the child looks for the matching image on the square tiles and points to the one she thinks is correct.

Is the child pointing to the correct matching image?

- Yes. Wonderful! The child now takes both tiles and places them face up in front of her.
- No. Too bad! Now everyone joins in the search, looking closely until the correct tile has been discovered.

The grownup takes the play figure and says *"Dear Penny Pea princess, it is getting quite late. Please go back to bed and go to sleep."* Place the princess back inside her downy comforter.

Now it is the next child's turn to take Penny Pea princess out of bed and say: *"I would really like to go to bed, but I cannot sleep because ..."*

End of the game

When the last round tile is turned over on the game board for everyone to see, it becomes clear that the pea is what is keeping Penny awake. Everyone calls out together, *"The pea! It can only be the pea!"*

Now everyone helps to solve the problem. One child takes the downy comforter from the bed, another player sets the bed aside and the pillow tile is discovered. The pillow tile is then placed on the easy chair where everyone can see it! The pea is no longer under her bed, it is now on the easy chair. The princess bed is replaced and made up nicely so Penny Pea princess can snuggle down and finally fall straight to sleep. Everyone joins hands and calls gently, *"Good night, dear Pea princess."*

The game is now over and everyone can go to sleep, too.



To help small children play by rules, both games have been intentionally designed in a similar fashion. In addition, both games can be played as a soothing evening ritual. Game 1, the matching game is an excellent introduction to playing by the rules. The memory game, game 2, is a bit more difficult since the children need to concentrate more to remember where the tiles are.



Game 2: Penny cannot sleep!

A first cooperative memory game

Before playing

Place the game board in the center of the playing area. Lay the pillow tile, pea side up, on the yellow pillow in the center of the game board and put the princess bed on top of it. Lay the downy comforter on top of the bed with the opening topside. Shuffle the square tiles and lay them **face down** in a grid next to the game board. The round tiles are mixed **without the children seeing them** and stacked face down on the pink rug bearing the crown symbol. The round pea tile is placed at the bottom of this pile. Penny Pea princess is placed beside the bed.

ENGLISH



Let's play!

Open the game by saying, *"Dear Penny Pea princess, it is time to go to sleep. I will bring you to bed and tuck you in comfortably."* Now lay the princess inside the opening in the downy comforter.

The oldest child begins by turning over the top round tile. The child plays the part of Penny Pea princess by taking the play figure out of bed and saying, *"I would really like to go to bed, but I cannot sleep because ..."* and names the image on the tile. For example, *"...we haven't looked at a picture book yet, and without a goodnight story I simply cannot fall asleep!"*

The child turns over one of the square tiles, hoping to find the matching image.

Do the images match?

- Yes. Excellent! The child lays both tiles in the appropriate area of the royal bedchamber.
- No. The child turns the square tile back over after everyone has had chance to see it. Now the next child tries his luck, and so on until the matching tile has been found.

The grownup takes the play figure and says *"Dear Penny Pea princess, it is getting quite late. Please go back to bed and go to sleep."* Place the princess back inside her downy comforter.

Now it is the next child's turn to take Penny Pea princess out of bed and say *"I would really like to go to bed, but I cannot sleep because ..."*

End of the game

When the last round tile is turned over on the game board for everyone to see, it becomes clear that the pea is what is keeping Penny awake. Everyone calls out together, *"The pea! It can only be the pea!"* Now everyone helps to solve the problem. One child takes the downy comforter from the bed, another then sets the bed aside and the pillow tile is discovered. The pillow tile is then placed on the easy chair where everyone can see it. The pea is no longer under her bed, it is now on the easy chair. The princess bed is replaced and made up nicely so Penny Pea princess can snuggle down and finally fall straight to sleep. Everyone joins hands and calls gently *"Good night dear Pea princess."*

The game is now over and everyone can go to sleep, too.





The Princess and the Pea

A fairy tale by Hans Christian Andersen

There once was a prince who was looking for his very own princess. He traveled many lands to find just the right one. On his journey, he met many princesses, but not one of them was how he imagined his future wife to be. Sad and disappointed, he returned to his castle alone.

One evening, during a raging thunder storm, someone knocked on the palace door. The king ordered the door to be opened, and there stood a girl. Her clothing and hair were dripping wet and horribly mussed from the wind and rain. But the girl insisted that she was an honest to goodness princess. To find out if this was true, the queen prepared a very special bed in which the girl should sleep.

