

In het rijk van koning Ignaz, dat bestaat uit één enkel eiland, leidt iedereen een heel tevreden bestaan. Iedereen, behalve wachtmeester Ravenhorst. Hij heeft al jaren niks te doen doordat er geen rovers op het eiland zijn. En daar is hij nu ziek van geworden.

Finn, de stalknecht, maakt zich zorgen om de gezondheid van zijn vriend de wachtmeester. Hij verzamelt al zijn moed en gaat met gevaar voor eigen leven op zoek naar een rover.

Ben jij de rover die hij zoekt? Een rover is ondeugend, snel, slim en altijd op zoek naar avontuur. Elke dag gaat hij op zoek naar iets om te roven. Door de volgende opdrachten te doen, laat je zien of jij een goede rover bent.

Muntenroof

De schoenmaker schudt zijn geldbuidel leeg. Een rover gluurt door het raam en ziet iets blinken. Hier moet hij op af!

Vul een geldbuidel met vijf of tien munten. Schud de buidel leeg en laat de kinderen de munten tellen. Wijs één kind aan dat de rover is. De andere kinderen sluiten hun ogen. De rover haalt enkele munten weg. Kunnen de kinderen vertellen hoeveel munten er verdwenen zijn?

Blinkende spullen

In de paleiszaal liggen blinkende spullen. Regelmatig kijken de rovers of er iets te halen valt.

Verzamel blinkende spullen als een kandelaar, een ring, een muntstuk, een ketting, bestek, een armband, een fles-senopener, een sleutel. Leg de blinkende spullen bij elkaar en laat de kinderen hier goed naar kijken. Blinddoek een van de kinderen en laat een ander kind iets wegpakken en achter zijn rug verstoppen. Wat is er weg?

Goudklompen

In een kluis bij de bank worden goudklompen bewaard. De kluis staat open en de bewaker houdt de wacht.

Leg een aantal goudklompen (blokken) bij elkaar op een plek waar veel ruimte is. Eén kind is de bewaker en gaat voor de goudklompen staan. De andere kinderen zijn de roversbende. Zij sluipen naar de kluis en proberen een goudklomp te stelen. Zodra ze een goudklomp in hun handen hebben, mag de bewaker ze tikken. Worden ze getikt, dan moeten ze de goudklomp terugleggen. Als het lukt om langs de bewaker te komen, brengen ze de goudklomp naar hun hol.

Cijferslot

De rovers ontdekken een schatkist, maar er zit een groot hangslot op. Wat zou de code zijn?

Maak getalkaarten met daarop de getallen één tot en met negen. Leg vier getallen neer. Dit is de code voor het cijferslot. De rover heeft deze code nodig om een schatkist te kunnen openen. Noem de getallen, maar laat één getal weg. De kinderen luisteren goed welk getal u vergeten bent. Dit is het getal dat de rover niet meer wist toen hij bij het cijferslot stond. Herhaal de activiteit met andere getallen en varieer door meerdere getallen te vergeten.

Klanken roven

In het bos woont een roversbende. Stel de roversbende aan de kinderen voor. Noem hun namen in losse klanken: Sam, Joep, Kas, Ton, Rik, Ben, Pip, Teun, Loes, Puk, Jet, Wies, Riet.

De rovers vervelen zich en roven letters van elkaars gouden naamplaatjes weg. Herhaal een van de namen van de rovers en laat vervolgens een klank weg. Vraag de kinderen welke klank weggeroofd is. Ga verder met de volgende naam.

De juiste buit

Voordat de roversbende 's nachts op pad gaat, krijgen de rovers aanwijzingen van hun grote baas. De rovers luisteren goed en gaan aan het werk.

Vertel onderstaand versje aan de kinderen en geef ze hierna een omschrijving van een voorwerp dat in de ruimte te zien is. De kinderen luisteren aandachtig. Dan gaat een van de kinderen, een rover, op pad om dit voorwerp te 'stelen'.

*Vannacht gaan we op pad,
op zoek naar een grote schat.
Luister goed,
dan weet je wat het zijn moet.
Breng de schat mee terug naar hier
en doe je de baas een groot plezier.*

Parelsnoer

De rovers hebben zojuist een deftige dame overvallen. Hun buit is een duur parelsnoer. Het snoer wordt op een goede plek opgeborgen.

