

Een VIP behandeling voor vrienden

Je krijgt:

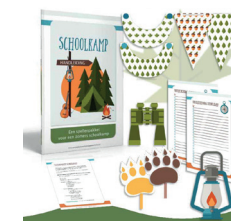
- Jaarlijks het KoningsspelenPakket én
- 8 extra uitgewerkte spellen voor de Koningsspelen
- 4 aanvullende printvellen (Pakket Zilver t.w.v. 7,50)
- 10% korting in de webshop
- 30% korting op de nieuwste themapakketten
- Gratis Olympische Spelen pakket in het jaar dat de Spelen plaatsvinden.(t.w.v. 14,95)

Vrienden van KONINGSSPELENPAKKET



Meer informatie op de website: www.koningsspelenpakket.nl

Meer Themapakketten



Paleis op stelten

Speluitleg:

In estafettevorm steltlopen. Welk team is het snelst?

Alternatief

In plaats van stelten worden er loopklossen gebruikt voor de jongste spelers. (Ook eenvoudig zelf te maken met lege conservenblikken en een stuk touw)

Niveau 1

De spelers mogen geholpen worden bij het steltlopen en ze mogen onderweg weer opstappen als ze per ongeluk afstappen. Een tweede speler mag vanaf de achterkant de stelten helpen rechtop houden.

Niveau 2

De spelers stappen op achter de startlijn en mogen pas weer afstappen als ze om de pion gelopen zijn en weer achter de startlijn zijn. Er mag alleen geholpen worden bij het opstappen. Stapt een speler onderweg van de stelten / loopklossen af, dan start deze speler opnieuw vanaf de startlijn.

Materialen:

- stelten
- (loopklossen)
- 2 pionnen
- startlijn
- stopwatch
- pen

Notities:

De Groene Draeck op de golven

Speluitleg:

Hang een bank op in de ringen of touwen (afhankelijk van de zaal). Laat de spelers om de beurt over de wiebelbank naar de overkant lopen. De spelers starten met 20 punten voor hun team. Elke keer dat iemand van de bank springt zonder het eindpunt te halen levert een minpunt op. Wachten op de mat op veilige afstand van de bank!

Niveau 1

De spelers kruipen over de wiebelbank of mogen een omhooggestoken stok van een hulpverlener vasthouden.

Niveau 2

De spelers lopen zonder hulp over de wiebelbank. (Lopen als de bank naar voren zwaait)
Extra moeilijk (storm): de speleider laat de bank ook van links naar rechts zwaaien.

Materialen:

- 1 wachtmat
- 1 bank opgehangen in de ringen / touwen
- matjes onder de bank
- 1 mat voor de afsprong
- eventueel een 1-meter stok
- pen

Notities:

Spelkaart



KoningsspelenPakket

Amalia naar het bal

Speluitleg:

Verdeel de groep in twee teams. Beide teams krijgen een baljurk, hakken en andere kledingstukken en sieraden in een mand. In estafettevorm gaan de spelers om de beurt naar de mat waarop 'Amalia' klaarstaat om zich klaar te maken voor het bal. (afstand ongeveer 8 meter). Welk team heeft als eerste alle kleding en sieraden naar 'Amalia' gebracht zodat zij aangekleed klaarstaat voor het bal?

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

Niveau 1

De spelers nemen een kledingstuk uit de mand en brengen dat naar de mat. 'Amalia' hoeft zich niet aan te kleden.

Niveau 2

De spelers leggen onderweg een parcours af waarbij ze ergens onderdoor of overheen moeten. Bij 'Amalia' aangekomen moet het kledingstuk door 'Amalia' aangetrokken worden.

Materialen:

- 1 startlijn of pionnen
- 2 matten (wachtplaats 'Amalia')
- 2 manden met kleding
- eventueel obstakels
- pen

Notities:

Spelkaart



KoningsspelenPakket

Hollandse klompen

Speluitleg:

Probeer zoveel mogelijk pittenzakken, tennisballen of pingpongballetjes in de 'klompen' te mikken.

Niveau 1

Plak afbeeldingen* van een klomp op 3 emmers. De spelers mogen om de beurt 3 pittenzakken of tennisballen in de emmers mikken. Varieer de afstand tot de 'klompen'. De 'klomp' die het verst weg staat levert de meeste punten op voor het team.

