



Funkey

Koningsspelen voor Kleuters



Kledingsuggestie: Laat leerlingen in rood, wit, blauw en oranje (4 groepjes) of als prins(ess)en verkleed komen!

Maak groepjes van max. 8 kinderen. Kies voor iedere spelronde een spel uit, afhankelijk van wat u leuk vindt, niveau/leeftijd en beschikbaar materiaal. Spelduur is ca. 8-10 min plus 5 min. voor uitleg en wisselen.

Zet de 6 gekozen thema-spelen van te voren uit, in de speel/gymzaal, op het schoolplein of op een (sport)veld. Maak gebruik van sportieve ouders, stagiaires sportopleidingen of leerlingen uit groep 7-8 voor spelbegeleiding.

09.00 uur Ronde 1

09.15 uur Ronde 2

09.30 uur Ronde 3

09.45 uur Drink & fruitpauze (oranje limonade/ mandarijn/ sinaasappel)

10.15 uur Ronde 4

10.30 uur Ronde 5

10.45 uur Ronde 6

VOORBEELDPROGRAMMA



11.00 uur Gezamenlijk spel, koningsdans en/of koningslied

11.20 uur Afsluiten/diploma

11.30 uur Einde Funkey Fiesta Koningsspelen (of 2^e ronde koningsspelen in de middag)

VEEL PLEZIER!!!

MEER INFORMATIE: funkey@knhb.nl

NB: De spelen zijn gemaakt voor kleuters, maar kunnen ook worden gebruikt voor de groepen 3 en evt. 4.



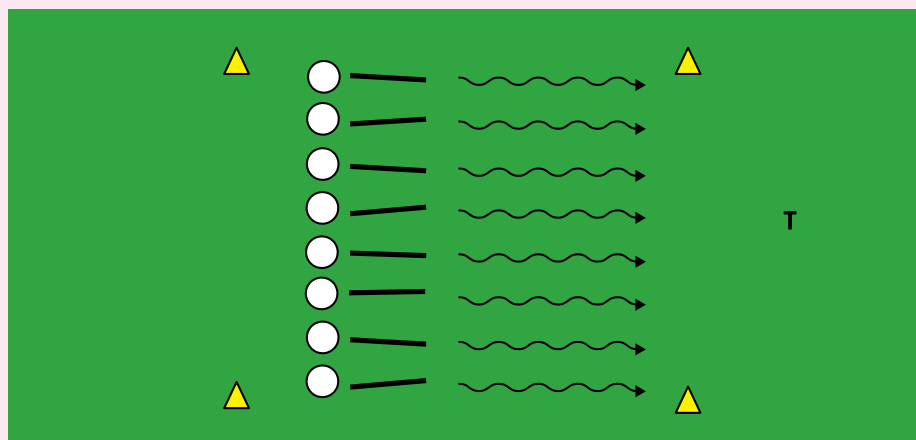
Het is feest!

Spel 1

Ring steken

Materialen

- 8 stokken
- 8 ringen
- 4 pylonen



Uitleg Op het Koningsfeest krijgt de koning een speciale koningsring. Maar... er is iets aan de hand: De koningsring is zoek! Wie zijn eigen ring aan de koning wil lenen, moet 'm naar het paleis aan de overkant brengen. Dit doe je door je stok in de ring te plaatsen en de ring met de stok te duwen.

Aanwijzing De punt van de stok op de grond binnen de ring duwen. Linkerhand boven, rechterhand aan het midden van de stok. Armen van je buik af, zodat je kan sturen!

Variatie 1) Wie is het eerst bij het paleis? 2) Wie kan het zig-zaggend? 3) Kan je ook een rondje draaien voordat je je ring aan de koning geeft? 4) Wie kan de ring in 1 keer naar de overkant pushen ("passen")?



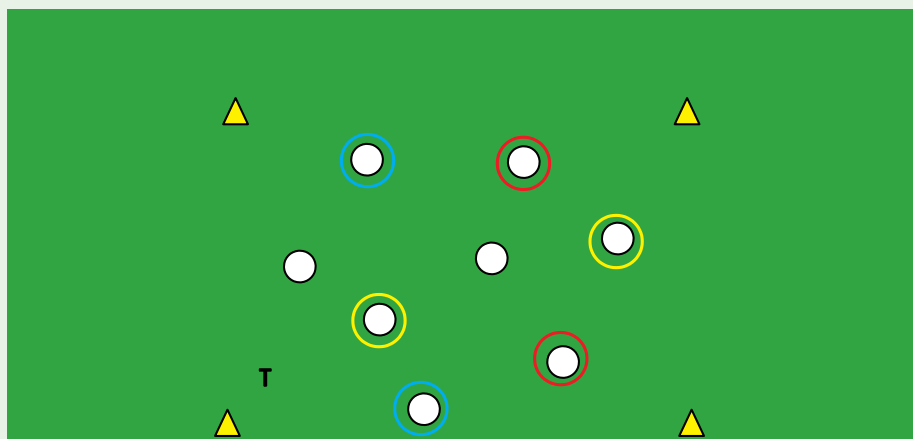
Het is feest!

Spel 2

Op de uitkijk staan

Materialen

- 8 hoepels
- 4 pylonen



Uitleg Heb je het al gehoord? Er komt een nieuwe koning en koningin. Reden tot feest! Vanuit de torens (hoepels in verschillende kleuren) kunnen de torenwachters (kinderen) zien of het nieuwe koningspaar al op komst is. Zie je ze niet? Ren dan snel naar een andere toren!

Alle torenwachters (kinderen) hebben een toren (hoepel). In elke toren staat een torenwachter. Op teken (bijvoorbeeld trompetgeschal) rennen de torenwachters rond, waarbij ze alle torens een keer bezoeken.

Aanwijzing Kijk goed waar een toren vrij is. Steek over zonder te botsen met andere torenwachters. Zie je het koningspaar? Zwaai dan met je armen, hoog in de lucht!

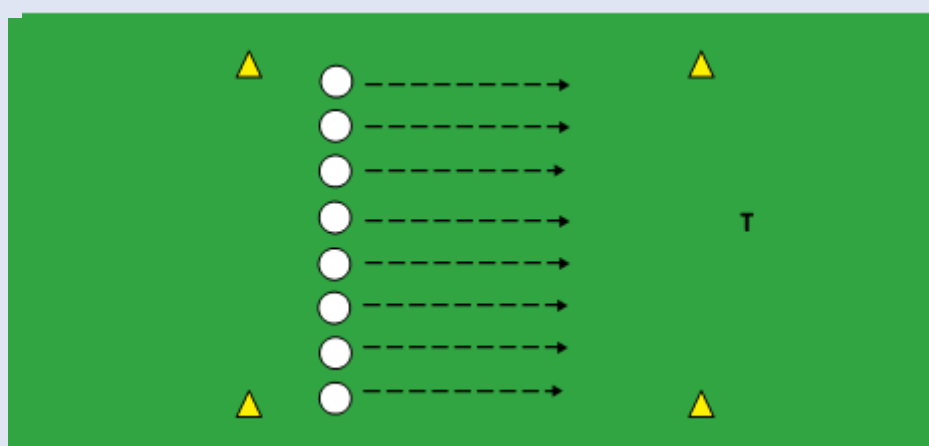
Variatie 1) Door elke toren (hoepel) kruipen. 2) Een rondje om de toren (hoepel) rennen.

