

## Spelkaart special



### Koninklijk gepuzzel

#### Speluitleg:

Hoe snel heeft jullie team de puzzel in elkaar gezet? Dit spel wordt gespeeld in estafettevorm.

#### Niveau 1

De spelers staan in een rij achter pion 1 en nemen om de beurt een puzzelstukje mee naar pion 2 die een stuk verderop staat. Achter pion 2 wordt de puzzel in elkaar gezet. De spelers mogen pas rijden/lopen als de vorige speler terug is achter pion 1. Speel eventueel met twee teams tegen elkaar. Welk team heeft als eerste de puzzel in elkaar gezet?

#### Niveau 2

Speel het spel met een moeilijkere puzzel of bouw hindernissen in waar de kinderen onderweg overheen / onderdoor / omheen moeten. Heb je een gemengde groep dan kun je afspreken dat de jongste kinderen geen hindernissen hoeven te nemen en de oudere kinderen dit wel moeten doen. Ook kun je er voor kiezen dat de rolstoelers de hindernissen mogen overslaan.

#### Materialen:

- per team een puzzel (Verkrijgbaar in de webshop [www.koningsspelenpakket.nl](http://www.koningsspelenpakket.nl))
- per team een tafel om op te puzzelen
- 2 pionnen
- stopwatch
- pen

#### Notities:

---

---

---

---

---

## Spelkaart special



### Het ABC spel

#### Speluitleg:

Van eiland naar eiland op de Nederlandse Antillen. Hoe snel is jullie team?

#### Niveau 1

Alle spelers staan klaar achter pion 1. Een stuk verderop staat pion 2. De hoepels zijn de eilanden Aruba, Bonaire en Curaçao. Zorg dat alle teamleden door van hoepel naar hoepel te gaan van pion 1 naar pion 2 komen. Er is 1 hoepel meer dan het aantal spelers in het team. De lege hoepel wordt doorgegeven, iedereen schuift op en de nieuw vrijgekomen hoepel wordt vervolgens doorgegeven. De rolstoelers krijgen een stok om de hoepel te schuiven. (Alleen nodig als de voorste of achterste speler van het team een rolstoeler is.) De hoepels moeten aan elkaar aansluitend achter elkaar neergelegd worden. Speel eventueel met twee teams tegen elkaar. Welk team is het snelst van pion 1 naar pion 2?

#### Niveau 2

De niet rolstoelers moeten door de hoepel die wordt doorgegeven heen kruipen voor ze deze verder mogen doorgeven.

#### Materialen:

- 5 hoepels per team (uitgaande van 4 kinderen per team)
- 2 pionnen per team
- pen

#### Notities:

---

---

---

---

---



## Spelkaart special



### Koningshuis-memory

#### Speluitleg:

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

#### Niveau 1

Alle kaartjes worden omgekeerd op de tafel gelegd. De teams spelen tegen elkaar. De spelers van beide teams mogen in estafettevorm om de beurt naar de memory kaartjes rijden/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 kaartjes weer terug. Er mag onderling overlegd worden voor er kaartjes worden omgedraaid.

#### Materialen:

- 2 tafels
- 2 pionnen
- 2 memory spellen  
Koninklijk memory  
(Verkrijgbaar in de webshop  
[www.koningsspelenpakket.nl](http://www.koningsspelenpakket.nl))
- pen

#### Notities:

---

---

---

---

---

---

## Spelkaart special



### De rode loper

#### Speluitleg:

Welk team is het eerst aan de andere kant van de rode loper? Leg alle hoepels in een lange slinger neer, dit is de rode loper. Aan beide uiteinden van de rode loper gaat een team spelers klaarstaan. De voorste speler van elk team start.

#### Niveau 1

Rijd of hup met twee voeten tegelijk van hoepel naar hoepel. Op het moment dat je tegenover de speler van het andere team staat gooi je allebei met de dobbelsteen. De spelleider geeft de dobbelsteen aan. Wie het hoogste aantal ogen gooit heeft gewonnen. De winnaar mag verder rijden/huppen, de verliezer verlaat de rode loper. Zodra de verliezende speler van een team de loper verlaten heeft mag de volgende speler van dit team starten aan de reis en vanaf het startpunt gaan rijden/huppen.

Zodra een speler de starthoepel van het andere team bereikt is het spel voorbij en heeft dit team gewonnen. Begin als er voldoende tijd is opnieuw.

