



Koningsspelen

Met extra
inspiratie van



TWIST



Inspiratieboekje



TWIST

Leuk dat jullie meedoen met de Koningsspelen 2025!

Dit inspiratieboekje staat vol ideeën voor de gymles of het buitenspelen. Het thema van de Koningsspelen is **TWIST**. Scholen en kinderen worden dit jaar uitgedaagd om een extra draai te geven aan de Koningsspelen. Of het nu gaat om een kleine aanpassing of een grote verandering, serieus of lekker gek, alles wat kinderen nóg meer in beweging brengt, is welkom.

Dit boekje bevat spellen met items uit het Koningsspelen Sport- en Feestpakket.

Of je nu gaat bewegen met kleuters, de leerlingen uit groep 8 of met kinderen met een handicap. Laten we samen deze Koningsspelen sportief en feestelijk maken!

Extra leuk dit jaar: de Zappsport Twist. Scan de QR-code's en speel samen met je klas de spellen met de Zappsport Twist.

Wil je nog meer ontdekken? Kijk dan op koningsspelen.nl/inspiratie/thema-2025

Veel plezier!

Richard Krajicek
Initiatiefnemer Koningsspelen

Dit boekje is
ook online te vinden
via koningsspelen.nl
Deel 'm vooral met
je collega's!





Koningsspelen

Maak van het klaslokaal een hindernisbaan, krijg een parcours van stoepkrijt op het schoolplein of gebruik de pionnen als bowlingbaan. Daag met het nieuwe Koningsspelen Sport- en Feestpakket de kinderen uit om lekker in beweging te komen!

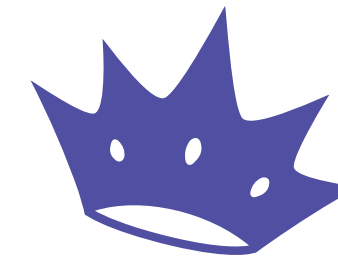
In dit inspiratieboekje vind je allemaal ideeën om te doen met de sportmaterialen, maar het is extra leuk om de creativiteit van kinderen te challengen. Hoe **TWIST** jij 't?

Extra leuk dit jaar: de Zappsport Twist. Scan de QR-code's en speel samen met je klas de spellen met de Zappsport Twist.

Dit zit er in het Koningsspelen Sport- en Feestpakket van 2025:

- Beweegopdracht kaarten
- Stoepkrijt
- Basketbal
- Balansbord
- 6x nummermatjes
- 6x pionnen
- Jumping Ball set
- Rubberen balletje
- Tape
- 10x lintjes

Inhoud



6	Twist en go groep 1 t/m 8	17	JOGG	28	Razende Koning(in) groep 3 t/m 8
8	Tennis toss groep 3 t/m 8	18	Royal shuffle groep 3 t/m 8	30	Koninklijke koordans groep 1 t/m 6
10	Balans Koning(in) groep 5 t/m 8	20	Balans bowlen groep 1 t/m 8	32	Baila bailalaa songtekst
12	Koninklijke tape challenge groep 1 t/m 8	22	Tikken voor de troon groep 5 t/m 8	34	Bedankt!
14	Gezonde school	24	Streep voor streep groep 1 t/m 6		
15	Zappsport	26	Koningsspelen Moves		

Twist en go

Welk team weet te scoren in het veld van de tegenstander?

Materiaal

- 1 kleine rubberen bal
- 2 goaltjes/ puntenvakken
- Gekleurde lintjes
- Een afgebakend speelveld

Groep 1 t/m 8

Alle deelnemers

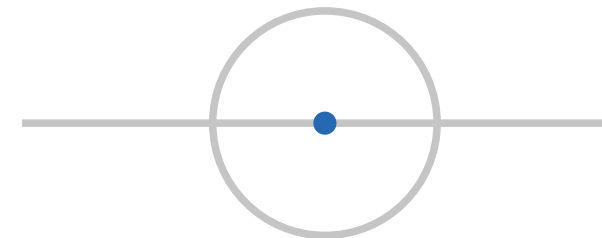
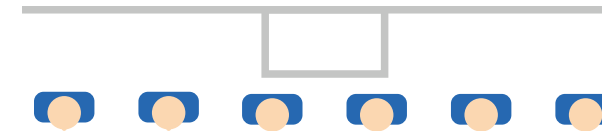


SCAN EN SPEEL:
DE ZAPPSPORT TWIST

Hoe speel je dit spel?

