



Spelkaart

KoningsspelenPakket

Hoera voor de koning

Speluitleg:

Estafette met ballonnen. Zorg dat de ballon in de lucht blijft en loop /rijd van pion 1 om pion 2 heen terug naar pion 1. Rolstoelers worden eventueel geduwd.

Niveau 1

Begin om de beurt bij de eerste pion. Neem de ballon in de lucht mee. Vasthouden mag niet en de ballon mag niet op de grond komen. Komt de ballon toch op de grond dan start je opnieuw bij de eerste pion. Loop/rijd met de ballon om de tweede pion heen. Eenmaal terug bij de eerste pion neemt speler 2 de ballon over. Hoe lang duurt het voor alle spelers rond geweest zijn met de ballon zonder dat deze de grond geraakt heeft?

Niveau 2

De ballon mag niet met de handen aangeraakt worden. Houd de ballon in de lucht met ander lichaamsdelen, een racket oid.

Materialen:

- 4 pionnen
- ballonnen
- pen

Notities:



Spelkaart

KoningsspelenPakket

Doolhof in de paleiskelder

Speluitleg:

Tikspel: Er is een tikker (uit team A) en een looper (om de beurt de spelers van team B)

De spelers van team A staan in rijen (vierkante opstelling) met gespreide armen waardoor gangen ontstaan. (markeer de punten waar de spelers moeten staan)

Op het moment dat de spelleider of een speler van team B 'draai' roept, draaien alle spelers van team A een kwartslag waardoor de gangen in de andere richting lopen. Tikker en looper mogen niet door de 'muren' lopen.

Niveau 1

Als de tikker van team A een looper heeft getikt wisselt de tikker van plaats met iemand uit het veld. Er komt een nieuwe tikker en een nieuwe looper in het spel.

Niveau 2

Als de looper getikt is komt direct de volgende looper vanaf de bank het veld in. De tikker gaat door met tikken en als alle spelers van team B geweest zijn wisselen de teams van plaats en functie.

Materialen:

- vierkant speelveld
- markering voor de plaats van de spelers die de gangen vormen
- lint voor de tikker
- pen

Notities:



Omkleeden voor koninklijk bezoek

Speluitleg:

Estafette waarbij een T-shirt doorgegeven moet worden.

Niveau 1

Begin om de beurt bij de eerste pion. Trek het T-shirt aan en ren over het parcours. Geef als je terug bent bij de pion het T-shirt aan de volgende loper. Deze mag pas vertrekken als hij het T-shirt aangetrokken heeft. Teamgenoten mogen helpen bij het aantrekken van het shirt.

Niveau 2

Zie niveau 1, maar nu moet het overgeven van het T-shirt op de volgende manier:

De speler met het T-shirt aan (speler één) en de volgende speler die moet lopen/rijden (speler twee) gaan tegenover elkaar staan en pakken elkaars handen beet. Speler drie trekt het T-shirt over het hoofd van speler één, over de handen van beide spelers, over het hoofd van speler twee. Het shirt is nu doorgegeven en speler twee mag vertrekken.

Extra moeilijk: een parcours met hindernissen.

Materialen:

- 2 grote (oranje) T-shirts
- 4 pionnen
- evt obstakels voor parcours of pionnen zodat je moet slalommen
- pen

Notities:

De baard van de koning

Speluitleg:

Plaats de baard van de koning geblinddoekt op zijn gezicht.

Niveau 1

De spelers mogen om de beurt geblinddoekt proberen de baard op het gezicht van de koning te plaatsen.

Wie komt het dichtst bij de juiste plek? De teamgenoten mogen aanwijzingen geven.

Niveau 2

Eerst ronddraaien en dan naar de koning toe lopen/rijden om de baard te plaatsen. Alleen bij het naar de koning toe gaan mogen de teamgenoten aanwijzingen geven. Bij het plaatsen van de baard moet iedereen stil zijn.