Spel 3

Ballonnen voor de Koning en Koningin

Materialen

- 8 ballonnen
- 4 pylonen



Uitleg Bij een feest horen ballonnen! Wie helpt het paleis versieren en brengt zijn ballon naar het paleis aan de overkant? Leg de ballon op je hand en lever 'm netjes af aan de koning(in).

Aanwijzing Loop rechtdoor en let op dat je niet botst met de andere ballonnendragers!

Variatie 1) De ballon naar de overkant brengen door kleine tikjes met de hand te geven. 2) Rennend (hierbij duw je de ballon als het ware). 3) Achteruit lopend de ballon naar de koning of koningin brengen. 4) Pas op voor de ballonnenvanger (kind of leerkracht die ballonnen afpakt)!

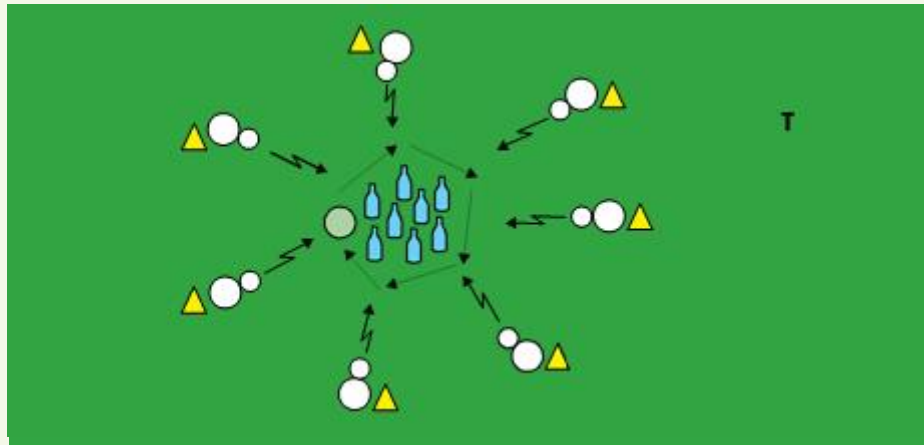
Prinsen en prinsessen

Spel 1

De prinses in de toren

Materialen

- 8 flessen/bidons met water
- 8 ballen



Uitleg De prinsen willen heel graag de mooie prinses zien, die in de paleistoren zit. De prinsen staan in een cirkel rondom de paleistoren (een groep flessen). Met een "magische" bal proberen ze de deur van de paleistoren te openen (flessen om te rollen). Eén of twee torenwachters beschermen de prinses door de ballen tegen te houden. Nadat alle ballen op zijn kijken we hoeveel flessen er om zijn. Kan de hele deur nu open?

Aanwijzing Bal rollen met één hand. Mikken op de flessen. Samenwerken met de andere kinderen (de één leidt de torenwachter af, de ander rolt!). Kijken waar de torenwachter staat.

Variatie 1) Afstand tot de paleistoren (flessen) vergroten. 2) Alle prinsen twee ballen (pogingen) geven. 3) Meer of minder torenwachters neerzetten. 4) Bovenhands gooien.



- Funkey: Fun in goed bewegen is Key! -

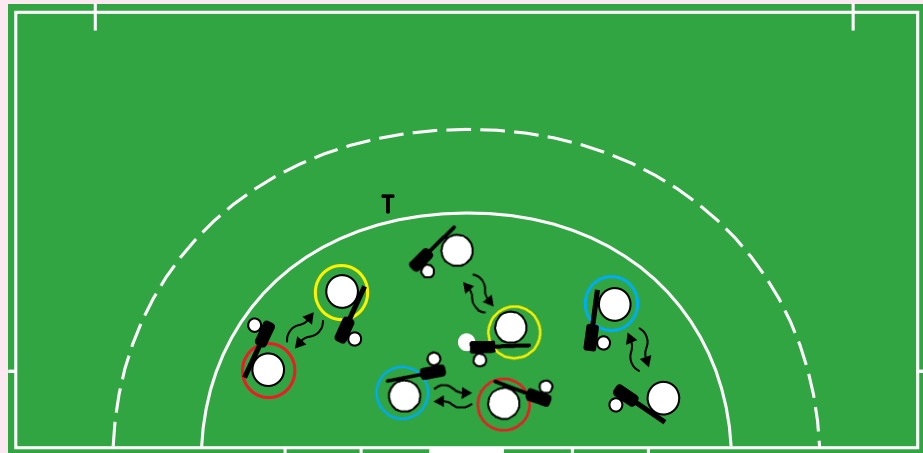
Prinsen en prinsessen

Spel 2

Paleiswissel

Materialen

- 8 hoepels
- 8 knotsen (of stokken)
- 8 knotsballen (of ringen)



Uitleg De prinsen en prinsessen gaan verhuizen! Alle prinsen en prinsessen staan in een paleis (hoepel), elk met een knots en bal (of stok en ring). Je mag pas verhuizen en wisselen van paleis nadat je elkaar in de ogen hebt gekeken (na "oogcontact")!

Aanwijzing Linkerhand bovenaan de knots (of stok), rechterhand halverwege. Bal voor je knots op de grond. Armen goed van je buik vandaan, zodat je ruimte hebt om te sturen.

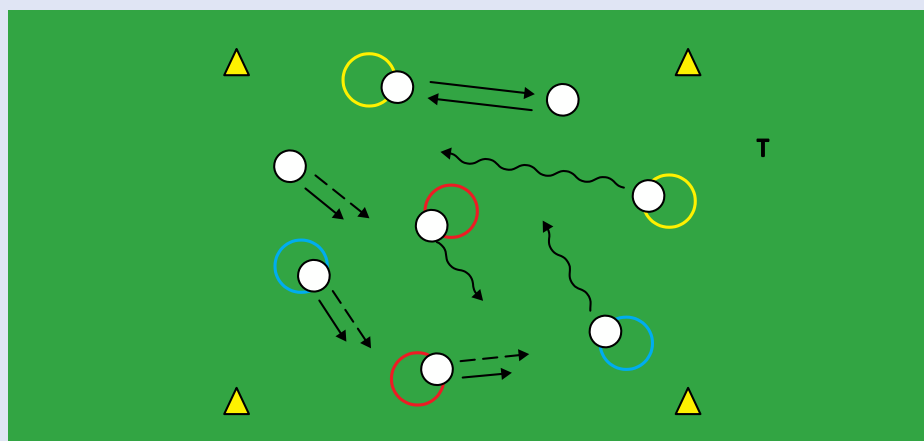
Variatie 1) Met alle andere prinsen en prinsessen een keer wisselen van paleis; elke paleis bezoeken. 2) Eerst een rondje om het paleis maken voordat je het nieuwe paleis ingaat.

Spel 3

De gouden ring

Materialen

- 8 hoepels
- 4 pylonen



Uitleg Alle prinsen en prinsessen spelen met een prachtige gouden ring (hoepel). Ze rollen de ring weg, om hier vervolgens achteraan te rennen en de gouden ring weer te pakken. Zo'n mooie ring mag natuurlijk niet vallen!