- Verdeel de groep in twee teams met gekleurde lintjes.
- Laat de teams aan de achterlijn van hun speelhelft staan en leg de bal in het midden.
- Het team moet de bal veroveren en deze overgooien naar de andere kant zonder onderschept te worden of de bal te laten vallen. De bal is voor het andere team zodra hij de grond raakt.
- Bij het gooien moet de speler een “twist” uitvoeren, bijvoorbeeld:
 - Eén rondje draaien.
 - Eén been optillen en onderdoor gooien.
 - Springen en in de lucht gooien.
 - Achterstevoren gooien.
 - Afwisselend met rechts en links gooien.
- Een team scoort een punt door de bal in het doelgebied van het andere team te gooien (gemarkeerd met hoepels, kegels, of een klein doel).

Hoe ziet het eruit?



Variatie

Makkelijker

- Kies i.p.v. verschillende, maar één twist voor de hele groep tijdens het spel.
- Voeg meerdere goaltjes toe.

Uitdagender

- Voor het uitvoeren van de twist, moet de speler met de bal eerst een tegenstander tikken voordat hij/zij de bal mag gooien.

Tennis toss

Breng zo snel mogelijk samen de bal naar de overkant.

Materiaal

- Jumping ball set
- Klein goaltje

Groep 3 t/m 8

Alle deelnemers

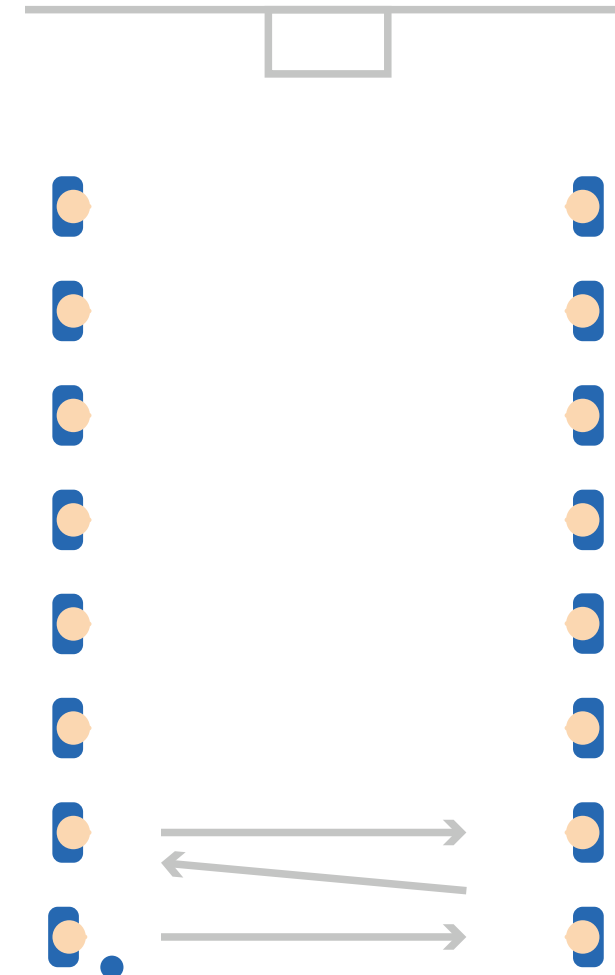


SCAN EN SPEEL:
DE ZAPPSPORT TWIST

Hoe speel je dit spel?

- Verdeel de groep in twee gelijke teams en zet hen tegenover elkaar in twee lange lijnen.
- De spelers aan het begin van de lijn starten met de jumping ball set en slaan de bal twee keer naar elkaar over.
- Bij de derde slag moet de bal schuin naar de volgende speler in de lijn worden geslagen. Het doel is dus om de bal goed over te gooien en snel het racket over te geven aan de buurman/ buurvrouw.
- Tijdens het overgooien mag de bal de grond niet raken, anders begint het spel weer vooraan.
- Tot slot sluit de laatste speler het spel af door de bal in het goaltje te slaan.

Hoe ziet het eruit?



Variatie

Makkelijker

- Maak de afstand tussen de spelers kleiner door de rijen dichter op elkaar te zetten.
- Maak de rij met spelers korter, zodat de bal minder lang hooggehouden hoeft te worden.

Uitdagender

- Maak de afstand tussen de spelers groter door de rijen verder uit elkaar te zetten.
- Voeg een attribuut zoals een volleybalnet toe, waar de spelers de bal overheen moeten slaan.