The queen laid a pea on the bottom of the bed, stacking many mattresses on top of it. On each mattress she also laid a soft, downy comforter. The girl was to sleep on top of this tower of bedding. If she was a true princess, the queen thought to herself, she would notice that something was hidden in the bed.

The next morning, the girl was asked how she had slept. "Terribly!" she answered. "I could not sleep at all because there was something very, very hard hidden in my bed." Now the royal family knew that this girl was truly a princess. The prince asked for the princess's hand and the whole kingdom rejoiced at their wonderfully beautiful wedding.



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.



FRANÇAIS

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.

FRANÇAIS



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.



Mijn eerste spellen

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 rollenspellen 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 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. Leg de vierkante plaatjes open op de bijpassende delen van het spelbord. De ronde plaatjes (behalve de erwt) worden verdekt gemengd en op het roze tapijt met de kroon gestapeld. Leg het ronde plaatje met de erwt 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 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. *"... 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 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 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.



NEDERLANDS

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.



Mis primeros juegos

La princesa y el guisante - Buenas noches



Un primer juego de clasificación y un gracioso juego de memoria para 1 - 4 princesitas y principitos a partir de los 2 años.

Autora: Liesbeth Bos
Ilustraciones: Marina Rachner
Duración de una partida: 5 minutos

Contenido del juego:

1 tablero de juego; 1 Pili, la princesa del guisante; 1 edredón; 1 cama de princesas; 7 fichas redondas; 6 fichas cuadradas; 1 ficha almohada, 1 instrucciones del juego

Queridos padres:

Nos alegra que hayan escogido este juego de la serie *Mis primeros juegos*. Se han decidido ustedes por el juguete correcto y con él van a abrirle a su hijo muchas perspectivas para desarrollarse jugando.

Seguro que la siguiente situación les es familiar: es la hora de irse a dormir y la pequeña Pili, la princesa del guisante, se sube a su cama de las princesas. Realmente se encuentra bien cómoda en ella, pero hay algo que molesta a la princesa y no la deja dormir en paz.

¿Es que tiene sed o le falta su animalito de peluche?

¿Quién puede ayudar a Pili, la princesa del guisante? Busquen ustedes también con los niños la causa y averigüen lo que impide dormir a la princesa del guisante.

Quien quiera saber con más exactitud lo que sucede en el cuento "*La princesa encima del guisante*" lo encontrará al final de estas instrucciones en forma de historieta para leer en voz alta.

Mucha diversión al jugar conjuntamente y al llevar a la cama les desean los inventores para niños



¡Por favor, antes de jugar por primera vez, retiren con cuidado las fichas de la tabla! Importante: desháganse inmediatamente de las partes restantes de la tabla para que no haya peligro de que los niños pequeños se las lleven a la boca.



Jugar libremente y descubrir detalles

En el juego libre su hijo se entretiene con el material de juego. ¡Jueguen ustedes también! Exploren juntos las ilustraciones del tablero de juego y las fichas, y hablen de todas las cosas que hay por descubrir en la habitación de las princesas. Su hijo puede interpretar pequeños juegos de rol con Pili, la princesa del guisante, y llevarla a la cama. Ustedes pueden hablar con su hijo sobre las cosas que ayudan a quedarse dormido y sobre todas las cosas que hacen antes de acostarse.

Antes de jugar, practiquen la clasificación de las fichas cuadradas en el espacio correspondiente de la habitación: los motivos de las fichas pueden verse en una zona de la habitación. El color de fondo ayuda en la clasificación.

Pueden formular preguntas acerca de los detalles que figuran en torno a Pili, la princesa del guisante, a los niños que sean algo mayores y que ya conozcan el material de juego. Algunos ejemplos: ¿Dónde está el orinal? ¿Has visto el cuento? ¿Dónde están el corderito y el paño para bebés? ¿Qué hay encima de la mesa?, etc.



Juego 1: Duérmete, princesita, duérmete ya...

Un primer juego de clasificación

Antes de empezar

Pongan el tablero de juego en el centro de la mesa. La ficha de la almohada va con el guisante boca arriba encima de la almohada amarilla en el centro del tablero de juego. Coloquen encima la cama de las princesas. Pongan el edredón de plumas con la abertura boca arriba encima de la cama. Las fichas cuadradas se ponen boca arriba encima de la zona correspondiente del tablero de juego. Las fichas redondas, con excepción del guisante, se mezclan boca abajo y se apilan sobre la alfombra de color rosa que tiene dibujada una corona. La ficha redonda del guisante va debajo de esta pila. Pongan a Pili, la princesa del guisante, al lado de la cama.



