

KONINGSSPELEN

2026



GROEP 3 T/M 8

RAWHIDE

Dit spel wordt gespeeld met twee tikkers. Zij moeten proberen door samen te werken zoveel mogelijk spelers te tikken. De andere spelers moeten voorkomen om getikt te worden.

REGELS

De tikkers staan beide in een hoepel in het midden van het veld. Ze tikken beide in een ander gebied. De ene tikker op de ene helft en de andere tikker op de andere helft van het speelveld. Er mag echter maar 1 tikker tegelijk lopen. Ze moeten wisselen door weer in de hoepel te gaan staan, zodat de ander kan gaan lopen. De lopers mogen wel vrij van helft wisselen. Als je getikt bent ga je buiten het veld staan. Na twee minuten wordt er van tikkers gewisseld.

EXTRA TIP!

Maak gebruik van schijnbewegingen om de ander op het verkeerde been te zetten.

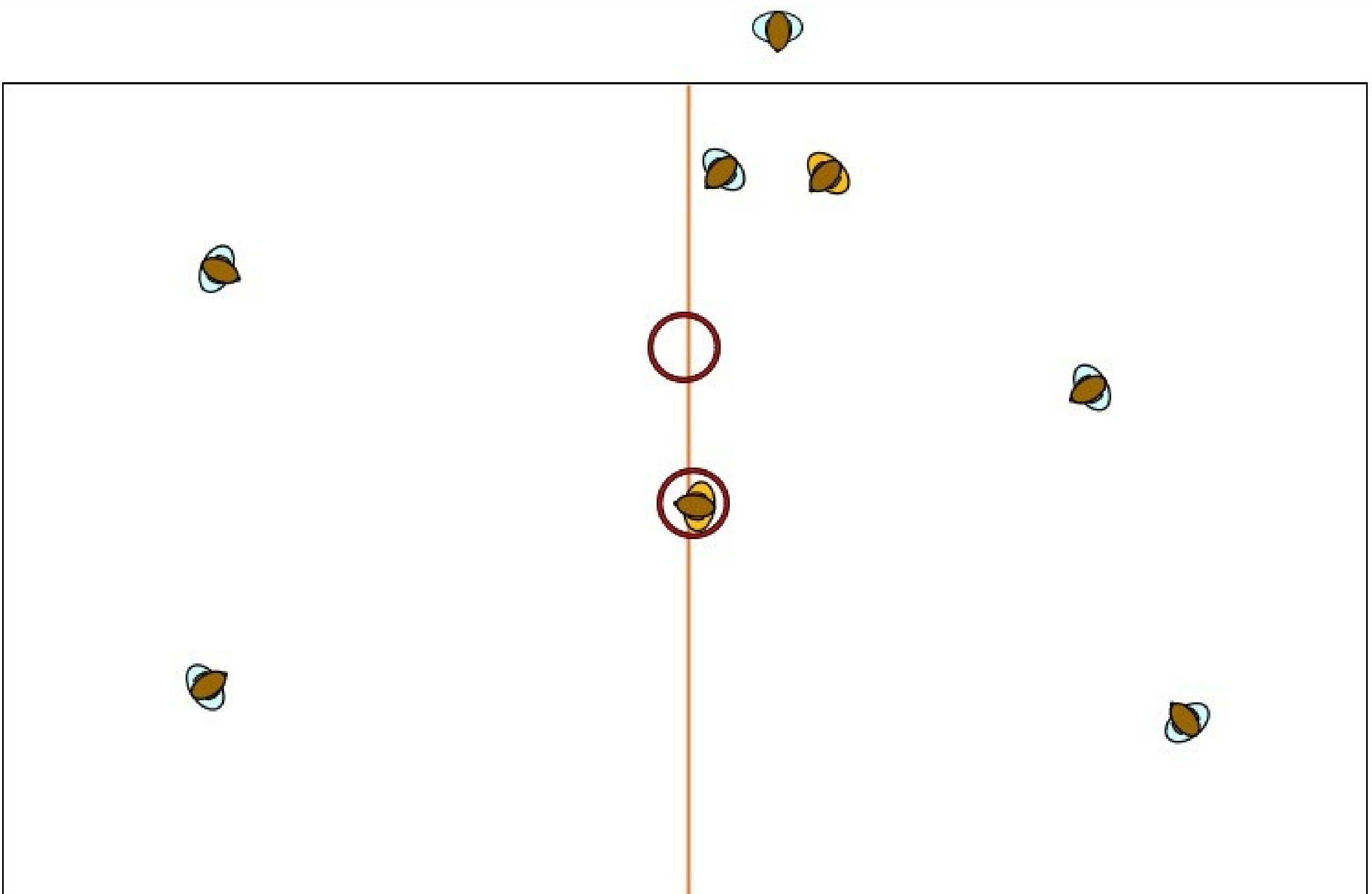
VARIATIE

- Lopers mogen gebruik maken van een vrijplaats
- Tikkers mogen op beide helften tikken (maar niet tegelijk)

MATERIALEN

- 2 lintjes
- Dopjes / stoepkrijt voor speelveld
- 2 hoepels
- Stopwatch / zandloper

RAWHIDE



KONINGSSPELEN

2026



GROEP 5 T/M 8

SCHONE VOETEN HALEN

Bij dit spel wordt er gespeeld in twee teams. Het doel is om de spelers van het andere team te tikken terwijl je 'schone voeten' hebt.