#### Niveau 2

Zie niveau 1. Er moet nu niet gehupt worden door de niet rolstoelers, maar gehinkeld. Stap je buiten de hoepel of zet je beide voeten op de grond dan moet je bij de starthoepel van je eigen team beginnen. (of een aantal hoepels achteruit)

#### Materialen:

- veel hoepels of krijt om 'hoepels' te tekenen
- dobbelsteen
- pen

#### Notities:

---

---

---

---

---

---

## Spelkaart special



### Koninklijke verhuizing

#### Speluitleg:

Hoe vaak kunnen de spelers van het team verhuizen naar een ander paleis voordat iedereen getikt is?

#### Niveau 1

Maak twee teams, de spelers van het ene team proberen zo snel mogelijk de spelers van het andere team af te gooien met de bal. Hierbij mogen zij niet rijden/lopen met de bal in de hand. Staat een speler op een matje, dan kan deze niet afgegooid worden. De spelers van het team dat aan het verhuizen is proberen zo vaak mogelijk van paleis naar paleis te verhuizen (matje naar matje). Tel hoe vaak je verhuist voor je afgegooid wordt. Ben je afgegooid, dan ga je aan de kant zitten. Aan het eind wordt gekeken hoe vaak alle spelers samen bij elkaar opgeteld verhuisd zijn.

#### Niveau 2

Zie niveau 1, de spelers van het team dat aan het verhuizen is kunnen nu ook afgegooid worden als ze op een matje staan.

#### Materialen:

- 6 matjes
- 1 zachte bal
- pen

#### Notities:

---

---

---

---

---

---

---

## Spelkaart special



### Langs de douane

#### Speluitleg:

Maak tweetallen. Elk tweetal heeft een eigen bal. De tweetallen rollen hun bal over, van de ene kant van het speelveld naar de andere kant. De douanier staat midden in het speelveld en probeert de ballen te onderscheppen. Naast het speelveld staan 5 blokken. Rolstoelers krijgen een hockeystick om de bal te rollen.

#### Niveau 1

In het midden van het speelveld staat 1 douanier die ballen onderschept. Elke keer dat de douanier een bal onderschept mag hij een blok omleggen en geeft hij de bal terug aan de overrollende spelers. Als alle blokken om zijn wordt er gewisseld en komt er een nieuwe douanier.

#### Niveau 2

Speel het spel met 2 douaniers, maak het speelveld groter of kleiner of laat de bal door iedereen met hockeysticks overrollen.

#### Materialen:

- per tweetal een bal
- hoepels, pionnen of 2 lijnen (aangeven waar de overrollende kinderen zitten)
- 5 blokken
- hockeysticks
- pen

#### Notities:

---

---

---

---

---

---

---



## Spelkaart special



### Hoedjesparade

#### Speluitleg:

Mik de hoedjes in of door de hoepels.

#### Niveau 1

De spelers gaan om de beurt klaar staan bij de pion en proberen de hoedjes in de hoepels te mikken die op de grond liggen. Eventueel kunnen er meer punten gegeven worden voor hoepels die verder weg liggen.

#### Niveau 2

Hang de hoepels op aan een stuk touw, ze kunnen nu draaien waardoor het lastiger is om de hoedjes er doorheen te gooien. Alternatief: probeer de hoedjes op pionnen te gooien.

#### Materialen:

- 3-6 verschillende hoedjes
- 6 hoepels
- pion
- pen

#### Notities:

---

---

---

---

---

---

---

## Spelkaart special



### Rood-Wit-Blauw-Oranje

#### Speluitleg:

Mastermind met rood-wit-blauw-oranje kaartjes of hoedjes. Heb je rolstoelers in de groep zet het spel dan op een tafel.

#### Niveau 1

De speler achter de verhoging legt 3 kaartjes/hoedjes op een rij (uit het zicht). Op de verhoging liggen 3 blokken naast elkaar. Elk blok hoort bij een gekleurd kaartje.

De overige spelers gaan in estafettevorm om de beurt naar de verhoging en leggen een gekleurd kaartje/hoedje neer op de verhoging bij een blok. Dit kan zijn op een lege plek, maar ze mogen ook een gekleurd kaartje/hoedje omruilen voor eentje van een andere kleur. In het geval er geruild wordt, wordt het oorspronkelijke kaartje/hoedje mee terug genomen. Als de speler de juiste kleur kaartje/hoedje op een plaats neerlegt wordt het blok recht op gezet door de speler die achter de verhoging zit. Hoe lang duurt het voor de code gekraakt is en alle blokken recht op staan?

