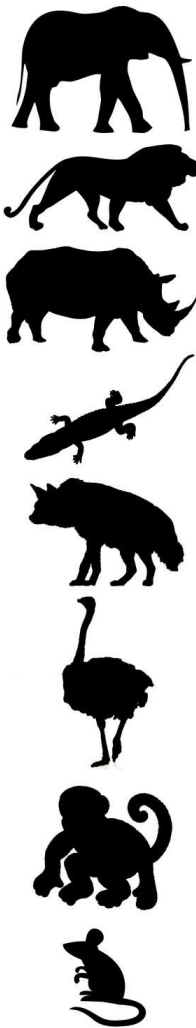


***Koning...***  
***van het dierenrijk!***



*Maarten Stevens*  
*[www.kinderfeestje.co](http://www.kinderfeestje.co)*  
*[www.feest.co](http://www.feest.co)*

## **Volg ons!**

Speel je ons spel en wil je op de hoogte blijven van onze activiteiten of wil je kans maken op leuke acties en aanbiedingen? Volg ons dan op Twitter en like ons op Facebook!

[www.twitter.com/feestspel](http://www.twitter.com/feestspel)

[www.facebook.com/feestspel](http://www.facebook.com/feestspel)

## **Belangrijke informatie over dit script**

De rechten op dit script berusten bij de auteur en vallen onder Feest.co en Rinada.

Het is **uitdrukkelijk** verboden om dit spel aan anderen te verkopen of door te geven.

Daarnaast is het verboden om zonder toestemming het spel bedrijfsmatig aan derden aan te bieden. Wil je als eventbureau of als restaurant dit spel bedrijfsmatig aanbieden, neem dan contact met ons op over de mogelijkheden.

Overtreding van de auteursrechten en/of het intellectueel eigendom worden door ons auteursrechtenbureau dagelijks gecontroleerd.

## Koning van het dierenrijk

Koning van het dierenrijk is een leuk en eenvoudig spel voor kinderen. Het spel is zo opgezet dat ook kinderen die nog niet kunnen lezen gemakkelijk mee kunnen doen, alles is visueel gemaakt.

XX  
XX  
XX

De kern van het spel is: Als een kind een ander kind tikt, kijken op hun kaart ze welke van de twee hoger in de pikorde staat. De hoogste mag doorgaan, de laagste is af.

Voorbeeld: Een Aap tikt een Olifant. De Olifant is hoger in de pikorde dus die mag door. De Aap is af.

Tikken twee personen elkaar en zijn ze hetzelfde dier, dan mogen ze allebei verder.

### **BELANGRIJK!**

XX  
XX  
XX

De pikorde is:

*Olifant*

*Leeuw*

*Krokodil*

*Hyena*

*Struisvogel*

*Aap*

XX  
XX  
XX

In het begin weet men niet wie welk dier is. Na verloop van tijd gaat dit bekend worden en kan men bewust kinderen/dieren opzoeken of juist uit de weg gaan.

Hierdoor is het belangrijk om een spel niet te lang te laten duren omdat de dynamiek dan verloren kan gaan. Je kunt het spel meerdere keren spelen, zorg wel dat de kinderen wisselend hoger dan wel lager in de pikorde staan en niet alleen onderaan staan.

XX  
XX  
XX

## Hoe te spelen?

Het spel is op verschillende manieren te spelen.

### Speelwijze 1 (4-16 kinderen)

In deze speelwijze is het ieder voor zich. Deel de kaartjes uit zodat elk kind weet welk dier het is. Laat de kinderen dan een vaste tijd het spel spelen. (bijvoorbeeld 5 minuten)

Als een kind af is gaat die naar de spelleider en die houdt bij hoe vaak iemand af is en door wie die getikt zijn. Als het spel klaar is deel je opnieuw de kaarten uit zodat iedereen nu een ander dier heeft en begint het spel opnieuw. Na een aantal keer reken je uit wie gewonnen heeft: Aantal keren iemand getikt min het aantal keren dat zelf men getikt is. Die met het hoogste cijfer wint.

### Speelwijze 2 (16 kinderen of meer)

In deze speelwijze deel je de kinderen op in 2 groepen. Geef elke groep een herkenningsteken: bandje, petje, oid. Als iemand afgetikt is meld die zich bij de spelleider. Het team dat het meest getikt heeft wint.

