

Spelkaart



KoningsspelenPakket

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 om de baard te plaatsen. Alleen bij het naar de koning toelopen 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 de emmers of precies op de opgerolde sokken.

Basis:

De spelers gaan om de beurt klaar staan bij de werpplek en proberen de hoedjes in de emmers te mikken of over de sokken. Eventueel kunnen er meer punten gegeven worden voor mikplaatsen die verder weg liggen.

Alternatief:

Iemand houdt de emmer vast en je probeert de hoedjes in de emmers op te vangen.



Materialen:

- 3-6 verschillende hoedjes
- emmers
- opgerolde sokken

Notities:

Spelkaart



KoningsspelenPakket

Hinkel de pinkel ...

Speluitleg:

Buiten: Teken een hinkelblok van 10 vakken. De spelers mogen om de beurt een steentje of hinkelzakje in het juiste vak gooien en daarna, als ze goed gemikt hebben, één maal het blok over 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.

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
- hinkelzakjes of steentjes

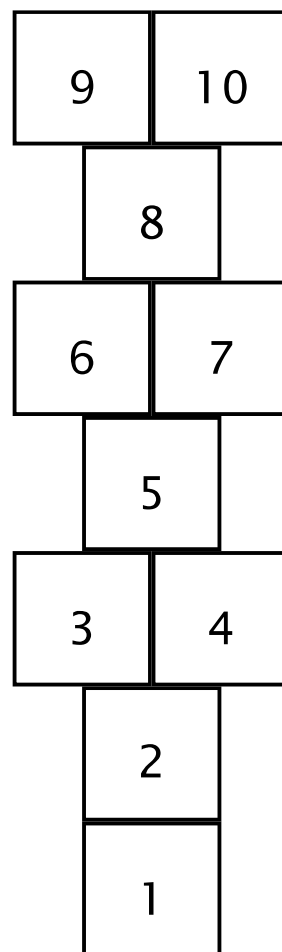
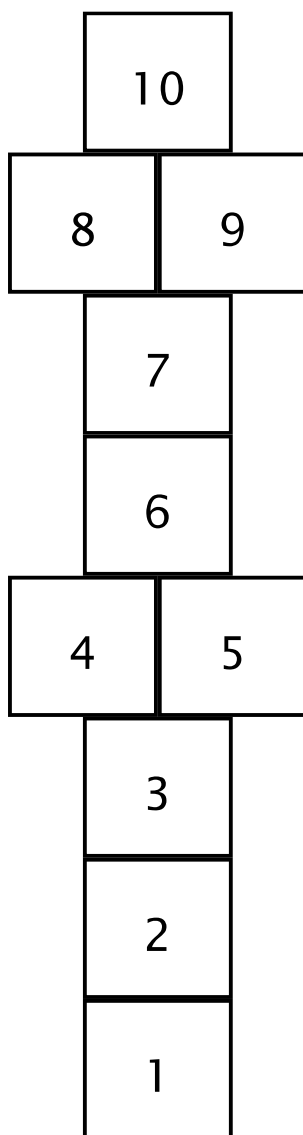
Notities:

Spelkaart



KoningsspelenPakket

Hinkelblok



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)

Niveau 2

De paleizen staan nu op grotere afstand. Huisgenoten 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:

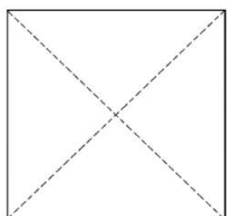
- paleis* of poortje
- voldoende knikkers, min 10
- pen
- *download paleispoortjes in de webshop

Notities:

Verrassend bewegen Fortune Teller

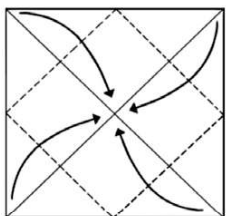


①



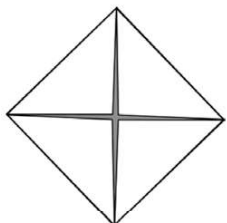
Knip de fortune teller uit en vouw hem diagonaal in vieren. Vouw dan weer terug.

②



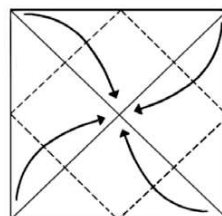
Leg de fortune teller met de plaatjes naar beneden en vouw de vier hoeken naar het midden.

③



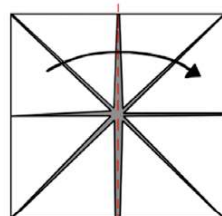
Draai de fortune teller om.

