



KoningsspelenPakket

Een VIP behandeling voor vrienden

Je krijgt:

- Jaarlijks het KoningsspelenPakket én
- 8 extra uitgewerkte spellen voor de Koningsspelen
- 4 aanvullende printvellen (Pakket Zilver t.w.v. 7,50)
- 10% korting in de webshop
- 30% korting op de nieuwste themapakketten
- Gratis Olympische Spelen pakket in het jaar dat de Spelen plaatsvinden.(t.w.v. 14,95)

Vrienden van KONINGSPLENPAKKET



© DW Photography

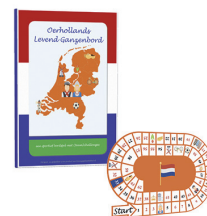
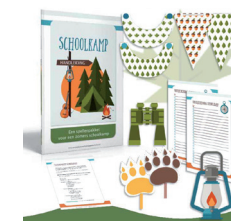
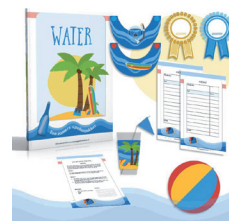
Meer informatie op de website: www.koningsspelenpakket.nl

Deze spelkaarten zijn een product van KoningsspelenPakket.nl



KoningsspelenPakket

Meer Themapakketten



Deze spelkaarten zijn een product van KoningsspelenPakket.nl

Mambo zoekt zijn bot

Speluitleg:

Verstop meerdere kleine voorwerpen in de zandbak. De spelers mogen in estafettevorm om de beurt een voorwerp (bot) opgraven. A welk team heeft de meeste botten opgegraven?
B welk team heeft als eerste 10 botten opgegraven?

Alternatief voor binnen: zet meerdere pionnen neer. Onder een aantal pionnen leg je een 'bot'.

Niveau 1

Grotere voorwerpen, makkelijker te vinden
Binnen: als er geen bot onder de pion ligt mag je een volgende pion optillen

Niveau 2

Kleinere voorwerpen en / of een route met hindernissen
Binnen: als er geen bot onder de pion ligt heb je pech en mag de volgende speler



Materialen:

- startlijn
- buiten: zandbak
- binnen: pionnen om de botten onder te leggen
- kleine voorwerpen (botten)
- pen

Notities:

De was van de Koning

Speluitleg:

Verdeel de groep in twee teams. Beide teams krijgen een groot aantal kledingstukken in een mand en een heleboel wasknijpers. In estafettevorm gaan de spelers om de beurt naar de waslijn om een kledingstuk op te hangen. (afstand ongeveer 8 meter). Welk team heeft als eerste alle was netjes opgehangen?

Noteren: de tijd of 1 punt per kledingstuk. Het snelste team heeft de maximale score, de andere groep krijgt voor elk door hen opgehangen kledingstuk een punt.

Niveau 1

De spelers nemen een kledingstuk uit de mand en hangen het kledingstuk over de lijn zonder gebruik van wasknijpers.

Niveau 2

De spelers leggen onderweg een parcours af waarbij ze ergens onderdoor of overheen moeten. Bij de waslijn aangekomen moet het kledingstuk met minimaal 1 knijper vastgezet worden.

Materialen:

- 1 startlijn of pionnen
- 2 waslijnen (elk team een lijn)
- 2 manden met kleding
- 2 mandjes wasknijpers
- eventueel obstakels
- pen

Notities:



Koningshuis-memory

Speluitleg:

Welk team maakt de meeste setjes van twee? Memory in estafet-
tevorm. Maak twee teams en leg voor beide teams een eigen spel
memory klaar op een matje. De spelers van beide teams staan in
een rij achter hun eigen startpion.

Niveau 1

Alle kaartjes worden omgekeerd op het matje gelegd. De teams
spelen tegen elkaar. De spelers van beide teams mogen in estafet-
tevorm om de beurt naar de memory kaartjes rennen en een kaartje
omdraaien. Is er met de omgekeerde kaartjes een setje te maken,
dan wordt dit apart gelegd. Na de maximale speeltijd of zodra een
team alle setjes bij elkaar gespeeld heeft stopt het spel. Welk team
heeft de meeste setjes?

Niveau 2

Zie niveau 1, maar nu draaien de spelers steeds twee kaartjes om
als ze aan de beurt zijn. Als dit geen setje is draaien ze de kaart-
jes weer terug. Er mag onderling overlegd worden voor er kaartjes
worden omgedraaid.