Balans Koning(in)

Weet jij het langste balans te houden en je team naar de overwinning te leiden?

Materiaal

- Balansbord
- 2 basketballen
- 2 basketbalringen
- 6 hoepels
- 4 kasten
- 2 tot 6 matten
- 6 tot 12 genummerde schijven en/of pionnen

Groep 5 t/m 8

Alle deelnemers

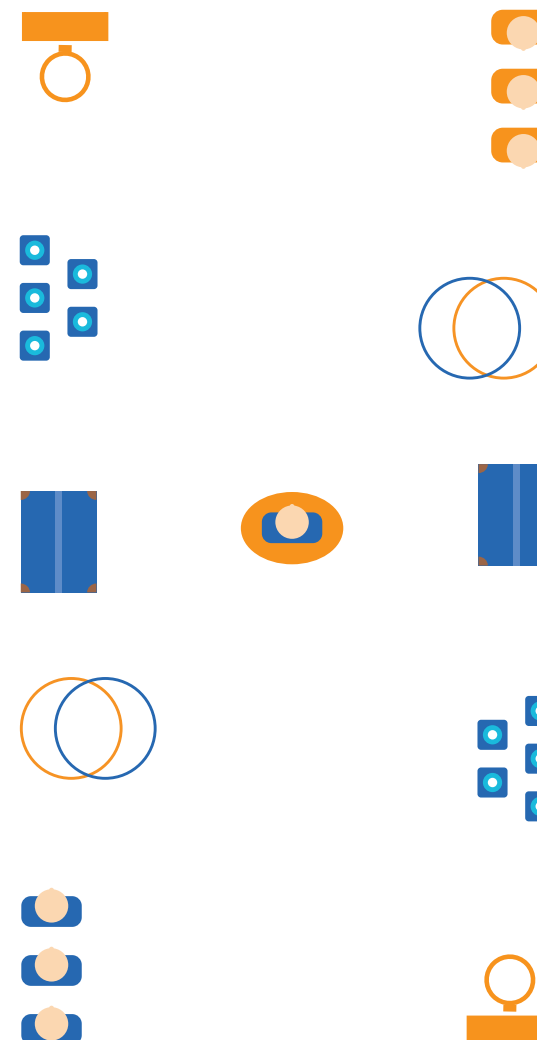


SCAN EN SPEEL:
DE ZAPPSPORT TWIST

Hoe speel je dit spel?

- Verdeel de groep in twee teams.
- Zet het balansbord klaar en creëer twee estafetteparcours met de volgende obstakels:
 - **Hoepel:** gooi de bal door de hoepel. Teamleden moeten de hoepels omhooghouden.
 - **Tunnel van kasten en matten:** kruip eronderdoor met de bal.
 - **Slalom:** slalom om genummerde schijven/pionnen.
 - **Basket:** gooi de bal drie keer in de basket.
- Team 1 start met een speler op het balansbord. Beide teams moeten het parcours afleggen met een bal in de hand, terwijl de speler balans houdt.
- Verliest de speler op het balansbord zijn/haar balans? Dan moeten de parcoursdeelnemers de bal stilleggen. Een speler van team 2 neemt vervolgens plaats op het balansbord.
- Het team dat als eerste het hele parcours drie keer heeft afgelegd, wint!

Hoe ziet het eruit?



Variatie

Makkelijker

- Gebruik een kleinere of lichtere bal.
- In plaats van een balansbord, kun je een grote mat of een stuk tape op de grond leggen/plakken als balanspunt.
- Verminder het aantal obstakels, of maak ze minder uitdagend.

Uitdagender

- Laat de spelers op het balansbord niet alleen balans houden, maar ook een extra uitdaging aangaan. Bijvoorbeeld een tennisbal op een lepel vasthouden terwijl ze op het balansbord staan.
- Wanneer een speler zijn/haar balans verliest, moet het team een extra taak voltooien, zoals vijf jumping jacks, voordat ze weer verder mogen.

Koninklijke tape challenge

Welk team weet zonder te blijven plakken de overwinning te behalen?