Aanwijzing Ring (hoepel) wegduwen met de platte hand.

Variatie 1) Ring over een langere afstand rollend houden, door telkens kleine tikjes te geven. 2) In tweetallen de ring naar elkaar over rollen. 3) In tweetallen twee ringen tegelijk naar elkaar over rollen.

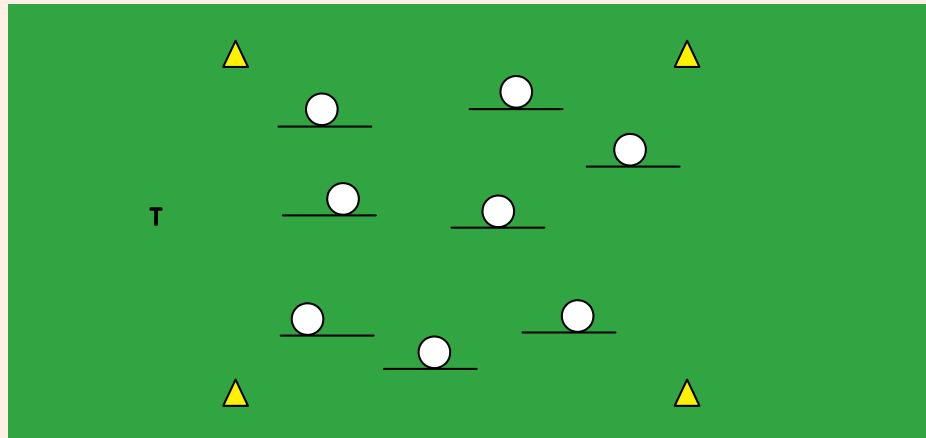
Hé, speel je mee?

Spel 1

Over de kasteelgracht springen

Materialen

- 8 touwtjes
- 4 pylonen



Uitleg Heb je 't al gezien? De prinsen en prinsessen springen over de kasteelgracht! Kan jij ook grachtje (slootje) springen? Spring van wal naar wal (hoepel naar hoepel) of maak je eigen grachtje met een touwtje op de grond. Spring hier met twee voeten tegelijk overheen. Vooruit, achteruit, zijwaarts.

Aanwijzing Met twee benen tegelijk afzetten, knieën buigen bij afzet en landing. Springen als een konijntje!

Variatie 1) Met 1 been springen, op 1 been landen. 2) Touwtje: uiteinden touw in twee handen pakken, "u"-tje maken. Over de "u" stappen of springen. 3) Touwtje springen.



Hé, speel je mee?

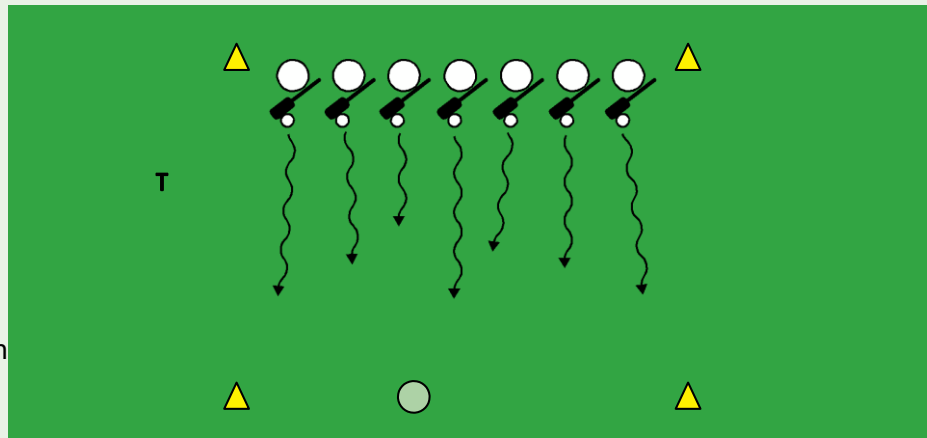
Spel 2

Prinsen, Prinsessen, ETEN!

(Annemaria koekoek)

Materialen

- 4 pylonen
- Variant: 8 knotsen en ballen
(of 8 stokken en ringen)



Uitleg De prinsen en prinsessen mogen buiten spelen! Maar... ze moeten wel op tijd thuis zijn voor 't eten. Ze rennen, huppelen of hinkelen naar de overkant. Op het moment dat de koning of koningin hen roept "Prinsen, Prinsessen, éten!!" en zich omdraait moet iedereen stilstaan. Wie niet stilstaat moet terug naar de beginlijn. Wie is het eerste bij het eten (de overkant)?

Aanwijzing De koning(in) geeft eerst een teken (hand in lucht) voordat hij/zij zich omdraait.

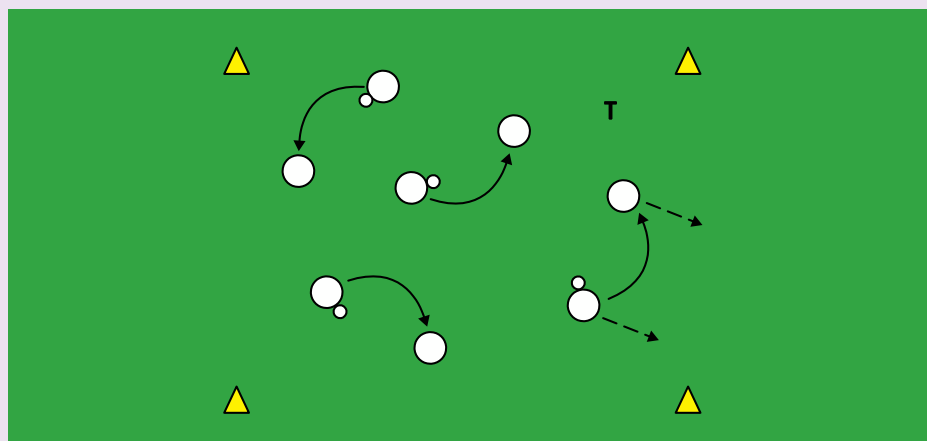
Variatie 1) Het spel met knots en bal (of stok en ring) spelen. 2) Bal (ring) voortduwen en bij je houden. 3) De bal (ring) mag niet bewegen als de koning zich omdraait!

Spel 3

Overgooien

Materialen

- 4 zachte ballen
- 4 pylonen



Uitleg "Kom, laten we een balletje overgooien", zegt de prinses. Doe je ook mee? In tweetallen onderhands een bal overgooien en vangen met twee handen. De bal laten stuiten voor je 'm vangt. Vervolgens zonder stuit vangen.

Aanwijzing Bal rustig en met een boogje gooien. Bij 't vangen een kommetje maken van je handen en daarin de bal vangen. Ogen openhouden en goed kijken naar de bal!

Variatie 1) Hoger gooien. 2) Bal over een grotere afstand gooien. 3) Wedstrijdje: wie gooit het vaakst over in één minuut? 4) Zijwaarts lopen en de bal onderhands overgooien.

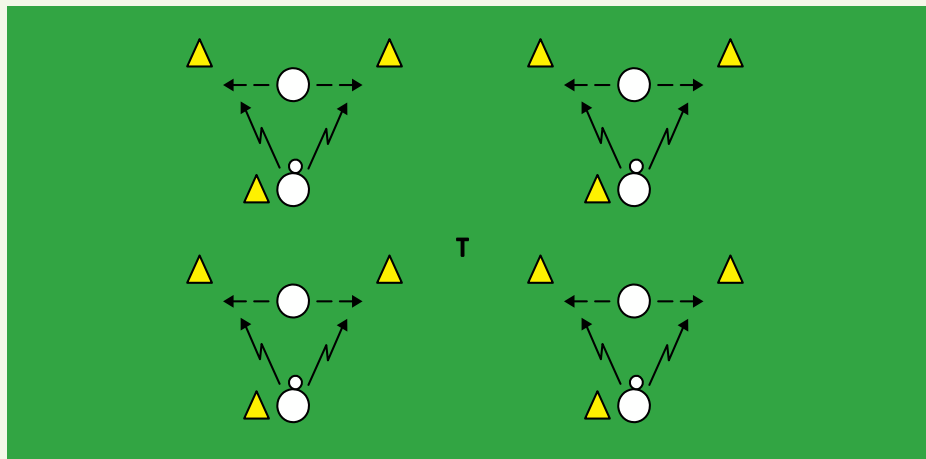
In het kasteel

Spel 1

De schatkamer en de rover

Materialen

- 4 ballen
- 12 pylonen



Uitleg Pas op, er zijn rovers, de schat loopt gevaar! Alle kinderen zijn verdeeld in tweetallen: rovers en schatkamerbewaarders. De rover rolt een bal richting de schatkamer (het doel), net naast de schatkamerbewaarder die op zijn knieën voor de deur (het doel) zit. De schatkamerbewaarder mag de bal alleen met de armen tegenhouden. Hoe vaak weet de rover de schatkamerdeur open te maken met zijn bal? Na vijf beurten wisselen van rol.

Aanwijzing De rover (roller): bal naast de schatkamerbewaarder rollen. Goed mikken ("richten"), rustig rollen. De schatkamerbewaker (doelverdediger): zijwaarts vallen; langzaam afrollen over bovenbenen, romp en armen, hoofd opgetild houden.

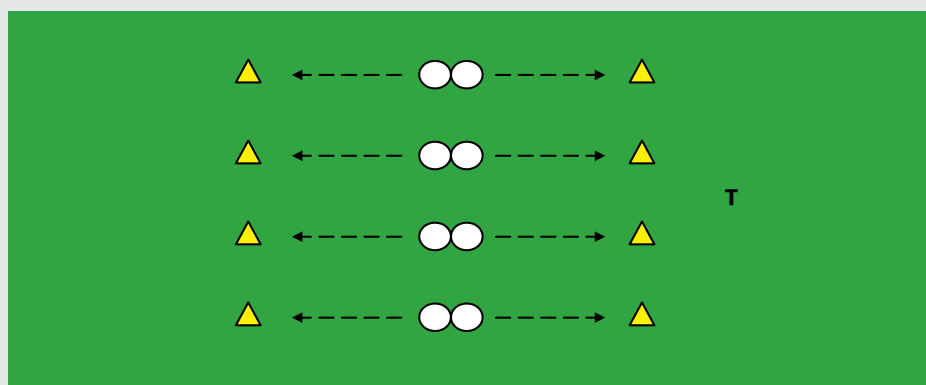
Variatie 1) Schatkamer (doel) verkleinen of afstand tot schatkamer (doel) vergroten. 2) Harder rollen. 3) Twee ballen achter elkaar rollen.

Spel 2

De rover en de zak goud

Materialen

- 8 pylonen



Uitleg De rover heeft een zak goud gevonden! Nu moet hij de zak nog vervoeren naar zijn schuilplaats. Alle kinderen staan in tweetallen met de rug tegen elkaar aan, met de armen in elkaar gehaakt. De rover (tiller) buigt voorover en tilt de zak goud (zijn maatje) iets van de grond. Daarna loopt hij met de zak op zijn rug naar de schuilplaats (een pylon), afstand circa drie meter.

Aanwijzing Goed vasthouden. Armen ingehaakt houden. Iets door de knieën bij het tillen. Rustig liggen als je getild wordt.

Variatie 1) Afstand vergroten. 2) Rover moet over een boomstronk (pylon) of ander obstakel stappen.

In het kasteel

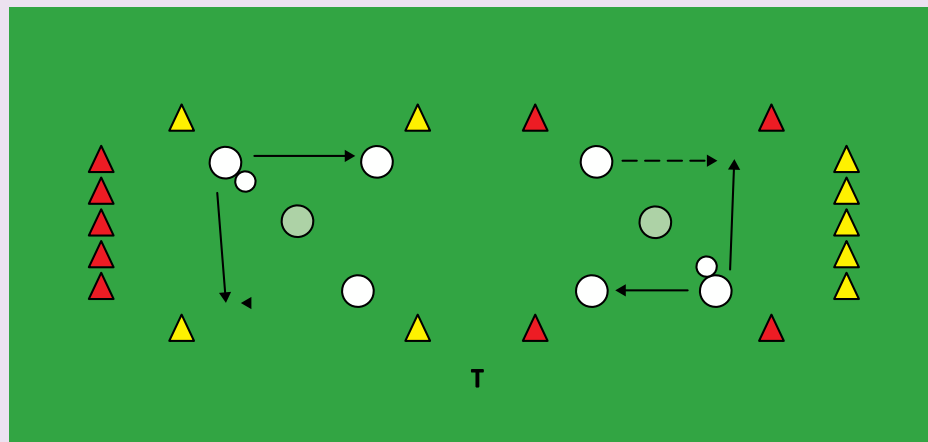
Spel 3

De gestolen kroon

(lummelen)

Materialen

- 2 grote ballen
- 18 pylonen



Uitleg O jee, de kroon is gestolen! En kijk nou, de rovers spelen ermee! In het vierkant rollen drie rovers de kroon (bal) over. Tussen hen in staat een bewaker, die probeert de kroon terug te pakken. Heeft de bewaker de kroon gevangen of tegengehouden, dan legt hij een pylon om. Bij drie omgelegde pylonen komt er een nieuwe bewaker (gaat dit te snel, wissel dan bij 5 omgelegde pylonen).

Aanwijzing Goed kijken waar de rover staat. Rollen naar een rover die "vrij staat".