Tips

- Gebruik plakgum om de baard op het gezicht van de koning te plaatsen
- Plaats de poster op een magneetbord en bevestig een magneet aan de baard
- Plaats de poster op een boom of een oud stuk board als je de baard met punaises of dartpijltjes laat prikken

Materialen:

- poster of andere afbeelding van een koning*
- afbeelding van een baard
- blinddoek
- pen
- *download de poster en baard in de webshop

Notities:



Spelkaart



KoningsspelenPakket

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



KoningsspelenPakket

Rol het paleis in

Speluitleg:

Probeer de knikkers het paleis in te rollen door de deur.

Niveau 1

De spelers mogen om de beurt knikkeren. Probeer zoveel mogelijk knikkers het paleis in te rollen door de openstaande deur. (iedereen mag 10x proberen)
Voor rolstoelers wordt dit op tafels gespeeld.

Niveau 2

De paleizen staan nu op grotere afstand. De spelers van het andere team mogen vanaf de zijkanten van de 'baan' waar je langs knikkert proberen je knikkers uit de baan te kaatsen door van een afstand knikkers de baan over te rollen.

> Bij het overrollen om knikkers uit hun baan te krijgen mag er per tweetal dat tegenover elkaar staat maar 1 knikker tegelijk de baan over gerold worden. De spelers die overrollen moeten achter een lijn blijven zodat de baan voor de knikkerende speler niet door personen versperd wordt.

Materialen:

- paleis* of poortje
- voldoende knikkers, min 10
- pen
- *download paleispoortjes in de webshop

Notities:

Spelkaart



KoningsspelenPakket

Amalia, Alexia en Ariane

Speluitleg:

Zorg er voor dat je met je team als eerste drie op een rij hebt.

Niveau 1

De spelers rennen/rijden om de beurt met een bekertje naar het speelveld dat op een tafel geplaatst is. Plaats het bekertje in een leeg vak, waarbij je probeert 3 op een rij te krijgen. Als er geen lege vakken meer zijn mag je een bekertje van het andere team weghalen. Het team dat het eerst drie op een rij heeft, heeft gewonnen.

- Varieer door de spelers wel of juist niet te laten praten met elkaar om af te spreken waar ze de bekertjes gaan plaatsen.
- Plak op de bekertjes afbeeldingen van de prinsessen. In het rijtje van drie moeten alle drie prinsessen voorkomen.

Niveau 2

Zie niveau 1. Bij de tafel aangekomen zetten de spelers die dat kunnen een bekertje op de kop op het randje van de tafel en tikken deze van onderaf omhoog zodat het bekertje met een 'salto' op de tafel terecht komt. Als het bekertje netjes op de kop op tafel landt, mag je het bekertje in het speelveld plaatsen.

- Extra moeilijk: het bekertje moet bij het landen terecht komen op een bepaalde plaats, bijvoorbeeld over een klein voorwerp dat op tafel ligt.
- Zorg dat er gelijkwaardige teams zijn.

Materialen:

- groot speelveld 3x3
- 9 blauwe bekertjes met afbeelding van de prinsessen*
- 9 rode bekertjes prinsessen
- pen
- *bekerwikkels in webshop

Notities:

Spelkaart



KoningsspelenPakket

Paardenrace

Speluitleg:

Estafette waarbij paard en jockey zo snel mogelijk de drafbaan over gaan.

Niveau 1

Er gaan steeds twee spelers per team tegelijk de drafbaan over. De voorste is het paard. Deze houdt in beide handen een 1-meter stok vast. Achter het paard staat de jockey, deze houdt de 1-meter stokken ook vast en staat op een matje. De jockey (op het matje) wordt voortgetrokken door het paard.

Ga zo snel mogelijk om de pion en terug en wissel dan met andere spelers van je team. Welk team is het snelst?

Rolstoelers in het team? De rolstoel wordt over de drafbaan geduwd of getrokken. Zorg voor een evenwichtige verdeling over de teams.

Niveau 2

De jockey gaat in plaats van op een matje op een skateboard staan en wordt voortgetrokken door de andere speler. Bij een rolstoeler die zelf de rolstoel kan voortbewegen kan de jockey achter de rolstoel 'hangen'. Lukt dat niet, dan is de rolstoeler de jockey en wordt deze geduwd of getrokken. Let op bij bochten in het parcours! Zorg dat er ruime bochten zijn of laat de spelers bij het keren bij de pion afstappen.