④



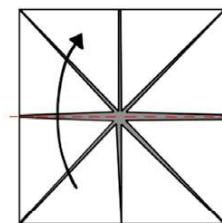
Vouw opnieuw de punten naar het midden.

⑤



Maak in het midden van de fortune teller een vouw. Vouw ook weer terug.

⑥



Vouw de fortune teller dubbel.

⑦



Steek je duimen en je wijsvingers onder de vierkantjes en beweeg de fortune teller heen en weer om te spelen. Vraag iemand om een getal of dobbel een getal en open de fortune teller zo vaak. Voer de bewegingsopdracht uit die verschijnt in de opening.

Spelkaart



KoningsspelenPakket

In de roos voor Willem-Alexander

Speluitleg:

Teken een groot dartbord op het terras met 5 ringen. Speel je het spel binnen zoek dan een oud laken om het dartbord op te tekenen of een groot stuk papier. Schrijf in het midden de naam Willem-Alexander, in de 2e ring Maxima, in de 3e ring Amalia, vervolgens Alexia en Ariana.

De ringen zijn respectievelijk 50-40-30-20-10 punten waard.

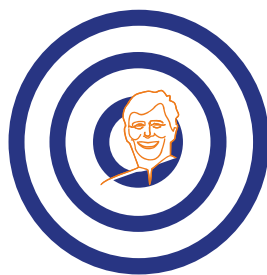
Gooi om de beurt de 3 werpzakjes (of opgerolde sokken) op het dartbord. Tel de punten bij elkaar op.

Niveau 1

De jongere / minder vaardige spelers mogen dichterbij staan als zij gooien.

Niveau 2

De oudere/vaardigere spelers gaan verder van het dartbord af staan.



Materialen:

- krijt, om de ringen van het dartbord te tekenen en een werplijn te tekenen
- evt. foto's van de leden van het koninklijk huis
- 3 werpzakjes of sokken

Notities:

Spelkaart



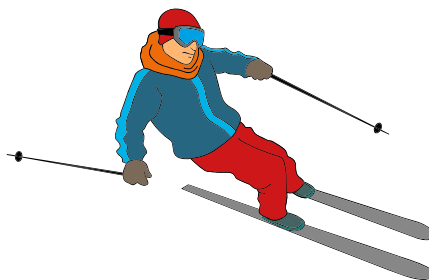
KoningsspelenPakket

Koninklijke wintersport

Speluitleg:

Estafette op de ski's; wie is het snelste?

De eerste speler staat klaar achter de startlijn met elke voet in een schoenendoos en eventueel twee stokken in de hand. Je gaat zo snel mogelijk naar de overkant. Daar stap je uit de ski's en de volgende speler stapt in om vervolgens zo snel mogelijk terug te gaan.



Materialen:

- schoenendozen (+reserve)
- 2 1-meter stokken

Notities:

Spelkaart



KoningsspelenPakket

Lakeien

Speluitleg:

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

Het spel kan in estafettevorm gespeeld worden als je met meerderen speelt. Glas gevallen? Dat levert minder punten op.

Niveau 1

Voor de jongere/minder vaardige spelers bekert met een bredere voet. Minder ingewikkelde hindernissen. Zo lang de bekert op het dienblad blijven liggen is het OK.

Niveau 2

Hoge smalle champagneglazen en meerdere hindernissen. De glazen moeten rechtop blijven staan. Eventueel het dienblad met 1 hand vasthouden boven hoofdhoogte.

Alternatief

Bij mooi weer buiten in de tuin: Met water gevulde glazen en kijken hoeveel water er overgebracht wordt.

Materialen:

- tape, krijt of een pion voor start en finish
- 6 champagneglazen + 1 dienblad
- hindernissen: stoelen, krukken, kussens (slalom)
- eventueel 4 emmers, 2 met water

Notities:

Spelkaart



KoningsspelenPakket

Hoera voor de koning

Speluitleg:

Parcours afleggen met ballonnen. Zorg dat de ballon in de lucht blijft en leg een vooraf uitgestippelde route door huis af.

Met meerdere personen:

Begin om de beurt bij de het startpunt. 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 het startpunt. Leg met de ballon in de lucht het parcours af. Eenmaal terug bij het startpunt 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?

Moeilijker:

De ballon mag niet met de handen aangeraakt worden. Houd de ballon in de lucht met ander lichaamsdelen.

Materialen:

- ballonnen

Notities:

Spelkaart



KoningsspelenPakket

Beweegbingo met Beatrix

Speluitleg:

Zorg dat iedereen die meespeelt een bingokaart heeft. Je kunt online je vrienden uitnodigen samen te spelen. Vraag 1 persoon (die niet meespeelt) om iedereen een bingo kaart toe te wijzen en de nummers 1 t/m 9 in willekeurige volgorde en ruim na elkaar op te lezen. Zorg dat tussen het noemen van nummers voldoende tijd is om de opdrachten uit te voeren.