Materiaal

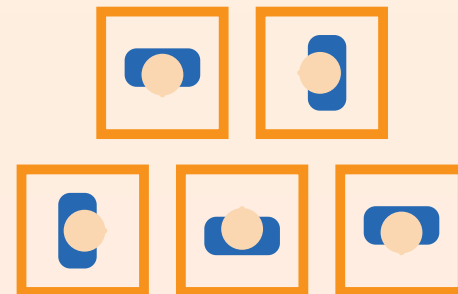
- Tape
- 5 blinddoeken/ theedoeken
- Stopwatch
- 2 pittenzakken

Groep 1 t/m 8

Alle deelnemers

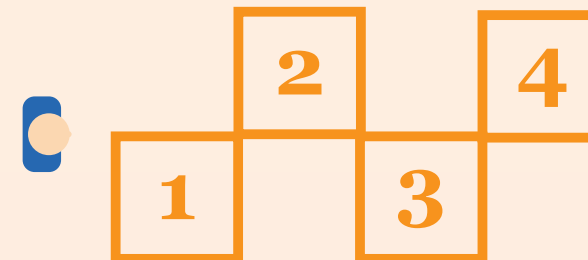
1, 2, 3 Mars!

- Maak met het rol tape vijf vierkanten los van elkaar op de grond.
- Verdeel de groep in 5 gelijke teams.
- Zodra de muziek begint, mag één speler van elk team (in totaal 5 spelers), op de plaats met een blinddoek op gaan marcheren. Het doel is om in (of zo dichtbij mogelijk bij) je eigen vierkant te blijven. De overige teamleden mogen aan de zijkant aanmoedigen, maar niet helpen.
- Na 1 minuut is de tijd om en mogen de blinddoeken af.
- Iedereen die in zijn vierkant is gebleven krijgt 1 punt. Elke stap die iemand is verwijderd van zijn vierkant telt als 2 pluspunten.
- Nadat elk teamlid is geweest, is er een winnend team: het team met de minste punten! Gelijkspel? Laat dan elk team 1 persoon aanwijzen die opnieuw gaat marcheren.



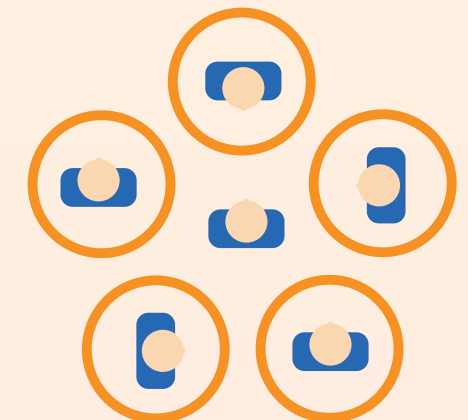
Hinkelhelden

- Maak een hinkelbaan met tape in een zigzagpatroon en verschillende vakken.
- Gooi een voorwerp (bijvoorbeeld een pittenzak) op de hinkelbaan; dat vak is “bezet”.
- Kinderen hinkelen op één been van start naar finish. Het vak met de pittenzak wordt overgeslagen. De speler draait zich daarna om en pakt de pittenzak op zonder te vallen.
- Als de speler het voorwerp succesvol oppakt en weer terugkomt zonder te vallen, verdient hij/zij een punt.
- De speler kan extra punten verdienen door de hinkelbaan binnen een bepaald aantal seconden af te leggen of achterstevoren te hinkelen.



Tape, stop & dans

- Tape, stop & dans is een variant op stoelendans. Gebruik oranje tape om cirkels op de grond te maken in plaats van stoelen.
- Zodra de muziek start, mogen de kinderen bewegen en dansen door de ruimte.
- Wanneer de muziek stopt, moeten kinderen snel naar een cirkel rennen en erin staan.
- Bij elke ronde wordt er een cirkel weggehaald.





Gezonde school

Gezonde leerlingen zitten vaak lekkerder in hun vel en leren dan makkelijker.

Klinkt toch logisch? Werk daarom het hele jaar aan gezondheid!

Met de Gezonde School-aanpak zorg je ervoor dat een gezonde leefstijl deel uitmaakt van de routines en de identiteit van de school. Hierdoor vergroot je de kans op blijvend effect: gezonde kinderen en jongeren die lekker in hun vel zitten, beter leren, gezonde keuzes maken en opgroeien tot volwassenen voor wie gezond leven, leren en ontwikkelen vanzelfsprekend is.

Er zijn veel thema's waar je als school aandacht aan kunt besteden. Denk aan welbevinden, voeding, bewegen & sport en relaties & seksualiteit.

Volg de Gezonde School-aanpak, maak het verschil en doe wat echt werkt!

Kijk op [Gezondeschool.nl](https://gezondeschool.nl) voor alle informatie. Hier vind je ook inspirerende verhalen van andere scholen!