Materialen:

- 4 1-meter stokken
- 2 (gladde) matjes, stukken tapijt of oude handdoeken
- (evt) 2 skateboards
- pionnen
- pen

Notities:

Hand in Hand

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. Rolstoelers worden geduwd. Ben je de vierde die aanhaakt, dan worden er twee tweetallen gevormd. Je mag de handen (rolstoel) 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.

Bij 2-tallen met een rolstoeler die 1 hand kan gebruiken wordt een deel gebruikt ipv een theedoek.

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

Prinsen en Prinsessen in de war

Speluitleg:

De spelers moeten zo dicht mogelijk bij elkaar staan. Vervolgens doen ze hun ogen dicht en strekken ze hun armen recht voor zich uit. Zoek een andere hand en houd deze vast. Als iedereen een hand vast heeft mogen de spelers de ogen openen en proberen door te communiceren en samen te werken de knoop uit elkaar te halen en weer te eindigen in een grote cirkel.

- Je mag je handen niet loslaten wanneer je uit de knoop probeert te komen.
- Met de handen blind opzoeken mag je niet een hand dichtbij je pakken. Zorg dat je een van de verste handen pakt.

Tips/aanpassingen:

Rolstoelers? Een speler pakt evt het handvat van de rolstoel ipv de hand van degene die er in zit. Eén speler wacht op de gang. De rest van de groep staat in een cirkel, steekt de rechterhand uit en grijpt willekeurig een hand vast (niet die van de buurman). Hetzelfde gebeurt nu met de linkerhand.

Nu begint de samenwerkingsopdracht: de speler die op de gang stond te wachten wordt erbij gehaald. Hij gaat proberen de knoop te ontknopen. Niemand laat natuurlijk los!

Materialen:

- stopwatch
- pen

Notities:



Spelkaart

KoningsspelenPakket

Hinkel de pinkel ...

Speluitleg:

Teken een hinkelblok van 10 vakken of leg 10 hoepels neer. De spelers mogen om de beurt (om en om van elk team) een steentje of hinkelzakje in het juiste vak gooien en daarna, als ze goed gemikt hebben, één maal het blok over hinkelen. Rolstoelers mikken hun steentje of hinkelzakje en kiezen een speler uit om voor hen te hinkelen. De spelers mogen niet in het vak springen waar hun eigen steentje of hinkelzakje ligt.

Springt een speler naast een vak of met 2 voeten in een vak, dan moet deze speler de volgende beurt weer bij hetzelfde vak verder gaan. Lukt het om het hele blok over te hinkelen, dan mag deze speler de volgende beurt spelen voor het volgende vak. (maak als er veel spelers zijn meerdere hinkelblokken) Het team waarvan een speler het eerst alle vakken gespeeld heeft, heeft gewonnen.

Niveau 1

Hinkelblok 1-1-2-1-2-1-2 zonder draaien. Het hinkelblok van 1 tot 10 volgen. Bij de dubbele vakken in beide vakken een voet.

Niveau 2

Hinkelblok 1-1-1-2-1-2-1 met draaien, waarbij het laatste vak eventueel met 2 voeten gesprongen mag worden om om te draaien. Bij de dubbele vakken in beide vakken een voet.

Materialen:

- stoepkrijt of 10 hoepels
- hinkelzakjes of steentjes
- pen voor de spelleider

Notities:

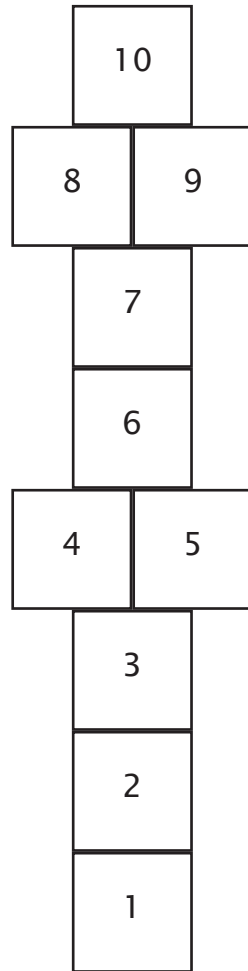
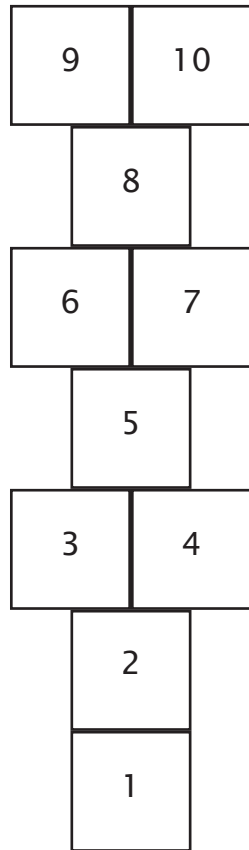


Spelkaart



KoningsspelenPakket

Hinkelblok



Spelkaart



KoningsspelenPakket





Spelkaart

Tuinieren bij de Koning

Speluitleg:

Er worden twee teams gemaakt. Elk team gaat in een eigen vak staan. De spelers gooien de pittenzakjes over de pionnen heen in de tuin van de tegenstander en houden de eigen tuin schoon.

De teams starten op signaal van begeleider

- De begeleider zet de stopwatch aan, na twee minuten moeten beide teams stoppen met gooien.
- Welke tuin is het schoonst?
- Je mag een pittenzakje tegelijk over de lijn heen gooien.
- Pittenzakjes die buiten de tuin liggen tellen niet.
- Je mag lopen/rijden in het veld.
- Rolstoelers vegen de pittenzakjes weg met een hockeystick.

Tips/aanpassingen:

- Meer pittenzakjes
- Je mag niet lopen/rijden
- Na elke gegooide pittenzak moet je eerst achter een achterlijn komen

Materialen:

- grote pionnen 6
- 18 pittenzakjes of shuttles of zachte tennisballen
- evt hockeysticks
- krijt om veld aan te geven
- stopwatch/ zandloper
- pen

Notities:



Spelkaart

Koningstrefbal

Speluitleg:

Speel trefbal met twee teams. Er mag niet afgeweerd worden. Elk team kiest een koning en 2 bodyguards. Probeer de koning van het andere team af te gooien. Alleen de bodyguards mogen afweren om de koning te beschermen.

Niveau 1

Als de bodyguards af zijn, gaan ze aan de zijkant zitten. Gooit het eigen team een speler van het andere team af, dan mag er een bodyguard terug het veld in. Is de koning steeds snel af? Speel dan met meer bodyguards.

Niveau 2

De spelers die afgegooid zijn komen in het achtervak te staan en mogen vanaf daar proberen spelers af te gooien. Gooien ze iemand af, dan mogen ze terug naar hun eigen speelveld.

Materialen:

- zachte bal
- speelveld van ongeveer 9x18 meter met uitloop aan de kopse kanten
- lintjes voor de bodyguards
- afwijkende kleur lint voor de koning
- pen

Notities:





Spelkaart

KoningsspelenPakket

Rara, wie zijn Koning en Koningin

Speluitleg:

Alle spelers staan op de achterlijn met hun gezicht richting de muur (of als er geen muur is, richting de andere kant dan het speelveld). De begeleider tikt 1 speler 1 keer op de rug: dit is Koning Willem Alexander en deze speler wordt de tikker. De begeleider tikt een andere speler 2 keer op de rug: dit is Koningin Maxima en deze speler wordt de verlosser. Hierna telt de begeleider tot 3 en dan mogen alle spelers het veld in rennen/rijden. Niemand weet wie de tikker en verlosser is! Als je getikt bent dan kom je aan de kant staan. Zodra je een high five van de verlosser krijgt, mag je weer meedoen.

- Blijf in het speelveld: Als je uit het speelveld gaat, dan ben je ook af.

Tips/aanpassingen

- Kies 2 tikkers
- Kies 2 verlossers
- Tel hoeveel spelers de tikker kan tikken in twee minuten

Materialen:

- pionnen of krijt om een veld mee af te bakenen
- pen

Notities:



Spelkaart

KoningsspelenPakket

