



KONINGSSPELEN

17 APRIL 2026

**ONDERBOUW
SPORTPARK DE
GROENE VELDEN**

WWW.SPORTSERVICEVEENENDAAL.NL/KONINGSSPELEN



Groep 1/2

Maak vier teams en zet de kinderen in een rij. Twee teams strijden tegen elkaar. De memory kaarten moeten opgedeeld worden in twee spellen van 10 kaarten. De kinderen gaan een estafette lopen en mogen om de beurt twee kaartjes omdraaien die aan de overkant liggen. Zijn ze hetzelfde dan mag je ze allebei meenemen. Als ze niet hetzelfde zijn, draai je de kaarten weer om en laat je ze dicht liggen. Geef de volgende van je team een high five. Wie kan de meeste memories verzamelen?

Makkelijker: Laat de kaartjes die open gedraaid zijn open liggen.

Variaties: Laat kinderen onderweg een opdracht uitvoeren bijvoorbeeld hinkelen, huppelen, achteruit lopen, etc.

Groep 3/4

Maak vier teams en zet de kinderen in een rij. De kinderen gaan een estafette lopen en proberen een memory te krijgen. Om de beurt mogen ze twee kaartjes omdraaien die aan de overkant liggen, zijn ze hetzelfde mag je ze allebei meenemen. Als ze niet hetzelfde zijn leg je ze weer dicht terug. Geef de volgende van je team een high five. Wie kan de meeste memories verzamelen?

Makkelijker: Laat de kaartjes die open gedraaid zijn open liggen.

Variaties: Laat kinderen onderweg een opdracht uitvoeren bijvoorbeeld hinkelen, huppelen, achteruit lopen, etc.

Groep 1/2

Commando hoepel

De hoepels liggen verspreid door het veld. Laat de kinderen door het veld rennen en op jouw teken een opdracht uitvoeren:

In de hoepel staan, op de hoepel staan, door de hoepel heen gaan, hoelahoepen, hoepel draaien, hoepel rollen.

Boompje wisselen

De hoepels liggen verspreid door het veld. De kinderen zijn eekhoorns en proberen van boom naar boom te wisselen op jouw teken. Er zijn 4 eekhoorns die geen boom hebben en proberen een boom te stelen tijdens de wissel.

Groep 3/4

Boompje wisselen

De hoepels liggen verspreid door het veld. De kinderen zijn eekhoorns en proberen van boom naar boom te wisselen op eigen initiatief. Er zijn 4 eekhoorns die geen boom hebben en proberen een boom te stelen.

Stimuleer de eekhoorns om zo vaak mogelijk van boom te wisselen.

Octopus tikkertje

Twee kinderen houden een hoepel vast en vormen een octopus. Ze proberen om iemand te tikken, de getikte moet aan de hoepel vast. Bij 4 kinderen om een hoepel vormt het getikte tweetal een nieuwe octopus.



Vak 3: TWISTER XXL



Groep 1/2

Twister XXL

Dit spel wordt begeleid door de eigen docent. Je kan een twister app downloaden, een eigen draaischrijf meenemen of zelf bedenken wat de opdrachten zijn.

Er zijn 4 kleuren (blauw, groen, rood, geel) en 4 ledematen (linkervoet, rechtervoet, linkerhand en rechterhand). Geef dan steeds een nieuwe opdracht: Linkerhand op groen → rechtervoet op rood enzovoort.

Je kan spelen met af, (als iemand omvalt) maar je kan ook doorspelen. Laat regelmatig iedereen weer meedoen als ie met af speelt.

Groep 3/4

Twister XXL

Dit spel wordt begeleid door de eigen docent. Je kan een twister app downloaden, een eigen draaischrijf meenemen of zelf bedenken wat de opdrachten zijn.

Er zijn 4 kleuren (blauw, groen, rood, geel) en 4 ledematen (linkervoet, rechtervoet, linkerhand en rechterhand). Geef dan steeds een nieuwe opdracht: Linkerhand op groen → rechtervoet op rood enzovoort.

Als iemand omvalt, dan is diegene even af. Laat regelmatig iedereen weer meedoen.



Groep 1/2

Commando spel

De kinderen gaan, lopen, rennen of huppelen rond in het lokaal en bedanken zelf een maniertje om het luchtzakje te dragen. Elke keer moeten ze een nieuw maniertje bedenken of geef ze een opdracht bijv. op hoofd, hand, schouder, voet, etc.

Estafette

Er worden 4 teams gemaakt. Kinderen gaan om de beurt naar de pion en leggen daar hun luchtzakje neer. De kinderen krijgen een opdracht waarmee ze naar de overkant moeten bijv. luchtzakje: op je hoofd, rug van de hand, hinkelen, etc.

Politie en boefje

Maak 2tallen. 1 kind is politie en staat 1 grote stap achter het zakje die op de grond ligt op de lijn van de pionnen. 1 kind is boef en probeert het zakje te pakken, als je hem pakt ren je zo snel mogelijk naar de andere aangegeven lijn (pionnen). De politie gaat de boef tikken zodra hij het zakje heeft gepakt. Als de boef voorbij de pionnen is dan is de boef veilig.