#### Niveau 2

Speel met 5 kaartjes/hoedjes en plaats 5 blokken op de verhoging.

#### Materialen:

- kastkop/andere verhoging
- gekleurde kaartjes of hoedjes, van elke kleur 2
- gekleurde kaartjes of hoedjes, van elke kleur 5 voor de lopers
- 5 blokken
- pen

#### Notities:

---

---

---

---

---

---

---



## Spelkaart special



### Kamperen met de koninklijke familie

#### Speluitleg:

Zaklopen met slaapzakken/dekbedhoezen. Welk team is het snelst? De rolstoelers krijgen een hesje of muts om aan te trekken. Zij trekken achter de startpion het kledingstuk aan en rijden dan om de keerpion en terug.

#### Niveau 1

Estafette. De spelers huppen om de beurt van achter de startpion om de keerpion heen en weer terug naar de startpion. Achter de startpion snel wisselen. Het team dat als eerste klaar is en waarvan de spelers zitten achter de startpion heeft gewonnen.

#### Niveau 2

Onderweg worden enkele hindernissen geplaatst. Denk aan slalom of een eenvoudige mikopdracht.

#### Materialen:

- 2 oude slaapzakken of dekbedhoezen
- hesje of muts voor de rolstoelers
- pionnen voor start en keerpunt
- pen

#### Notities:

---

---

---

---

---

## Spelkaart special



### Hollandse pot

#### Speluitleg:

Estafette met aardappels. Leg de aardappel op een stoel en klem deze zonder je handen te gebruiken tussen je bovenbenen. Met de aardappel tussen je benen hup je om de keerpion heen terug naar de stoel. Hier laat je de aardappel los zodat de volgende speler de aardappel kan 'oppakken'.

Rolstoelers vervoeren de aardappel op een lepel die ze vast moeten houden met 1 hand.

#### Niveau 1

De spelers mogen de aardappel met de handen beetpakken zolang ze op de stoel zitten/naast de stoel klaarstaan in de rolstoel. Zo kunnen ze er voor zorgen dat de aardappel stevig tussen de benen geklemd wordt of goed op de lepel komt te liggen.

#### Niveau 2

De aardappel mag niet met de handen beetgepakt worden bij de start. Voor de rolstoelers ligt er een tweede lepel klaar om de aardappel op de lepel te scheppen. Valt de aardappel onderweg dan start je opnieuw vanaf de stoel.

#### Materialen:

- 2 stoelen
- 2 (grote) aardappels
- 2 pionnen
- 2-4 lepels
- pen

#### Notities:

---

---

---

---

---



## Spelkaart special



### Troonopvolging

#### Speluitleg:

De teamleden gaan op een lijn staan. Elk teamlid krijgt een kaart met een afbeelding van een koning(in). Het is de bedoeling dat de teamleden zo snel mogelijk in de juiste chronologische volgorde van troonopvolging 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 de niet rolstoelers mogen daarbij niet van de lijn af. Stapt er iemand naast de lijn dan start deze persoon aan het linker uiteinde van de rij en moet hij of zij opnieuw op weg naar de juiste plaats op de lijn.

#### 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:

- lijn (bv lijn in de gymzaal)
- 2 sets koningskaarten (Verkrijgbaar in de webshop [www.koningsspelenpakket.nl](http://www.koningsspelenpakket.nl))
- pen

#### Notities:

---

---

---

---

---

---

## Spelkaart special



### Sneeuwballen gooien naar de pers

#### Speluitleg:

Blikgooien waarbij de blikken beplakt zijn met afbeeldingen van persbureaus. 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 of een parcours afleggen. De teamleden mogen elkaar helpen. (Bij het door of over het wandrek heen klimmen of over een kast klimmen of het parcours afleggen.)

#### Materialen:

- tape, krijt of een pion voor een werplijn
- 6 blikken met afbeeldingen van persbureaus (Verkrijgbaar in de webshop [www.koningsspelenpakket.nl](http://www.koningsspelenpakket.nl))
- 3 pittenzakjes of zachte ballen
- eventueel een blinddoek
- pen

#### Notities:

---

---

---

---

---

---