Materialen:

- 2 matjes
- 2 pionnen
- 2 memory spellen
Koninklijk memory
(Verkrijgbaar in de webshop
www.koningsspelenpakket.nl)
- pen

Notities:

Mambo aan de lijn

Speluitleg:

Mambo is de tikker, deze zit vast aan het uiteinde van het elastiek
dat aan de paal (of een boom buiten) is bevestigd. Om de paal heen
liggen pittenzakjes (of memorykaartjes). De lopers proberen on-
getikt een pittenzakje of kaartje op te halen en in de eigen hoepel
te leggen. Word je getikt dan leg je het pittenzakje of kaartje in de
hoepel van Mambo. Tel het aantal veroverde pittenzakjes of memo-
ry-setjes.

Niveau 1

De spelers mogen steeds één pittenzakje of kaartje tegelijk halen.
Speel met een vooraf afgesproken tijd en wissel dan van tikker.

Niveau 2

Extra regels: Word je geraakt door het elastiek dan ben je ook af.
Word je getikt voordat je iets gepakt hebt dan moet je eerst het
veld weer verlaten en/of een pittenzakje of kaartje van de spelers-
hoepel in de hoepel van Mambo leggen.

Speel met memory (of kwartet) en verzamel zoveel mogelijk setjes
van kaarten. Mambo legt de kaarten omgekeerd in de hoepel. De
spelers mogen hun eigen kaarten met de afbeelding naar boven
neerleggen.

Materialen:

- stevige paal met daaraan
vast een lang elastiek
- pittenzakjes
- 2 hoepels
- evt memory
- pen

Notities:



KoningsspelenPakket

Bewegingsonderwijs+

Hoe mooi zou het zijn als iedereen een leven lang met plezier kan bewegen en een actieve en gezonde leefstijl kan ontwikkelen waar bewegen een centrale rol in inneemt.

Met Bewegingsonderwijs+ heb je een map vol inspiratie om de lessen bewegingsonderwijs in te vullen. Uiteraard is het niet zomaar een greep uit een heleboel leuke les ideeën, maar een samenhangend geheel van activiteiten zodat de volle breedte van het leergebied bewegen en sport aan bod komt.

In de opbouw van de lessen houden we rekening met verschillende ontwikkelijnen en leerlijnen. Natuurlijk is de lijn waarbij we kijken naar de motorische ontwikkeling de eerste. Verder kijken we naar de sociaal emotionele ontwikkeling en de processen die bij de vorming van een groep spelen, met name bij de start van een nieuw schooljaar of als er grote verschillen in groepssamenstelling plaatsvinden gedurende het schooljaar.

Binnenkort is Bewegingsonderwijs+ ook in digitale vorm te krijgen via Bewegen Samen Regelen.

Bewegingsonderwijs+

Te bestellen bij Goed-Gezien.nl



Deze spelkaarten zijn een product van KoningsspelenPakket.nl



KoningsspelenPakket

Advertentie

bewegen
samen regelen

Hét interactieve platform voor beweeg-, sport- en spelactiviteiten



www.bewegensamenregelen.nl

Bewegen Samen Regelen is het digitale platform voor het raadplegen, ontwikkelen en delen van beweeg-, sport- en spelactiviteiten in het basisonderwijs. Het platform geeft toegang tot activiteiten voor het bewegingsonderwijs, buitenspelen en ook de buitenschoolse opvang. De activiteiten, die de leerlingen op hun eigen niveau laten bewegen, kunnen op een gebruiksvriendelijke manier worden bekeken, gedownload en geprint. Via de ontwikkelomgeving kunnen ook eigen activiteiten worden toegevoegd. De jaarplanning van Bewegen Samen Regelen kan helpen om de lessen bewegingsonderwijs, de schoolspordagen maar ook Koningsspelen inzichtelijk te maken.

Het interactieve digitale platform wordt door vele basisscholen, gemeenten, sportbedrijven en sportopleidingen gebruikt. Kennismaken met Bewegen Samen Regelen? Kijk voor meer informatie en/of het aanvragen van een demo account op www.bewegensamenregelen.nl.

Deze spelkaarten zijn een product van KoningsspelenPakket.nl

Een beetje dom?

Speluitleg:

Welk team heeft de meeste antwoorden goed? Je hoort een aantal uitspraken en kiest of het waar of niet waar is. Per speler in het goede vak krijg je een punt. (Bij ongelijk aantal spelers mag het één van de teams iemand aanwijzen die voor dubbele punten speelt.) Na elke stelling start je weer in het beginvak.

