

Inleiding

De Koningsspelen zijn een sportief Oranjefeest voor alle kinderen in het basisonderwijs in Nederland en het Caribisch gebied. In 2013 zijn de eerste Koningsspelen georganiseerd in het kader van de inhuldiging van onze nieuwe Koning. Mede door het succes van de eerste editie is in overleg met het Koningshuis besloten om de Koningsspelen jaarlijks te organiseren.

Het doel van deze sportieve dag is om kinderen te laten zien hoe belangrijk én leuk het is om te bewegen. De Koningsspelen vinden dit jaar plaats op vrijdag 21 april 2017. De Koningssportdag vormt het hart van deze vrolijke en sportieve dag en wordt voorafgegaan door een goed maar bovenal feestelijk Koningsontbijt.

In Zwolle doen er dit jaar ruim 14.000 kinderen van 58 scholen mee aan de Koningsspelen. Voor een gedeelte van deze kinderen organiseert SportService Zwolle - in samenwerking met sportverenigingen en wijkpartners - op diverse plekken in de stad de Koningsspelen. Om scholen te ondersteunen bij het vormgeven van de Koningsspelen voor de groepen die hier niet aan deelnemen zijn verschillende organisatievormen en activiteiten uitgewerkt. Deze handreiking kan de school gebruiken om het sportprogramma zelf vorm te geven.

Mochten er vragen zijn, neem dan gerust contact op met de buurtsportcoach in uw wijk of via 038 423 66 86.

Wij wensen u veel succes met de voorbereidingen en alvast veel sportplezier op 21 april!

Met sportieve groet,

Team SportService Zwolle

Handleiding draaiboek

Dagplanning

De Koningsspelen start met een gezamenlijk Koningsontbijt, waarna de spieren worden opgewarmd met een dans op muziek van Kinderen voor Kinderen. Na de openingsdans start het sportprogramma. Het officiële programma ziet er als volgt uit:

08.30 – 09.30 uur	Koningsontbijt
09.30 – 09.45 uur	Openingsdans
09.45 – 12.00 uur	Koningsspelen

Koningsontbijt

Scholen die zich via www.koningsspelen.nl hebben aangemeld voor het Koningsontbijt krijgen vouchers waarmee in de week van de Koningsspelen ontbijtpakketten opgehaald kunnen worden bij een nabijgelegen Jumbo supermarkt. De ontbijtvouchers kunnen vanaf donderdag 13 april gedownload worden via een persoonlijke pagina op de website van de Koningsspelen en worden per e-mail toegestuurd.

Dansen als warming up

De Koningssportdag begint traditiegetrouw met een lied en dans van Kinderen voor Kinderen. Er is een dans ontwikkeld op het lied 'Okido'. Het lied en de dans worden op 17 maart gepresenteerd. Vanaf 27 maart is de instructievideo, ontwikkeld door SportService Zwolle, te downloaden via de website www.koningsspelenzwolle.nl.

Koningssportdag

Na het Koningsontbijt en de openingsdans is het tijd voor de Koningssportdag. SportService Zwolle heeft voor het sportprogramma verschillende mogelijkheden uitgewerkt: het waslijn principe, een meerkamp of een toernooi. Hieronder is een overzicht van alle activiteiten opgenomen:

- Waslijn principe (groep 1 t/m 4)
- Meerkamp (3 t/m 8)
- Toernooi (5 t/m 8)

Uitwerking waslijn (groep 1 t/m 4)

Met de 'waslijn'-methode wordt niet gewerkt met een schema, maar er hangen verschillende kaarten met spelletjes aan de waslijn. Elk groepje mag een kaart pakken en dit spelletje doen. Als het spelletje afgelopen is, dan hangen ze de kaart terug en pakken ze een nieuwe kaart.

Voordeel is dat je je niet aan een tijdschema hoeft te houden en dat de groepjes in hun eigen tempo kunnen werken. Een nadeel is dat ze waarschijnlijk niet alle spelletjes kunnen doen.