Comienza la función

Digan ustedes como introducción: *"Querida Pili, princesa del guisante, ya es hora de irse a dormir. Voy a llevarte a la cama y a taparte para que duermas bien".*

Comienza quien haya dormido la siesta hoy (o el niño más pequeño) y da la vuelta a la primera ficha redonda de la pila. Ese niño interpretará el papel de Pili, la princesa del guisante, cogerá la figurita de la cama y dirá:

"Quiero irme a la cama, pero no puedo dormir porque..."

Aquí añadirá el motivo que figura en la ficha, por ejemplo, *"...me falta mi osito de peluche. ¡Sin mi osito de peluche no me puedo dormir!"*

Ahora, el niño mirará dónde está dibujado el motivo que aparece en la ficha cuadrada y lo señalará con el dedo.

¿El niño ha encontrado el motivo correcto y lo ha señalado con el dedo?

- Sí. ¡Estupendo! Se quedará con las dos fichas y las colocará a su lado boca arriba.
- No. Todos ayudan juntos y mirarán conjuntamente dónde está el motivo correcto hasta que lo encuentren.

Cojan ahora la figurita y digan:

"Querida Pili, princesa del guisante, ahora sí que es la hora de irse a dormir. Por favor, regresa a tu cama y acuéstate". Vuelvan a acostar a la princesa metiéndola por la abertura del edredón.

A continuación es el turno del siguiente niño que cogerá la figurita de la cama y dirá:

"Quiero irme a la cama, pero no puedo dormir porque..."

Final del juego

Cuando solo quede la ficha redonda con el guisante sobre el tablero de juego, entonces el motivo por el cual Pili no puede quedarse dormida solo podrá ser el guisante. Entonces exclamarán todos juntos:

"¡El guisante! Solo puede ser el guisante la causa".

Ahora todos ayudarán conjuntamente: un niño apartará el edredón de la cama, otro niño pondrá la cama a un lado y entonces podrá quitarse del tablero de juego la ficha de la almohada y colocarla, girada, encima del sillón. Ahora pueden ver todos que el guisante está en el sillón y ya no debajo de la cama de las princesas. Cuando la cama y el edredón vuelvan a estar en su sitio, Pili, la princesa del guisante, podrá acostarse finalmente para dormir como un lirón. Todos se darán la mano y exclamarán: *"¡Buenas noches, querida princesa del guisante!"*.

Así se da por terminada esta partida y todos se echarán a dormir.



Los dos juegos se parecen mucho y esto se ha hecho así a propósito para facilitar a los niños pequeños el juego con reglas. Además, ambos juegos pueden jugarse todas las noches como rituales para relajarse en el momento de irse a dormir. El juego de clasificación (= juego 1) es una buena iniciación al juego con reglas. El juego de memoria (= juego 2) es algo más complicado porque los niños tienen que memorizar más cosas y concentrarse con mayor intensidad.



Juego 2: ¡Pili no puede quedarse dormida!

Un primer juego de memoria cooperativo

Antes de empezar

Pongan el tablero de juego en el centro de la mesa. La ficha de la almohada va con el guisante boca arriba encima de la almohada amarilla en el centro del tablero de juego. Coloquen encima la cama de las princesas. Pongan encima de la cama el edredón con la abertura boca arriba. Las fichas cuadradas se mezclan y se ponen **boca abajo** formando una cuadrícula junto al tablero de juego. Las fichas redondas, con excepción del guisante, se mezclan **boca abajo** y se apilan sobre la alfombra de color rosa que tiene dibujada una corona. La ficha redonda del guisante va debajo de esta pila. Pongan a Pili, la princesa del guisante, al lado de la cama.



Comienza la función

Digan ustedes como introducción: *“Querida Pili, princesa del guisante, ya es hora de irse a dormir. Voy a llevarte a la cama y a taparte para que duermas bien”*. Acuesten a la princesa en su cama metiéndola por la abertura del edredón.