Niveau 1

De teams mogen onderling overleggen en bepalen waar de verschillende spelers naar toe lopen. Weten ze een antwoord niet zeker dan kunnen ze zich verdelen om zo toch punten te scoren.

Niveau 2

Zie niveau 1, de spelers mogen nu niet meer overleggen en er is een maximum tijd om een beslissing te nemen waar je heen gaat. Kom je te laat in één van de vakken dan verliest je team een punt.



Materialen:

- 2 afgebakende vakken
- lijst met stellingen, waar en niet waar
- stopwatch
- pen

Notities:

Een beetje dom?

Stellingen:

Willem-Alexander is in 2011 koning geworden	NW (2013)
Alexia is onze kroonprinses	NW (Amalia)
De Koning woont in Amsterdam	NW (Den Haag)
Amalia is in 2007 geboren	W
Maxima is geboren in Argentinië	W
De lievelingskleur van Maxima is rood	NW (groen)
Alexia studeert in Londen	W
Amalia heeft in Spanje gewoond	W
Ariana is de middelste van de drie zussen	NW (de jongste)
Willem-Alexander heeft de elfstedentocht geschaatst	W
De Koningsspelen zijn elk jaar op 27 april	NW (dit wisselt)
Vroeger was het op 30 april Koninginnedag	W
Beatrix is jarig op 30 april	NW (Juliana)
De oma van Amalia heet Juliana	NW (Beatrix)
Willem-Alexander heeft een zus	NW (2 broers)
De koninklijke familie heeft een huis in Portugal	NW (Griekenland)
Willem-Alexander kan een vliegtuig besturen	W
Beatrix is meer dan 25 jaar lang onze Koningin geweest	W (33)
De oma van Willem-Alexander heet Wilhelmina	NW (Juliana)
Het hondje van de koninklijke familie heet Mambo	W
Willem-Alexander en Maxima zijn in 2013 getrouwd	NW (2002)
Juliana had vier dochters	W
Beatrix had vier zonen	NW (3)
De koninklijke familie gaat regelmatig skiën in Lech	W
Willem-Alexander heeft in Delft gestudeerd	NW (oa Leiden)
De bijnaam van Willem-Alexander was Prins Pils	W
In Groningen staat een paleis	NW
In Apeldoorn staat een paleis	W (Paleis Het Loo)
Amalia is jarig op 9 december	NW (7 december)



Koninklijk tangram

Speluitleg:

De spelers halen in estafettevorm de tangram speelstukken op en met het team leggen ze zo snel mogelijk één of meerdere figuren in elkaar.

Niveau 1

De speelstukken in estafettevorm ophalen en op de juiste plaats leggen als zichtbaar is waar welk stuk geplaatst moet worden.

Niveau 2

Zie niveau 1, maar nu met het voorbeeld zonder de zichtbare verdeling van de speelstukken. Nog moeilijker? Meerdere tangram spellen en meerdere figuren in een spelronde.



Materialen:

- startlijn of pion
- mat of tafel
- meerdere tangram spellen*
- pen

* (verkrijgbaar in de webshop
www.koningsspelenpakket.nl)

Notities:

Troonopvolging

Speluitleg:

De teamleden gaan op de gymbank staan. Elk teamlid krijgt een kaart met een afbeelding van een koning(in). Het is de bedoeling dat de teamleden in de juiste chronologische volgorde van troonsopvolging gaan staan.

De groepsleider meldt of de volgorde juist is als een team aangeeft dat iedereen goed staat. Welk team staat het snelst in de juiste volgorde?

Niveau 1

De teamleden moeten op de juiste plaats gaan staan en mogen daarbij de grond niet raken. Wordt de grond geraakt dan start de persoon die de grond geraakt heeft aan het linker uiteinde van de bank en moet hij of zij opnieuw op weg naar de juiste plaats op de bank.

Niveau 2

Zie niveau 1. Er mag tijdens het spelen niet gepraat worden. Communiceer met elkaar door de kaarten aan elkaar te laten zien en met behulp van gebarentaal.

