



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

Autorin: Liesbeth Bos
Illustration: Marina Rachner

Spielidee

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? Eltern und Kinder gehen gemeinsam auf die Suche nach dem Grund und finden heraus, was die Erbsenprinzessin am Einschlafen hindert. Mit diesem Einschlaf-Spiel können Kinder langsam zur Ruhe kommen und leichter einschlafen.

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

Spielvorbereitung:

- Spielplan in die Tischmitte legen. Das Kissen-Plättchen kommt mit der Erbse nach oben auf das gelbe Kissen und das Prinzessinnenbett wird darüber gestellt.
- Die Daunendecke mit der Lasche nach oben auf das Bett legen.
- Die quadratischen Plättchen werden offen auf den passenden Bereich des Spielplans gelegt.
- Die runden Plättchen bis auf die Erbse verdeckt mischen und auf dem Teppich mit der Krone stapeln. Das Erbsenplättchen kommt unter diesen Stapel.
- Enni Erbsenprinzessin neben das Bett stellen.

Spielablauf:

- Der Erwachsene sagt: „Liebe Enni Erbsenprinzessin, jetzt ist Schlafenszeit. Ich bringe dich ins Bett und decke dich schön zu.“ Die Prinzessin wird dabei in ihr Bett unter die Lasche der Daunendecke gesteckt.
- Dann dreht ein Kind das oberste runde Plättchen um.
- Das Kind spielt Enni Erbsenprinzessin, nimmt die Figur aus dem Bett und sagt: „Ich möchte ja gerne ins Bett gehen. Aber ich kann noch nicht schlafen, weil ...“ Dabei das Motiv des Plättchens ein, z.B.: „... mein Schmusetier fehlt. Ohne Schmusetier kann ich nicht einschlafen!“
- Dann zeigt das Kind, auf welchem quadratischen Plättchen das Motiv ist. Ist es das richtige Motiv, legt es das Plättchen offen neben sich ab. Ist es das falsche Plättchen, helfen alle Kinder das richtige Plättchen zu finden.
- Anschließend nimmt das nächste Kind ein rundes Plättchen und sagt: „Ich möchte ja gerne ins Bett gehen. Aber ich kann noch nicht schlafen, weil ...“

Spielende:

- Wenn das runde Plättchen mit der Erbse zu sehen ist, kann nur noch sie der Grund sein, warum Enni nicht einschlafen kann. Alle rufen gemeinsam: „Die Erbse! Jetzt kann es nur noch die Erbse sein.“
- Alle Kinder helfen jetzt zusammen, heben die Daunendecke herunter, stellen das Bett beiseite, nehmen das Kissen-Plättchen vom Spielplan und legen es umgedreht auf den Sessel.
- Alle sehen, 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.

Tipps&Anmerkungen:

- Mit zweitem kooperativem Memo-Spiel.