*zie download 'Klomp'

Niveau 2

Speel met echte klompen en pingpongballetjes. Je kunt de klompen rechtop tegen een muur of kast neerzetten of juist plat op de grond.



Materialen:

- 3 emmers met afbeelding van een klomp of meerdere klompen
- pittenzakken, tennisballen of pingpongballetjes
- pen

Notities:



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 ontwikkellijnen 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.

Bewegingsonderwijs+ is te bestellen bij Goed-Gezien.nl en is ook in digitale vorm te krijgen via Bewegen Samen Regelen.



Advertentie



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, scholen speciaal basisonderwijs, BSO's, gemeenten, sportbedrijven en sportopleidingen gebruikt. Kennismaken met Bewegen Samen Regelen? Kijk voor meer info en/of een demo op: www.bewegensamenregelen.nl.

Hand in Hand, plezier voor twee

Speluitleg:

Tikkertje met tweetallen die hand in hand tikken.

Niveau 1

Het spel start met 1 of 2 tikkers, afhankelijk van de grootte van de groep. Wie getikt is geeft de tikker een hand. Ben je de vierde die aanhaakt, dan worden er twee tweetallen gevormd. Je mag de handen niet loslaten wanneer je aan het tikken bent.

Niveau 2

A) Speel het spel met twee teams. Bij het vormen van tweetallen is de kans groot dat er tweetallen zijn waarbij de spelers van verschillende teams zijn. Dit maakt het lastig om te tikken zonder elkaar los te laten...Van welk team is de speler die het langst overblijft en niet getikt wordt?

Wordt er gespeeld met 1 tikker maar 2 teams dan wisselt per ronde van welk team de eerste tikker is.

B) Speel met twee teams, waarvan slechts 1 team tikt. Het tweetal dat tikt krijgt een lint in de handen en kan dat lint overgeven aan een ander tweetal van het eigen team dat vervolgens verder gaat met tikken. Wie afgetikt is door een tweetal met lint moet aan de kant. Hoe lang duurt het voor iedereen getikt is?

Materialen:

- partijlinten
- evt stopwatch
- pen

Notities:

Handen vast en vangen maar

Speluitleg:

Overgooien, maar zonder de bal aan te raken want je houdt samen met een medespeler met beide handen een theedoek vast.

Niveau 1

Overgooien met de bal. De bal ligt op de theedoek en door tegelijk de theedoek met bal naar voren/omhoog te bewegen gooi je bal naar het tweetal dat tegenover jullie staat. Hoe vaak lukt het zonder de bal te laten vallen?

Lukt het om over een lijn te gooien of op een doel te mikken?

Niveau 2

Je speelt nu in teamverband met twee teams tegen elkaar. Je probeert over te spelen terwijl het andere team probeert de bal te onderscheppen. Lukt het om 5 maal met je team over te spelen? Dan heb je een punt. De spelers mogen elkaar niet aanraken/wegduwen.



Materialen:

- theedoeken, 1 per tweetal
- tennisballen of pittenzakjes
- evt partijlinten
- pen

Notities:

Spelkaart



KoningsspelenPakket

Kroonsteken

Speluitleg:

Hang de kronen losjes aan palen of een lijn met de open kant naar voren. Laat de spelers achter de startlijn opstappen.

Rijd zo snel mogelijk langs de kronen en probeer zoveel mogelijk kronen aan de stok te steken.

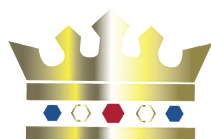
Eventuele punten: per meegenomen kroon een punt en voor de snelste rit 3 bonuspunten.

Niveau 1

Rechtdoor van start naar finish op een kar terwijl iemand anders de kar voortduwt.

Niveau 2

Individueel op een fiets of skateboard.



Materialen:

- 3-6 kronen (extra download)
- 3-6 palen of een lijn
- fiets(je) / skateboard
- 1 meter stok
- start en finishlijn
- stopwatch & pen

Notities:

Spelkaart



KoningsspelenPakket

Oranje chaos

Speluitleg:

Beide teams staan elk aan een kant van het speelveld achter een lijn. Op de middenlijn ligt een grote bal.