Materialen:

- 2 gymbanken
- 2 sets koningskaarten
(Verkrijgbaar in de webshop
www.koningsspelenpakket.nl)
- pen

Notities:



KoningsspelenPakket



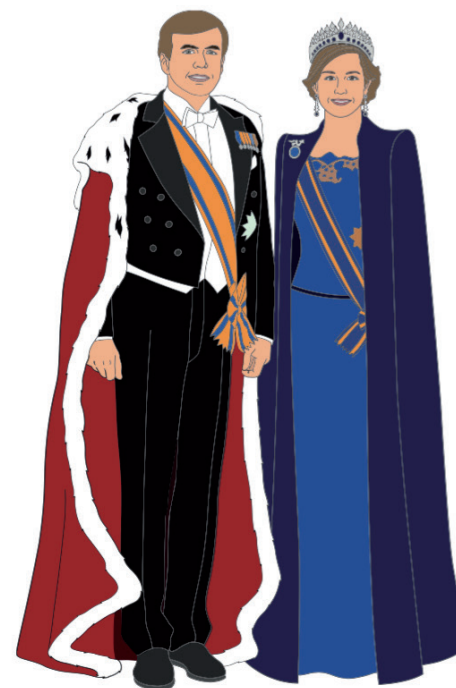
Nog meer gemak met geprinte en gestante medailles/naambadges. In kleur of zwart/wit. Te bestellen in de webshop per 32 stuks voor slechts €9,97. Dat scheelt een hoop knipwerk!



KoningsspelenPakket

Koninklijk kwartet

Met moeilijkheidsgraad d.m.v. vraag en antwoorden



1

2

3

4

© KoningsspelenPakket



Spelkaart

KoningsspelenPakket

ABC'tje met de Koning

Speluitleg:

Haal in estafettevorm de juiste letters op (van de mat) om het woord te vormen dat geroepen wordt of dat op je woordkaart staat. Leg het woord neer op de 'thuismat'. Welk team heeft het snelst alle woorden bij elkaar?

Niveau 1

Elk team krijgt een woordkaart zodat duidelijk is welke letters nodig zijn en in welke volgorde ze gelegd moeten worden.

Niveau 2

De spelleider roept het woord en het team moet zelf bedenken welke letters nodig zijn.
Werk eventueel met hindernissen om het parcours lastiger te maken.

Woorden: Koningshuis, Koningsspelen, Willem-Alexander

A-B-C

Materialen:

- 2 matjes (of tafels) per team
- letterkaartjes of scrabble letters
- woordkaarten
- pen

Notities:



Spelkaart

KoningsspelenPakket

Koningshuis

Koningsspelen

Willem-Alexander



Spelkaart

KoningsspelenPakket

Kaarsjes blazen voor de Koning

Speluitleg:

Zet kleine pionnetjes of WC-rolletjes neer met daar bovenop een pingpongballetje of (oranje) prop papier. Dit zijn de kaarsjes. Je probeert de kaarsjes (met een rietje in je mond) zo snel mogelijk 'uit te blazen' (balletje of prop van het kokertje)

Niveau 1

Individueel: Zet de kaarsjes in een cirkel (taart) of op willekeurige plaatsen in de zaal die je nummert. Ga zo snel mogelijk alle kaarsjes langs en blaas ze (in de juiste volgorde) uit. Wie is het snelst? Team: Estafette, om de beurt een kaarsje uitblazen. Achter de startlijn wachten tot de voorgaande speler terug is.

Niveau 2

Elke speler heeft zijn eigen rietje. Als de eerste speler de eerste kaars heeft uitgeblazen en weer op zijn of haar plaats zit (achter de pion) mag de tweede speler opstaan om een andere kaars uit te blazen. Als alle kaarsjes van je team als eerste uit zijn heb je gewonnen.

Materialen:

- per speler of team zoveel pionnetjes of WC rolletjes als je kaarsjes wilt
- evenveel ping-pongballen of proppen papier
- per speler een rietje
- pion per speler of team
- pen voor de spelleider

Notities:

(Maak de kaarsjes in koninklijke stijl met de printvellen)



Spelkaart

KoningsspelenPakket

Beveiliging in actie

Speluitleg:

Dit spel lijkt op trefbal met twee teams. Elk team heeft zijn eigen veld, de helft van het speelveld. Ieder team wijst een Koning of Koningin aan. De beveiligers proberen de Koning(in) van het andere team te raken. De Koning(in) moet verdedigd worden door de rest van het team en mag zelf de bal niet aanraken.

Als een beveiligiger afgegooid is moet deze 30 seconden aan de kant zitten. Is de Koning(in) geraakt dan krijgt het winnende team een punt en start het spel opnieuw.