Groep 3/4

Estafette

Er worden 4 teams gemaakt. Kinderen gaan om de beurt naar de pion en leggen daar hun luchtzakje neer. De kinderen krijgen een opdracht waarmee ze naar de overkant moeten bijv. luchtzakje: op je hoofd, rug van de hand, hinkelen, etc.

Tikspel

2 kinderen zijn de tikker. Probeer een luchtzakje te stelen uit het vak van de tikkers. Getikt dan leg je het zakje bij de rode pion, niet getikt dan leg je het luchtzakje bij de groene pion.

Politie en boefje

Maak 2tallen. 1 kind is politie en staat 1 grote stap achter het zakje die op de grond ligt op de lijn van de pionnen. 1 kind is boef en probeert het zakje te pakken, als je hem pakt ren je zo snel mogelijk naar de andere aangegeven lijn (pionnen). De politie gaat de boef tikken zodra hij het zakje heeft gepakt. Als de boef voorbij de pionnen is dan is de boef veilig.



Groep 1/2

Zee spel

Zet de kinderen om de parachute. De kinderen gaan de zee nabootsen, eerst met rustige golven en daarna sterke golven.

Hou de parachute lager bij de grond en laat twee kinderen door de golven lopen.

Luchtballon

Probeer om de parachute zo hoog mogelijk te krijgen door tegelijk de parachute van laag naar zo hoog mogelijk te bewegen.

Nu kun je proberen om in de luchtballon te zitten door op de parachute te gaan zitten.

Wisseltruc

Wijs twee kinderen aan en laat ze van plek verwisselen.

Het is ook mogelijk om verschillende kleuren te laten verwisselen.

Groep 3/4

Luchtballon

Probeer om de parachute zo hoog mogelijk te krijgen door tegelijk de parachute van laag naar zo hoog mogelijk te bewegen.

Nu kun je proberen om in de luchtballon te zitten door op de parachute te gaan zitten.

Wisseltruc

Wijs twee kinderen aan en laat ze van plek verwisselen.

Het is ook mogelijk om verschillende kleuren te laten verwisselen.

Balspel

Probeer als groep de bal door het gat in het midden van de parachute te krijgen.

Maak daarna 2 teams en één team probeert de bal door de parachute te krijgen.

Gooi als groep met de parachute de bal zo hoog als je kan.



Groep 1/2

Vlindernet

De vlindervanger zijn 2 kinderen die elkaars hand moeten vasthouden. Als ze iemand tikken, gaat die aan de kant staan. Is er nog iemand af? Dan komt er een extra vlindervanger.

Slingertikkertje

2 kinderen zijn de tikker. Als iemand getikt is, dan komt die aan de slinger vast. Als de slinger te lang is, dan kan je deze splitsen.

Verlostikkertje

3 tikkers. Als je getikt bent blijf je staan waar je getikt bent. Andere kinderen kunnen je verlossen door: Door de benen te kruipen, High five, 'Knuffel te geven' of een andere manier.

Groep 3/4

Opdrachttikkertje

4 tikkers: Als iemand getikt is, dan moet diegene een opdracht doen en mag je weer meedoen. Voorbeeld: 10 keer springen, 5 rondjes draaien, 10 jumping jacks, om 2 pylonen rennen, high five meester/juf geven of iets anders.

Slingertikkertje

2 kinderen zijn de tikker. Als iemand getikt is, dan komt die aan de slinger vast. Als de slinger te lang is, dan kan je deze splitsen.

