

# Koningsspelen activiteiten mb en bb

## Balletje gooien met Analia

**Benodigheden:**  
- Zachte bal

**Uitleg:**  
De leerlingen gaan achter elkaar in een rij staan. Eén van de leerlingen is de koning of koningin. Deze leerling staat niet in de rij, maar neemt voor de rij plaats: hij/zij kijkt naar de rij. Zorg voor een afstand van ongeveer 5 meter.  
De koning(in) begint het spel. Hij/zij gooit de bal naar de eerste speler uit de rij. Gevangen? Dan gooit de speler terug. Heeft de koning(in) ook de bal gevangen? Dan gaat speler 1 op de grond zitten.  
Hetzelfde wordt nu herhaald met speler 2.  
Is iedereen in de rij aan de beurt gekomen? De koning(in) wordt gewisseld en het spel begint opnieuw.

**Doel:**  
Zo vaak mogelijk overgooien.

**Score:**  
Voor elk goed gevangen bal ontvangt het team 1 punt. Een bal is goed gevangen wanneer de speler, maar ook de koning(in) de bal heeft gevangen.



[www.eliseinonderwijsland.nl](http://www.eliseinonderwijsland.nl) en [www.jufdaph.nl](http://www.jufdaph.nl)

## koningsspelen oorkonde

naam: \_\_\_\_\_



goed  
gedaan!



[www.eliseinonderwijsland.nl](http://www.eliseinonderwijsland.nl) & [www.jufdaph.nl](http://www.jufdaph.nl)

# Algemene uitleg

In dit document zijn verschillende (buiten)activiteiten beschreven voor tijdens de Koningsspelen.

Alle activiteiten staan in het teken van Nederland en het Koningshuis.

Een idee voor de uitvoering:

Maak in je klas (of gemixt binnen de hele school) meerdere teams.

Elk team gaat alle spellen langs: je rouleert elkaar.

Bij elk spel zijn punten te verdienen. Dit staat omschreven op de activiteitenkaart.

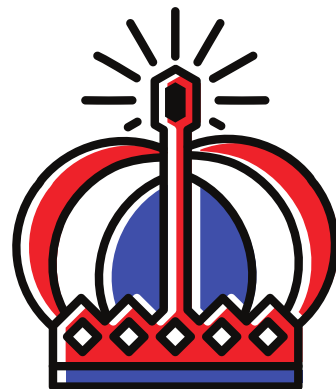
Op de volgende pagina is een scoreblad waarbij dit bijgehouden kan worden.

Elke activiteit wordt bijvoorbeeld 10 minuten gespeeld per team.

Tip: zorg voor een begeleider (ouder, leerkracht of leerling) bij elke activiteit.

Aan het einde van het document is een oorkonde te vinden!

Veel speelplezier!  
Juf Daphne en juf Elise

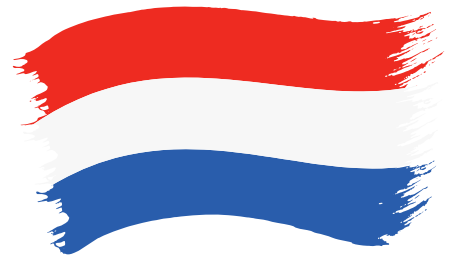


# Koningsspelen scoreformulier

Op elke activiteitenkaart is te lezen hoeveel punten er te behalen zijn.

Team: \_\_\_\_\_

*Tip: bedenk een leuke team-naam!*



	Activiteit	Aantal punten
1.	Lopen naar Paleis 't Loo	
2.	Koninklijke woorden leggen	
3.	Statig lopen zoals Maxima	
4.	Balletje gooien met Amalia	
Totaal:		

# Lopen naar Paleis 't Loo



## Benodigheden:

- Juten zak
- Pionnen
- Ruimte voor een langwerpige parcours

## Uitleg:

De leerlingen gaan in een juten zak, door het parcours, naar de overkant en weer terug. Er mag één leerling tegelijk.

Ga met je voeten in de zak staan en trek de juten zak tot je middel omhoog.

Tip: zorg dat er onder bij je voeten niet teveel ruimte is, dus trek de zak goed omhoog.

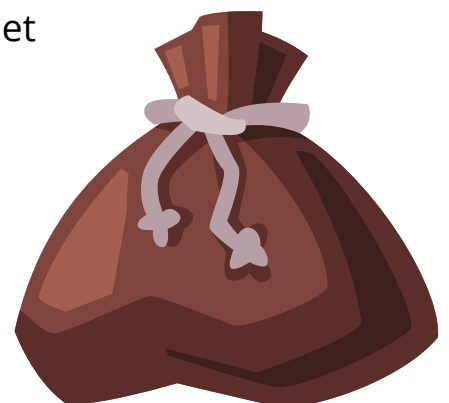
Lukt het je om het parcours te lopen of springen, zonder dat je valt?

## Doel:

Het parcours afronden zonder de pionnen om te gooien.

## Score:

Per goed afgerond parcours krijgt het team 2 punten. Is de leerling onderweg gevallen? Dan ontvangt het team 1 punt.



# Koninklijke woorden Leggen



## Benodigheden:

- Stoepkrijt
- Pen
- Papier

## Uitleg:

Alle leerlingen van het team zoeken tegelijkertijd naar woorden die ze kunnen maken van de letters die voor hen op de grond zijn geschreven met stoepkrijt. (De letters die je nodig hebt, staan in de figuur hieronder).

In elk woord wat gevormd wordt, mogen de letters één keer gebruikt worden. Behalve de letters waar er meerdere van op de grond staan. (Dit zijn de letters N, O en E).

Is er een woord ontdekt? Dit wordt naar de begeleider geroepen en de begeleider schrijft het woord op. Alleen wanneer dit een correct Nederlands woord is!

## Doel:

Zoveel mogelijk bestaande Nederlandse woorden ontdekken.

## Score:

Per woord wordt er gekeken naar de aantal letters. Elke letter krijgt één punt. Heeft het woord meer dan 6 letters? Dan ontvang je ook nog een bonuspunt!

R	L	N	O	G
T	O	P	A	S
K	E	N	I	E

# Statig lopen zoals Maxima



## Benodigheden:

- Plastic of papieren kroon/kronen
- Pingpongballetje(s)
- Emmer

## Uitleg:

De leerling zet de kroon op en legt het pingpongballetje op het hoofd. De kroon zorgt ervoor dat het pingpongballetje niet zomaar valt.

De leerling loopt, op een statige manier, richting de emmer. De emmer staat bijvoorbeeld 20 meter verderop.

Eenmaal aangekomen bij de emmer, wordt er een mooie en langzame buiging gemaakt, zodat het pingpongballetje in de emmer valt.

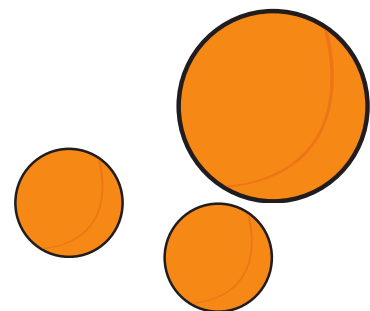
Valt het pingpongballetje onderweg? Dan wordt het opgeraapt en wordt het stuk opnieuw gelopen.

## Doel:

Zoveel mogelijk pingpongballetjes in de emmer krijgen.

## Score:

Per pingpongballetje belandt in de emmer, ontvangt het team 1 punt.



# Balletje gooien met Amalia



## Benodigheden:

- Zachte bal

## Uitleg:

De leerlingen gaan achter elkaar in een rij staan. Eén van de leerlingen is de koning of koningin. Deze leerling staat niet in de rij, maar neemt voor de rij plaats: hij/zij kijkt naar de rij. Zorg voor een afstand van ongeveer 5 meter.

De koning(in) begint het spel. Hij/zij gooit de bal naar de eerste speler uit de rij. Gevangen? Dan gooit de speler terug. Heeft de koning(in) ook de bal gevangen? Dan gaat speler 1 op de grond zitten.

Hetzelfde wordt nu herhaald met speler 2.

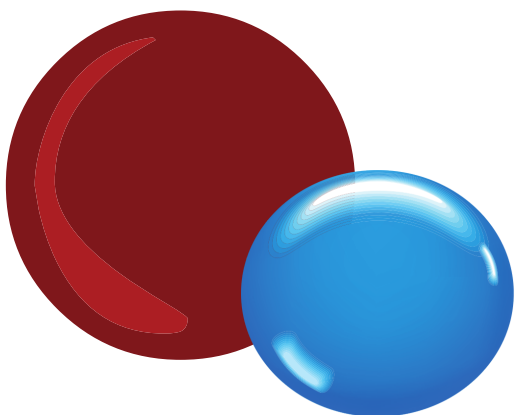
Is iedereen in de rij aan de beurt gekomen? De koning(in) wordt gewisseld en het spel begint opnieuw.

## Doel:

Zo vaak mogelijk overgooien.

## Score:

Voor elk goed gevangen bal ontvangt het team 1 punt. Een bal is goed gevangen wanneer de speler, maar ook de koning(in) de bal heeft gevangen.



# Koningsspelen oorkonde

naam:

*goed  
gedaan!*