Speel je online: Film jezelf als je een opdracht uitvoert zodat je kunt laten zien dat je de bewegingsopdrachten hebt uitgevoerd.

Wie heeft het eerst bingo en heeft ook alle opdrachten uitgevoerd?

Alternatief

Gebruik de bingokaart als beweegkaart. Voer zoveel mogelijk bewegingsopdrachten uit. Voor elke goed uitgevoerde opdracht krijg je een punt. Er zijn bonuspunten te verdienen voor degene die de opdracht op de meest originele manier uitvoert.

Opdrachten (evt aanpassen)

- | | |
|---|-------------------------|
| 1= 10 jumping jacks | 8= hinkelen 10xre 10xli |
| 2= 5 maal opdrukken | 9= 5 sit ups |
| 3= 20 sec planken | |
| 4= 3 propjes in de prullenbak mikken | |
| 5= rondje om de tafel op handen en voeten | |
| 6= 3 maal onder de stoel door, en er overheen | |
| 7= je favoriete dans moves | |

Materialen:

- download van de bingokaarten
- pennen of potloden
- telefoon (als je online samentenspeelt)

Notities:

Spelkaart



KoningsspelenPakket

Bingokaarten

1	4	8
6	2	5
9	7	3

1	3	5
2	7	4
8	6	9

4	6	8
2	3	7
9	1	5

2	9	1
8	6	3
7	5	4

Spelkaart



KoningsspelenPakket

Bingokaarten

3	2	8
6	1	5
9	7	4

6	3	2
7	5	4
8	9	1

1	7	5
2	4	6
9	3	8

2	9	1
5	8	3
7	6	4

Spelkaart



KoningsspelenPakket

Bingokaarten

Spelkaart



KoningsspelenPakket

Aardappels op de troon

Speluitleg:

Leg een aardappel op een stoel. Ga achter de stoel staan. Op het startsignaal probeer je zo snel mogelijk de aardappel tussen je benen te klemmen. Vervolgens spring je van de stoel naar de andere kant van de kamer. Daar laat je de aardappel in een emmer vallen. Ren terug naar de stoel, leg er een nieuwe aardappel op en herhaal dit tot alle aardappels in de emmer liggen.

Moeilijker/Makkelijker

Gebruik grotere of kleinere aardappels.

Spreek af dat je speelt met de handen aan elkaar gebonden of los. Valt de aardappel, dan begin je opnieuw of vanaf het punt waar de aardappel gevallen is.



Materialen:

- aardappels
- emmer
- stoel

Notities:

Spelkaart



KoningsspelenPakket

Huiskamer golf in Corona tijd

Speluitleg:

Maak een parcours. Gebruik bijvoorbeeld een groot boek dat je neerzet, schoenen die je iets uit elkaar neerzet waar je tussendoor moet spelen, een stoel waarbij je een rondje om de stoelpoten moet maken, een dun stevig boek dat je aan een kant ondersteunt met een bakje of een dik boek zodat je een hellend vlak krijgt, een aantal bekers om een slalom te maken etc etc. Gebruik je creativiteit :-)

Neem vervolgens een pingpongballetje, een opgerolde sok of een tennisbal en speel deze met een pollepel of ander lang voorwerp het parcours over. Hoeveel slagen heb jij nodig? En hoe goed speelt je vader, moeder, broertje of zusje?

Niveau 1

De jongere / minder vaardige spelers mogen per hindernis een extra slag maken die niet meegeteld wordt

Niveau 2

Bij de oudere/vaardigere spelers telt elke slag

Variatie

Maak meerdere 'banen' zodat je midgetgolf kunt spelen met je eigen hindernissen, eindig elke baan door de bal te laten uitkomen op een stuk papier

Materialen:

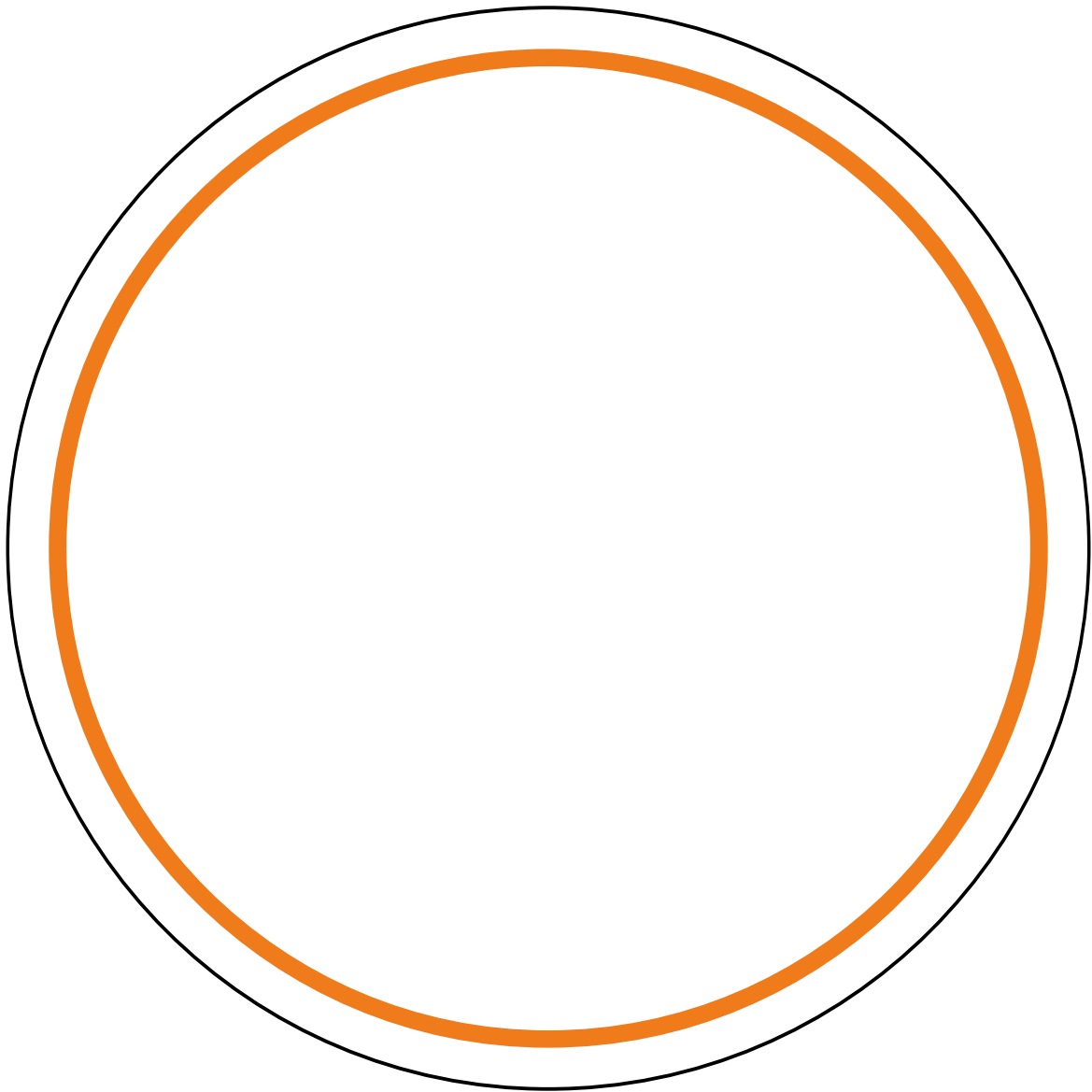
- schoenen
- boeken
- bekers
- balletje
- pollepel (of vergelijkbaar)

Notities:

Spelkaart



KoningsspelenPakket



KoningsspelenPakket midgetgolf hole

Spelkaart



KoningsspelenPakket

Verstop en zoek de kronen

Speluitleg:

Print en kleur 5 kroontjes. Vraag iemand om de kroontjes in huis te verstoppen. Probeer binnen een vooraf afgesproken tijd de kroontjes te vinden.

Varianten

- Verstoppen en zoeken tot alle kroontjes gevonden zijn of de tijd om is
- Je mag een ja/nee vraag stellen, elke vraag die je stelt 'kost' je 10 jumping jacks, 5 sit ups of 5 maal opdrukken. Eerst bewegen en dan krijg je antwoord. Zet de mogelijkheid om vragen te stellen strategisch in... Eventueel een maximaal aantal vragen instellen
- Tijdens het zoeken mag je een afgesproken aantal keren vragen of je in de buurt bent van een kroontje. Ben je 'warm' dan mag je doorzoeken, ben je 'koud' dan sport je jezelf warmer en mag je pas nadat je bewogen hebt verder zoeken
- Jonge kinderen? Grotere kronen. Goede speurneuzen? Kleine kroontjes.



