

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 15 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. Pacmantikkertje
2. Vangnetspel
3. Mijnenveld
4. Koningsrupsbal
5. Koningsknoop
6. Fietsbanden slingeren
7. Ballontrappen
8. Poortbal
9. Fop bal
10. Drie op een rij
11. Ballenschieten
12. Dobbelstenen race
13. Kwartet race
14. Flessenvoetbal
15. Het Lek
16. Chaosdoelenspel
17. Hoepelrace
18. Trefbal
19. 7-bal
20. Levend Korfbal