Comienza el niño más mayor dando la vuelta a la primera ficha redonda de la pila. Ese niño interpretará el papel de Pili, la princesa del guisante, cogerá la figurita de la cama y dirá: *“Quiero irme a la cama, pero no puedo dormir porque...”*. Aquí añadirá el motivo que figura en la ficha, por ejemplo, *“...no hemos leído ningún cuento. ¡Sin una historietita de buenas noches no me puedo quedar dormida!”*

Ahora, el niño dará la vuelta a una de las fichas cuadradas donde él piensa que puede estar dibujado el motivo buscado.

¿Es el motivo buscado?

- Sí. ¡Estupendo! El niño pone las dos fichas boca arriba en la zona correspondiente de la habitación.
- No. El niño vuelve a dar la vuelta a la ficha cuadrada después de que todos la hayan visto. Entonces probará fortuna el siguiente niño hasta que se encuentre el motivo buscado.

Cojan ahora la figurita y digan: *"Querida Pili, princesa del guisante, ahora sí que es la hora de irse a dormir. Por favor, regresa a tu cama y duérmete"*. Vuelvan a acostar a la princesa metiéndola por la abertura del edredón.

A continuación será el turno del siguiente niño que cogerá la figurita de la cama y dirá: *"Quiero irme a la cama, pero no puedo dormir porque..."*.

Final del juego

Cuando solo quede la ficha redonda con el guisante sobre el tablero de juego, entonces el motivo por el cual Pili no puede quedarse dormida solo podrá ser el guisante. Entonces exclamarán todos juntos: *"¡El guisante! Solo puede ser el guisante la causa"*.

Ahora todos ayudarán conjuntamente: un niño apartará el edredón de la cama, otro niño pondrá la cama a un lado y entonces podrá quitarse del tablero de juego la ficha de la almohada y colocarla, girada, encima del sillón. Ahora pueden ver todos que el guisante está en el sillón y ya no debajo de la cama de las princesas. Cuando la cama y el edredón vuelvan a estar en su sitio, Pili, la princesa del guisante, podrá acostarse finalmente para dormir como un lirón. Todos se darán la mano y exclamarán: *"¡Buenas noches, querida princesa del guisante!"*.

Así se dará por terminada esta partida y todos se echarán a dormir.





La princesa y el guisante

Un cuento de Hans Christian Andersen

Érase una vez un príncipe que buscaba a una princesa. Viajó a muchos países para encontrar a una princesa de verdad. En su viaje encontró a muchas princesas, pero ninguna era tal como él se había imaginado a su futura esposa, así que regresó compungido a su castillo.

Una noche, durante una tormenta terrible, alguien llamó al portón del castillo. El rey mandó abrir el portón y se encontraron a una muchacha que tenía la ropa y el cabello completamente mojados a causa de la lluvia y de la tormenta y que estaba muy despeinada. La muchacha dijo que era una princesa de verdad.

Para comprobar si era cierto lo que decía, la reina, que era una persona muy desconfiada, le preparó una cama muy especial para que durmiera en ella. Puso un guisante en la base de la cama y apiló un montón de colchones encima. En cada colchón puso, además, un edredón blando de plumas. La princesa debía dormir en lo alto de esa torre de camas. "Una verdadera princesa", pensó la reina, "se dará cuenta sin duda de que hay algo escondido abajo".

A la mañana siguiente preguntaron a la muchacha qué tal había dormido. "Malísimamente mal", respondió. "No he podido pegar ojo porque en mi cama había algo muy, pero que muy duro". Fue así como la familia real comprobó que la muchacha era una princesa de verdad. El príncipe le pidió la mano, ella aceptó y entonces celebraron una boda por todo lo alto.



I miei primi giochi

La principessa sul pisello - Buona notte



Un primo gioco di classificazione e un delizioso gioco di memoria, per 1 - 4 principessine e principini a partire da 2 anni.

Autrice: Liesbeth Bos
Illustrazioni: Marina Rachner
Durata del gioco: 5 minuti

Contenuto:

1 tabellone, 1 principessa sul pisello Paolina, 1 piumino, 1 letto della principessa, 7 tavolette memo rotonde, 6 tavolette memo quadrate, 1 tavoletta cuscino, 1 istruzioni di gioco

Cari genitori,

siamo felici che abbiate scelto questo gioco della serie *I miei primi giochi*. Avete fatto un'ottima scelta, offrendo al vostro bambino molte possibilità di svilupparsi attraverso il gioco.