REGELS

Je krijgt schone voeten door in je eigen beginvak te stappen. Je mag dan een speler van het andere team tikken. Maar stapt deze speler na jou weer in zijn beginvak heb jij viezere voeten en mag je hem niet meer tikken. Nu kan jij getikt worden en moet je zo snel mogelijk weer schone voeten halen. Als je iemand tikt mag je één lintje omdoen. Ben je getikt, dan moet je één lintje afdoen (als je die hebt). Aan het eind worden alle lintjes geteld. Het team met de meeste lintjes wint.

EXTRA TIP!

Als een teamgenoot bijna getikt wordt, haal dan snel schone voeten, zodat je de tegenstander kan aftikken en je je teamgenoot helpt.

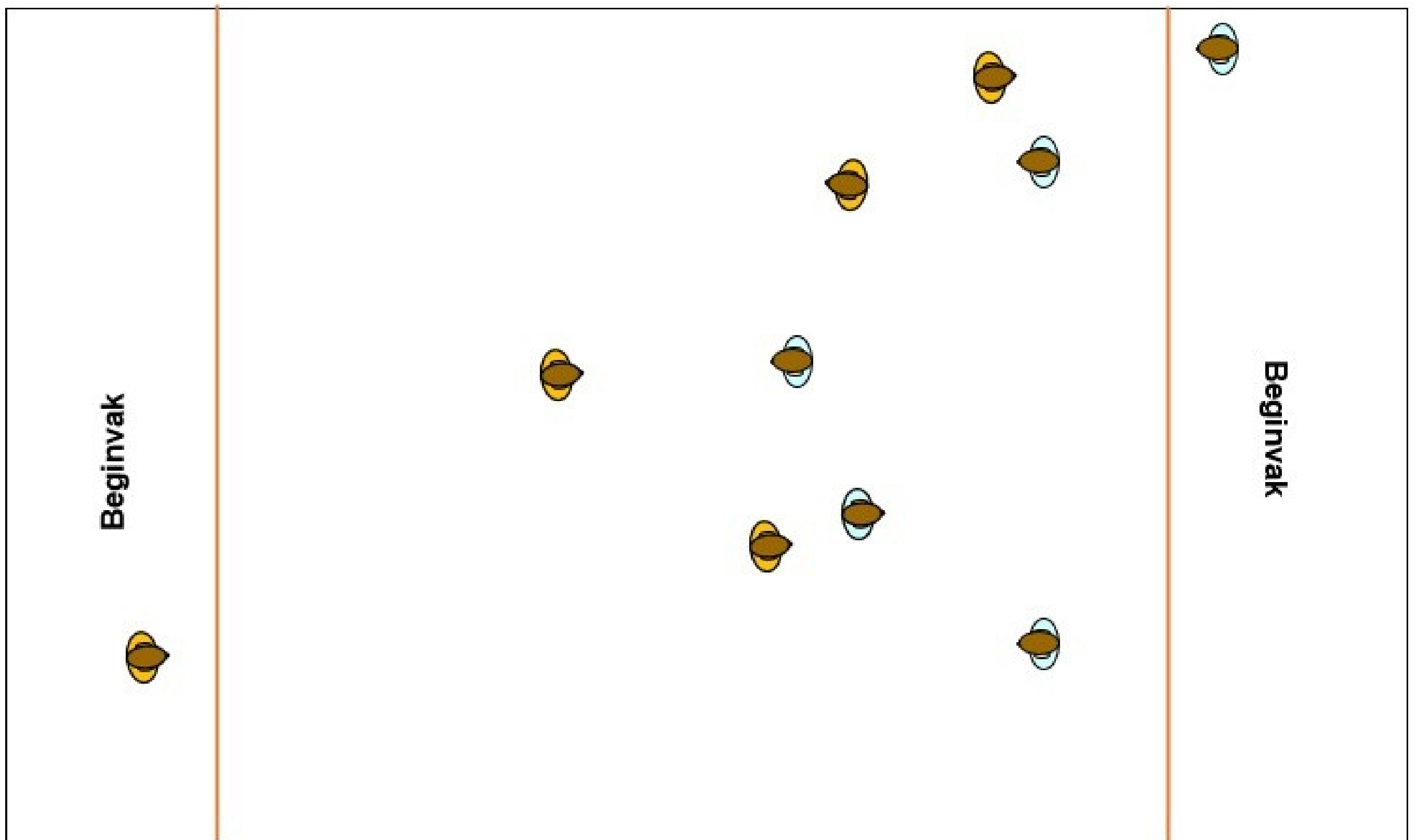
VARIATIE

- Beginvakken dichterbij of verder weg van elkaar

MATERIALEN

- Lintjes
- Dopjes / stoepkrijt voor beginvakken

SCHONE VOETEN HALEN



KONINGSSPELEN

2026



GROEP 3 T/M 8

POORTTIKKERTJE

Bij dit spel wordt er gespeeld met drie tikkers. Het doel is om als tikker zoveel mogelijk lopers te tikken en als loper dit te voorkomen en anderen te bevrijden.

REGELS

De tikkers proberen zoveel mogelijk lopers te tikken. Als je getikt bent ga je met je benen wijd staan. Andere lopers kunnen je bevrijden door door je benen heen te kruipen. Dit mag alleen via de voorkant om botsingen te voorkomen. Tijdens het bevrijden van een andere loper mag je niet getikt worden.

EXTRA TIP!

Zorg dat je samen speelt. Als tikkers probeer samen één iemand te tikken. Als lopers probeer samen de tikker af te leiden.

VARIATIE

- Meer of minder tikkers
- Groter of kleiner speelveld
- Als je getikt bent ga je met je benen wijd staan en 2 vingers in de lucht. Zo moeten er twee kinderen je bevrijden, voordat je weer mee mag doen

MATERIALEN

- Lintjes

POORTTIKKERTJE