Materialen:

- 5 kroontjes*
 - Evt knutselspullen om de kroontjes te kleuren en maken
 - stopwatch / klok/ telefoon
- * zie ook de download van de kronen in de webshop

Notities:

Spelkaart



KoningsspelenPakket

Amalia, Alexia en Ariane thuis

Speluitleg:

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

Niveau 1

De spelers rennen om de beurt met een bekertje naar het speelveld. 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 de andere speler weghalen. Het team dat het eerst drie op een rij heeft, heeft gewonnen.

Niveau 2

Zie niveau 1, maar nu rennen de spelers naar de tafel waarop het speelveld ligt en de bekertjes staan. Bij de tafel aangekomen zetten ze 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, bijv over een klein voorwerp dat op tafel ligt.

Tips/aanpassingen

- Plak op de bekertjes afbeeldingen van de prinsessen. In het rijtje van drie moeten alle drie prinsessen voorkomen.

Materialen:

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

Notities:

Spelkaart



KoningsspelenPakket

Handen vast en vangen maar

Speluitleg:

Samen een ballon hooghouden maar zonder deze aan te raken want je houdt samen met een huisgenoot met beide handen een theedoek vast.

Niveau 1

Samen hooghouden. De ballon ligt op de theedoek en door tegelijk de theedoek met ballon omhoog te bewegen gooi je de ballon steeds omhoog. Hoe vaak lukt het zonder de ballon te laten vallen? Lukt het om over een lijn te gooien of met de ballon op een doel te mikken?

Niveau 2

Je gaat nu bewegen tijdens het hooghouden en je legt samen een parcours door het huis af. Pas op dat je nergens over struikelt als je op de ballon let.

Materialen:

- theedoek
- ballon

Notities:

Spelkaart



KoningsspelenPakket

Vier Willems op rij

Speluitleg:

Wie heeft het eerst vier Willems in de eigen kleur op rij?
(Horizontaal, verticaal of diagonaal)

Downloadbaar spel of zelf fiches en een spelbord maken

De spelers mogen om de beurt naar de tafel met het spelbord rennen om een Willem neer te leggen. De Willems mogen (net als bij vier op een rij) alleen neergelegd op een onderste vakje of boven een vakje waar al een Willem in gelegd is.

Als het speelveld vol is en er nog steeds geen vier op een rij is mogen de spelers een Willem van de tegenpartij vervangen door een Willem in de eigen kleur.



Materialen:

- downloadbaar spel 'Vier Willems op rij' van www.koningsspelenpakket.nl of
- papier, schaar, potloden

Notities:

Spelkaart



KoningsspelenPakket

Koninklijk memory

Speluitleg:

Hoe snel heb jij alle setjes van twee bij elkaar gezocht? Memory op tempo. Leg een spel memory klaar op een tafel of matje.

Niveau 1 (aan tafel)

Alle kaartjes worden omgekeerd op tafel gelegd. Draai steeds twee kaartjes om. Is er met de omgekeerde kaartjes een setje te maken, dan wordt dit apart gelegd. Passen de kaartjes niet bij elkaar, dan keer je deze eerst weer terug voor je opnieuw twee kaartjes mag omdraaien. Na de maximale speeltijd of zodra een je alle setjes bij elkaar gespeeld heeft stopt het spel.

Niveau 2 (sportief)

Zie niveau 1, maar nu rennen de spelers eerst een rondje om de tafel voor ze opnieuw kaartjes mogen omdraaien.

Snelle variant: de kaartjes niet terugdraaien maar open laten liggen. Er zijn nu snel setjes te maken.

Materialen:

- 1 tafel
- 1 stopwatch
- 1 memory spel
Koninklijk memory
(Verkrijgbaar in de webshop
www.koningsspelenpakket.nl)

Notities:

Spelkaart

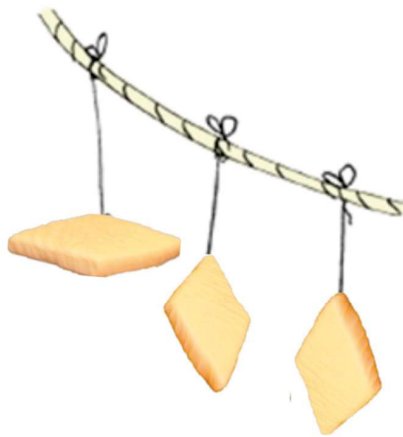


KoningsspelenPakket

Oranje spekjes happen

Speluitleg:

Het alom bekende koekhappen in een oranje spekjes variant. Hang spekjes aan de lijn. Laat iedereen al dan niet geblinddoekt een spekje van de lijn happen.



Materialen:

- oranje spekjes
- waslijn en touwtjes of knijpers om de spekjes op te hangen
- blinddoek

Notities:
