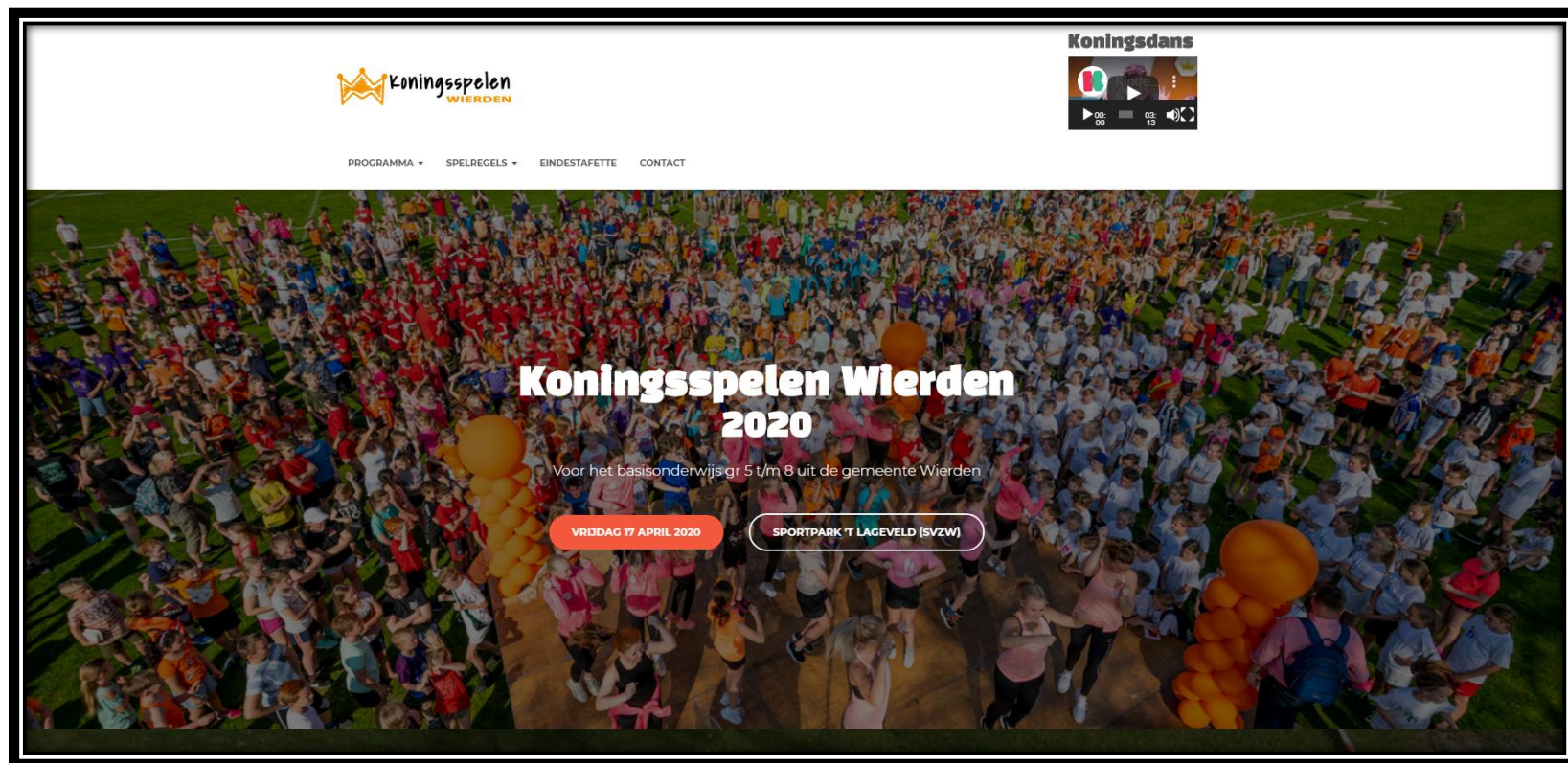


Brochure

Koningsspelen Wierden



De Projectgroep



De Koningsspelen Wierden worden jaarlijks georganiseerd door de combinatiefunctionaris sport, stagiaire sport en enkele leerkrachten uit het basisonderwijs. De projectgroep voor de Koningsspelen 2020 bestaat uit de volgende personen.

- Jolien Altena (Groepsleerkracht PC De Morgenster).
- Bart Benneker (Combinatiefunctionaris Sport, Stichting De Welle).
- Erik Bosch (Groepsleerkracht PC De Morgenster).
- Rik van der Burgt (Stagiaire ROC van Twente, Sport & Bewegen).
- Tim van de Kolk (Groepsleerkracht PCB De Roerganger).
- Kayra Rodijk (Beweeg- & leefstijlcoach, Stichting De Welle).

Groep 5 & 6.

Poule-indeling Koningsspelen Wierden 2020 , Gr. 5/6



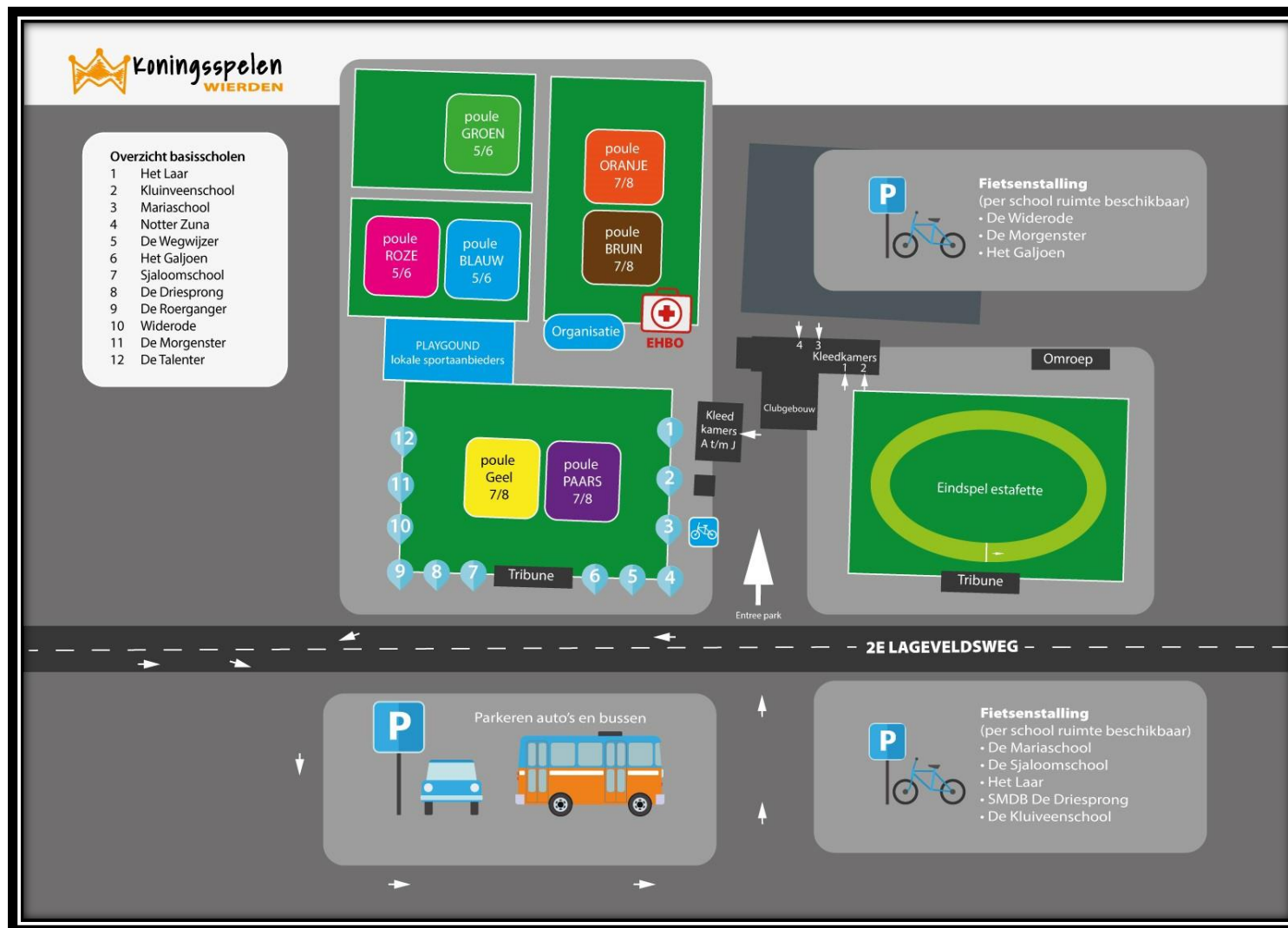
POULE ROZE		POULE GROEN	
NAAM SCHOOL	TEAMNUMMERS	NAAM SCHOOL	TEAMNUMMERS
Kluinveenschool (gr 5/6)	1, 3, 5	Het Galjoen (gr 5A)	101, 103, 105
De Morgenster (gr 5A)	7, 9, 11, 13	Het Galjoen (gr 6B)	109, 111, 113
De Widerode (gr 5A)	17, 19, 21	De Widerode (gr 6)	119, 121, 123, 125
Het Laar (gr 5)	22, 24	De Roerganger (gr 5)	102, 104, 106
De Talenter (gr 5A+5B)	2, 4, 6, 8, 10	SMDB Natter-Zuna (gr 5/6)	110, 112, 114, 116,
De Roerganger (gr 6)	16, 18, 20,	Sjaloomschool (gr 5)	120, 122, 124, 126
Het Galjoen (gr 6A)	15, 23, 25,	De Talenter (gr 6B)	115, 117, 118,
De Talenter (gr 6A)	12, 14, 26	De Morgenster (gr 5B)	107, 108
POULE BLAUW		POULE ROOD	
NAAM SCHOOL	TEAMNUMMERS	NAAM SCHOOL	TEAMNUMMERS
De Driesprong Hoge Hexel (gr 5/6)	201, 203,		
De Widerode (gr 5B)	211, 213, 215		
De Morgenster (gr 6)	209, 217, 219, 221		
Het Laar (gr 6)	223, 225		
Het Galjoen (gr 5B)	202, 204, 206		
De Wegwijzer (gr 5/6)	208, 210, 212, 214		
De Mariaschool (gr 5/6)	220, 222, 224, 226		
Sjaloomschool (gr 6)	205, 207, 216, 218,		

Groep 7 & 8.

Poule-indeling Koningsspelen Wierden 2020 , Gr. 7/8

POULE GEEL		POULE ORANJE	
NAAM SCHOOL	TEAMNUMMERS	NAAM SCHOOL	TEAMNUMMERS
Kluinveenschool (Gr 7/8)	401, 403	De Widerode (Gr 8)	501, 503, 505, 507, 509, 502
Sjaloomschool (Gr 8)	405, 407	Sjaloomschool (Gr 7)	506, 511, 513, 515, 517
De Morgenster (Gr 7A)	409, 411, 413, 415	Het Galjoen 7A	504, 519, 521, 523, 525
De Talenter (Gr 8A)	417, 419, 421	De Talenter (Gr 8B)	508, 510, 512
De Widerode (gr 7)	402, 404, 406, 408, 423, 425	De Roerganger (Gr 7)	514, 516, 518, 520
SMDB Notter-Zuna (gr 7/8)	410, 412, 414, 416, 418, 420	De Wegwijzer (Gr 7)	522, 524, 526,
De Mariaschool (Gr 7)	422, 424, 426,		
POULE PAARS		POULE BRUIN	
NAAM SCHOOL	TEAMNUMMERS	NAAM SCHOOL	TEAMNUMMERS
Het Galjoen (Gr 8A)	601, 603, 605, 607, 609	Kluinveenschool (Gr 7/8)	701, 703, 705, 718
Mariaschool (Gr 8)	609, 611, 613, 615	De Morgenster (Gr 7B/8B)	707, 709, 711, 713, 715
De Morgenster (Gr 8A)	617, 619, 621, 623, 625	Het Laar (Gr 7/8)	717, 719, 721, 723
De Talenter (Gr 7B)	602, 604, 606, 608	De Talenter (Gr 7A)	702, 704, 706, 708,
De Roerganger (Gr 8)	610, 612, 614, 616	Het Galjoen (Gr 7B/8B)	710, 712, 714, 716
De Driesprong Hoge Hexel (Gr 7/8)	618, 620, 622, 624, 626	De Wegwijzer (Gr 8)	720, 722, 724, 726

Plattegrond Koningsspelen 2020



Wedstrijdschema's 5 en 6.

Wedstrijdschema Koningsspelen Wierden 2020 (GR.5/6, POULE ROZE)

WEDSTRIJDSCHAMA KONINGSSPELEN GROEP 5/6 POULE ROZE									
NUMMER 1 ATLETIEK VORTEX		NUMMER 2 CHOCOLADERIVIER		TUD		NUMMER 3 LIJNBAL		NUMMER 4 MEMORY ESTAFETTE	
WEDSTRIJD	SCORE	WEDSTRIJD	SCORE			WEDSTRIJD	SCORE	WEDSTRIJD	SCORE
1-26	-	23-22	-	1	10.30 uur - 10.42 uur	21-20	-	19-18	-
3-24	-	25-20	-	2	10.45 uur - 10.57 uur	23-18	-	21-16	-
5-22	-	1-18	-	3	11.00 uur - 11.12 uur	25-16	-	23-14	-
7-20	-	3-16	-	4	11.15 uur - 11.27 uur	1-14	-	25-12	-
9-18	-	5-14	-	5	11.30 uur - 11.42 uur	3-12	-	1-10	-
11-16	-	7-12	-	6	11.45 uur - 11.57 uur	5-10	-	3-8	-
13-14	-	9-10	-	7	12.00 uur - 12.12 uur	7-8	-	5-6	-
15-12	-	11-8	-	8	12.15 uur - 12.27 uur	9-6	-	7-4	-
17-10	-	13-6	-	9	12.30 uur - 12.42 uur	11-4	-	9-2	-
19-8	-	15-4	-	10	12.45 uur - 12.57 uur	13-2	-	11-26	-
21-6	-	17-2	-	11	13.00 uur - 13.12 uur	15-26	-	13-24	-
23-4	-	19-26	-	12	13.15 uur - 13.27 uur	17-24	-	15-22	-
25-2	-	21-24	-	13	13.30 uur - 13.42 uur	19-22	-	17-20	-
NUMMER 5 MASTERMIND		NUMMER 6 EINDVAKBAL		TUD		NUMMER 7 MUNENVELD / STEEN-PAPIER-SCHAAR		NUMMER 8 TREFBAL	
WEDSTRIJD	SCORE	WEDSTRIJD	SCORE			WEDSTRIJD	SCORE	WEDSTRIJD	SCORE
15-16	-	11-14	-	1	10.30 uur - 10.42 uur	9-12	-	5-8	-
17-14	-	13-12	-	2	10.45 uur - 10.57 uur	11-10	-	7-6	-
19-12	-	15-10	-	3	11.00 uur - 11.12 uur	13-8	-	9-4	-
21-10	-	17-8	-	4	11.15 uur - 11.27 uur	15-6	-	11-2	-
23-8	-	19-6	-	5	11.30 uur - 11.42 uur	17-4	-	13-26	-
25-6	-	21-4	-	6	11.45 uur - 11.57 uur	19-2	-	15-24	-
1-4	-	23-2	-	7	12.00 uur - 12.12 uur	21-26	-	17-22	-
3-2	-	25-26	-	8	12.15 uur - 12.27 uur	23-24	-	19-20	-
5-26	-	1-24	-	9	12.30 uur - 12.42 uur	25-22	-	21-18	-
7-24	-	3-22	-	10	12.45 uur - 12.57 uur	1-20	-	23-16	-
9-22	-	5-20	-	11	13.00 uur - 13.12 uur	3-18	-	25-14	-
11-20	-	7-18	-	12	13.15 uur - 13.27 uur	5-16	-	1-12	-
13-18	-	9-16	-	13	13.30 uur - 13.42 uur	7-14	-	3-10	-

Wedstrijdschema Koningsspelen Wierden 2020 (GR.5/6, POULE GROEN)

WEDSTRIJDSCHEMA KONINGSSPELEN GROEP 5/6 POULE GROEN									
NUMMER 1 ATLETIEK VORTEX		NUMMER 2 CHOCOLADERIVIER		TIJD		NUMMER 3 LJUNBAL		NUMMER 4 MEMORY ESTAFETTE	
WEDSTRIJD	SCORE	WEDSTRIJD	SCORE			WEDSTRIJD	SCORE	WEDSTRIJD	SCORE
101 – 126	-	123 – 122	-	1	10.30 uur – 10.42 uur	121 – 120	-	119 – 118	-
103 – 124	-	125 – 120	-	2	10.45 uur – 10.57 uur	123 – 118	-	121 – 116	-
105 – 122	-	101 – 118	-	3	11.00 uur – 11.12 uur	125 – 116	-	123 – 114	-
107 – 120	-	103 – 116	-	4	11.15 uur – 11.27 uur	101 – 114	-	125 – 112	-
109 – 118	-	105 – 114	-	5	11.30 uur – 11.42 uur	103 – 112	-	101 – 110	-
111 – 116	-	107 – 112	-	6	11.45 uur – 11.57 uur	105 – 110	-	103 – 108	-
113 – 114	-	109 – 110	-	7	12.00 uur – 12.12 uur	107 – 108	-	105 – 106	-
115 – 112	-	111 – 108	-	8	12.15 uur – 12.27 uur	109 – 106	-	107 – 104	-
117 – 110	-	113 – 106	-	9	12.30 uur – 12.42 uur	111 – 104	-	109 – 102	-
119 – 108	-	115 – 104	-	10	12.45 uur – 12.57 uur	113 – 102	-	111 – 126	-
121 – 106	-	117 – 102	-	11	13.00 uur – 13.12 uur	115 – 126	-	113 – 124	-
123 – 104	-	119 – 126	-	12	13.15 uur – 13.27 uur	117 – 124	-	115 – 122	-
125 – 102	-	121 – 124	-	13	13.30 uur – 13.42 uur	119 – 122	-	117 – 120	-
NUMMER 5 MASTERMIND		NUMMER 6 EINDVAKBAL		TIJD		NUMMER 7 MUNENVELD / STEEN-PAPIER-SCHAAR		NUMMER 8 TREFBAL	
WEDSTRIJD	SCORE	WEDSTRIJD	SCORE			WEDSTRIJD	SCORE	WEDSTRIJD	SCORE
115 – 116	-	111 – 114	-	1	10.30 uur – 10.42 uur	109 – 112	-	105 – 108	-
117 – 114	-	113 – 112	-	2	10.45 uur – 10.57 uur	111 – 110	-	107 – 106	-
119 – 112	-	115 – 110	-	3	11.00 uur – 11.12 uur	113 – 108	-	109 – 104	-
121 – 110	-	117 – 108	-	4	11.15 uur – 11.27 uur	115 – 106	-	111 – 102	-
123 – 108	-	119 – 106	-	5	11.30 uur – 11.42 uur	117 – 104	-	113 – 126	-
125 – 106	-	121 – 104	-	6	11.45 uur – 11.57 uur	119 – 102	-	115 – 124	-
101 – 104	-	123 – 102	-	7	12.00 uur – 12.12 uur	121 – 126	-	117 – 122	-
103 – 102	-	125 – 126	-	8	12.15 uur – 12.27 uur	123 – 124	-	119 – 120	-
105 – 126	-	101 – 124	-	9	12.30 uur – 12.42 uur	125 – 122	-	121 – 118	-
107 – 124	-	103 – 122	-	10	12.45 uur – 12.57 uur	101 – 120	-	123 – 116	-
109 – 122	-	105 – 120	-	11	13.00 uur – 13.12 uur	103 – 118	-	125 – 114	-
111 – 120	-	107 – 118	-	12	13.15 uur – 13.27 uur	105 – 116	-	101 – 112	-
113 – 118	-	109 – 116	-	13	13.30 uur – 13.42 uur	107 – 114	-	103 – 110	-

Wedstrijdschema Koningsspelen Wierden 2020 (GR.5/6, POULE BLAUW)

WEDSTRIJDSCHEMA KONINGSSPELEN GROEP 5/6 POULE BLAUW									
NUMMER 1 ATLETIEK VORTEX		NUMMER 2 CHOCOLADERIVIER		TUD		NUMMER 3 LIJNBAL		NUMMER 4 MEMORY ESTAFETTE	
WEDSTRIJD	SCORE	WEDSTRIJD	SCORE			WEDSTRIJD	SCORE	WEDSTRIJD	SCORE
201 – 226	-	223 – 222	-	1	10.30 uur – 10.42 uur	221 – 220	-	219 – 218	-
203 – 224	-	225 – 220	-	2	10.45 uur – 10.57 uur	223 – 218	-	221 – 216	-
205 – 222	-	201 – 218	-	3	11.00 uur – 11.12 uur	225 – 216	-	223 – 214	-
207 – 220	-	203 – 216	-	4	11.15 uur – 11.27 uur	201 – 214	-	225 – 212	-
209 – 218	-	205 – 214	-	5	11.30 uur – 11.42 uur	203 – 212	-	201 – 210	-
211 – 216	-	207 – 212	-	6	11.45 uur – 11.57 uur	205 – 210	-	203 – 208	-
213 – 214	-	209 – 210	-	7	12.00 uur – 12.12 uur	207 – 208	-	205 – 206	-
215 – 212	-	211 – 208	-	8	12.15 uur – 12.27 uur	209 – 206	-	207 – 204	-
217 – 210	-	213 – 206	-	9	12.30 uur – 12.42 uur	211 – 204	-	209 – 202	-
219 – 208	-	215 – 204	-	10	12.45 uur – 12.57 uur	213 – 202	-	211 – 226	-
221 – 206	-	217 – 202	-	11	13.00 uur – 13.12 uur	215 – 226	-	213 – 224	-
223 – 204	-	219 – 226	-	12	13.15 uur – 13.27 uur	217 – 224	-	215 – 222	-
225 – 202	-	221 – 224	-	13	13.30 uur – 13.42 uur	219 – 222	-	217 – 220	-
NUMMER 5 MASTERMIND		NUMMER 6 EINDVAKBAL		TUD		NUMMER 7 MUNENVELD / STEEN-PAPIER-SCHAAR		NUMMER 8 TREFBAL	
WEDSTRIJD	SCORE	WEDSTRIJD	SCORE			WEDSTRIJD	SCORE	WEDSTRIJD	SCORE
215 – 216	-	211 – 214	-	1	10.30 uur – 10.42 uur	209 – 212	-	205 – 208	-
217 – 214	-	213 – 212	-	2	10.45 uur – 10.57 uur	211 – 210	-	207 – 206	-
219 – 212	-	215 – 210	-	3	11.00 uur – 11.12 uur	213 – 208	-	209 – 204	-
221 – 210	-	217 – 208	-	4	11.15 uur – 11.27 uur	215 – 206	-	211 – 202	-
223 – 208	-	219 – 206	-	5	11.30 uur – 11.42 uur	217 – 204	-	213 – 226	-
225 – 206	-	221 – 204	-	6	11.45 uur – 11.57 uur	219 – 202	-	215 – 224	-
201 – 204	-	223 – 202	-	7	12.00 uur – 12.12 uur	221 – 226	-	217 – 222	-
203 – 202	-	225 – 226	-	8	12.15 uur – 12.27 uur	223 – 224	-	219 – 220	-
205 – 226	-	201 – 224	-	9	12.30 uur – 12.42 uur	225 – 222	-	221 – 218	-
207 – 224	-	203 – 222	-	10	12.45 uur – 12.57 uur	201 – 220	-	223 – 216	-
209 – 222	-	205 – 220	-	11	13.00 uur – 13.12 uur	203 – 218	-	225 – 214	-
211 – 220	-	207 – 218	-	12	13.15 uur – 13.27 uur	205 – 216	-	201 – 212	-
213 – 218	-	209 – 216	-	13	13.30 uur – 13.42 uur	207 – 214	-	203 – 210	-

Wedstrijdschema's 7 en 8.

Wedstrijdschema Koningsspelen Wierden 2020 (GR.7/8, POULE GEEL)

WEDSTRIJDSCHEMA KONINGSSPELEN GROEP 7/8 POULE GEEL									
NUMMER 1 4 OP EEN RIJ		NUMMER 2 FLAG-FOOTBALL		TIJD		NUMMER 3 MOERASJE		NUMMER 4 BANDWERPEN	
WEDSTRIJD	SCORE	WEDSTRIJD	SCORE			WEDSTRIJD	SCORE	WEDSTRIJD	SCORE
401 – 426	-	423 – 422	-	1	10.30 uur – 10.42 uur	421 – 420	-	419 – 418	-
403 – 424	-	425 – 420	-	2	10.45 uur – 10.57 uur	423 – 418	-	421 – 416	-
405 – 422	-	401 – 418	-	3	11.00 uur – 11.12 uur	425 – 416	-	423 – 414	-
407 – 420	-	403 – 416	-	4	11.15 uur – 11.27 uur	401 – 414	-	425 – 412	-
409 – 418	-	405 – 414	-	5	11.30 uur – 11.42 uur	403 – 412	-	401 – 410	-
411 – 416	-	407 – 412	-	6	11.45 uur – 11.57 uur	405 – 410	-	403 – 408	-
413 – 414	-	409 – 410	-	7	12.00 uur – 12.12 uur	407 – 408	-	405 – 406	-
415 – 412	-	411 – 408	-	8	12.15 uur – 12.27 uur	409 – 406	-	407 – 404	-
417 – 410	-	413 – 406	-	9	12.30 uur – 12.42 uur	411 – 404	-	409 – 402	-
419 – 408	-	415 – 404	-	10	12.45 uur – 12.57 uur	413 – 402	-	411 – 426	-
421 – 406	-	417 – 402	-	11	13.00 uur – 13.12 uur	415 – 426	-	413 – 424	-
423 – 404	-	419 – 426	-	12	13.15 uur – 13.27 uur	417 – 424	-	415 – 422	-
425 – 402	-	421 – 424	-	13	13.30 uur – 13.42 uur	419 – 422	-	417 – 420	-
NUMMER 5 PANIEK-KASTBAL		NUMMER 6 EXPEDITIE ROBINSON		TIJD		NUMMER 7 TSJOEKBAL		NUMMER 8 CIRKELBAL	
WEDSTRIJD	SCORE	WEDSTRIJD	SCORE			WEDSTRIJD	SCORE	WEDSTRIJD	SCORE
415 – 416	-	411 – 414	-	1	10.30 uur – 10.42 uur	409 – 412	-	405 – 408	-
417 – 414	-	413 – 412	-	2	10.45 uur – 10.57 uur	411 – 410	-	407 – 406	-
419 – 412	-	415 – 410	-	3	11.00 uur – 11.12 uur	413 – 408	-	409 – 404	-
421 – 410	-	417 – 408	-	4	11.15 uur – 11.27 uur	415 – 406	-	411 – 402	-
423 – 408	-	419 – 406	-	5	11.30 uur – 11.42 uur	417 – 404	-	413 – 426	-
425 – 406	-	421 – 404	-	6	11.45 uur – 11.57 uur	419 – 402	-	415 – 424	-
401 – 404	-	423 – 402	-	7	12.00 uur – 12.12 uur	421 – 426	-	417 – 422	-
403 – 402	-	425 – 426	-	8	12.15 uur – 12.27 uur	423 – 424	-	419 – 420	-
405 – 426	-	401 – 424	-	9	12.30 uur – 12.42 uur	425 – 422	-	421 – 418	-
407 – 424	-	403 – 422	-	10	12.45 uur – 12.57 uur	401 – 420	-	423 – 416	-
409 – 422	-	405 – 420	-	11	13.00 uur – 13.12 uur	403 – 418	-	425 – 414	-
411 – 420	-	407 – 418	-	12	13.15 uur – 13.27 uur	405 – 416	-	401 – 412	-
413 – 418	-	409 – 416	-	13	13.30 uur – 13.42 uur	407 – 414	-	403 – 410	-

Wedstrijdschema Koningsspelen Wierden 2020 (GR. 7/8, POULE ORANJE)

WEDSTRIJDSCHEMA KONINGSSPELEN GROEP 7/8 POULE ORANJE									
NUMMER 1 4 OP EEN RIJ		NUMMER 2 FLAG-FOOTBALL		TUD		NUMMER 3 MOERASJE		NUMMER 4 BANDWERPEN	
WEDSTRIJD	SCORE	WEDSTRIJD	SCORE			WEDSTRIJD	SCORE	WEDSTRIJD	SCORE
501 – 526	-	523 – 522	-	1	10.30 uur – 10.42 uur	521 – 520	-	519 – 518	-
503 – 524	-	525 – 520	-	2	10.45 uur – 10.57 uur	523 – 518	-	521 – 516	-
505 – 522	-	501 – 518	-	3	11.00 uur – 11.12 uur	525 – 516	-	523 – 514	-
507 – 520	-	503 – 516	-	4	11.15 uur – 11.27 uur	501 – 514	-	525 – 512	-
509 – 518	-	505 – 514	-	5	11.30 uur – 11.42 uur	503 – 512	-	501 – 510	-
511 – 516	-	507 – 512	-	6	11.45 uur – 11.57 uur	505 – 510	-	503 – 508	-
513 – 514	-	509 – 510	-	7	12.00 uur – 12.12 uur	507 – 508	-	505 – 506	-
515 – 512	-	511 – 508	-	8	12.15 uur – 12.27 uur	509 – 506	-	507 – 504	-
517 – 510	-	513 – 506	-	9	12.30 uur – 12.42 uur	511 – 504	-	509 – 502	-
519 – 508	-	515 – 504	-	10	12.45 uur – 12.57 uur	513 – 502	-	511 – 526	-
521 – 506	-	517 – 502	-	11	13.00 uur – 13.12 uur	515 – 526	-	513 – 524	-
523 – 504	-	519 – 526	-	12	13.15 uur – 13.27 uur	517 – 524	-	515 – 522	-
525 – 502	-	521 – 524	-	13	13.30 uur – 13.42 uur	519 – 522	-	517 – 520	-
NUMMER 5 PANIEK-KASTBAL		NUMMER 6 EXPEDITIE ROBINSON		TUD		NUMMER 7 TSJOEKBAL		NUMMER 8 CIRKELBAL	
WEDSTRIJD	SCORE	WEDSTRIJD	SCORE			WEDSTRIJD	SCORE	WEDSTRIJD	SCORE
515 – 516	-	511 – 514	-	1	10.30 uur – 10.42 uur	509 – 512	-	505 – 508	-
517 – 514	-	513 – 512	-	2	10.45 uur – 10.57 uur	511 – 510	-	507 – 506	-
519 – 512	-	515 – 510	-	3	11.00 uur – 11.12 uur	513 – 508	-	509 – 504	-
521 – 510	-	517 – 508	-	4	11.15 uur – 11.27 uur	515 – 506	-	511 – 502	-
523 – 508	-	519 – 506	-	5	11.30 uur – 11.42 uur	517 – 504	-	513 – 526	-
525 – 506	-	521 – 504	-	6	11.45 uur – 11.57 uur	519 – 502	-	515 – 524	-
501 – 504	-	523 – 502	-	7	12.00 uur – 12.12 uur	521 – 526	-	517 – 522	-
503 – 502	-	525 – 526	-	8	12.15 uur – 12.27 uur	523 – 524	-	519 – 520	-
505 – 526	-	501 – 524	-	9	12.30 uur – 12.42 uur	525 – 522	-	521 – 518	-
507 – 524	-	503 – 522	-	10	12.45 uur – 12.57 uur	501 – 520	-	523 – 516	-
509 – 522	-	505 – 520	-	11	13.00 uur – 13.12 uur	503 – 518	-	525 – 514	-
511 – 520	-	507 – 518	-	12	13.15 uur – 13.27 uur	505 – 516	-	501 – 512	-
513 – 518	-	509 – 516	-	13	13.30 uur – 13.42 uur	507 – 514	-	503 – 510	-

Wedstrijdschema Koningsspelen Wierden 2020 (GR. 7/8, POULE PAARS)

WEDSTRIJDSHEMA KONINGSSPELEN GROEP 7/8 POULE PAARS									
NUMMER 1 4 OP EEN RIJ		NUMMER 2 FLAG-FOOTBALL		TUD		NUMMER 3 MOERASJE		NUMMER 4 BANDWERPEN	
WEDSTRIJD	SCORE	WEDSTRIJD	SCORE			WEDSTRIJD	SCORE	WEDSTRIJD	SCORE
601 – 626	-	623 – 622	-	1	10.30 uur – 10.42 uur	621 – 620	-	619 – 618	-
603 – 624	-	625 – 620	-	2	10.45 uur – 10.57 uur	623 – 618	-	621 – 616	-
605 – 622	-	601 – 618	-	3	11.00 uur – 11.12 uur	625 – 616	-	623 – 614	-
607 – 620	-	603 – 616	-	4	11.15 uur – 11.27 uur	601 – 614	-	625 – 612	-
609 – 618	-	605 – 614	-	5	11.30 uur – 11.42 uur	603 – 612	-	601 – 610	-
611 – 616	-	607 – 612	-	6	11.45 uur – 11.57 uur	605 – 610	-	603 – 608	-
613 – 614	-	609 – 610	-	7	12.00 uur – 12.12 uur	607 – 608	-	605 – 606	-
615 – 612	-	611 – 608	-	8	12.15 uur – 12.27 uur	609 – 606	-	607 – 604	-
617 – 610	-	613 – 606	-	9	12.30 uur – 12.42 uur	611 – 604	-	609 – 602	-
619 – 608	-	615 – 604	-	10	12.45 uur – 12.57 uur	613 – 602	-	611 – 626	-
621 – 606	-	617 – 602	-	11	13.00 uur – 13.12 uur	615 – 626	-	613 – 624	-
623 – 604	-	619 – 626	-	12	13.15 uur – 13.27 uur	617 – 624	-	615 – 622	-
625 – 602	-	621 – 624	-	13	13.30 uur – 13.42 uur	619 – 622	-	617 – 620	-
NUMMER 5 PANIEK-KASTBAL		NUMMER 6 EXPEDITIE ROBINSON		TUD		NUMMER 7 TSJOEKBAL		NUMMER 8 CIRKELBAL	
WEDSTRIJD	SCORE	WEDSTRIJD	SCORE			WEDSTRIJD	SCORE	WEDSTRIJD	SCORE
615 – 616	-	611 – 614	-	1	10.30 uur – 10.42 uur	609 – 612	-	605 – 608	-
617 – 614	-	613 – 612	-	2	10.45 uur – 10.57 uur	611 – 610	-	607 – 606	-
619 – 612	-	615 – 610	-	3	11.00 uur – 11.12 uur	613 – 608	-	609 – 604	-
621 – 610	-	617 – 608	-	4	11.15 uur – 11.27 uur	615 – 606	-	611 – 602	-
623 – 608	-	619 – 606	-	5	11.30 uur – 11.42 uur	617 – 604	-	613 – 626	-
625 – 606	-	621 – 604	-	6	11.45 uur – 11.57 uur	619 – 602	-	615 – 624	-
601 – 604	-	623 – 602	-	7	12.00 uur – 12.12 uur	621 – 626	-	617 – 622	-
603 – 602	-	625 – 626	-	8	12.15 uur – 12.27 uur	623 – 624	-	619 – 620	-
605 – 626	-	601 – 624	-	9	12.30 uur – 12.42 uur	625 – 622	-	621 – 618	-
607 – 624	-	603 – 622	-	10	12.45 uur – 12.57 uur	601 – 620	-	623 – 616	-
609 – 622	-	605 – 620	-	11	13.00 uur – 13.12 uur	603 – 618	-	625 – 614	-
611 – 620	-	607 – 618	-	12	13.15 uur – 13.27 uur	605 – 616	-	601 – 612	-
613 – 618	-	609 – 616	-	13	13.30 uur – 13.42 uur	607 – 614	-	603 – 610	-

Wedstrijdschema Koningsspele Wierden 2020 (GR. 7/8, POULE BRUIN)

WEDSTRIJDSCHEMA KONINGSSPELEN GROEP 7/8 POULE BRUIN									
NUMMER 1 4 OP EEN RIJ		NUMMER 2 FLAG-FOOTBALL		TIJD		NUMMER 3 MOERASJE		NUMMER 4 BANDWERPEN	
WEDSTRIJD	SCORE	WEDSTRIJD	SCORE			WEDSTRIJD	SCORE	WEDSTRIJD	SCORE
701 – 726	-	723 – 722	-	1	10.30 uur – 10.42 uur	721 – 720	-	719 – 718	-
703 – 724	-	725 – 720	-	2	10.45 uur – 10.57 uur	723 – 718	-	721 – 716	-
705 – 722	-	701 – 718	-	3	11.00 uur – 11.12 uur	725 – 716	-	723 – 714	-
707 – 720	-	703 – 716	-	4	11.15 uur – 11.27 uur	701 – 714	-	725 – 712	-
709 – 718	-	705 – 714	-	5	11.30 uur – 11.42 uur	703 – 712	-	701 – 710	-
711 – 716	-	707 – 712	-	6	11.45 uur – 11.57 uur	705 – 710	-	703 – 708	-
713 – 714	-	709 – 710	-	7	12.00 uur – 12.12 uur	707 – 708	-	705 – 706	-
715 – 712	-	711 – 708	-	8	12.15 uur – 12.27 uur	709 – 706	-	707 – 704	-
717 – 710	-	713 – 706	-	9	12.30 uur – 12.42 uur	711 – 704	-	709 – 702	-
719 – 708	-	715 – 704	-	10	12.45 uur – 12.57 uur	713 – 702	-	711 – 726	-
721 – 706	-	717 – 702	-	11	13.00 uur – 13.12 uur	715 – 726	-	713 – 724	-
723 – 704	-	719 – 726	-	12	13.15 uur – 13.27 uur	717 – 724	-	715 – 722	-
725 – 702	-	721 – 724	-	13	13.30 uur – 13.42 uur	719 – 722	-	717 – 720	-
NUMMER 5 PANIEK-KASTBAL		NUMMER 6 EXPEDITIE ROBINSON		TIJD		NUMMER 7 TSJOEKBAL		NUMMER 8 CIRKELBAL	
WEDSTRIJD	SCORE	WEDSTRIJD	SCORE			WEDSTRIJD	SCORE	WEDSTRIJD	SCORE
715 – 716	-	711 – 714	-	1	10.30 uur – 10.42 uur	709 – 712	-	705 – 708	-
717 – 714	-	713 – 712	-	2	10.45 uur – 10.57 uur	711 – 710	-	707 – 706	-
719 – 712	-	715 – 710	-	3	11.00 uur – 11.12 uur	713 – 708	-	709 – 704	-
721 – 710	-	717 – 708	-	4	11.15 uur – 11.27 uur	715 – 706	-	711 – 702	-
723 – 708	-	719 – 706	-	5	11.30 uur – 11.42 uur	717 – 704	-	713 – 726	-
725 – 706	-	721 – 704	-	6	11.45 uur – 11.57 uur	719 – 702	-	715 – 724	-
701 – 704	-	723 – 702	-	7	12.00 uur – 12.12 uur	721 – 726	-	717 – 722	-
703 – 702	-	725 – 726	-	8	12.15 uur – 12.27 uur	723 – 724	-	719 – 720	-
705 – 726	-	701 – 724	-	9	12.30 uur – 12.42 uur	725 – 722	-	721 – 718	-
707 – 724	-	703 – 722	-	10	12.45 uur – 12.57 uur	701 – 720	-	723 – 716	-
709 – 722	-	705 – 720	-	11	13.00 uur – 13.12 uur	703 – 718	-	725 – 714	-
711 – 720	-	707 – 718	-	12	13.15 uur – 13.27 uur	705 – 716	-	701 – 712	-
713 – 718	-	709 – 716	-	13	13.30 uur – 13.42 uur	707 – 714	-	703 – 710	-

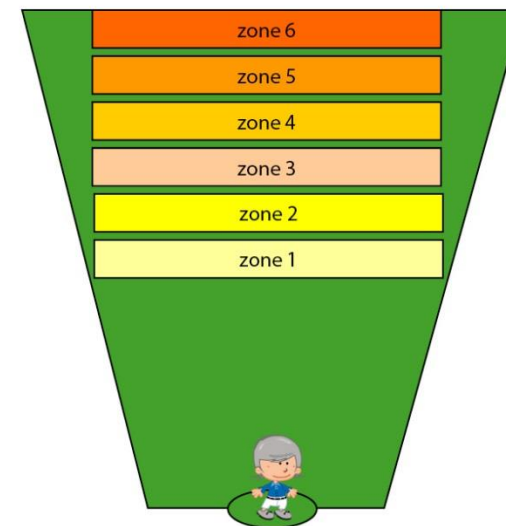
Spelkaarten groep 5 en 6.

- **Eindvakbal**
- **Vortex Werpen**
- **Memory Estafette**
- **Chocolade rivier**
 - **Lijnbal**
- **Mijnenveld & Steen-Papier-Schaar**
 - **Mastermind**
 - **Trefbal**

1. Probeer met je team de bal in het eindvak van je tegenstander te krijgen
2. Doe dit door de bal naar je teamgenoot te gooien die in het eindvak staat
3. Wordt de bal gevangen, dan heeft dit team een punt
4. De verdedigers mogen niet verdedigen in het eigen eindvak
5. Er mag niet gelopen worden met de bal
6. De spelers hebben vrij balbezit. De bal mag dus niet uit de handen geslagen worden.



1. Een speler staat klaar met een vortex om deze te werpen.
2. De zone waarin deze vortex landt levert het team punten op.
3. Hierna mag het andere team gooien
4. Ook zij halen punten voor de zone waarin de vortex landt
5. Zone 1 is 1 punt, zone 2 is 2 punten etc.
6. Het team dat aan het eind de meeste punten heeft wint.



REGELS MEMORY ESTAFETTE

Benodigdheden:

3 pionnen

1 memoryspel (15x 2 kaarten).

Opdracht

Er zijn twee teams. De eerste loper van beide teams rennen naar het memory speelveld toe. Beide spelers pakken twee kaartjes, en proberen een memory (2 dezelfde kaarten) te pakken. Lukt dit mogen ze de memory meenemen naar het begin, is er geen memory dan draaien ze beide kaarten weer om en rennen terug. Wanneer de volgende speler wordt aangetikt kan deze persoon proberen een memory te maken. Enzovoort. Welk team maakt de meeste memories.

Regels

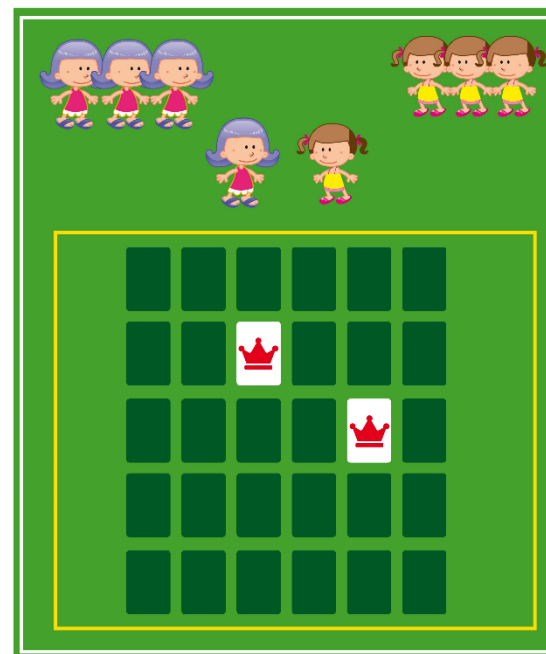
Je mag maximaal 2 kaartjes omdraaien per keer.

De volgende speler mag pas van start als deze is aangetikt (high five).

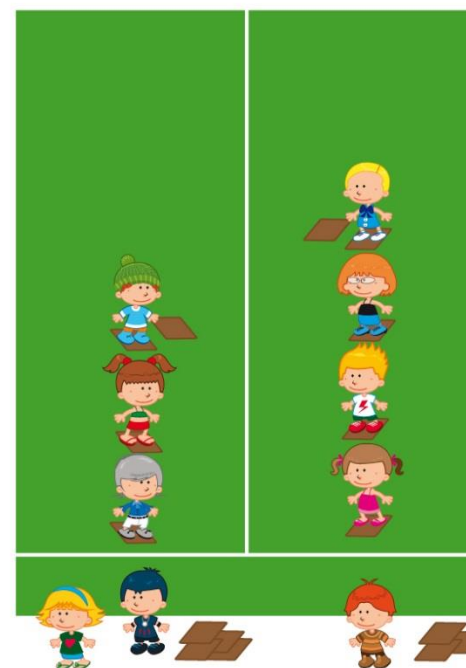
Tips / aanpassingen

Overleg met je team welke symbolen je hebt gezien.

Er kunnen opdrachten toegevoegd worden (bijvoorbeeld; eerst om de groep heen rennen, dan pas de eerst uit de rij aantikken. Nadat je wordt aangetikt, eerst op de buik liggen en vervolgens op staan en rennen).



1. Per groep worden 10 blokjes gebruikt
2. Je mag niet op de grond komen, dan moet je terug.
3. Je moet met elkaar altijd contact houden met het blokje,
4. wanneer een blokje door iemand wordt losgelaten, dan ben je dit blokje kwijt en mag je die niet meer gebruiken.
5. Je mag op alle mogelijke manieren contact hebben met het blokje, dus met voeten of handen/vingers, dat maakt niet uit, belangrijk is dat er altijd contact is
6. Wanneer je 3 blokjes kwijt bent, moet je met de hele groep opnieuw beginnen.
7. Wanneer een persoon de overkant haalt, is dit 10 punten.
8. Wanneer er iemand aan de overkant is, en de groep moet terug, dan mag deze persoon blijven staan, deze is veilig aan de overkant.
9. Als groep heb je 10 minuten voor deze opdracht.



1. Doel van het spel is dat er twee teams tegenover elkaar staan met daartussen een volleybalnet.
2. We spelen 5-5 (bij meerdere spelers per team, kan dit ook uitgebreid worden)
3. Er wordt een bal over het net gegooid en aansluitend weer gevangen.
4. Jouw team probeert de bal aan de kant van de tegenstanders op de grond te gooien.
5. Tegenstanders zullen dit verhinderen door de bal te vangen.
6. Komt de bal op de grond van de tegenstanders terecht dan verdient jouw team een punt!

Extra:

7. Doordraaien naar een gescoord punt, in aanvallend opzicht.
8. Doordraaien na elke pass (met de klok meedraaien, als je er een spelmoment in wilt gaan creëren).

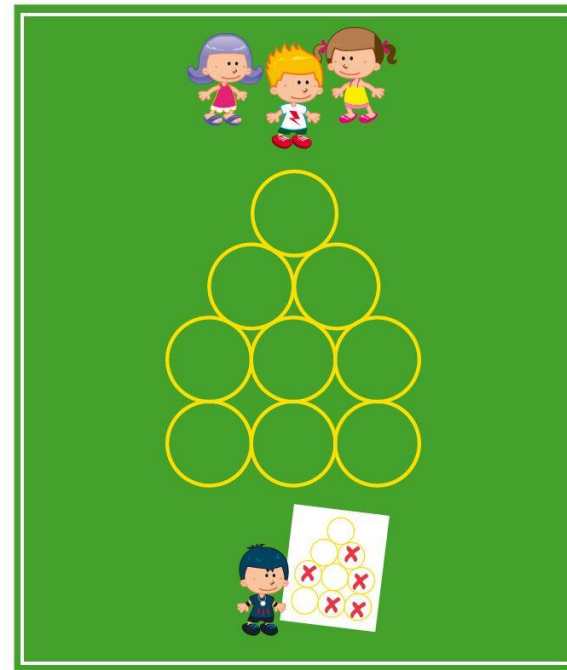


Activiteitsomschrijving/uitleg:

Er zijn twee teams actief, elk team begint bij één hoge pion. Het doel is om aan de achterzijde van het mijnenveld te komen, door in de hoepels te staan waar geen mijnen liggen.

1. Elk team gaat bij één van de startposities staan (hoge pion).
2. Een van de leerlingen, van het team de tegenstander, staat achter de hoepels met een spelkaart (hierop is te zien in welke hoepel(s) een mijn ligt).
3. Op signaal van de begeleider starten de voorste deelnemers uit de rij.
4. Deelnemers rennen richting het mijnenveld en proberen zonder op een mijn te staan, aan de overkant te komen.
5. Deelnemer gaat in de eerste hoepel staan, vervolgens verplaats hij zich naar een andere hoepel. (De hoepel waar naar toe gegaan wordt moet aan de hoepel liggen waarin de deelnemer staat)
6. Wanneer de deelnemer op een "mijn" komt, roept de controleur (leerling achter het mijnenveld) hard "BOEM"
7. Wanneer je op een "mijn" bent terecht gekomen loop/ren je terug naar de groep en is de volgende persoon.

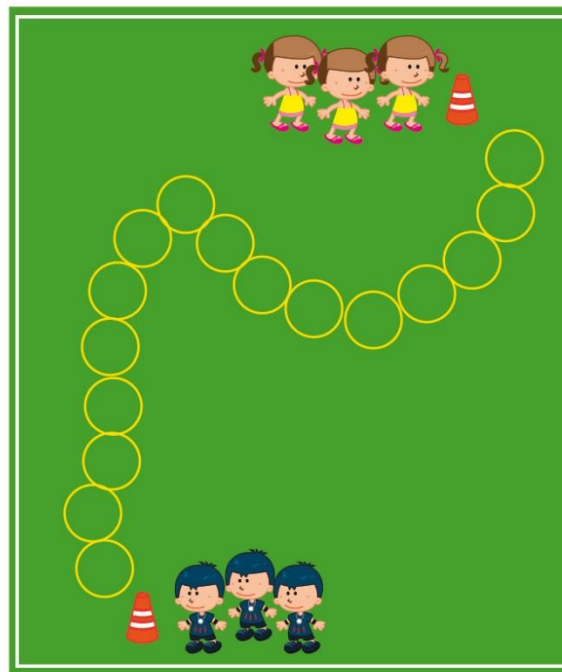
Welke groep komt als eerste door het mijnenveld heen?



Activiteitsomschrijving/uitleg:

Er zijn twee teams actief, elk team begint bij één hoge pion. Het doel is om aan de overkant te komen, welk team lukt dit als eerste?

1. Elk team start bij één hoge pion.
2. Op het teken van de spelbegeleider beginnen de voorste leerlingen uit de rij.
3. Zij springen met twee voeten aan elkaar door het hoepelparcours (NIET RENNEN)
4. Daar waar de leerlingen elkaar tegen komen stoppen zij.
5. Tegelijkertijd "Steen-Papier-Schaar"
6. Bij het woord 'schaar' halen ze hun hand tevoorschijn en tonen wat ze hebben (Steen, Papier of Schaar).
7. Papier wint van steen, schaar wint van papier en steen wint van schaar.
8. Hebben ze hetzelfde, dan overnieuw roepen.
9. De verliezer rent snel terug (snelste weg) naar zijn groep en sluit achteraan aan
10. De winnaar mag doorgaan met springen
11. Van de verliezende partij start snel een nieuwe deelnemer
12. Ontmoeten ze elkaar weer, dan weer steen, papier, schaar.
13. Bereikt een speler de pion van de tegenpartij, dan verdienen ze een punt.
14. Er start dan weer een nieuwe loper van de partij die een punt haalde



Materiaal:

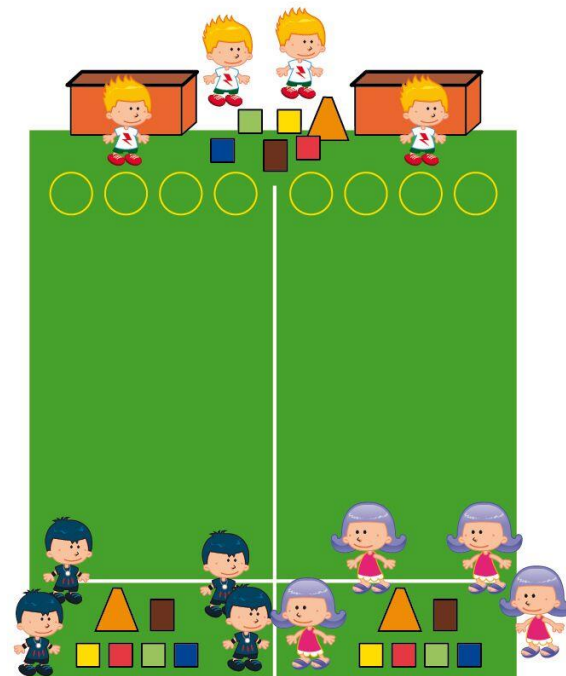
8 hoepels - 3 rode pittenzakjes - 3 blauwe pittenzakjes - 3 blokjes -
3 pylonen - 3 gele pittenzakjes - 3 groene pittenzakjes - Afschermd wand >
bijvoorbeeld een kastdeel.

1. Beginsituatie: Er komen twee teams bijeen, deze twee teams proberen zo snel mogelijk de (juiste/zelfde) code te ontcijferen. Per groep is er 1 leerling die een code verzint voor de andere groep. Deze code bestaat uit 4 (verschillende) voorwerpen. Ze leggen de code achter de afgeschermd wand neer.
2. Aan de andere kant van de afgeschermd wand liggen 4 hoepels, waarin de code neergelegd kan worden. Wanneer het startsignaal heeft geklonken, mag er 1 speler uit de groep naar de hoepels rennen om één voorwerp in een desbetreffende hoepel te leggen.
3. Wanneer er een juist voorwerp in de juiste hoepel ligt, zal de leerling die de code bedacht heeft 1 blokje overeind zetten. De leerlingen rennen om de beurt heen en weer en proberen elkaar te helpen, zodat de code gekraakt (alle blokjes omhoog) kan worden.

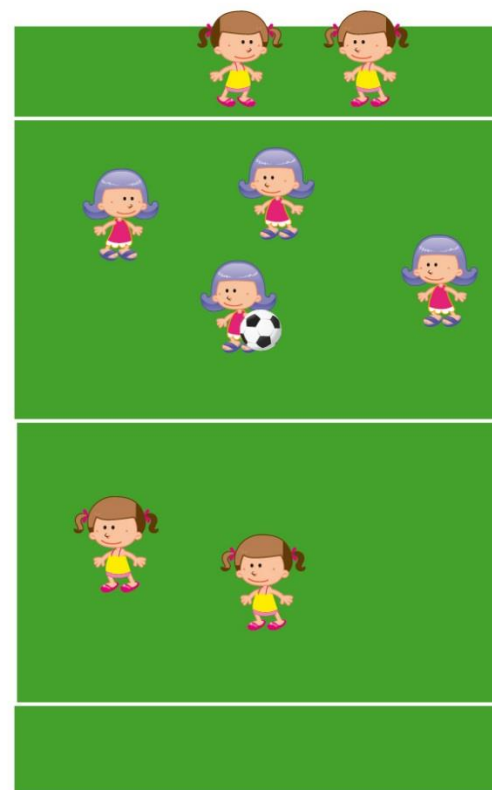
Regels:

- Er mag niet achter de kast gespiekt worden.
- Er mag niet afgeluisterd worden bij het andere team.
- 1 loper per keer.
- 1 voorwerp per keer mee brengen.
- Begin met 4 voorwerpen, bouw het uit met 5 of zelfs 6. De code blijft altijd 4 voorwerpen.

REGELS MASTERMIND



1. 2 teams proberen, ieder vanuit hun eigen vak, spelers van het andere vak af te gooien met een bal.
2. Ben je afgegooid, ga je in het achtervak staan. Dat is achter het vak van de tegenpartij.
3. Bij een vangbal is de gooier af en moet deze naar het achtervak.
4. Wanneer je vanuit het achtervak iemand afgooit, mag je terug naar je eigen vak.
5. Afweren en lopen met de bal is niet toegestaan.
6. Wanneer alle spelers van één team af zijn, dan heeft dat team verloren.



Spelkaarten groep 7 en 8.

- **Paniekkastbal**
- **Flag Football**
 - **4 op een rij**
 - **Cirkelbal**
- **Bandwerpen**
- **Expeditie Robinson**
 - **Tjoekbal**
 - **Moerasje**

Materiaal:

- 10 matjes (eventueel vervangen door hoepels)
- 1 kast
- 2/3 trefballen

Activiteitsomschrijving/uitleg:

Beginsituatie: Er zijn twee teams. 1 team heeft lintjes om. Van beide teams gaan er vier op de matjes staan en 1 iemand begint als keeper bij de kast.

De keeper moet de kast verdedigen. Als de kast aan de voorkant wordt geraakt, dus geen zijkanten, moet diegene die op het 'laatste' matje staat, zo snel mogelijk rennen naar de kast om deze weer te verdedigen. Iedereen schuift dan 1 plekje door en er komt een nieuwe speler op het eerste matje in.

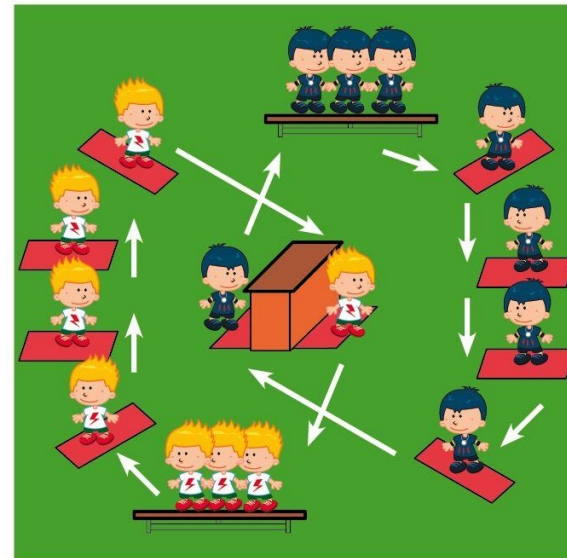
De spelers op de matjes mogen van hun matje af om de bal te pakken, maar om te mogen scoren moeten ze wel op hun eigen matje staan.