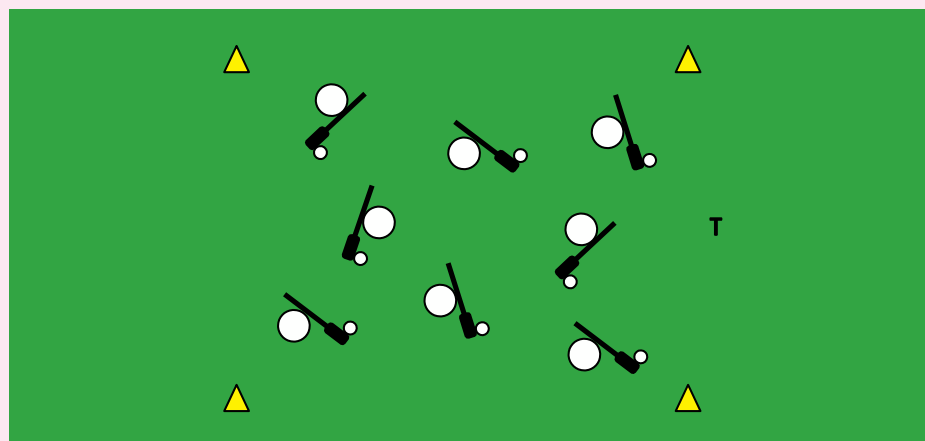
Variatie De bal overgooien in plaats van rollen.

Spel 4

Optreden voor de koning

Materialen

- 8 knotsen (of stokken)
- 8 knotsballen (of ringen)
- 4 pylonen



Uitleg We gaan optreden voor de nieuwe koning en koningin! Twee kinderen spelen koning (in) en kijken wie het 't mooiste doet. De artiesten maken met de knots en bal (of stok en ring) rondjes om zichzelf heen. Ze staan zelf stil op de plek, waarbij de bal (ring) in de rondte gaat. Ook achtjes met de bal (ring) maken door de eigen benen. Wie weet er nog meer mooie trucs?

Aanwijzing Linkerhand bovenaan, rechterhand halverwege de knots (stok). Armen zijn van het lichaam af (anders kun je geen mooie rondjes maken).

Variatie 1) Spelbegeleider is koning(in). 2) Al lopende trucjes doen.

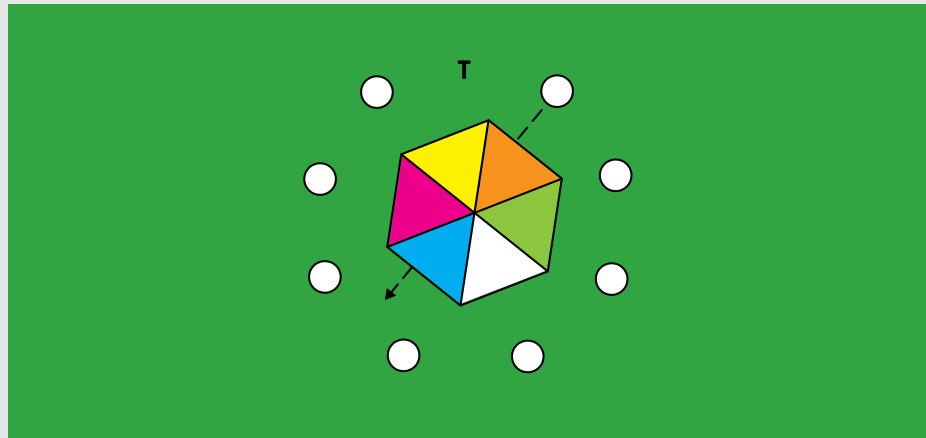
Samenwerken

Spel 1

De koningsvlag

Materialen

- 1 koningsvlag (parachute, vlag of groot laken/doek)



Uitleg Alle prinsen en prinsessen houden met de hele groep een grote koningsvlag (parachute) vast. Ze brengen die tegelijk omhoog en omlaag.

Aanwijzing Samenwerken; op teken werken en afspreken wie het teken geeft. Als spelbegeleider de groep verdelen over de buitenkant van de koningsvlag.

Variatie 1) Als de parachute omhoog is, begint één kind onder de koningsvlag door te lopen (door de tunnel). Tegelijk laten de overige kinderen de koningsvlag los. Is het kind op tijd overgestoken? 2) Twee kinderen die door de donkere tunnel lopen.

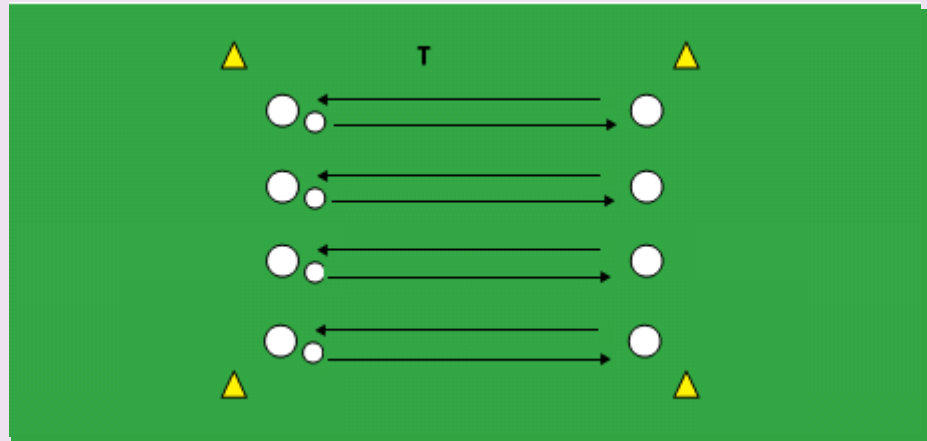


Spel 2

De poort van het koninkrijk

Materialen

- 4 grote ballen
- 4 pylonen



Uitleg Wie kan zijn bal door de poort van het koninkrijk krijgen? Tweetallen tegenover elkaar werken samen. De leerling zonder bal maakt een ruime poort met z'n benen in spreidstand. De andere leerling probeert hier een grote bal doorheen te rollen. Hoe vaak lukt het jullie met z'n tweetjes?

Aanwijzing Bal rollen: spreidstand, door je knieën, bal achter je met twee handen aan weerszijden van de bal vastpakken. Armen naar voren brengen door je poortje heen en bal vóór je loslaten richting het poortje van je maatje. Blijf "laag zitten", niet plots omhoog komen.

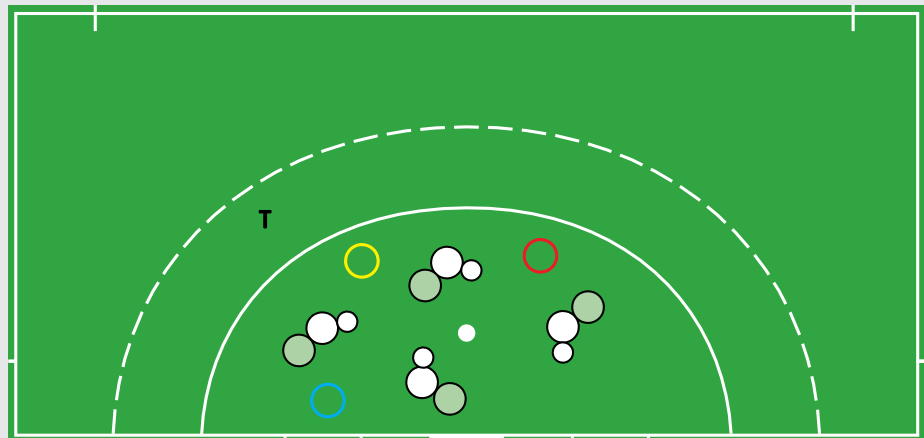
Variatie Bal door elkaars poortje schieten (voetballen).

Spel 3

De duo-polonaise

Materialen

- 4 hoepels
- 4 grote ballen



Uitleg Bij een feest hoort polonaise! Alle feestgangers lopen in tweetallen rond in een feestzaal (cirkel of vierkant), waarin feesteilandjes (hoepels) liggen. Feestganger 1 loopt voorop met een bal in zijn handen, feestganger 2 (zonder bal) volgt. Feestganger 1 legt de bal neer op een van de feesteilanden (hoepels); feestganger 2 pakt de bal op en gaat voorop lopen.

Aanwijzing Bal links en rechts neerleggen. Bij het oppakken goed door de knieën gaan ("naar de bal toe") en kijken naar de bal.

Variatie 1) Tempo van lopen en tegelijk de bal neerleggen opvoeren. 2) Voorste moet met de bal door een hoepel kruipen/stappen en pas daarna de bal op de grond leggen voor de volger.

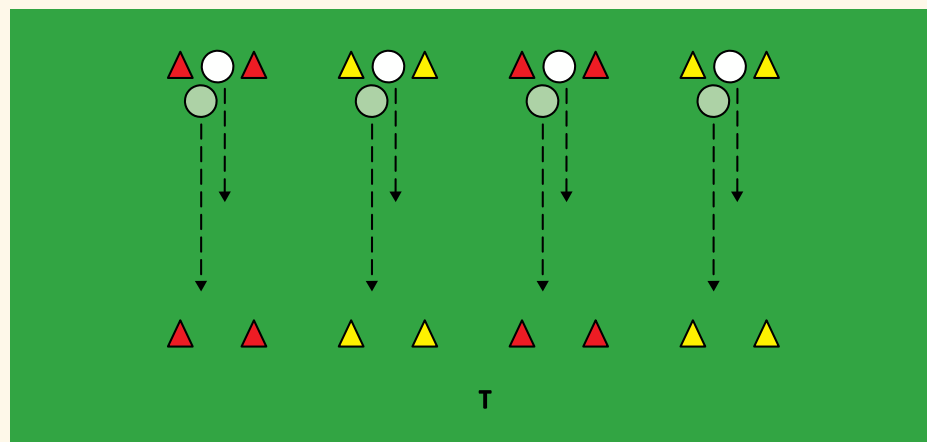
Prinsessen en ridders

Spel 1

De grote ridder-race

Materialen

- 16 pylonen



Uitleg Doe je mee met de grote ridder-race? De ridders staan in tweetallen tegenover elkaar. Ridder één steekt zijn hand horizontaal uit. Als ridder twee zijn hand aantikt, rent deze weg naar zijn schuilplaats (tot voorbij de rij pylonen). Ridder één probeert ridder twee af te tikken. Hoe vaak lukt het ridder één om z'n schuilplaats te bereiken? Na twee beurten wisselen van taak.

Aanwijzing Ridder één strekt z'n arm. Ridder twee tikt aan, niet slaan. Voordat je aantikt al ingedraaid staan in de richting waar je naar toe moet rennen. Laat ridders die ongeveer even snel zijn tegen elkaar rennen.

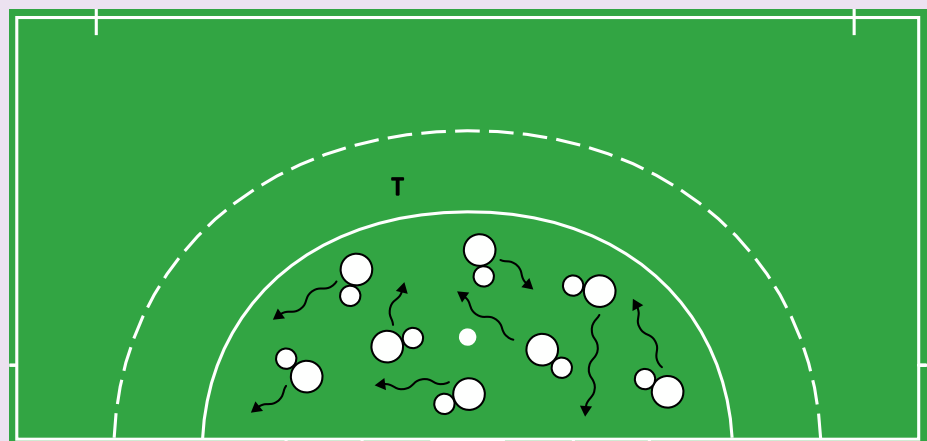
Variatie 1) Afstand vergroten. 2) Ridder één zijn ogen laten sluiten, zodat hij niet ziet wanneer zijn hand wordt aangetikt.

Spel 2

Prins(ess)enbal

Materialen

- 8 grote ballen



Uitleg Welkom op het prinsen- en prinsessenbal! Alle prinsen en prinsessen lopen in de cirkel of vierkant met een bal in beide handen. Op het teken van de "bal-meester" lopen ze op hun tenen en houden zij de bal hoog in de lucht vast of juist laag bij de grond. Andere opdrachten: "walsen": de bal van links over je hoofd naar rechts zwaaien, vóór je van links naar rechts zwaaien, met de bal de grond aantikken, de bal opgooien en één keer laten stuiten.

Aanwijzing Bal tussen twee handen vasthouden. Handen in een kommetje als je vangt.

Variatie 1) Tijdens het lopen de bal voor je op de grond stuiten. 2) De bal opgooien en in je handen klappen, voordat je de bal vangt. 3) De bal opgooien en op je hoofd laten stuiten ("koppen").

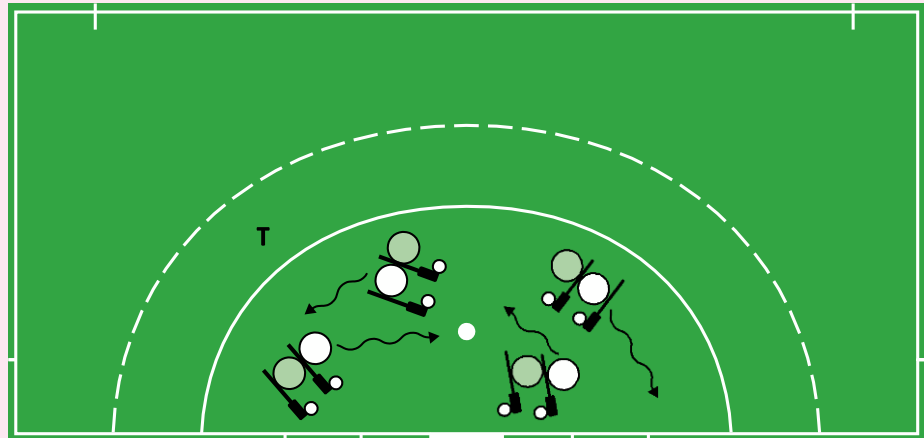
Prinsessen en ridders

Spel 3

De ridder en de prinses

Materialen

- 8 knotsen (of stokken)
- 8 knotsballen (of ringen)



Uitleg De ridder komt langs op z'n paard en vraagt de prinses mee voor een ritje! In tweetallen, beiden een knots en een bal (of stok en ring). De ridder loopt rond, zijn knots en bal voortbewegend; de prinses volgt hem waar hij gaat. Alsof de prinses bij de ridder achterop het paard zit. Na 2 minuten wisselen van taak.

Aanwijzing De knots (of stok) vasthouden met de linkerhand bovenaan en de rechterhand halverwege. Armen van het lichaam vandaan, anders kan je niet sturen! Bal (of ring) rechts voor je lichaam voortbewegen (drijven).

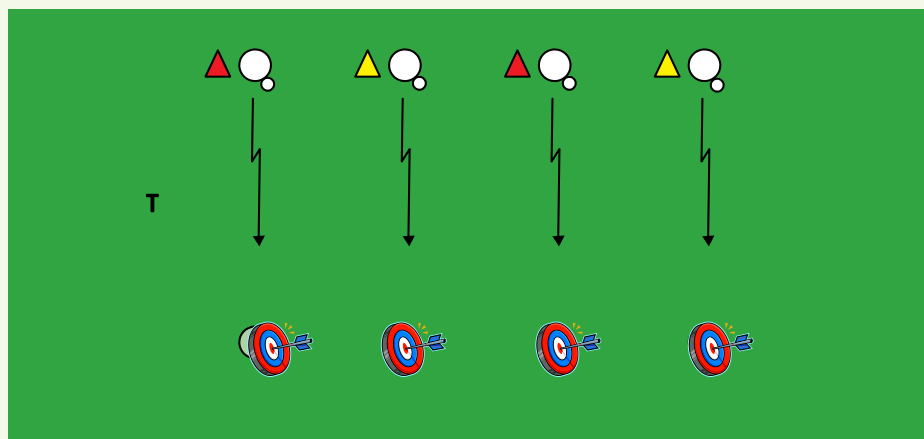
Variatie Met drie kinderen in een slinger lopen, met vier kinderen, etc. Met de hele groep elkaar volgen.

Spel 4

In de roos

Materialen

- 4 tennisballen
- 12 touwtjes
- 4 pylonen



Uitleg De ridders staan klaar voor een spannende boogschietwedstrijd! Met één hand rollen de ridders een tennisbal richting de roos. De roos is gemaakt van touwtjes; een klein rondje in het midden, met daar omheen twee grotere rondjes. Ridder één mikt op de roos, ridder twee staat achter de roos en rolt de bal terug. Na vier beurten wisselen. Hoe vaak "schiet" je in de roos?

Aanwijzing Rustig rollen. Linkervoet vóór, laag bij de grond "zitten" als je rolt. Proberen met de tennisbal zo dicht mogelijk in de binnenste cirkel te komen.

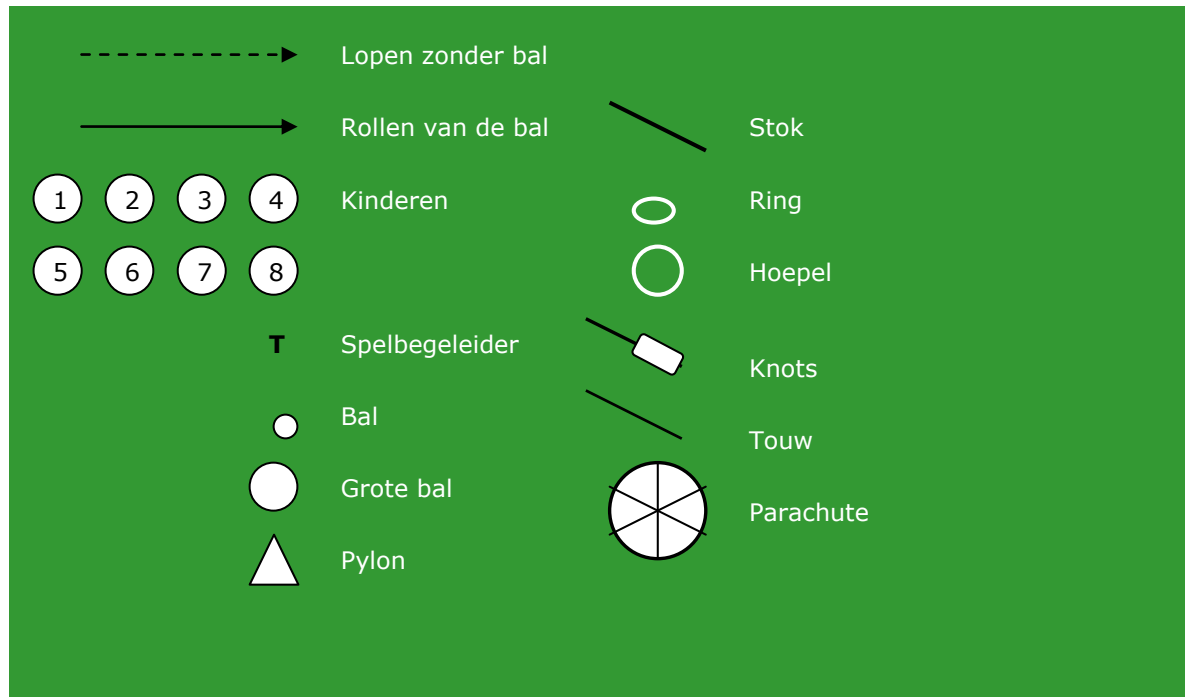
Variatie 1) De bal met de binnenkant van je voet schieten. 2) Elke cirkel een aantal punten toekennen, bijvoorbeeld de buitenste cirkel één punt en de middelste vijf.