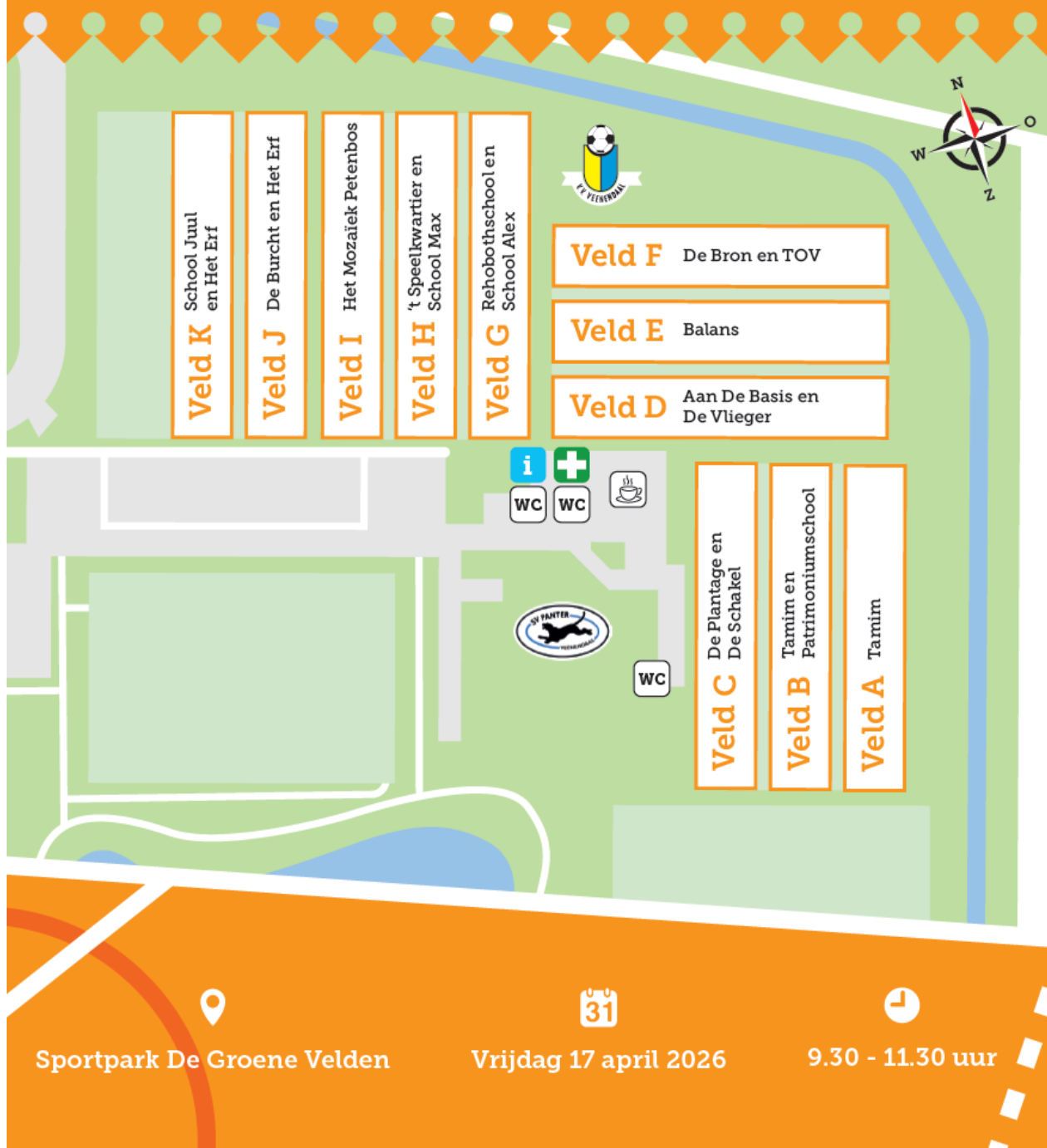
Namentikkertje (door meester of juf).

Roep een naam van een kind, die is de tikker. Als je een andere naam roept, dan verandert de tikker in diegene. Hier kan je mee spelen. Vaak wisselen is erg leuk. Af is even aan de kant. Bij 4 in de rij, mag het eerste kind er weer in.





KONINGSSPELEN GROEP 1 t/m 4



Sportpark De Groene Velden

Vrijdag 17 april 2026

9.30 - 11.30 uur



STARTVAK EN TIJDEN



Programma:

Ronde 1: 09:30 – 09:48

Ronde 2: 09:48 – 10:06

Ronde 3: 10:06 – 10:24

Pauze

Ronde 4: 10:36 – 10:54

Ronde 5: 10:54 – 11:12

Ronde 6: 11:12 – 11:30

Startvak per school:

Hoofdveld SV Panter

Veld A: Tamim (vak 1 t/m 6)

Veld B: Tamim (vak 1 & 2)

Patrimoniumschool (vak 3 & 6)

Veld C: De Plantage (vak 1 t/m 4)

De Schakel (vak 5 & 6)

Hoofdveld vv Veenendaal

Veld D: Aan de Basis (vak 1 t/m 3)

De Vlieger (vak 4 t/m 6)

Veld E: Balans (vak 1 t/m 6)

Veld F: De Bron (vak 1 t/m 5)

TOV (vak 6)

Veld 2 vv Veenendaal

Veld G: Rehobothschool (vak 1 t/m 5)

School Alex (vak 6)

Veld H: 't Speelkwartier (vak 1 t/m 4)

School Max (vak 5 & 6)

Veld I: Mozaïek Petenbos (vak 1 t/m 5)

Veld 3 vv Veenendaal

Veld J: De Burcht (vak 1 t/m 4)

Het Erf (vak 5 & 6)

Veld K: School Juul (vak 1 t/m 3)

Het Erf (van 4 t/m 6)



JOGG



JOGG zet zich in om de leefomgeving van kinderen gezonder te maken. Bewegen en gezonde voeding is voor iedereen belangrijk.

Hierdoor zit je lekkerder in je vel, wordt je minder snel ziek, kun je je goed concentreren op school en is bewegen ook nog gezellig.

We zijn blij dat er buiten de Koningsspelen om veel sport en beweegaanbod is om aan deel te kunnen nemen.

Op deze dag zorgen wij voor een stuk fruit voor ieder kind. Per groep kan dit door de begeleiding bij aankomst worden opgehaald bij de infotent.

Meer weten over JOGG Veenendaal? Kijk dan op www.sportserviceveenendaal.nl/jogg



Veenendaal

**gezonde jeugd
gezonde toekomst**