Certamente conoscete già questa situazione: è ora di andare a dormire e Paolina, la piccola principessa sul pisello, si sdraia sul suo letto di principessa. A dire il vero è proprio comodo, ma qualcosa continua a infastidire la principessa, che non riesce a calmarci. Forse ha ancora sete o le manca il suo peluche?

Chi può aiutare la principessa sul pisello Paolina? Scoprite insieme ai bambini che cos'è che impedisce alla principessa sul pisello di prendere sonno.

Chi vuole conoscere meglio la favola "La Principessa sul pisello" può leggere il racconto alla fine delle istruzioni di gioco.

I vostri inventori per bambini vi augurano buon divertimento, giocando insieme e mettendo a letto la principessa.



Prima di giocare, rimuovete le tavolette dal pannello premendole con delicatezza! Importante: gettate subito le parti restanti del pannello per evitare che i bambini piccoli possano ingoiarle.

ITALIANO



Gioco libero e scoperta dei dettagli

Nel gioco libero il bambino si diverte a giocare con il materiale. Scoprite insieme ai vostri bimbi le illustrazioni del tabellone e delle tavolette memo, e parlate di tutto quello che c'è da scoprire nella camera della principessa. Il vostro bambino può fare piccoli giochi di ruolo con la principessa sul pisello Paolina e metterla a letto. Insieme potete parlare di che cosa aiuta a prendere sonno e di tutto quello che si fa prima di andare a dormire.

Prima di giocare esercitatevi ad abbinare ogni tavoletta quadrata alla rispettiva zona nella camera: i motivi delle tavolette si trovano ciascuno in una zona della camera. Lo sfondo colorato aiuta l'abbinamento.

Ai bambini più grandicelli e che conoscono già il materiale di gioco potete anche fare domande dettagliate sulla principessa sul pisello. Ad esempio: Dov'è il vasino? Hai visto il libro illustrato? Dove sono l'agnellino e il pupazetto preferito? Che cosa c'è sul tavolo? ecc.



Gioco n. 1: Dormi, dormi, principessina!

Un primo gioco di classificazione!

Prima di iniziare

Mettete il tabellone al centro del tavolo. La tavoletta cuscino con il pisello rivolto verso l'alto va sul cuscino giallo al centro del tabellone. Metteteci sopra il letto della principessa. Stendete sul letto il piumino con la parte aperta rivolta verso l'alto. Le tavolette quadrate vanno sistemate scoperte nelle zone corrispondenti del tabellone. Le tavolette rotonde, escluso il pisello, vengono mescolate coperte e impilate sul tappeto rosa con la corona. La tavoletta rotonda con il pisello va messa sotto questa pila. Mettete accanto al letto la principessa sul pisello Paolina.



Si comincia

Iniziate con queste parole: *“Cara principessa sul pisello Paolina, adesso è ora di andare a dormire. Ti metto a letto e ti copro bene”*. Mettete la principessa nel suo letto infilandola sotto l’apertura del piumino.

Chi oggi ha dormito fino a mezzogiorno (o il bambino più piccolo) comincia e gira la tavoletta rotonda più in alto. Il bambino si cala nel ruolo della principessa sul pisello Paolina; toglie la figura dal letto e dice:

“Vorrei proprio andare a letto. Ma non riesco ancora a dormire perché ...”

Qui introduce il motivo della tavoletta, per es. *“... mi manca il mio peluche. Purtroppo senza peluche non riesco ad addormentarmi!”*

Ora il bambino cerca su quale tavoletta quadrata è raffigurato il motivo e lo indica.

Il bambino ha trovato e indicato il motivo giusto?

- Sì. Perfetto! Il bambino mette le due tavolette scoperte accanto a sé.
- No. Tutti aiutano a cercare ancora insieme dove sia la tavoletta giusta ... e continuano finché non l’hanno trovata.

Ora prendete la figura e dite:

“Cara principessa sul pisello Paolina, adesso è ora di andare a dormire. Ti prego, torna a letto e cerca di dormire”. Rimettete la principessa sotto l’apertura del piumino.

Poi il turno passa al prossimo bambino, che toglie la figura dal letto e dice: *“Vorrei proprio andare a letto. Ma non riesco ancora a dormire perché ...”*

Conclusione del gioco

Quando la tavoletta rotonda con il pisello resta scoperta sul tabellone, il motivo per cui Paolina non riesce a prendere sonno non può essere altro che il pisello. Tutti insieme esclamano:

“Il pisello! Dunque non può essere che il pisello”.

Quindi tutti insieme danno una mano: un bambino toglie dal letto il piumino, un altro bambino mette da parte il letto, così si potrà prendere dal tabellone la tavoletta cuscino e metterla capovolta sulla poltrona. Ora tutti vedono che il pisello è sulla poltrona e non più sotto il letto della principessa. Quando il letto è di nuovo fatto con la coperta al suo posto, finalmente la principessa sul pisello Paolina può accoccolarsi e addormentarsi bene. Tutti si danno la mano e dicono *“Buona notte cara principessa sul pisello”*.

Così il gioco termina e tutti vanno a dormire.



Entrambi i giochi sono volutamente molto simili, per facilitare ai più piccini il gioco secondo le regole. Si possono fare anche entrambi i giochi come rito serale calmante. Il gioco di classificazione (= gioco n. 1) è un buon modo per cominciare a giocare secondo le regole. Il gioco di memoria (= gioco n. 2) è un po' più difficile, perché i bambini devono memorizzare e concentrarsi di più.



Gioco n. 2: Paolina non riesce a prendere sonno!

Un primo gioco cooperativo di memoria

Prima di iniziare

Mettete il tabellone al centro del tavolo. La tavoletta cuscino con il pisello rivolto verso l'alto va messa sul cuscino giallo al centro del tabellone. Metteteci sopra il letto della principessa. Stendete sul letto il piumino con la parte aperta rivolta verso l'alto. Mescolate le tavolette quadrate **coperte** e formate con esse una griglia, posizionata accanto al tabellone. Le tavolette rotonde, escluso il pisello, vengono mescolate **coperte** e impilate sul tappeto rosa con la corona. La tavoletta rotonda con il pisello va messa sotto questa pila. Mettete accanto al letto della principessa sul pisello Paolina.



Si comincia

Iniziate con queste parole: *“Cara principessa sul pisello Paolina, adesso è ora di andare a dormire. Ti metto a letto e ti copro bene”*. Mettete la principessa nel suo letto infilandola sotto l’apertura del piumino.

Il bambino più grande comincia e gira la tavoletta rotonda più in alto. Il bambino si cala nel ruolo della principessa sul pisello Paolina, toglie la figura dal letto e dice: *“Vorrei proprio andare a letto. Ma non riesco ancora a dormire perché ...”* Qui introduce il motivo della tavoletta, per es. *“... non abbiamo ancora guardato neanche un libro illustrato. Purtroppo, senza una storia della buonanotte non riesco ad addormentarmi!”* Quindi il bambino scopre una tavoletta quadrata su cui crede sia raffigurato il motivo che cerca.

È questo il motivo che sta cercando?

- Sì. Perfetto! Il bambino mette entrambe le tavolette scoperte nella zona corrispondente della camera
- No. Il bambino copre nuovamente la tavoletta quadrata, dopo che tutti l'hanno vista. Poi il prossimo bambino tenta la fortuna, finché non si trova il motivo che si sta cercando.

Ora prendete la figura e dite: *"Cara principessa sul pisello Paolina, adesso è ora di andare a dormire. Ti prego, torna a letto e cerca di dormire"*. Rimettete la principessa sotto l'apertura del piumino.

Poi il turno passa al prossimo bambino, che toglie la figura dal letto e dice: *"Vorrei proprio andare a letto. Ma non riesco ancora a dormire perché ..."*

Conclusione del gioco

Quando la tavoletta rotonda con il pisello resta scoperta sul tabellone, il motivo per cui Paolina non riesce a prendere sonno non può essere altro che il pisello. Tutti insieme esclamano: *"Il pisello! Dunque non può essere che il pisello"*. Ora tutti insieme danno una mano: un bambino toglie dal letto il piumino, un altro bambino mette da parte il letto, così si potrà prendere dal tabellone la tavoletta cuscino e metterla capovolta sulla poltrona. Ora tutti vedono che il pisello è sulla poltrona e non più sotto il letto della principessa. Quando il letto è di nuovo fatto con la coperta al suo posto, finalmente la principessa sul pisello Paolina può accoccolarsi e addormentarsi bene. Tutti si danno la mano e dicono *"Buona notte, cara principessa sul pisello"*. Così il gioco termina e tutti vanno a dormire.