### Speelwijze 2b (16 kinderen of meer)

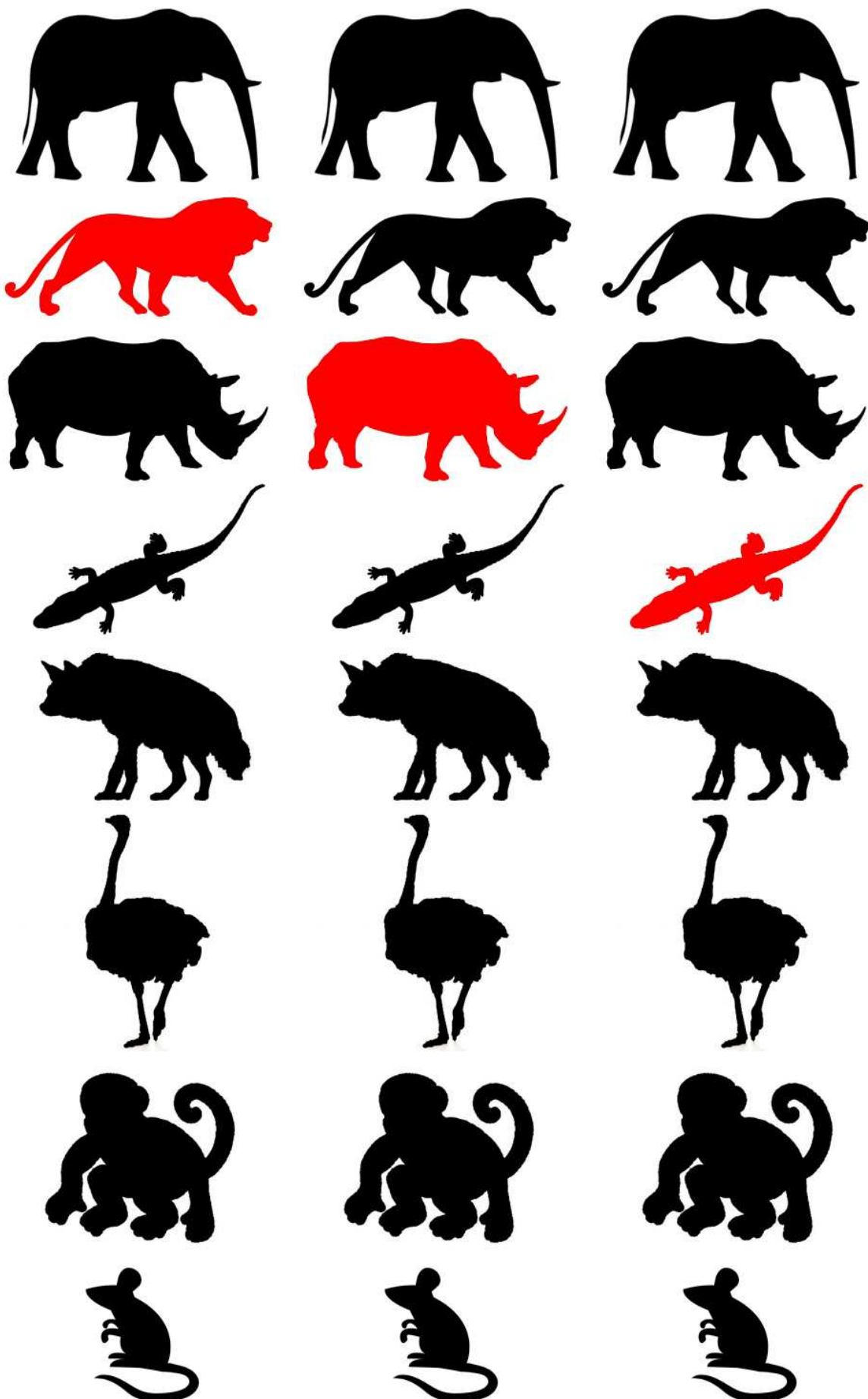
XX  
XX  
XX

### Speelwijze 3 (16 kinderen of meer)

XX  
XX  
XX  
XX  
XX  
XX  
XX  
XX  
XX  
XX  
XX  
XX

### Speelwijze 4 (16 kinderen of meer)

XX  
XX  
XX



***Blad met dierenkaarten***

***Niet zichtbaar in de zichtversie***

***Blad met dierenkaarten***

***Niet zichtbaar in de zichtversie***