JOGG

Gezonde Jeugd, Gezonde Toekomst

JOGG werkt aan een samenleving waarin kinderen en jongeren opgroeien in een gezonde leefomgeving. Daarin zijn gezond eten, genoeg beweging en ontspanning gewoon. En komen overgewicht en obesitas minder voor. Een gezonde jeugd is de basis voor een gezonde toekomst.

In meer dan 230 JOGG-gemeenten werken bestuurders, beleidsmakers en professionals op lokaal niveau aan een gezondere omgeving.

JOGG en de Koningsspelen versterken elkaar op de thema's bewegen en voeding.

Laten we ook na de Koningsspelen samen aan deze doelen werken.

Meer weten over de mogelijkheden om kinderen in jouw gemeente te blijven stimuleren om te bewegen en gezond te eten, ook na de Koningsspelen? Neem contact op met info@jogg.nl of kijk op www.jogg.nl





Zappsport en Dutchtuber dagen je uit...

Twist je gymles!

Wil jij kans maken op de felbegeerde Zappsport Koningsspelen Twist Beker? Laat ons zien hoe jouw school een unieke twist aan je gymles geeft!

Gebruik bijvoorbeeld schoolboeken als tennisracket, maak van het klaslokaal een spannend hockeyveld, of verzin iets totaal onverwachts – alles is mogelijk!

Dutchtuber komt persoonlijk naar de winnende school om de beker uit te reiken. Dus pak je kans en geef jouw gymles een onvergetelijke twist! Je kan meedoen met deze prijsvraag door de QR-code te scannen of ga naar [Zappsport.nl](https://zappsport.nl)



Royal shuffle

Wie wordt de ultieme pionnenkoning en houdt als laatste zijn/haar pion overeind?

Materiaal

- Pionnen
- Voetbal en/of handbal
- Gekleurde lintjes (optioneel)

Groep 3 t/m 8

Alle deelnemers

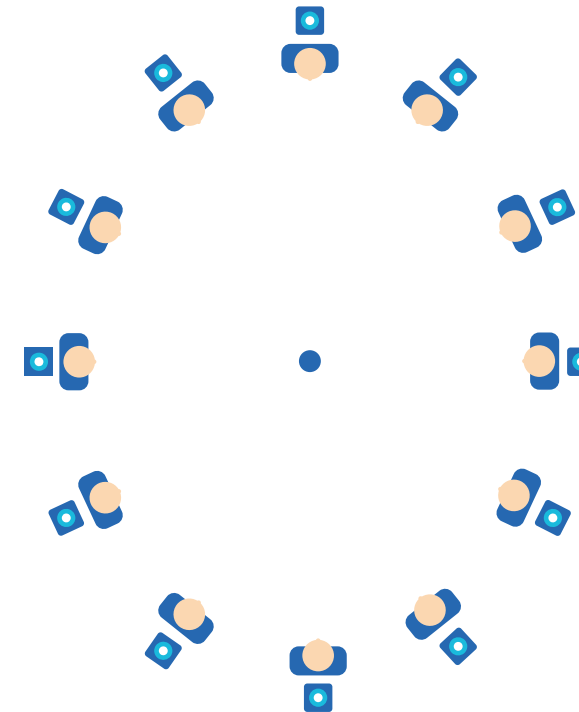


SCAN EN SPEEL:
DE ZAPPSPORT TWIST

Hoe speel je dit spel?

- Laat alle spelers in een cirkel staan, op een afstand van ongeveer 2 à 3 meter van elkaar. Iedere speler zet zijn/haar pion recht achter zich op de grond.
- Gooi als startsignaal de bal in het midden van de cirkel.
- Zodra de bal de grond aan heeft geraakt mogen alle spelers de bal schoppen en/of gooien tegen een pion van de tegenstanders. Tegelijkertijd moet je proberen om je eigen pion rechtop te houden.
- Wanneer de pion van een speler omvalt, is de speler af en moet hij of zij de cirkel verlaten.
- Het spel gaat door totdat er nog maar één speler over is met een rechtopstaande pion. Deze speler is de winnaar!

Hoe ziet het eruit?



Variatie

Makkelijker

- Speel in kleinere groepjes (bijv. 6 personen.)
- Speel in twee teams in plaats van individueel.
- Voeg een 'bonus' pion en/of blok toe. Als een speler die omschiet krijgt hij/ zij een extra leven. Hij mag dan zijn pion één keer weer rechtop zetten, indien zijn/ haar pion is omgevallen.

