

Koningsspelen



Een 15-tal ludieke spelvormen voor basisschoolleerlingen rondom het thema koningshuis. Voor de invulling van de Koningsspelen kan een selectie gemaakt worden uit de verschillende activiteiten.

1. Troon dragers

Eén leerling neemt plaats op een (versierde) stoel, de troon. Een groepje van minimaal vier leerlingen draagt de koning(in) zo snel mogelijk van A naar B.

2. De kroning

Ringwerpen, alleen in plaats van de standaard ringen worden kroontjes gebruikt. Deze kunnen voor het spelen van het spel door de leerlingen in elkaar geknutseld worden. Wil je het spel extra aankleden werp de kroontjes dan om mini uitvoeringen van Willem-Alexander en Maxima.

3. Koninklijke wintersport

A: Zo snel mogelijk op de bekende familieski's van A naar B. (Lech naar Zürs?)

B: Met elke voet in een schoendoos en twee stokken in de hand van A naar B.

4. Troonafstand

Blikgooien met op elk blik een afbeelding van een voormalig koning of koningin.

5. Paparazzi

Sluipend dichterbij komen zonder gezien te worden; Annemaria Koekoek

Koningsspelen



6. Paleisalarm

Span een labyrint van draden. De leerlingen moeten proberen de 'infrarood' alarmsensoren te ontwijken om bij hun einddoel te komen. Draad geraakt? Opnieuw beginnen!!

7. Lakeien

In de bediening; probeer het hindernisparcours zo snel mogelijk af te leggen met een dienblad vol champagneglazen. Met hoeveel glazen rechtop haal je de eindstreep?

8. Koninklijke jacht

Speerwerpen. Mik met de speer op een puntenschijf, gooi met foam-speren de (knuffel) dieren van een rand of probeer gewoon zo ver mogelijk te gooien...

9. Bodyguards

Stoeien op de grote mat; zorg dat de ander(en) van de mat afgeduwd worden en jij als enige overblijft.

10. Willem Alexander op schaatsen

Probeer al glijdend rechtop de zeep baan over te steken.

11. Prinsjes en prinsesjes

Er kunnen heel veel prinsjes en prinsesjes langskomen, maar met hoeveel leerlingen kunnen jullie tegelijk op de kast / op de mat / in de hoepel?

Koningsspelen

12. Hoog bezoek

Voor het hoge bezoek wordt alles uit de kast gehaald. Probeer zo snel mogelijk in estafettevorm de kopjes, het bestek en alle andere voorwerpen van A naar B te brengen.

13. Hoge hakken

Leg zo snel mogelijk het parcours af op hoge hakken...

14. Koninklijke munt

Schuif munten (sjoelstenen) over de vloer of tafel. Laat de leerlingen om de beurt met een grote plastic hamer proberen om de voorbijkomende munten te raken.

15. Watermanagement

Gooi met sponzen over om water van de ene emmer in de andere te krijgen. Aan beide kanten van de afscheiding staan leerlingen. De ene groep heeft emmers gevuld met water, de andere groep heeft lege emmers. Door de sponzen nat over te gooien en uit te knijpen boven de lege emmers moet er zoveel mogelijk water van de ene kant naar de andere kant.

Om de Koningsspelen in stijl te starten en af te sluiten heeft LinnenArt een placemat ontworpen om te gebruiken bij het Koningsontbijt en een certificaat en medaille om uit te reiken na afloop van de spelen.