Als de kast wordt geraakt moet dus alleen dat hele team 1 plek doordraaien, en het heeft andere team dus een punt.

Regels:

- Je mag alleen vanaf het matje proberen te scoren.
- Staat 1 been op het matje, en de ander op de grond en je scoort, dan telt dit niet! Beide voeten moeten op het matje.
- Je mag niet schieten, alleen gooien.
- Als keeper mag je ook met je handen.
- Als er gescoord is, wacht je tot er een nieuwe keeper staat.

REGELS PANIEK KASTBAL



1. Doel is dat je d.m.v. rennen en passen probeert de bal in het vak van de tegenstander te duwen voor een "Touch down".
2. Het spel wordt in 2 teams (team geel en rood) gespeeld. Elk lid v/h team heeft 2 zichtbare lintjes
3. Gooien van de bal mag in zowel voorwaarts als achterwaarts. Spelbegeleider dient samenspel te stimuleren. (bijv. minimaal 3x)
4. De tegenpartij zonder bal, mag de tegenstander als die in het bezit is van een bal één lintje van de band aftrekken. Lukt dit dan krijgt de tegenpartij de bal.
5. Het is niet toegestaan te duiken naar een lintje, het afhouden met je handen en er mag geen fysiek contact plaatsvinden.
6. Beide lintjes afgepakt, dan dien je te wachten totdat er een punt is gemaakt. Je krijgt beide lintjes terug voor nieuwe kansen!

Score verloop:

7. Touch down, het maken van een punt, geldt ook als daadwerkelijk één punt.
8. Sta je als team 3 punten achter, dan mag je een "superspeler" inzetten. Extra persoon, zodat je in overtal komt en succeservaring kunt opdoen.

REGELS FLAG FOOTBALL



Benodigdheden

- 16 hoepels
- 4 rode lintjes
- 4 gele lintjes

Opdracht

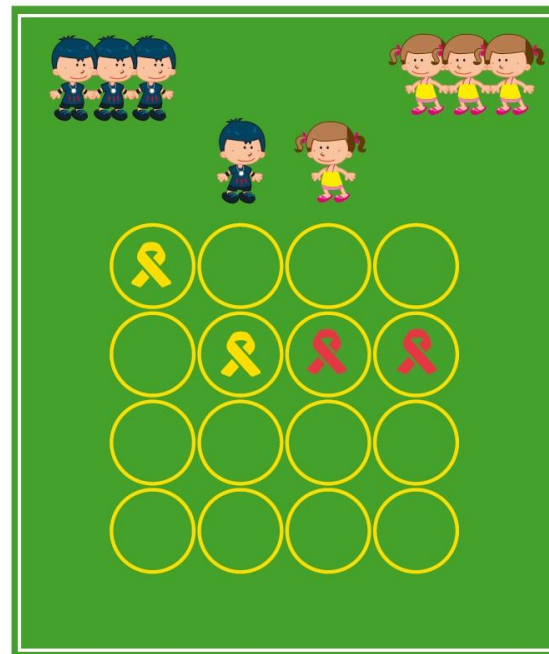
Er zijn twee teams. De eerste twee lopers van het team rennen naar de hoepels toe en leggen hun kleur lintje in één van de hoepels, daarna rennen ze zo snel mogelijk terug en tikken ze de volgende loper aan. De volgende lopers leggen ook weer een lintje in één van de hoepels. Enzovoort. Wie heeft als eerst 4 lintjes op een rij?

Regels

- In elke hoepel mag maar 1 lintje liggen
- 4 op een rij geldt zowel verticaal, horizontaal als diagonaal
- Als alle 4 de lintjes in de hoepels liggen moet je één van je lintjes verplaatsen

Tips/aanpassingen

- Spelen met 6 lintjes, dus het spel is afgelopen als iemand 4 op een rij heeft, of als alle hoepels bezet zijn met een lintje. Heeft dan niemand 4 op een rij, wordt het spel nog een keer gespeeld
- Wissel in teamsamenstelling
- Doe er opdrachten bij: bijvoorbeeld dribbelend met een bal naar de hoepels toe gaan, hinkelend, huppelend etc.



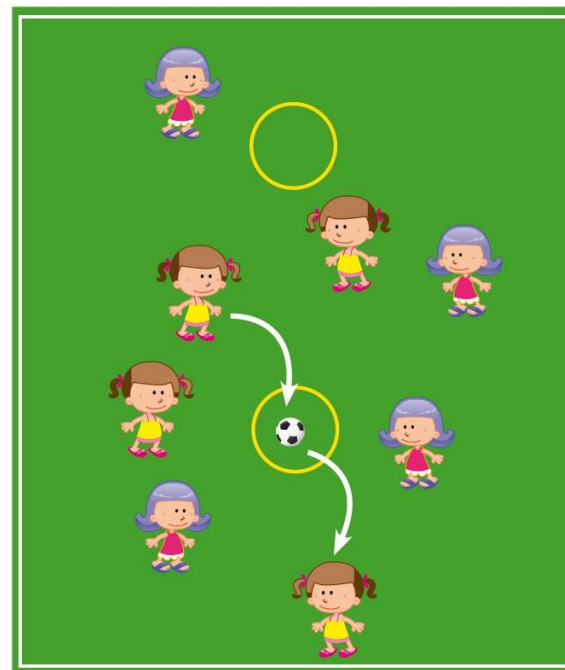
Activiteitsomschrijving/uitleg:

Cirkelbal is een spelvorm waarbij het voornamelijk om samenwerking draait.

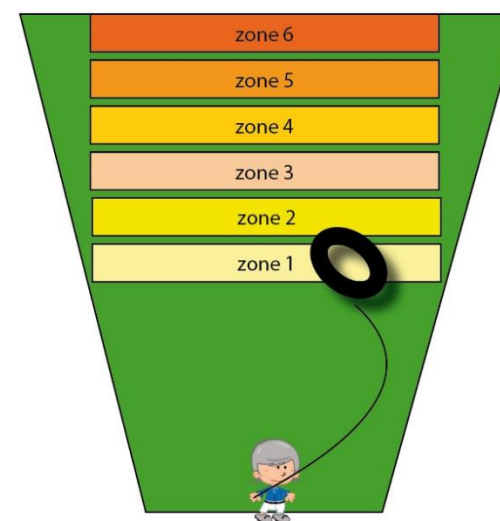
Hieronder is de speluitleg van dit onderdeel te lezen.

Er worden twee team gecreëerd, dit op basis van het speelschema, de spelvorm wordt gespeeld in het aangegeven rechthoek. aan beide uiteindes van het speelveld ligt één hoepel, je kan als team zijnde punten verdienen door de in één van beide hoepels te gooien waarna vervolgens een medespeler de bal vangt. Je kan dus aan beide kanten scoren!

1. Elk team verdeelt zich in/over het speelveld.
2. Op signaal van de begeleider start het onderdeel, de begeleider brengt de bal het spel in (door deze aan één van de twee teams te geven).
3. Het doel van het spel is om de bal over te gooien naar je teamgenoten en de bal in de hoepel te gooien, vervolgens dient één medespeler de bal, nadat deze in de hoepel heeft gestuiterd te vangen. Lukt dit heb je als team één punt verdiend.
4. De bal mag voor de rest niet op de grond terecht komen, gebeurt dit, is de bal voor het andere team.
5. Het is "verboden" om de bal bij elkaar uit de handen te pakken. Je mag alleen de bal onderscheppen als deze wordt overgegooid.

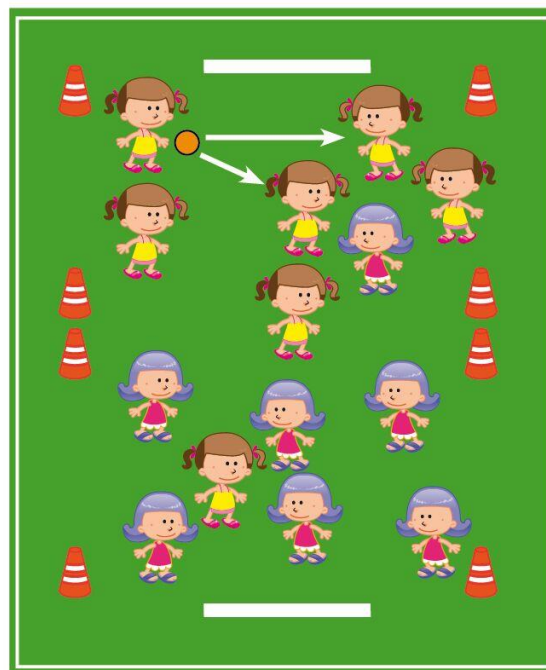


1. Je gaat met de zijkant van je linkervoet tegen de werplijn aanstaan (voor rechtshandigen).
2. Je houdt de band vast in je rechterhand waarbij je knokkels naar boven wijzen.
3. Met een grote zwaai, van achteren naar voren, gooi je de band het veld in.
4. Het veld is verdeeld in zones die punten waard zijn, zone 1 is 1 punt, zone 2 is 2 punten etc.
5. Het vak waarin de band landt, telt voor je score.
6. Nadat alle deelnemers gegooid hebben, mogen de banden gehaald worden en wordt er opnieuw gegooid.
7. De scores van de verschillende worpen worden opgeteld.



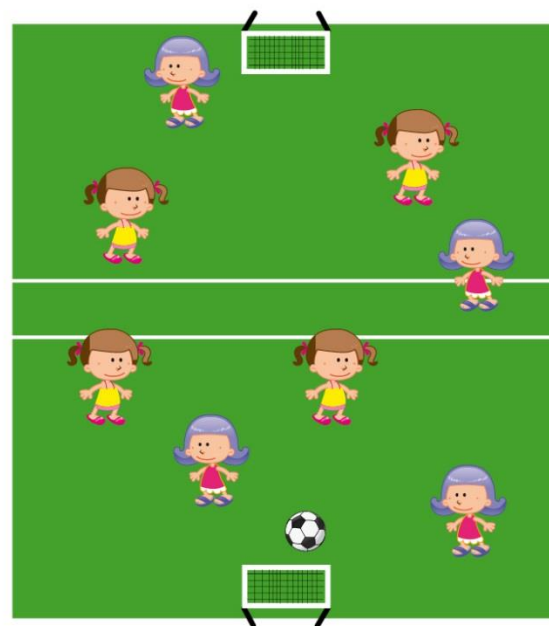
REGELS TIKSPEL "EXPEDITIE ROBINSON":

1. Het spel wordt in 2 teams gespeeld. Team Noord en Team Zuid.
2. 1 persoon van het team gaat naar het andere team. Hij functioneert daar als tikker.
3. Als team heb je 1 bal. Team Noord 1 bal en team Zuid 1 bal
4. De tikker mag diegene met de bal niet tikken, maar diegene zonder bal wel.
5. Het is de bedoeling om de bal naar diegene over te spelen waar de tikker van plan is om heen te gaan.
6. Ben je getikt dan ben je af en wacht je buiten het vak.
7. Na het startsein probeer je als groep er voor te zorgen niet getikt te worden door de bal over te spelen.
8. Welke tikker als eerst iedereen af heeft getikt heeft gewonnen en krijgt 1 punt.
9. Na elke ronde komt er iemand anders van het team aan de beurt als tikker.
10. We spelen 5 rondes, wie haalt de meeste punten? Welk team wint er?



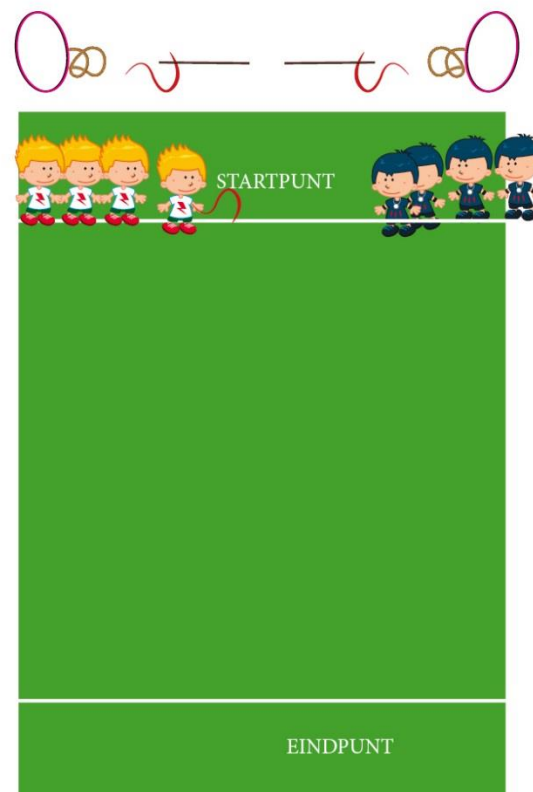
Regels Tsjoekbal:

1. Beide teams moeten proberen de bal in de tsjoek te gooien en ervoor zorgen dat een teamgenoot de bal vangt. Lukt dit, dan heeft dit team een punt.
2. Er mag gescoord worden in beide tsjoeks.
3. Heb je gescoord, dan is de bal voor de tegenpartij. Hervatting in het midden van het speelveld.
4. Heb je de bal afgepakt van de tegenstander, dan mag je meteen proberen te scoren.
5. Er mag niet gelopen worden met de bal.
6. De speler met de bal heeft vrij balbezit.
7. Beide teams mogen niet in het doelgebied komen.



1. Het spel wordt in 2 teams gespeeld.
2. Beide teams beginnen achter de lijn.
3. Het is de bedoeling dat je met het hele team achter de andere lijn komt te staan, zonder dat je de grond raakt.
4. Hierbij kun je gebruik maken van een aantal bijzondere materialen.
 - 1) Een 'magische' hoepel, waar je veilig in kunt staan.
 - 2) Een touw die je bijvoorbeeld aan de hoepel kunt vastbinden. Hier mag je geen cirkel van maken om in te staan.
 - 3) Een lintje waar je een cirkel mee kunt maken om in te staan.
 - 4) Een 1-meter stok, die kan worden gebruikt om dingen aan te geven of mee te balanceren.
5. Je mag de materialen weer oppakken en ergens anders neerleggen.
6. Als iemand de grond aanraakt moet het hele team terug naar het beginpunt, ook al staat iemand aan de overkant.
7. Is het je gelukt om met het hele team de overkant te halen, dan heb je gewonnen.

REGELS MOERASJE



Eindestafette

Jaarlijks komt de eindestafette wel weer ter sprake, de projectgroep van de koningsspelen hoort jaarlijks verschillende geluiden over de eindestafette, daardoor is deze nogmaals uitvoerig geëvalueerd.

De koningsspelen is een sportieve, vrolijke dag, zonder veel strijd in winst of verlies. Desondanks wordt het afgesloten met een scholenstrijd. Wij zijn ons hier als projectgroep bewust van, er zijn zowel voors en tegens, desondanks hebben wij besloten om de scholenestafette niet uit het programma te halen. Er zijn veel kinderen die dit een geweldig onderdeel vinden, daarnaast is leren omgaan met wist en verlies erg leerzaam.

De Estafette:

- **Elke school draagt op de dag zelf 4 namen aan. Het team per school bestaat uit; 2 personen groep 7 (**1 jongen en 1 meisje**) en 2 personen van groep 8 (**1 jongen en 1 meisje**)**
- **De scholen worden verdeeld in 2 halve finales. De startvolgorde is als volgt; meisje-jongen-meisje-jongen.**
- **De drie beste teams per halve finale gaan naar de finale (*de halve finales zijn dit jaar anders ingedeeld dan voorgaande jaren*)**

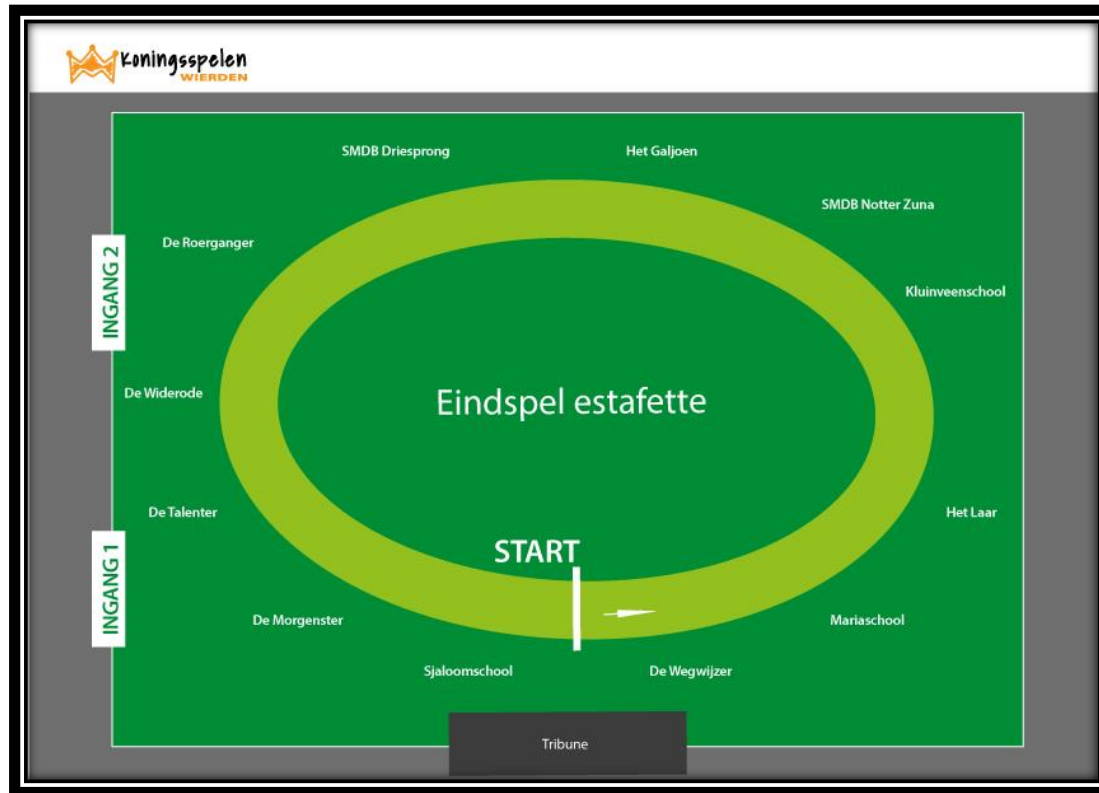
Schema: 1e Halve Finale

- 1. De Wegwijzer**
- 2. De Morgenster**
- 3. De Roerganger**
- 4. Het Laar**
- 5. De Kluinveenschool**
- 6. School met de Bijbel Notter Zuna**

Schema 2e Halve Finale

- 1. Het Galjoen**
- 2. De Talenter**
- 3. De Sjaloomschool**
- 4. De Driesprong**
- 5. De Mariaschool**
- 6. De Widerode**

Opstelling rondom het kunstgrasveld.
LET OP NIEUW!



Na afloop wordt er omgeroepen welke school, wanneer mag vertrekken! Graag deze instructies opvolgen. Dit met het oogpunt op het aspect **VEILIGHEID!**