

# DE SCHAT VAN DE KONING



## Doel van het spel:

Breng de gestolen schatten terug naar de schatkist.

## Verloop:

Dieven hebben de schat van de koning gestolen. Er zat echter een gat in de zak, want de inhoud van de schatkist (muntstukken, juwelen, kroontjes ...) ligt verspreid over het hele klim- en klauterparcours. Op het einde van het parcours staat een lege schatkist.

De kleuters leggen het parcours af en mogen telkens twee dingen meenemen (in elke hand een). Deze leggen ze terug in de schatkist.

Opgepast, De dieven lopen nog rond! Als ze een kleuter kunnen pakken, moeten die een stukje van de schat afgeven of opnieuw beginnen.

Doelgroep	3 tot 5 jarigen
Soort spel	Bewegingsspel
Aantal deelnemers	De hele groep
Materiaal	Hindernissen om een klim- en klauterparcours aan te leggen Dingen uit de schatkist (juwelen, muntstukken, kroontjes ...) Schatkist Kledij voor de dieven Zaklampen  De schatkist en de juwelen kunnen de dagen ervoor gemaakt worden door de kinderen tijdens een knutselactiviteit.
Locatie	Dit spel kan zowel in de binnen- als de buitenruimte spelen.  Wil je het extra spannend maken, doe het dan in een verduisterde omgeving.

## Speluitleg



Bekijk de lege schatkist. Bedenk samen wat er gebeurd is. Kom tot de conclusie dat dieven de schat van de koning hebben gestolen. Gelukkig zat er een gat in de zak en is er heel veel op de grond gevallen.

Vraag aan de kleuters of ze de koning en de koningin opnieuw blij willen maken. Daarvoor moeten ze alle schatten opnieuw verzamelen.

Leg duidelijk uit hoe ze dat kunnen doen, in kleine stapjes:

- op het parcours liggen allemaal schatten;
- de schatten zijn heel duur, daarom moeten ze heel voorzichtig zijn en mogen ze in elke hand maar een ding meenemen;
- op het einde van het parcours staat een schatkist waar alles terug in mag;
- dan ga je terug naar het begin

Doe dit deeltje al eens voor.

Introduceer nu de dief. Laat de kleuters zelf raden wie die persoon in het zwart met de nylonkous over zijn hoofd kan zijn.

- als ze op het parcours zijn, moeten ze goed oppassen dat de dief hen niet tikt;
- worden ze toch getikt door de dief, dan moeten ze een schat afgeven;
- hebben ze geen schatten meer over, dan gaan ze terug naar start

Toon ook dit deeltje.

Controleer of iedereen het begrepen heeft.

Kleuters die het moeilijk hebben, neem je bij de hand. Voer samen de opdracht uit.

## Spelprikkels



Denk goed na over het parcours. Lijkt het te moeilijk of juist te gemakkelijk, doe dan enkele aanpassingen.

Zorg dat de dief goed verkleed is. Kies je voor een verduisterde ruimte, geef hem dan ook een zaklamp.

Raken de kleuters niet meer aan de overkant, laat de dief dan af en toe een dutje doen.

Gaat het te snel, steek dan een tweede dief in het spel.

Zorg voor een bedankje van de koning (vb. enkele sieraden die ze bij de verkleedkoffer kunnen steken).

Eindig met een spelletje waarbij de groep de dief vangt en de dief belooft om het nooit meer te doen. Als bewijs geeft hij zijn dievenkleden af. Deze krijgen ook een plaats in de verkleedkoffer.

## Taaltips



Speel mee en verwoord wat je doet. *"Ik ga de koning helpen. Ah, hier ligt een ring. Wat een prachtige ring. Nu goed oppassen dat de dief mij niet te pakken krijgt."*

## Mogelijke thema's



Dit spel past binnen veel thema's.

Pas je verhaal, het parcours en je attributen aan.

Vb.:

Piraten en de schatkist: zorg voor waterhindernissen.

Dino's: de eieren zijn gestolen door andere dino's en moeten terug naar het nest.