Probeer met de kleine ballen / pittenzakken tegen de grote bal te gooien zodat deze over de lijn bij het andere team rolt. Van elk team mag één speler in het middenvak. Deze speler mag de grote bal niet afschermen en/of aanraken. De taak van de speler in het middenvak is zo snel mogelijk zorgen dat de ballen of pittenzakjes die in het middenvak liggen naar het eigen team toe spelen zodat het team weer kan mikken op de grote bal. Het team dat de bal het eerst aan de overkant achter de lijn krijgt heeft gewonnen. Speel het spel meerdere keren achter elkaar.

Niveau 1

Speel met pittenzakjes. Deze blijven stil liggen na het gooien. De bal in het midden is groot en licht.

Niveau 2

De bal in het midden is kleiner en zwaarder. De spelers gooien er tegenaan met tennisballen of andere kleine ballen.

Materialen:

- 3 duidelijke lijnen:
- in de gymzaal de achterlijnen en de middenlijn
- op het plein 3 lijnen trekken
- grote (oranje) bal
- 8-20 kleine ballen / pittenzakken
- pen

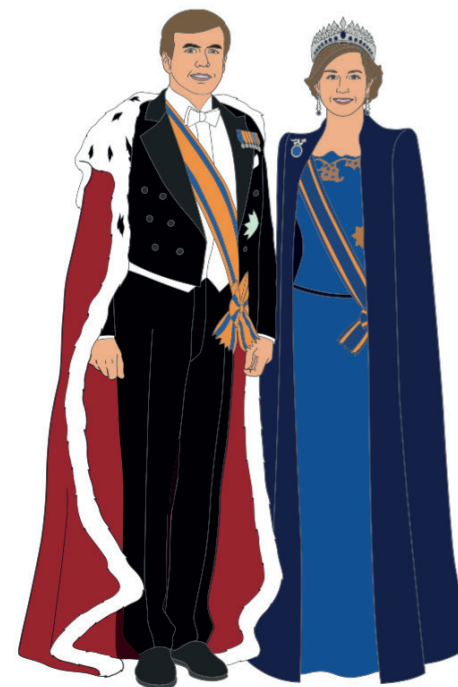
Notities:



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!

Koninklijk kwartet

Met moeilijkheidsgraad d.m.v. vraag en antwoorden



1

2

3

4

© KoningsspelenPakket

Spelkaart



KoningsspelenPakket

Team Oranje heeft plezier

Speluitleg:

Geef beide teams een ring met daaraan net zoveel touwtjes als teamleden. De spelers staan in een kring om de ring. Elke speler houdt een touwtje vast en samen tillen de spelers de ring omhoog. Op de ring komt een grote (oranje) bal te liggen. De bal mag door niemand aangeraakt worden.

Probeer met zijn allen de bal zo snel mogelijk van punt A naar punt B te brengen. Welk team kan dit het snelste?

Als de bal valt moet het team opnieuw beginnen.

Niveau 1

Rechtdoor van start naar finish.

Niveau 2

Onderweg kom je obstakels tegen of de teams vervoeren de bal om de beurt en team 2 mag vanaf de zijlijn met pittenzakjes proberen de bal van de ring af te gooien...

Materialen:

- hockeyring / werpring / touwring
- 3 tot 6 (spring)touwtjes
- grote oranje bal/strandbal
- 2-6 pionnen
- eventueel obstakels (moeilijker parcours)
- stopwatch & pen

Notities:



KoningsspelenPakket

KoningsspelenPakket spellenboek



DEEL 1
25 koninklijke spellen
met bijbehorende (extra) downloads

Dit spellenboek is een product van KoningsspelenPakket.nl



Spelkaart



Vier Willems op een rij

Speluitleg:

Welk team heeft het eerst vier Willems in de eigen kleur op rij?
(Horizontaal, verticaal of diagonaal)

Downloadbaar spel:

De spelers van elk team mogen om de beurt naar de tafel met het spelbord rennen om een Willem neer te leggen. De Willems mogen (net als bij vier op een rij) alleen neergelegd op een onderste vakje of boven een vakje waar al een Willem in gelegd is.

Als het speelveld vol is en er nog steeds geen vier op een rij is mogen de spelers die aan de beurt zijn een Willem van de tegenpartij vervangen door een eigen kleur Willem.

Wandrekvariant:

De spelers van beide teams mogen in estafettevorm om de beurt een lintje aan een sport van het wandrek knopen. Als alle sporten vol zijn en er nog steeds geen vier op een rij is mogen de spelers die aan de beurt zijn een lintje van de tegenpartij vervangen door een eigen kleur lintje. Starten vanaf de mat waar de lintjes klaar liggen.