Organisatorische Tips

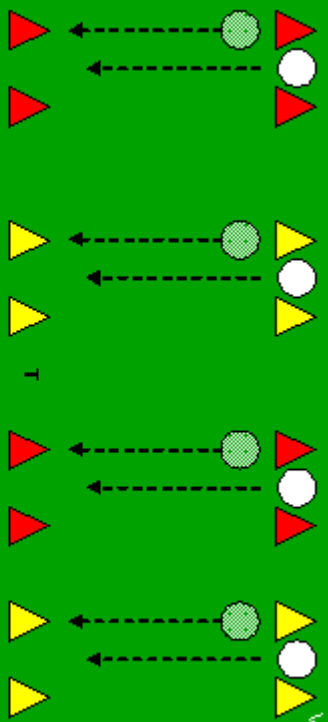
1. Bepaal de locatie: gymzaal, speelzaal, speelplaats, sporthal, sportveld van sportvereniging, wijkveld.
2. Bepaal de doelgroep: groep 1 en 2? Ook groep 3? Hoeveel groepen in totaal?
3. Bepaal de aantallen: hoeveel groepjes van max. 8 kinderen zijn gelijktijdig actief?
4. Bepaal de tijdsduur: hoe lang mogen de Funkey Koningsspelen voor Kleuters duren?
5. Benader begeleiders: nodig sportieve ouders, stagiaires van sportopleidingen, trainers van sportverenigingen, combinatiefunctionarissen van de gemeente of leerlingen uit groep 7/8 uit om te helpen als spelbegeleider.
6. Selecteer de spelen: selecteer uit de toegevoegde "Funkey Koningsspelen voor Kleuters" 6 spelen die u leuk vindt, die passen bij het niveau en belevingswereld van uw leerlingen en waarvoor u het materiaal in huis heeft (dan wel kunt lenen). Meer of minder dan 6 spelen kan natuurlijk ook!
7. Bepaal de volgorde: in welke volgorde zet u de spelen uit? Maak een plattegrond (voorbeeld aanwezig aan het eind van dit document). Bij ruimtegebrek kunt u de spelen verspreiden over verschillende ruimtes, b.v. speelzaal, klaslokaal en speelplaats.
8. Maak groepjes: vooraf, van maximaal 8 kinderen. Geef ieder groepje een kleur (rood, wit, blauw, oranje) en laat de leerlingen in die kleur naar school komen. Verkleed komen in de sfeer van de thema's (b.v. als prins, prinses, koning of koningin) kan natuurlijk ook!
9. Informeer: leerlingen, ouders, collega's, lokale pers.
10. Instrueer: de spelbegeleiders en laat ze vooraf het uitgezette spelcircuit zien en het spel dat ze mogen begeleiden.
11. Print: de diploma's uit voor de leerlingen, die u kunt downloaden via onze [website](#)
12. Have Fun! Laat kinderen ervaren hoe leuk het is om te bewegen. Wees altijd positief, ook als een kind 't iets minder goed kan. Gebruik de technische aanwijzingen bij ieder spel om kinderen te helpen 't goed uit te voeren. Funkey: Fun in goed bewegen is Key!
13. Geef feedback: door een foto, filmpje en/of beknopt verslag te sturen aan funkey@knhb.nl, ter plaatsing op de KNHB website.
14. Win een prijs: voor de leukste Funkey Koningsspelen voor Kleuters: de tien scholen met de leukste verslagen, foto's en/of filmpjes en PR ontvangen een gratis Funkey materialenkit voor scholen, ter waarde van 250€.
15. (Her)Gebruik: de "Funkey Koningsspelen voor Kleuters" gerust voor uw bewegingslessen. Oefenstof op? Mail naar funkey@knhb.nl, dan sturen we u een Funkey lesmap met 8 lessen voor groep 1-2 en 8 lessen voor groep 3-4.

Legenda en Plattegrond

De verschillende Funkey Koningsspelen zijn per spel uitgetekend op een "veldje". Omdat gebruik is gemaakt van het bestaande Funkey verenigingsprogramma voor 4-5 jarigen, dat voor deze speciale Koningsdag is aangepast, staan er op sommige veldjes cirkels aangegeven. Doet u de oefeningen niet op een sportveld, dan kunt u de cirkels vervangen door een vierkant (4 pylonen). Tevens staat er in de tekeningen een "T" (voor trainer); lees hier "spelbegeleider".

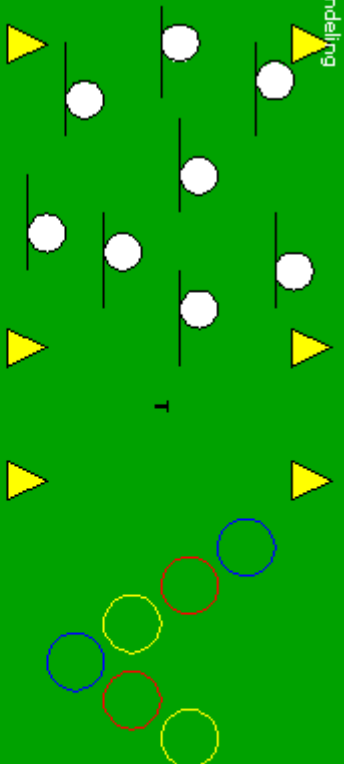


Een voorbeeld-plattegrond van zes willekeurig gekozen spelen treft u aan op de volgende pagina.

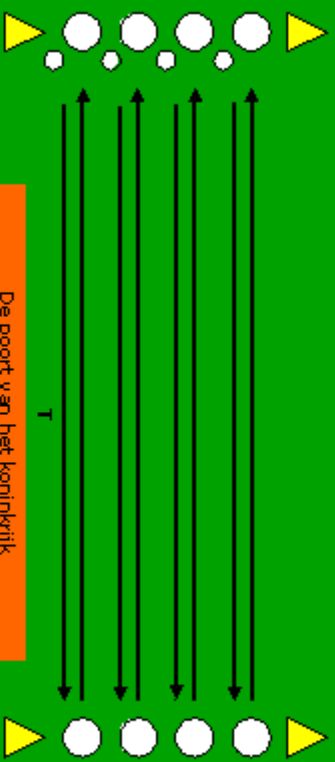


De grote ridder-race

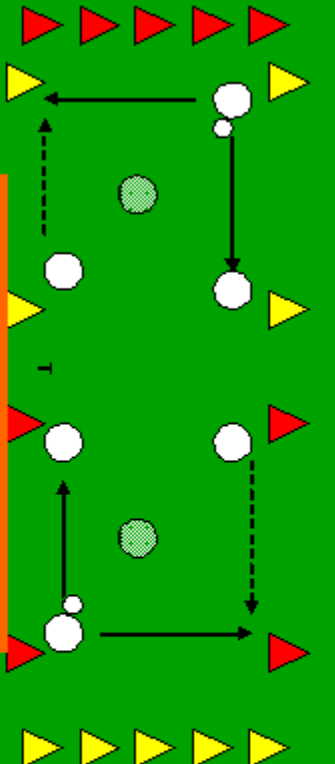
Voorbeeld indeling



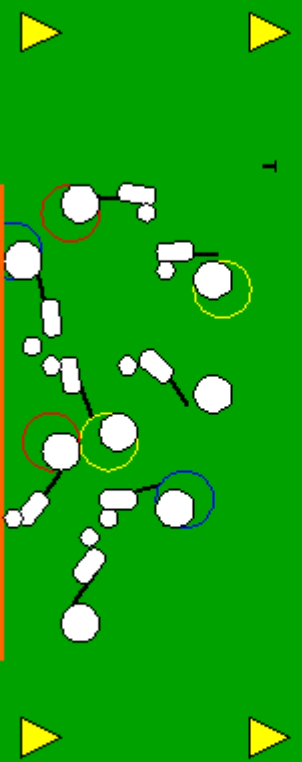
Over de kasteelgracht springen



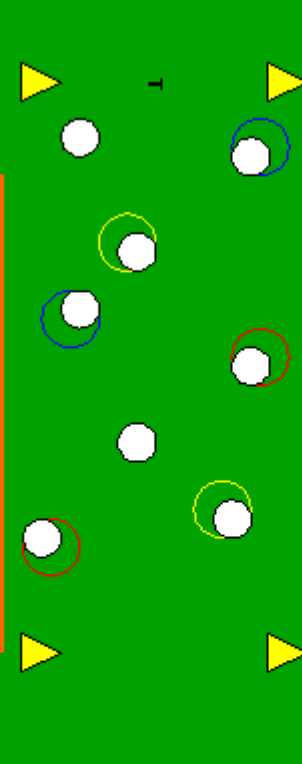
De poort van het koninkrijk



De gesteden kroon



Paleiswissel



Op de uitkijk staan