Organisatievorm

- Wij adviseren om voor de activiteit een uur uit te trekken.
- Per 20 spellen zijn er maximaal 60 kinderen in groepjes van 6 actief. Bij een grotere groep kinderen dient de waslijn 2 keer te worden uitgezet.
- Groepjes lopen met een begeleider rond. Mogelijk kunnen ouders of kinderen uit groep 7 of 8 groepjes begeleiden.
- Samen kiezen ze een kaart van de waslijn. Ze lopen naar deze activiteit toe en gaan deze activiteit doen.
- Hoe lang ze over de activiteit doen maakt niet uit.
- Zijn ze klaar met de activiteit hangen ze de kaart terug en kiezen een nieuwe kaart uit.

Voorbeeld schema

Waslijn 1

Leerlingaantal	20 – 60 kinderen per ronde
Activiteiten	20 spellen
Klassen	4
Duur activiteiten	Max 90 minuten
Omschrijving	In deze vorm zijn de spellen 1 t/m 20 één keer uit gezet

Ronde	Tijd	Spellen 1 t/m 20
	9.45	Gezamenlijke warming-up
1	9.50 - 10.50	Groep 1 en Groep 2
2	10.50 - 11.50	Groep 3 en Groep 4
	11.50	Einde sportdag

Waslijn 2

Leerlingaantal	60 – 120 kinderen per ronde
Activiteiten	20 spellen (2 keer uitgezet)
Klassen	8
Duur activiteiten	Max 90 minuten
Omschrijving	In deze vorm zijn de spellen 1 t/m 20 twee keer uit gezet

Ronde	Tijd	Spellen 1 t/m 20	Spellen 1 t/m 20
	9.45	Gezamenlijke warming-up	Gezamenlijke warming-up
1	9.50 - 10.50	Groep 1a en Groep 2a	Groep 1b en Groep 2b
2	10.50 - 11.50	Groep 3a en Groep 4a	Groep 3b en Groep 4b
	11.50	Einde sportdag	Einde sportdag

Activiteiten

Hieronder zijn 20 activiteiten uitgewerkt die gebruikt kunnen worden. Er zijn nog tal van andere activiteiten die uitgevoerd kunnen worden om een gezellige en sportieve ochtend te creëren.

1. Houd je tuin schoon
2. Verspringen
3. Koningstikspel
4. Het le
5. Kloslopen
6. Fopbal
7. Koning mag ik overvaren
8. Hond aan de lijn
9. Handbal mikken
10. Jeu de Boules
11. Water spuiten
12. Ballon trappen
13. Vangnet spel
14. De koningsknoop
15. Spinnen tikkertje
16. Troontje verwisselen
17. Bellenblaas
18. Penalty schieten
19. Poortbal
20. Maxima koekoek

Uitwerking meerkamp groep 3 t/m 8

De meerkamp is een eenvoudig te organiseren activiteit voor de Koningsspelen. De meerkamp kan georganiseerd worden in verschillende groepsgroottes. Deze activiteiten kunnen worden uitgezet op het schoolplein, in de gymzaal, in de school en op een grasveld.

Alle kinderen worden verdeeld over verschillende onderdelen. Met ongeveer 10 kinderen per onderdeel is iedereen veel in beweging. Iedere klas kan in 2 of 3 groepen verdeeld worden. Er kan voor gekozen worden om kinderen uit verschillende (leeftijd)groepen bij elkaar te voegen.

Een meerkamp kan worden aangepast op de grootte en faciliteiten van de school. Hieronder zijn een aantal organisatievormen en activiteiten uitgewerkt.

Organisatievormen

- Er zijn vier organisatievormen uitgewerkt, namelijk een: 6-kamp, een 10-kamp, een 15-kamp en een dubbele 6-kamp.
- Bij elke organisatievorm is uitgegaan van ongeveer 10 kinderen per groep. Deze groeps grootte zorgt ervoor dat iedereen genoeg beweging krijgt.
- Mocht de groep groter zijn dan de 150 kinderen bij een 15-kamp, dan adviseren we een meerkamp dubbel uit te zetten.

