



KONINGSSPELEN

17 APRIL 2026

BOVENBOUW
SPORTPARK PANHUIS

WWW.SPORTSERVICEVEENENDAAL.NL/KONINGSSPELEN



Team 2:

Team 3:Team 4:[illegible]



UITSLAGEN



1. Voetbal

Ronde 1		Ronde 2	
Team 1 – 4	-	Team 1 – 2	-
Team 2 – 3	-	Team 3 – 4	-

3. Tjoekbal

Ronde 1		Ronde 2	
Team 1 – 2	-	Team 1 – 3	-
Team 3 – 4	-	Team 2 – 4	-

5. Korfbal

Ronde 1		Ronde 2	
Team 1 – 4	-	Team 1 – 2	-
Team 2 – 3	-	Team 3 – 4	-

8. Handbal

Ronde 1		Ronde 2	
Team 1 – 3	-	Team 1 – 4	-
Team 2 – 4	-	Team 2 – 3	-

11. Hockey

Ronde 1		Ronde 2	
Team 1 – 2	-	Team 1 – 3	-
Team 3 – 4	-	Team 2 – 4	-



SPEL- INSTRUCTIES



ACTIVITEIT 1: VOETBAL

4 teams; 2 rondes van 8 minuten.

Wedstrijdschema

Ronde 1	Ronde 2
Team 1 – 4	Team 1 – 2
Team 2 – 3	Team 3 – 4

- Probeer te scoren in het doel van de tegenstander
- Niet schieten boven je knie
- Niemand mag met de handen, dus ook de keeper niet. (Scoren boven de knie telt niet)

ACTIVITEIT 2: STORMBANEN

Ga de uitdaging aan om de stormbaan te overwinnen.

2 groepen delen 1 stormbaan.

Zorg er met elkaar voor dat je in tweetallen over de stormbaan zijn en er niemand op/in de stormbaan blijft zitten.

ACTIVITEIT 3: TJOEKBAL

4 teams; 2 rondes van 8 minuten.

Wedstrijdschema

Ronde 1	Ronde 2
Team 1 – 2	Team 1 – 3
Team 3 – 4	Team 2 – 4

- Beide teams moeten proberen de bal in de tjoek te gooien en ervoor zorgen dat een teamgenoot de bal daarna vangt. Lukt dit, dan heeft dat team een punt. Het andere team krijgt dan de bal uit in het midden van het veld.
- Er mag door beide teams worden gescoord in allebei de tjoeks
- Je mag niet lopen met de bal, wel overgooien natuurlijk
- Houd afstand van degene met balbezit (armlengte afstand)
- Niemand mag in de halve cirkel komen bij de tjoek
- Als de bal in de halve cirkel blijft liggen krijgt de verdedigende partij de bal uit in het midden van het veld

ACTIVITEIT 4: DANS EN BEWEGEN OP MUZIEK

Laat je leiden door de muziek en beweeg mee op de maat. De dansinstructrices van 'La Vita' zorgen ervoor dat je een paar danspassen leert om thuis indruk mee te maken en om anderen uit te dagen voor een danswedstrijd.

ACTIVITEIT 5: MONOKORFBAL

4 teams; 2 rondes van 8 minuten.

Wedstrijdschema	
Ronde 1	Ronde 2
Team 1 – 4	Team 1 – 2
Team 2 – 3	Team 3 – 4

- We spelen op 1 korf
- Gooi met je team 3 keer over. Daarna heb je 'recht van aanval'. Je mag nu scoren.
- Je houdt dit recht van aanval totdat de tegenstander de bal heeft onderschept (in 2 handen vast)
- Houd afstand van degene met balbezit (armlengte afstand)
- De spelleider kiest zelf of de regel van verdedigend schieten wordt toegepast

ACTIVITEIT 6: KEUZETERREIN

De keuze is reuze.

Beweeg lekker met en op alles wat er staat, of pak je rust als je hieraan toe bent. Zorg voor jezelf en voor elkaar. Geef elkaar de ruimte en wacht op je beurt. Volg aanwijzingen van de begeleiders op als je deze krijgt.

ACTIVITEIT 7: BANKENVOETBAL

4 teams; ieder team gaat bij een bank staan. Van een team spelen drie spelers in het veld, de rest staat als wissel achter de bank

- Probeer te scoren door de bal tegen de bank van een tegenstander aan te schieten
- Wisselen: Als er bij jouw team gescoord is of als je als team 3x hebt gescoord wisselen de 3 spelers door met de wissels achter de bank

ACTIVITEIT 8: HANDBAL

4 teams; 2 rondes van 8 minuten.

Wedstrijdschema	
Ronde 1	Ronde 2
Team 1 – 3	Team 1 – 4
Team 2 – 4	Team 2 – 3

- Beide teams moeten proberen de bal de scoren in het doel van de tegenstander
- Lukt dit, dan heeft dat team een punt. Het andere team krijgt dan de bal uit
- Je mag niet lopen met de bal, wel overgooien natuurlijk
- Houd afstand van degene met balbezit (armlengte afstand)

ACTIVITEIT 9: 60 METER SPRINT + ESTAFETTE

Hoe snel ben je eigenlijk? En wie is de snelste van de klas? Sprint ook een wedstrijd tegen iemand van een andere school of tegen jouw juf of meester!
Of maak teams en ren in estafettevorm heen en terug!

ACTIVITEIT 10: TREFBAL

Trefbal met zachte trefballen. 2 teams; spelers blijven altijd in het eigen vak.

- Probeer iemand van de tegenstander te raken tegen de voeten of benen. Als je iemand raakt, dan doe je een lintje om (medaille). Deze lintjes liggen achter het eigen veld
 - Vang je een trefbal, dan mag je ook een lintje omdoen
 - Ja mag meerdere lintjes omhebben
 - Je mag niet lopen met een trefbal. Ook niet om een lintje te gaan pakken
 - Als je geraakt wordt door een trefbal moet je jouw lintje(s) weer terugleggen. Het maakt niet uit waar je wordt geraakt
 - Het spel is klaar als van 1 team alle lintjes op zijn. Dat team wint!
- Uiteraard kan je zelf ook een andere trefbalvariant spelen!

ACTIVITEIT 11: HOCKEY

4 teams; 2 rondes van 8 minuten.

Wedstrijdschema	
Ronde 1	Ronde 2
Team 1 – 2	Team 1 – 3
Team 3 – 4	Team 2 – 4

- Veiligheid: stick met 2 handen vasthouden. De stick komt niet boven je knie!
- De bal mag je niet met je voet raken, behalve de keeper
- Probeer te scoren in het doel van de tegenstander
- Speel 5-5 en wissel zo nodig door

ACTIVITEIT 12: JOGGPLEIN

Hier kan je het keuzeterrein ontdekken en onder het genot van een stuk fruit, dat je wordt aangeboden door JOGG Veenendaal, even op adem komen aan een van de picknickbanken.

Meer weten over JOGG Veenendaal? Kijk dan op
<https://www.sportserviceveenendaal.nl/jogg>





PLATTEGROND



KONINGSSPELEN GROEP 5 t/m 8