Materialen:

- downloadbaar spel 'Vier Willems op rij' van www.koningsspelenpakket.nl
- tafel en startlijn
- of
- wandrek
- 2 matjes
- 2 kleuren lintjes

Notities:

Spelkaart



Stop voor Willem-Alexander en Maxima

Speluitleg:

Alle spelers starten op een rij bij de pionnen. De 'Willem-Alexander' of 'Maxima' staat aan de overkant met zijn / haar gezicht de andere kant op. De spelers lopen als 'Willem-Alexander' of 'Maxima' niet kijkt zo dicht mogelijk naar 'Willem-Alexander' of 'Maxima' toe. Op het moment dat 'Willem-Alexander' of 'Maxima' "Koninklijk-koek-koek" roept draait hij/zij zich om, en moeten alle spelers stilstaan. De spelers moeten naar voren komen zonder dat 'Willem-Alexander' of 'Maxima' ze ziet bewegen.

- Als 'Willem-Alexander' of 'Maxima' iemand ziet bewegen moet hij of zij dit aangeven. De desbetreffende speler moet opnieuw beginnen.
- Wie als eerste ongezien bij 'Willem-Alexander' of 'Maxima' op de schouder kan tikken wordt daarna 'Willem-Alexander' of 'Maxima'.



Materialen:

- 2 Pionnen
- Matje
- Muur
- evt: Masker W-A of Maxima (verkrijgbaar in de webshop www.koningsspelenpakket.nl)

Notities:



Sudoku-plezier

Speluitleg:

De spelers rennen om de beurt naar de tafel waar het sudoku spel ligt. Ze mogen één kaartje op het spelbord leggen of één kaartje verplaatsen als ze zien dat een vorige speler een fout heeft gemaakt. Welk team heeft als eerste de sudoku opgelost?

Niveau 1

De eenvoudige sudoku.

Niveau 2

Een moeilijkere sudoku.
 Eventueel onderweg een aantal obstakels inbouwen.



Materialen:

- koninklijk sudoku-spel
- tafel
- startlijn / pion
- pen

Notities:

Combinatiepakketten

Pakket Brons

Het basispakket, helemaal gratis te downloaden

Pakket Zilver (€7,50)

Het basispakket aangevuld met vier extra downloads:

- Koningskroon
- Vier Willems op een rij
- Masker Willem-Alexander en Maxima
- Koninklijk sudoku (3 niveaus)

Pakket Goud (€19,95 incl verzendkosten)

Het basispakket aangevuld met:

- Koningskroon
- Vier Willems op een rij
- Masker Willem-Alexander en Maxima
- Koninklijk sudoku (3 niveaus)
- Hardcopy versie van Koninklijk memory of het kwartet



Top tot Teen Beweeg Bingo

Speluitleg:

Top Tot Teen Beweeg Bingo is een beweegspel voor het hele lichaam. Van je hoofd tot je tenen ga je verschillende bewegingen doen. Ga met de hele groep in een kring staan. Bekijk de bingo kaart eerst, zodat iedereen de plaatjes goed kan zien. Elk plaatje is een beweging die jullie samen gaan doen. Start met een oefenronde, door elke beweging voor te doen en met de groep na te doen.

1. Laat één beweging zien en zeg daarbij wat je doet.
2. De hele groep doet de beweging na.

Niveau 1

Begin bij de eerste beweging op de kaart. Doe deze beweging 3 keer achter elkaar (Hardop tellen kan helpen). Ga daarna door naar de volgende beweging. Is het gelukt en zijn alle 8 bewegingen gedaan? Roep dan met z'n allen: BINGO!

Iets lastiger: probeer de bewegingen in slow motion uit te voeren. (Heel goed voor de motorische ontwikkeling als je dat kunt.)

Niveau 2

Wie lukt het om al deze bewegingen in één keer foutloos achter elkaar te maken? BINGO!

Zin in nog een extra uitdaging? Neem de tijd op, hoe lang doen jullie over alle bewegingen? Lukt het om dit nog iets sneller te doen en jullie record te verbeteren?

Materialen:

- Bingo kaart met 8 plaatjes
- Timer of stopwatch

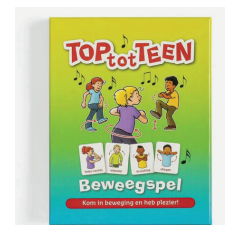
Notities:

Top tot Teen Beweeg Beweegspel

Iedereen kan meedoen!