6-kamp

Leerlingaantal	20 – 70 kinderen
Activiteiten	6 spellen + 1 pauze (eventueel)
Teamnamen	A t/m G
Duur activiteiten	15 minuten per ronde (effectief 13 minuten)
Omschrijving	Geschikt voor een kleine school. Binnen deze 6-kamp is er een mogelijkheid om een warming-up met de hele school te doen. Advies om de uitleg van de spellen gezamenlijk met de hele school te doen.

Ronde	Tijd	Spel 1	Spel 2	Spel 3	Spel 4	Spel 5	Spel 6
	9.45	Gezamenlijke warming-up					
1	10.00	A	B	C	D	E	F
2	10.15	F	A	B	C	D	E
3	10.30	E	F	A	B	C	D
4	10.45	D	E	F	A	B	C
5	11.00	C	D	E	F	A	B
6	11.15	B	C	D	E	F	A
	11.30	Einde sportdag					

10-kamp

Leerlingaantal	40 – 110 kinderen
Activiteiten	10 spellen + 1 pauze
Teamnamen	A t/m K
Duur activiteiten	10 minuten per ronde (effectief 8 minuten)
Omschrijving	Dit biedt een grote groep de mogelijkheid om te bewegen. Binnen deze 10-kamp is er een mogelijkheid om gezamenlijke warming-up te doen. Advies is om de spellen in één keer met iedereen uit te leggen.

Ronde	Tijd	Spel 1	Spel 2	Spel 3	Spel 4	Spel 5	Spel 6	Spel 7	Spel 8	Spel 9	Spel 10	Pauze
	9.45	Gezamenlijke warming-up en uitleg										
1	10.00	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
2	10.10	K	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
3	10.20	J	K	A	B	C	D	E	F	G	H	I
4	10.30	I	J	K	A	B	C	D	E	F	G	H
5	10.40	H	I	J	K	A	B	C	D	E	F	G
6	10.50	G	H	I	J	K	A	B	C	D	E	F
7	11.00	F	G	H	I	J	K	A	B	C	D	E
8	11.10	E	F	G	H	I	J	K	A	B	C	D
9	11.20	D	E	F	G	H	I	J	K	A	B	C
10	11.30	C	D	E	F	G	H	I	J	K	A	B
11	11.40	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	A
	11.50	Einde sportdag										

15-kamp

Leerlingaantal	60 – 150 kinderen
Activiteiten	15 spellen + pauze
Teamnamen	A t/m O
Duur activiteiten	10 minuten per ronde (effectief 8 minuten)
Omschrijving	Dit biedt een heel grote groep de mogelijkheid om te bewegen.

Ronde	Tijd	Spel 1	Spel 2	Spel 3	Spel 4	Spel 5	Spel 6	Spel 7	Spel 8	Spel 9	Spel 10	Spel 11	Spel 12	Spel 13	Spel 14	Spel 15
1	09.45	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
2	09.55	O	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
3	10.05	N	O	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
4	10.15	M	N	O	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
5	10.25	L	M	N	O	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
6	10.35	K	L	M	N	O	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
7	10.45	J	K	L	M	N	O	A	B	C	D	E	F	G	H	I
8	10.55	I	J	K	L	M	N	O	A	B	C	D	E	F	G	H
9	11.05	H	I	J	K	L	M	N	O	A	B	C	D	E	F	G
10	11.15	G	H	I	J	K	L	M	N	O	A	B	C	D	E	F
11	11.25	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	A	B	C	D	E
12	11.35	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	A	B	C	D
13	11.45	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	A	B	C
14	11.55	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	A	B
15	12.05	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	A
16	12.15	Einde Sportdag														

Dubbele 6-kamp

Leerlingaantal	40 - 120 kinderen
Activiteiten	6 spellen
Teamnamen	A t/m F en G t/m L
Duur activiteiten	10 minuten per ronde (effectief 8 minuten)
Omschrijving	Soms is het wenselijk om niet alle kinderen tegelijk op het plein te laten, bijvoorbeeld vanwege de ruimte. In zo'n geval kunnen groep 3, 4, 5 eerst een zeskamp doen, terwijl groepen 6,7,8 een andere activiteit doen. Na ongeveer een uur wisselen de groepen om.

Ronde	Tijd	Spel 1	Spel 2	Spel 3	Spel 4	Spel 5	Spel 6	
1-1	9.50	A	B	C	D	E	F	Teams G-L (bijv. een speurtocht, quiz, workshop of knutselen)
1-2	10.00	F	A	B	C	D	E	
1-3	10.10	E	F	A	B	C	D	
1-4	10.20	D	E	F	A	B	C	
1-5	10.30	C	D	E	F	A	B	
1-6	10.40	B	C	D	E	F	A	
	10.50	Wisselen groepen/ Pauze						
2-1	11.00	G	H	I	J	K	L	Teams A-F (bijv. een speurtocht, quiz, workshop of knutselen)
2-2	11.10	L	G	H	I	J	K	
2-3	11.20	K	L	G	H	I	J	
2-4	11.30	J	K	L	G	H	I	
2-5	11.40	I	J	K	L	G	H	
2-6	11.50	H	I	J	K	L	G	
	12.00	Einde sportdag						

Activiteiten meerkamp

Hieronder zijn 20 activiteiten uitgewerkt die gebruikt kunnen worden. Er zijn nog tal van andere activiteiten die uitgevoerd kunnen worden om een leuke en sportieve ochtend te creëren.

1. Pacman tikkertje
2. Vangnet spel
3. Mijneveld
4. Koningsrupsbal
5. De koningsknoop
6. Fietsband slingeren
7. Ballon trappen
8. Poortbal
9. Fop bal
10. Drie op een rij
11. Ballen schieten
12. Dobbelsteen race
13. Kwartet race
14. Flessenvoetbal
15. Het lek
16. Chaosdoelenspel
17. Hoepelrace
18. Trefbal
19. 7-bal
20. Levend korfbal

Uitwerking toernooi (groep 5 t/m 8)

Met een toernooivorm zijn de kinderen actief en intensief bezig. Als er een groot sportveld in de buurt van de school is, kan dit een mooie activiteit zijn om alle kinderen van groep 5 t/m 8 tegelijk aan het sporten te hebben.

Bij de verdeling van de leerlingen, is het van belang dat er gelijkwaardige teams ontstaan. Groep 5 t/m 8 worden in dit geval gemengd. Ook kun je per klas een toernooi organiseren. Een team kan bestaan uit 3, 4, 5 of 6 kinderen. Deze nemen het op tegen andere leerlingen.

In de toernooivorm spelen de verschillende teams tegen elkaar. De klassen worden gemixt en over de vier activiteiten verdeeld.

Voorbeeld

Groep groen bestaat in totaal uit 40 kinderen (negen uit groep 5, elf kinderen uit groep 6, twaalf kinderen uit groep 7 en acht kinderen uit groep 8). Deze groep blijft het toernooi bij elkaar. Als ze bij het 1^e onderdeel zijn, bijvoorbeeld voetbal, worden ze als hoofdgroep in 8 groepen verdeeld en spelen ze de wedstrijdje. Met het wisselen naar het 2^e onderdeel wordt de hoofdgroep groen opnieuw ingedeeld in 8 groepen. Deze gaan vervolgens tegen elkaar hockeyen. Zo blijft het leuk omdat de teams wisselen van spelers.

Je kunt er ook voor kiezen om de groepen niet te mixen, dan is groep 8 bijvoorbeeld groen, groep 6 geel enz.

Organisatievorm

- Elke hoofdgroep heeft een leerkracht om er voor te zorgen dat de groep zich als geheel op de juiste manier verplaatst naar de volgende activiteit.
- Alle hoofdgroepen gaan de volgende vier activiteiten doen: trefbal, hockey, voetbal en 7-bal.
- Elke activiteit is vier, drie of twee keer uitgezet, afhankelijk van welke schema wordt gebruikt.
- Bij elk veldje is er een scheidsrechter aanwezig. Als de spellen 4 keer uitgezet zijn dan betekent dit dat er 16 scheidsrechters benodigd zijn. Bij 3 velden zijn er 12 scheidsrechters nodig en bij 2 velden 8 scheidsrechters.
- De hoofdgroepen worden verdeeld op het moment dat ze bij de eerste activiteit aankomen. Ze worden vervolgens met iedere nieuwe activiteit of met de pauze opnieuw ingedeeld. Dit gebeurt door de begeleider van het spel.
- Er wordt bij elke activiteit gekeken wie de winnaar is bij de eigen hoofdgroep. Hier wordt niet al te veel aandacht aan besteed. Het wordt alleen even genoemd.
- Om **11.45** uur zijn de laatste wedstrijden gespeeld en vindt er een afsluiting plaats.

De vier hoofdgroepen spellen op 4x 4 veldjes uitgezet

Leerlingaantal	96 - 192 kinderen
Activiteiten	4 spellen
Teamnamen	Hoofdgroepen geel, groen, rood en blauw
Duur activiteiten	10 minuten per ronde (effectief 8 minuten)
Omschrijving	De kinderen worden gemixt en in 4 hoofdgroepen verdeeld. De kinderen blijven bij hun eigen hoofdgroep. Bij elke activiteit worden de hoofdgroepen in 8 teams verdeeld.

Groep Geel:	40 kinderen
Groep Groen:	40 kinderen
Groep Rood:	40 kinderen
Groep Blauw:	40 kinderen

Overzicht schema alle teams:

Ronde	Tijd	Activiteit 1*	Activiteit 2*	Activiteit 3*	Activiteit 4*
1	9.45 - 10.15	Groen	Geel	Rood	Blauw
2	10.15-10.45	Blauw	Groen	Geel	Rood
pauze					
3	10.45 - 10.55	Rood	Blauw	Groen	Geel
4	11.15 - 11.45	Geel	Rood	Blauw	Groen

*Kies je eigen activiteit Voetbal, Hockey, Lijn bal, Slagbal, Trefbal, 7-bal, Chaosdoelenspel, Levend korfbal

Activiteit 1* (op 4 veldjes) spelen

Schema:

Ronde	Tijd	Veld 1	Veld 2	Veld 3	Veld 4
1.1	9.45 - 9.55	1-2	3-4	5-6	7-8
1.2	9.55 - 10.05	1-8	3-2	5-4	7-6
1.3	10.05 - 10.15	1-6	3-8	5-2	7-4
2.1	10.15 - 10.25	1-2	3-4	5-6	7-8
2.2	10.25 - 10.35	1-8	3-2	5-4	7-6
2.3	10.35 - 10.45	1-6	3-8	5-2	7-4
pauze					
3.1	10.45 - 10.55	1-2	3-4	5-6	7-8
3.2	10.55- 11.05	1-8	3-2	5-4	7-6
3.3	11.05 - 11.15	1-6	3-8	5-2	7-4
4.1	11.15 - 11.25	1-2	3-4	5-6	7-8
4.2	11.25 - 11.35	1-8	3-2	5-4	7-6
4.3	11.35 - 11.45	1-6	3-8	5-2	7-4

Activiteit 2* (4 veldjes) spelen

Ronde	Tijd	Veld 1	Veld 2	Veld 3	Veld 4
1.1	9.45 - 9.55	1-2	3-4	5-6	7-8
1.2	9.55 - 10.05	1-8	3-2	5-4	7-6
1.3	10.05 - 10.15	1-6	3-8	5-2	7-4
2.1	10.15 - 10.25	1-2	3-4	5-6	7-8
2.2	10.25 - 10.35	1-8	3-2	5-4	7-6
2.3	10.35 - 10.45	1-6	3-8	5-2	7-4
	pauze				
3.1	10.45 - 10.55	1-2	3-4	5-6	7-8
3.2	10.55- 11.05	1-8	3-2	5-4	7-6
3.3	11.05 - 11.15	1-6	3-8	5-2	7-4
4.1	11.15 - 11.25	1-2	3-4	5-6	7-8
4.2	11.25 - 11.35	1-8	3-2	5-4	7-6
4.3	11.35 - 11.45	1-6	3-8	5-2	7-4

Activiteit 3* (op 4 veldjes)

Ronde	Tijd	Veld 1	Veld 2	Veld 3	Veld 4
1.1	9.45 - 9.55	1-2	3-4	5-6	7-8
1.2	9.55 - 10.05	1-8	3-2	5-4	7-6
1.3	10.05 - 10.15	1-6	3-8	5-2	7-4
2.1	10.15 - 10.25	1-2	3-4	5-6	7-8
2.2	10.25 - 10.35	1-8	3-2	5-4	7-6
2.3	10.35 - 10.45	1-6	3-8	5-2	7-4
	pauze				
3.1	10.45 - 10.55	1-2	3-4	5-6	7-8
3.2	10.55- 11.05	1-8	3-2	5-4	7-6
3.3	11.05 - 11.15	1-6	3-8	5-2	7-4
4.1	11.15 - 11.25	1-2	3-4	5-6	7-8
4.2	11.25 - 11.35	1-8	3-2	5-4	7-6
4.3	11.35 - 11.45	1-6	3-8	5-2	7-4

Activiteit 4* (4 veldjes)

Ronde	Tijd	Veld 1	Veld 2	Veld 3	Veld 4
1.1	9.45 - 9.55	1-2	3-4	5-6	7-8
1.2	9.55 - 10.05	1-8	3-2	5-4	7-6
1.3	10.05 - 10.15	1-6	3-8	5-2	7-4
2.1	10.15 - 10.25	1-2	3-4	5-6	7-8
2.2	10.25 - 10.35	1-8	3-2	5-4	7-6
2.3	10.35 - 10.45	1-6	3-8	5-2	7-4
	pauze				
3.1	10.45 - 10.55	1-2	3-4	5-6	7-8
3.2	10.55- 11.05	1-8	3-2	5-4	7-6
3.3	11.05 - 11.15	1-6	3-8	5-2	7-4
4.1	11.15 - 11.25	1-2	3-4	5-6	7-8
4.2	11.25 - 11.35	1-8	3-2	5-4	7-6
4.3	11.35 - 11.45	1-6	3-8	5-2	7-4

De vier hoofdgroepen spelen op 4x 3 veldjes uitgezet

Leerlingaantal	72 – 144 kinderen
Activiteiten	4 spellen
Teamnamen	Hoofdgroepen geel, groen, rood en blauw
Duur activiteiten	10 minuten per ronde (effectief 8 minuten)
Omschrijving	De kinderen worden gemixt en in 4 hoofdgroepen verdeeld. De kinderen blijven bij hun eigen hoofdgroep. Bij elke activiteit worden de hoofdgroepen in 6 teams verdeeld.

Groep Geel: 30 kinderen

Groep Groen: 30 kinderen

Groep Rood: 30 kinderen

Groep Blauw: 30 kinderen

Overzicht schema alle teams:

Ronde	Tijd	Activiteit 1*	Activiteit 2 *	Activiteit 3*	Activiteit 4*
1	9.45 - 10.15	Groen	Geel	Rood	Blauw
2	10.15-10.45	Blauw	Groen	Geel	Rood
pauze					
3	10.45 – 10.55	Rood	Blauw	Groen	Geel
4	11.15 – 11.45	Geel	Rood	Blauw	Groen

*Kies je eigen activiteit Voetbal, Hockey, Lijn bal, Slagbal, Trefbal, 7-bal, Chaosdoelenspel, Levend korfbal

Activiteit 1* (op 3 veldjes) spelen

Schema:

Ronde	Tijd	Veld 1	Veld 2	Veld 3
1.1	9.45 - 9.55	1-2	3-4	5-6
1.2	9.55 – 10.05	1- 6	3- 2	5- 4
1.3	10.05 – 10.15	1- 4	3- 6	5- 2
2.1	10.15 – 10.25	1-2	3-4	5-6
2.2	10.25 – 10.35	1- 6	3- 2	5- 4
2.3	10.35 – 10.45	1- 4	3- 6	5- 2
pauze				
3.1	10.45 – 10.55	1-2	3-4	5-6
3.2	10.55- 11.05	1- 6	3- 2	5- 4
3.3	11.05 – 11.15	1- 4	3- 6	5- 2
4.1	11.15 – 11.25	1-2	3-4	5-6
4.2	11.25 – 11.35	1- 6	3- 2	5- 4
4.3	11.35 – 11.45	1- 4	3- 6	5- 2

Activiteit 2* (op 3 veldjes) spelen

Ronde	Tijd	Veld 1	Veld 2	Veld 3
1.1	9.45 - 9.55	1-2	3-4	5-6
1.2	9.55 - 10.05	1-6	3-2	5-4
1.3	10.05 - 10.15	1-4	3-6	5-2
2.1	10.15 - 10.25	1-2	3-4	5-6
2.2	10.25 - 10.35	1-6	3-2	5-4
2.3	10.35 - 10.45	1-4	3-6	5-2
	pauze			
3.1	10.45 - 10.55	1-2	3-4	5-6
3.2	10.55 - 11.05	1-6	3-2	5-4
3.3	11.05 - 11.15	1-4	3-6	5-2
4.1	11.15 - 11.25	1-2	3-4	5-6
4.2	11.25 - 11.35	1-6	3-2	5-4
4.3	11.35 - 11.45	1-4	3-6	5-2

Activiteit 3* (op 3 veldjes) spelen

Ronde	Tijd	Veld 1	Veld 2	Veld 3
1.1	9.45 - 9.55	1-2	3-4	5-6
1.2	9.55 - 10.05	1-6	3-2	5-4
1.3	10.05 - 10.15	1-4	3-6	5-2
2.1	10.15 - 10.25	1-2	3-4	5-6
2.2	10.25 - 10.35	1-6	3-2	5-4
2.3	10.35 - 10.45	1-4	3-6	5-2
	pauze			
3.1	10.45 - 10.55	1-2	3-4	5-6
3.2	10.55 - 11.05	1-6	3-2	5-4
3.3	11.05 - 11.15	1-4	3-6	5-2
4.1	11.15 - 11.25	1-2	3-4	5-6
4.2	11.25 - 11.35	1-6	3-2	5-4
4.3	11.35 - 11.45	1-4	3-6	5-2

Activiteit 4* (op 3 veldjes) spelen

Ronde	Tijd	Veld 1	Veld 2	Veld 3
1.1	9.45 - 9.55	1-2	3-4	5-6
1.2	9.55 - 10.05	1-6	3-2	5-4
1.3	10.05 - 10.15	1-4	3-6	5-2
2.1	10.15 - 10.25	1-2	3-4	5-6
2.2	10.25 - 10.35	1-6	3-2	5-4
2.3	10.35 - 10.45	1-4	3-6	5-2
	pauze			
3.1	10.45 - 10.55	1-2	3-4	5-6
3.2	10.55 - 11.05	1-6	3-2	5-4
3.3	11.05 - 11.15	1-4	3-6	5-2
4.1	11.15 - 11.25	1-2	3-4	5-6
4.2	11.25 - 11.35	1-6	3-2	5-4
4.3	11.35 - 11.45	1-4	3-6	5-2

De vier hoofdgroepen spelen op 4x 2 veldjes uitgezet

Leerlingaantal	48- 96 kinderen
Activiteiten	4 spellen
Teamnamen	Hoofdgroepen geel, groen, rood en blauw
Duur activiteiten	10 minuten per ronde (effectief 8 minuten)
Omschrijving	De kinderen worden gemixt en in 4 hoofdgroepen verdeeld. De kinderen blijven bij hun eigen hoofdgroep. Bij elke activiteit worden de hoofdgroepen in 4 teams verdeeld.

Groep Geel: 20 kinderen

Groep Groen: 20 kinderen

Groep Rood: 20 kinderen

Groep Blauw: 20 kinderen

Overzicht schema alle teams:

Ronde	Tijd	Activiteit 1*	Activiteit 2*	Activiteit 3*	Activiteit 4*
1	9.45 - 10.15	Groen	Geel	Rood	Blauw
2	10.15-10.45	Blauw	Groen	Geel	Rood
	pauze				
3	10.45 – 10.55	Rood	Blauw	Groen	Geel
4	11.15 – 11.45	Geel	Rood	Blauw	Groen

*Kies je eigen activiteit Voetbal, Hockey, Lijn bal, Slagbal, Trefbal, 7-bal, Chaosdoelenspel, Levend korfbal

Activiteit 1* (op 2 veldjes) spelen

Schema:

Ronde	Tijd	Veld 1	Veld 2
1.1	9.45 - 9.55	1-2	3-4
1.2	9.55 – 10.05	1-3	4-2
1.3	10.05 – 10.15	1-4	3-2
2.1	10.15 – 10.25	1-3	4-2
2.2	10.25 – 10.35	1-4	3-2
2.3	10.35 – 10.45	1-2	3-4
	pauze		
3.1	10.45 – 10.55	1-2	3-4
3.2	10.55- 11.05	1-3	4-2
3.3	11.05 – 11.15	1-4	3-2
4.1	11.15 – 11.25	1-3	4-2
4.2	11.25 – 11.35	1-4	3-2
4.3	11.35 – 11.45	1-2	3-4

Activiteit 2* (op 2 veldjes) spelen

Ronde	Tijd	Veld 1	Veld 2
1.1	9.45 - 9.55	1-2	3-4
1.2	9.55 - 10.05	1-3	4-2
1.3	10.05 - 10.15	1-4	3-2
2.1	10.15 - 10.25	1-3	4-2
2.2	10.25 - 10.35	1-4	3-2
2.3	10.35 - 10.45	1-2	3-4
	pauze		
3.1	10.45 - 10.55	1-2	3-4
3.2	10.55 - 11.05	1-3	4-2
3.3	11.05 - 11.15	1-4	3-2
4.1	11.15 - 11.25	1-3	4-2
4.2	11.25 - 11.35	1-4	3-2
4.3	11.35 - 11.45	1-2	3-4

Activiteit 3* (op 2 veldjes) spelen

Ronde	Tijd	Veld 1	Veld 2
1.1	9.45 - 9.55	1-2	3-4
1.2	9.55 - 10.05	1-3	4-2
1.3	10.05 - 10.15	1-4	3-2
2.1	10.15 - 10.25	1-3	4-2
2.2	10.25 - 10.35	1-4	3-2
2.3	10.35 - 10.45	1-2	3-4
	pauze		
3.1	10.45 - 10.55	1-2	3-4
3.2	10.55 - 11.05	1-3	4-2
3.3	11.05 - 11.15	1-4	3-2
4.1	11.15 - 11.25	1-3	4-2
4.2	11.25 - 11.35	1-4	3-2
4.3	11.35 - 11.45	1-2	3-4

Activiteit 4* (op 2 veldjes) spelen

Ronde	Tijd	Veld 1	Veld 2
1.1	9.45 - 9.55	1-2	3-4
1.2	9.55 - 10.05	1-3	4-2
1.3	10.05 - 10.15	1-4	3-2
2.1	10.15 - 10.25	1-3	4-2
2.2	10.25 - 10.35	1-4	3-2
2.3	10.35 - 10.45	1-2	3-4
	pauze		
3.1	10.45 - 10.55	1-2	3-4
3.2	10.55 - 11.05	1-3	4-2
3.3	11.05 - 11.15	1-4	3-2
4.1	11.15 - 11.25	1-3	4-2
4.2	11.25 - 11.35	1-4	3-2
4.3	11.35 - 11.45	1-2	3-4

Activiteiten groep 5 t/m 8 toernooi

Hieronder zijn 8 activiteiten uitgewerkt die gebruikt kunnen worden. Er zijn nog tal van andere activiteiten die uitgevoerd kunnen worden om een leuke en sportieve ochtend te creëren. In het draaiboek wordt er vanuit gegaan dat er 4 activiteiten gekozen zijn. Handig om de activiteiten te kiezen die aanslaan bij uw leerlingen.

1. Voetbal
2. Trefbal
3. 7-bal
4. Hockey
5. Slagbal
6. Levend Korfbal
7. Chaosdoelenspel
8. Lijn bal