Maak met de kinderen een parelsnoer door kralen in een reeks van twee of drie kleuren naast elkaar te leggen.

's Nachts sluipt een van de rovers naar het snoer en steelt de duurste parel. Laat een van de kinderen een parel weghalen terwijl de groep 'slaapt'. Welke parel is uit de reeks verdwenen?

Geheime rover

Rovers zijn niet te vertrouwen! De geheime rover ook niet.

Geef elk kind een muntstuk en vraag ze het goed te bewaren. Wijs één kind aan dat de geheime rover is. Dit kind gaat gedurende de dag op zoek naar de muntstukken van de andere kinderen en probeert ze te pakken. Het is de bedoeling dat hij niet ontdekt wordt. Hoeveel muntstukken kan dit kind op één dag pakken? Wanneer de geheime rover ontdekt wordt, worden zijn geroofde munten op het moment van de ontdekking geteld en wordt er een nieuwe geheime rover aangewezen.

De toren

Een van de rovers is aangekomen op de binnenplaats van het kasteel. Hij staat voor een hoge toren. Hierin ligt een grote schat. De rover probeert een gat in de muur te maken, zodat hij naar binnen kan.

Bouw een toren door speellatjes per drie stuks in één laag overdwars op de vorige laag te plaatsen. Verstopt één latje met een kleurige sticker (de diamant) in de toren. Zorg ervoor dat de toren uit ongeveer achttien lagen bestaat.

De kinderen zijn de rovers en 'staan' voor de toren. Om de beurt gaan ze op zoek naar een losse steen en schuiven die voorzichtig uit de toren. De losse steen wordt boven op de toren geplaatst. Als een van de rovers de diamant vindt voordat de toren omvalt, heeft hij de buit binnen!

Sleutelbos

Op het nachtkastje van de bakker, die ligt te slapen, ligt een bos sleutels. Een rover tuurt door het raam en ziet de sleutels liggen. Hij opent het raam en sluipt naar binnen.

Ga met de kinderen in een kring zitten. Wijs één kind aan dat de bakker is. Hij gaat in het midden van de kring zitten en doet alsof hij slaapt. Achter hem ligt een sleutelbos. Tik een ander kind aan dat de rover is. Hij sluipt naar de sleutelbos en probeert hem te pakken. Wanneer de bakker de rover hoort, wijst hij in zijn richting en roept: 'Betrappt!' Merkt de bakker niets, dan kan de rover ongestoord terug naar zijn hol lopen en zijn de sleutels voor hem.

De draak Elwyn

In het Noordrijk, waar hertog Zaban de baas is, woont in een grot de grote, gevaarlijke draak Elwyn. Al jaren bewaakt hij de drakensteen. Zaban stuurt er drie rovers op uit om de drakensteen te gaan halen, maar geen van de drie rovers past door de ingang van de grot. Onderweg overvallen de rovers Finn. Hij is voor hen de ideale buit die de drakensteen te pakken kan krijgen. Maar wat de rovers niet weten, is dat Finn niet van plan is hen te helpen.

Leg een glinsterende steen voor een drakenknuffel. Verzamel zes grote stenen en leg ze zo neer dat ze het pad naar de draak versperren. Schrijf op elke steen een van de getallen één tot en met zes. Om de beurt gooien de kinderen met de dobbelsteen. Om het pad vrij te maken, moeten de kinderen de getallen op de stenen in de juiste volgorde van de getallenrij dobbelen. Eerst dus één, dan twee, enzovoorts. De stenen worden weggepakt en uiteindelijk bereiken de kinderen de glinsterende steen bij de draak.

Bekijk het kalenderblad. Hierop staat de draak zonder zijn steen. Deze heeft Finn meegenomen naar het rijk van koning Ignaz. De draak is hem achterna gevolgen en staat nu oog in oog met de koning.

Gevonden, een rover!

Het is gelukt! Jij bent de rover die Finn zocht. Je bent ondeugend, snel, slim en hebt zelfs de drakensteen te pakken gekregen. Hiervoor verdien je een diploma (zie www.lemniscaatleuks.nl).

Tekst: Els van Dijk en Anke van Boxmeer

NOVEMBER – Rover gezocht



De tekst op deze pagina kwam tot stand in samenwerking met Kleuteruniversiteit. Voor een uitgebreid lesprogramma, zie www.kleuteruniversiteit.nl.