Het spel helpt om:

- * lekker te bewegen
- * goed te kijken en luisteren
- * bewegingen te onthouden
- * samen te werken



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:

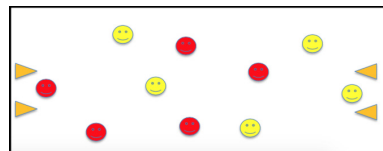
- Achterstevoren voetbal: doe de doeltjes wat meer naar voren. Er moet via de achterkant gescoord worden (dit voorkomt hard schieten en stimuleert samenspel)
- Maak 3 teams. 1 team staat wissel. Als er gescoord is, mag het andere team erin.
- Iedereen moet de bal 1 keer hebben aangeraakt voordat er gescoord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

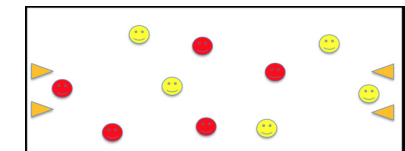
- Achterstevoren hockey: doe de doeltjes wat meer naar voren. Er moet via de achterkant gescoord worden (dit voorkomt hard schieten en stimuleert samenspel)
- Maak 3 teams. 1 team staat wissel. Als er gescoord is, mag het andere team erin.
- Doeltjes groter of kleiner maken.
- 2 doeltjes aan de achterlijn,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



Sportkaart



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.

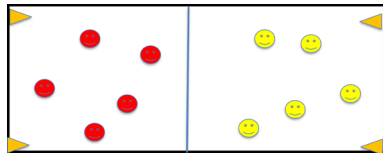
Aanpassingen/tips:

- 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:



Sportkaart



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:

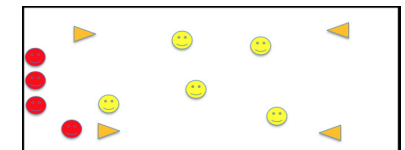
- De kinderen de bal laten ingooien, als slaan (te) moeilijk is.
- Afstand tussen de palen groter of kleiner maken.
- Meer palen neerzetten als het lopen lastig blijkt te zijn.
- Obstakels maken waar de kinderen overheen moeten.

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



Sportkaart



KoningsspelenPakket

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.

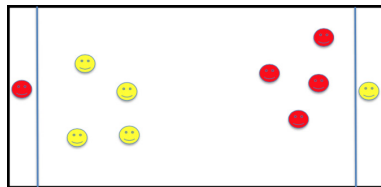
Aanpassingen/tips:

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:



Sportkaart



KoningsspelenPakket

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:

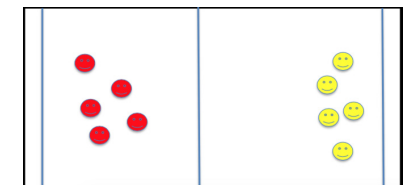
- Je mag niet over de middenlijn.
- Je bent af als;
 - o Je afgegooid wordt door de bal.
 - o Je gegooide bal gevangen wordt door het andere team.
- Komt de bal tegen je hoofd, ben je niet af.
- Komt de bal via de grond tegen je aan, ben je niet af.
- Ben je afgegooid, ga je in het achtervak van de tegenstander 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:

- Veldje van ± 20 bij 15 m



Sportkaart



KoningsspelenPakket

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.

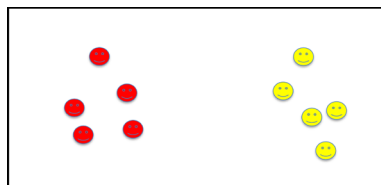
Aanpassingen/tips:

- 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:



Sportkaart



KoningsspelenPakket

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.

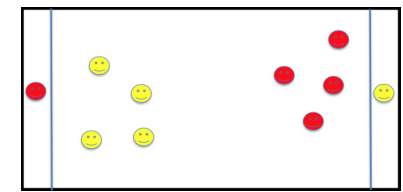
Aanpassingen/tips:

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!

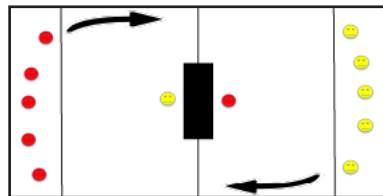
Regels:

- 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 verstoppt 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