>Bal buiten de lijnen? Een beveiligiger van het team aan wiens kant de bal buiten de lijnen komt mag de bal ophalen en van achter het veld weer in het spel brengen.

Niveau 1

De beveiligers mogen afweren met de handen. Ze mogen ook twee stappen lopen als ze de bal vasthebben.

Niveau 2

De beveiligers mogen niet afweren, wel de bal vangen. Bij vangen is de gooier van het andere team af en moet deze 30 seconden aan de kant. Niemand mag lopen met de bal.

Materialen:

- speelveld met 2 vakken
- zachte (foam)bal
- evt een kroon voor de Koning of Koningin
- timer voor 30 sec wachttijd
- pen

Notities:



Spelkaart

KoningsspelenPakket

De kroning

Speluitleg:

Ringwerpen, alleen in plaats van de standaard ringen worden kroontjes gebruikt.

Als er voldoende tijd is kunnen de kroontjes eerst door de spelers in elkaar gezet worden.

Om het spel een extra koninklijk tintje te geven, werp je de kroontjes om mini uitvoeringen van Willem-Alexander en Maxima.

Niveau 1

De kroontjes zijn ruim, de afstand tot Willem-Alexander en Maxima is niet al te groot.

Niveau 2

De kroontjes zijn kleiner van doorsnee en/of de afstand tot de mini Willem-Alexander en Maxima is groter.



Materialen:

- kroontjes (extra download)
- blokken of knotsen met een afbeelding van Willem-Alexander en Maxima
- pion of werplijn
- pen

Notities:



Spelkaart

KoningsspelenPakket

Sneeuwballen gooien

Speluitleg:

Blikgooien waarbij de blikken beplakt zijn met afbeeldingen van de koninklijke familie. Ieder teamlid mag drie maal gooien.

Niveau 1

Voor de jongere/minder vaardige spelers een werplijn maken die minder ver van de blikken verwijderd is.

Niveau 2

De werplijn is verder van de blikken verwijderd.

Extra moeilijk te maken door leerlingen geblinddoekt te laten gooien op aanwijzingen van de teamleden. Voor er gegooid mag worden worden de spelers drie maal rondgedraaid.

Alternatief: Alle groepsleden moeten voor ze gooien zo snel mogelijk over het hek (steile wand, kast of wandrek) heen klimmen. De teamleden mogen elkaar helpen. (Door of over het wandrek heen klimmen of over een kast klimmen.)

Materialen:

- tape, krijt of een pion voor een werplijn
- 6 blikken met afbeeldingen van de koninklijke familie (verkrijgbaar in de webshop www.koningsspelenpakket.nl)
- 3 pittenzakjes of zachte ballen
- eventueel een blinddoek
- pen

Notities:



KoningsspelenPakket

Combinatiepakketten

Pakket Brons

Het basispakket, helemaal gratis te downloaden

Pakket Zilver (€7,50)

Het basispakket aangevuld met vier extra downloads:

- Koningskaarten
- Koninklijk Tangram
- Gouden kroon
- Blikwikkels - koninklijk huis

Pakket Goud (€19,95 incl verzendkosten)

Het basispakket aangevuld met:

- Koningskaarten download
- Koninklijk Tangram download
- Gouden kroon download
- Blikwikkels - koninklijk huis download
- Hardcopy versie van Koninklijk memory of het kwartet



KoningsspelenPakket

KoningsspelenPakket spellenboek



DEEL 1
25 koninklijke spellen
met bijbehorende (extra) downloads

Dit spellenboek is een product van KoningsspelenPakket.nl





Scorekaart

KoningsspelenPakket

Teamleden:	
Spel	Score
totaal	



Scorekaart

KoningsspelenPakket

Teamleden:	
Spel	Score
totaal	

Voetbal

Speluitleg:

Er worden 2 teams gemaakt. Elk team heeft zijn eigen keeper. Probeer door samen te spelen te scoren bij het andere team.

Regels:

- Als de bal uitgaat aan de zijkant dan mag het andere team de bal vanaf de zijlijn inschieten.
- Als de bal uitgaat aan de achterkant dan mag de keeper de bal uitnemen.
- Als de bal met de handen wordt aangeraakt, krijgt het andere team de bal.
- Alleen de keeper mag de bal met zijn handen aanraken.
- De bal moet over de middenlijn zijn geweest, voor er gescoord mag worden.

Aanpassingen/tips:

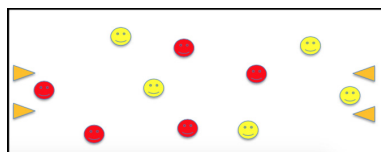
- Achterstevoren voetbal: doe de doeltjes wat meer naar voren. Er moet via de achterkant gescoord worden (dit voorkomt hard schieten en stimuleert samenspel)
- Maak 3 teams. 1 team staat wissel. Als er gescoord is, mag het andere team erin.
- Iedereen moet de bal 1 keer hebben aangeraakt voordat er gescoord mag worden.
- Doeltjes groter of kleiner maken.

Materialen:

- 4 Pionnen (veld aangeven)
- Voetbal
- Pionnen om doeltjes mee te maken (of echte doeltjes)
- Lintjes om teams te onderscheiden

Veldindeling:

- Veldje van ±20 bij 15 m



Hockey

Speluitleg:

Er worden 2 teams gemaakt. Elk team heeft zijn eigen keeper. Probeer door samen te spelen te scoren bij het andere team.

Regels:

- Als de bal uitgaat aan de zijkant dan mag het andere team de bal vanaf de zijlijn inschieten.
- Als de bal uitgaat aan de achterkant dan krijgt de keeper de bal.
- De bal mag niet met je lichaam worden geraakt/tegengehouden.
- Als er met een vaste keeper wordt gespeeld, mag deze de bal wel met zijn lichaam tegenhouden.
- De bal moet over de middenlijn zijn geweest, voor er gescoord mag worden.

Aanpassingen/tips:

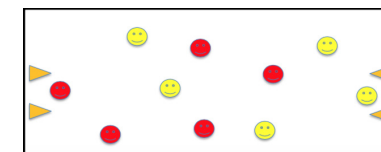
- Achterstevoren hockey: doe de doeltjes wat meer naar voren. Er moet via de achterkant gescoord worden (dit voorkomt hard schieten en stimuleert samenspel)
- Maak 3 teams. 1 team staat wissel. Als er gescoord is, mag het andere team erin.
- Doeltjes groter of kleiner maken.
- 2 doeltjes aan de achterlijn, dit maakt het voor het verdedigen lastiger.

Materialen:

- Hockey sticks + hockey bal
- Pionnen om doeltjes mee te maken (of echte doeltjes gebruiken)
- Lintjes om teams te onderscheiden

Veldindeling:

- Veldje van ±20 bij 15 m
- 4 Pionnen (veld aangeven)



Lijnbal

Speluitleg:

Er worden 2 teams gemaakt. De bal wordt vanaf de achterlijn over het net gegooid. Je mag met je team maximaal drie keer overspelen in je veld, daarna moet de bal over het net worden gegooid. Als de bal op de grond valt krijgt het andere team een punt en de bal.

Regels:

- Als de bal op de grond valt krijgt het andere team een punt.
- Als de bal buiten het veld wordt gegooid, krijgt het andere team een punt.

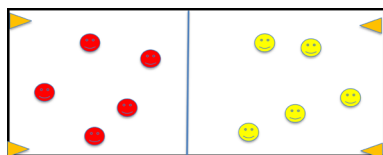
Aanpassingen/tips:

- Het veld groter of kleiner maken.
- De kinderen die willen mogen ook volleyballen.
- Bij weinig samenspel: 3 keer overspelen verplicht stellen.
- Blind lijn bal: een groot zeil over de lijn heen doen, nu zie je niet wanneer de bal gespeeld wordt.

Materialen:

- Net of lijn op ongeveer 2 meter hoogte
- 4 Pionnen om de hoeken van het veld aan te geven
- Krijt om de zij- en achterlijnen van het veld te markeren
- Bal

Veldindeling:



Slagbal

Speluitleg:

Er worden 2 teams gemaakt. De slagpartij probeert de bal zo ver mogelijk in het veld te slaan, de vangpartij probeert de bal te vangen en zo snel mogelijk bij de brander te krijgen. Als je geslagen hebt ren je naar een paal toe, hier moet je zijn voor de brander 'brandt' roept.

Regels:

- Als je te laat bij de paal bent krijg je een strafpunt en sluit je weer achter aan in de rij. (Of mag je vanaf de vorige paal door.)
- Als je bij de laatste paal bent, ben je binnen en heb je een punt verdiend.
- Als de bal gevangen wordt, is dat 1 strafpunt voor de slagpartij.
- Bij 3 strafpunten wordt er gewisseld. (Of als iedereen 2x geslagen heeft.)
- Je mag lopers van het andere team niet hinderen.

Aanpassingen/tips:

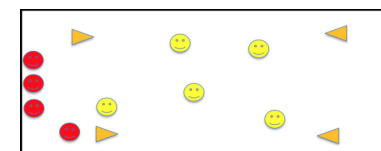
- De kinderen de bal laten ingooien, als slaan (te) moeilijk is.
- Afstand tussen de palen groter of kleiner maken.
- Meer palen neerzetten als het lopen lastig blijkt te zijn.
- Obstakels maken waar de kinderen overheen moeten.

Materialen:

- Slagplankje + bal
- 4 palen of pionnen
- Lintjes om de teams mee aan te geven
- Papier om de score bij te houden

Veldindeling:

- Veld van ± 15 bij 30 meter



Frisbee

Speluitleg:

Er worden 2 teams gemaakt. Probeer de frisbee met je team 5 keer over te spelen en daarna een speler in het achtervak aan te spelen. Het andere team probeert dit te voorkomen.

Regels:

- Je mag niet lopen met de frisbee in de hand.
- Als de frisbee op de grond ligt is deze voor het team waarvan de speler als eerste zijn of haar hand op de frisbee legt.
- Elke willekeurige speler van het team mag in het achtervak gaan staan om te kunnen scoren. De teams mogen niet in elkaars achtervak komen.
- Is de frisbee uit, dan is de frisbee voor de tegenstander.
- Je mag de frisbee niet uit elkaars handen pakken.
- Is er gescoord dan heeft het team een punt en mag de tegenstander de frisbee uitnemen.

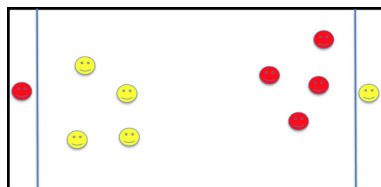
Aanpassingen/tips:

Scoren door de frisbee in een doel / tussen 2 palen door te laten gooien.

Materialen:

- Veldje van ± 30 bij 20 m
- 4 Pionnen om veld aan te geven
- Lintjes
- 1 frisbee

Veldindeling:



Trefbal

Speluitleg:

Er worden 2 teams gemaakt. Elk team blijft in zijn eigen vak. Probeer de tegenstander af te gooien en probeer dit voor je zelf te voorkomen.

Regels:

- Je mag niet over de middenlijn.
- Je bent af als;
 - o Je afgegooid wordt door de bal.
 - o Je gegooide bal gevangen wordt door het andere team.
- Komt de bal tegen je hoofd, ben je niet af.
- Komt de bal via de grond tegen je aan, ben je niet af.
- Ben je afgegooid, ga je in het achtervak van de tegenstander staan.
- Gooi je iemand vanuit het achter af, mag je weer terug naar je eigen vak.
- De begeleider houdt de tijd in de gaten. Na 3 minuten stopt het spel. In welk veld staan nog de meeste kinderen?
- Is er nog tijd speel het spel opnieuw

Materialen:

- 4 Pionnen om veld aan te geven
- Stopwatch
- 2 ballen
- Krijt/ pionnen om achtervak aan te geven

Veldindeling:



7-Bal

Speluitleg:

Er worden 2 teams gemaakt. Probeer met je team de bal zeven keer over te gooien. Het andere team probeert dit te voorkomen.

Regels:

- Je mag niet lopen met de bal.
- Heeft een team 7 keer overgegooid, dan heeft het team een punt en geef je de bal aan de tegenstander.
- Is de bal uit, dan is de bal voor de tegenstander.
- Je mag de bal niet uit elkaars handen pakken.

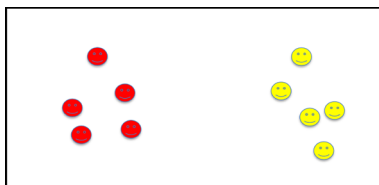
Aanpassingen/tips:

- Als één of meer kinderen uit een team consequent niet aangespeeld worden door hun teamgenoten kun je afspreken dat alle teamleden minimaal 1 maal de bal moeten hebben gehad voor er gescoord kan worden.
- Maak het overspelen makkelijker door één kind als kameleon mee te laten spelen. De kameleon hoort altijd bij de aanvallende partij en speelt een teamgenoot aan van het team dat in balbezit is.

Materialen:

- Veldje van ±20 bij 15 m
- 4 Pionnen om veld aan te geven
- Lintjes
- 1 bal

Veldindeling:



Levend korbball

Speluitleg:

Er worden 2 teams gemaakt. Probeer de bal met je team in de levende korf te gooien. Het andere team probeert dit te voorkomen. De levende korf is een speler uit eigen team die de bal moet vangen.

Regels:

- Je mag niet lopen met de bal.
- De levende korf blijft in het afgebakende vak staan, en mag alleen in het vak heen en weer bewegen.
- Is de bal uit, dan is de bal voor de tegenstander.
- Je mag de bal niet uit elkaars handen pakken.
- Is er gescoord dan heeft het team een punt en mag de tegenstander de bal uitnemen.

Aanpassingen/tips:

Speel met een 'vliegende' korf; op het moment dat een team aanvalt en wil scoren gaat een willekeurige speler van dat team in het eindvak staan en probeert deze de bal te vangen.

Materialen:

- Veldje van ±20 bij 15 m
- 4 Pionnen om veld aan te geven
- Lintjes
- 1 bal

Veldindeling:



Keeperwissel

Speluitleg:

Er worden twee teams gemaakt. Elk team staat in zijn eigen vak, achter een lijn. Van elk team start één speler als keeper bij de kast (doel) in het midden van het veld. Probeer als teamspeler vanuit het eigen vak te scoren bij de keeper van de tegenpartij. De keepers proberen elkaar af te gooien. Team gescoord of keeper afgegooid? Keeperswissel!

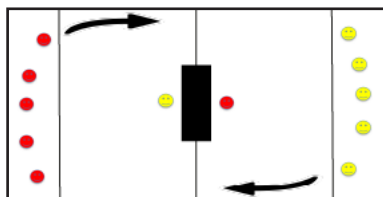
Regels:

- Je mag als teamspeler niet uit het speelvak tenzij je moet gaan keepen. Als je van achter de lijn bij de bal kunt mag je deze pakken en proberen te scoren of de bal naar je eigen keeper spelen zodat deze de andere keeper kan afgooien.
- Het wisselen van keeper gebeurt in vaste volgorde.
- De keeper mag niet lopen met de bal en mag niet over de middenlijn. Afwerpen mag evt alleen met de handen.
- Als de nieuwe keeper bij een keeperwissel te laat bij het doel is en er is tussentijds gescoord, dan moet hij direct weer plaatsmaken voor de volgende keeper.
- Het spel kan continu doorgespeeld worden. Het team dat het minste keeperswissels heeft gehad aan het eind wint.

Materialen:

- 1 kast
- 1 foambal
- krijt of banken om vak en middenlijn aan te geven

Veldindeling:



Koninklijk stratego

Speluitleg:

Er worden 2 teams gemaakt. Beide teams verstoppen hun kroon. Probeer de kroon van de tegenstander te veroveren zonder dat je getikt wordt.

Regels:

Verdeel de groep in twee gelijkwaardige teams. Elk team gaat naar de eigen helft van het speelveld en verstopt de eigen kroon. De kroon mag niet helemaal bedekt worden, er moet een stukje zichtbaar blijven.

Alle spelers krijgen van de scheidsrechter een willekeurige spelkaart in de eigen kleur. De teams gaan voor de start van het spel naar de buitenrand van het speelveld. De scheidsrechter geeft het startsignaal, de teams proberen door middel van goed samenwerken de kroon van de andere partij te veroveren.

Elke speler mag een speler van de tegenpartij tikken. Ben je getikt dan vergelijk je de spelkaarten. Zijn beide kaarten gelijk in rang dan speel je door, is dit niet het geval dan ga je naar de scheidsrechter.

Komt een tweetal dat elkaar getikt heeft bij de scheidsrechter dan neemt de scheidsrechter de spelkaart in van de speler die het laagst in rang is. Deze persoon krijgt een nieuwe spelkaart in de eigen kleur. De andere persoon heeft een winstpunt gehaald voor zijn partij en mag gelijk doorspelen.

Heb je de kroon van de tegenpartij gevonden, dan neem je deze zo snel mogelijk mee naar de scheidsrechter.

Materialen:

- spelkaartjes in 2 kleuren
- 2 kronen
(downloads in webshop)

Veldindeling:

- Grote spelruimte, bij voorkeur in het bos