La principessa sul pisello

Una fiaba ispirata a Hans Christian Andersen

C'era una volta un principe che era in cerca di una principessa. Viaggiò in lungo e in largo per trovare la ragazza giusta. Durante il viaggio incontrò molte principesse, ma nessuna rispondeva alle sue aspettative. Tutto triste, tornò nel suo castello.

Una sera, mentre fuori c'era un terribile temporale, qualcuno bussò al portone del castello. Il re fece aprire il grande portone e vide che lì davanti si trovava una ragazza. I suoi vestiti e i capelli erano bagnati dalla pioggia e sporchi di fango. Lei disse che però era una vera principessa.

Per verificare se quello che diceva la ragazza era la verità, la regina madre, molto sospettosa, decise di prepararle un letto tutto particolare: mise un pisello sulla base del letto e vi fece accatastare sopra molti materassi. Su ogni materasso fece mettere anche un morbido piumino. La principessa avrebbe dovuto dormire su questo letto a torre: una vera principessa, pensava la regina madre, si accorgerebbe di quello che è nascosto sotto tutto quel mucchio.

La mattina dopo venne chiesto alla ragazza come aveva dormito. "Molto male", rispose. "Non ho chiuso occhio tutta la notte, perché nel mio letto c'era qualcosa di molto, molto duro". A quel punto la famiglia reale ebbe la conferma che si trattava di una vera principessa. Il principe prese la mano della principessa, e fu celebrato un grandioso e bellissimo matrimonio.



Liebe Kinder, liebe Eltern,

nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden. Kein Problem! Unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.



Dear Children and Parents,

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and nowhere to be found. No problem! At www.haba.de/Ersatzteile you can find out whether this part is still available for delivery.

Chers enfants, chers parents,

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via www.haba.de/Ersatzteile si la pièce est encore disponible.

Beste ouders, lieve kinderen,

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is niet meer te vinden. Geen probleem! Onder www.haba.de/Ersatzteile kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

Queridos niños, queridos padres:

Después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza del material de juego que no se puede encontrar en ninguna parte. ¡Ningún problema! En www.haba.de/Ersatzteile podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

Cari bambini e cari genitori,

dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte? Nessun problema! Sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.

Queridos pais, queridas crianças,

Depois de alguns jogos engraçados verificou-se a falta de algumas peças que não conseguem ser encontradas. Não faz mal! Sob www.haba.de/Ersatzteile pode perguntar se a peça ainda é disponível.

Kære børn, kære forældre,

det kan forekomme at man efter en sjov omgang med dette HABA-spil ikke kan finde reglerne mere. Intet problem! Du kan spørge om nogle nye såfremt de stadigvæk kan leveres på hjemmesiden www.haba.de/Ersatzteile.

Kära barn, kära föräldrar!

Efter en skojig spelrunda saknas plötsligt en bit ur spelaterialet från detta HABA-spel och vi kan inte hitta det. Inget problem! Titta på webbsidan www.haba.de/Ersatzteile och fråga om biten kan levereras.

Kedves Gyerekek! Kedves Szülők!

Egy vidám játék után hirtelen hiányzik ennek a HABA játéknak egy darabja és sehol sem találják. Semmi gond! A www.haba.de/Ersatzteile alatt megkérdezhetik, hogy raktáron van-e még az a darab.

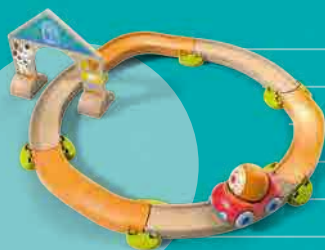


Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè e bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kugelbahn

Ball Track

Toboggan à billes

Knikkerbaan

Tobogán de bolas

Pista per biglie



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant


Kinderkamers

Decoración habitación


Camera dei bambini

 **Kinder sind Weltentdecker!**

Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!

 **Children are world explorers!**

We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

 **Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !**

Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

 **Kinderen zijn wereldontdekkers!**

We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kinderen gaan stralen!

 **¡Los niños son descubridores del mundo!**

Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!

 **I bambini esplorano il mondo!**

Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità e che, soprattutto, li rendono felici! Da HABA troverete tutto quello che fa brillare gli occhi di un bambino!

HABA®

Habermab GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de