Uitdagender

- Gebruik meerdere of verschillende soorten ballen tegelijkertijd.
- Bind twee leerlingen met een lint aan elkaar vast. Zij moeten vervolgens samen hun eigen twee pionnen beschermen. Het is dan aan het duo de taak om goed met elkaar te communiceren en hun tactiek af te stemmen.

Balans bowlen

Wie kan de meeste pionnen omgooien en wordt de echte bowlkoning(in)?

Materiaal

- Balansbord
- Rubberen bal (klein: handformaat)
- Pionnen

Groep 1 t/m 8

Alle deelnemers

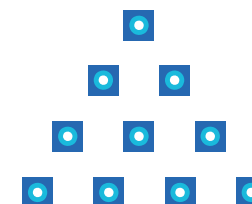


SCAN EN SPEEL:
DE ZAPPSPORT TWIST

Hoe speel je dit spel?

- Verdeel de groep in teams van 4-6 kinderen.
- Plaats het balansbord op de grond. Een speler van elk team staat om de beurt op het bord en moet proberen zijn of haar balans te behouden. Het doel is om zoveel mogelijk pionnen om te gooien en tegelijkertijd balans te houden op het balansbord.
- Zodra de speler de balans verliest, mag een andere speler van het team het overnemen.
- Het team dat het langst het evenwicht weet te behouden en de meeste pionnen omgooit, wint!

Hoe ziet het eruit?



Variatie

Makkelijker

- Zet de pionnen dichterbij en laat de speler meerdere keren gooien.
- Zet de pionnen dicht op elkaar, zodat ze sneller als geheel omvallen.

Uitdagender

- Zet de pionnen verder weg en meer uit elkaar.
- Voeg obstakels toe in de gooilijn, zodat ze op een andere manier moeten gooien.

Tikken voor de troon

Blijf zo stil mogelijk zitten en voorkom dat je getikt wordt door de geblinddoekte tikkers.

Materiaal

- Blinddoeken of theedoeken
- Genummerde schijven
- Stopwatch
- Zaal/ klaslokaal vol attributen

Groep 5 t/m 8

Alle deelnemers

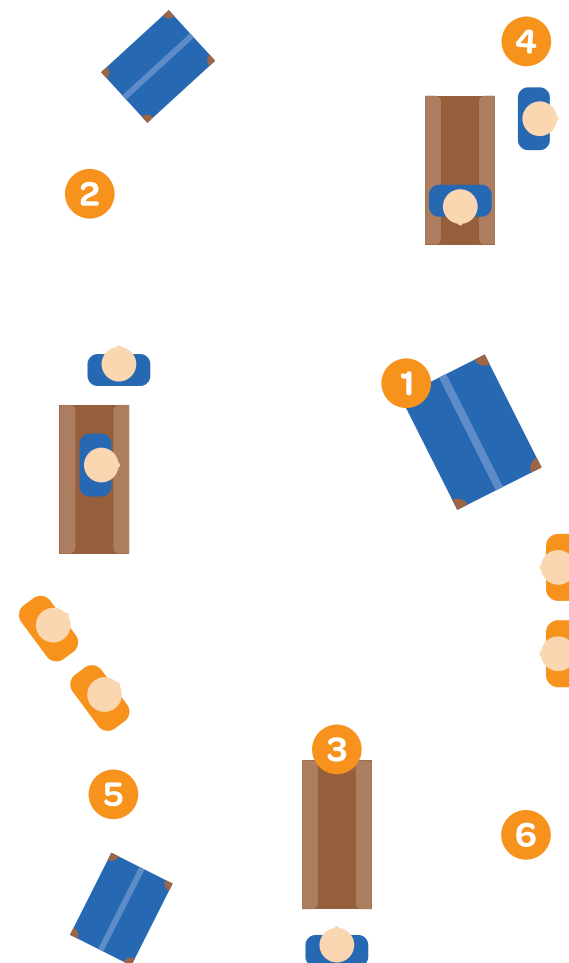


SCAN EN SPEEL:
DE ZAPPSPORT TWIST

Hoe speel je dit spel?

- Kies 2 tikkers en 2 begeleiders.
- Verspreid de attributen (als verstopplekken) en 6 genummerde schijven door de zaal.
- Zet een timer voor 2 minuten. Geblinddoekte tikkers zoeken, met hulp van de begeleider, naar verstopte spelers. De begeleider helpt bij obstakels, maar geeft geen tips.
- Na 2 minuten moeten de verstopte spelers een nieuwe plek zoeken. Hierna wordt de timer opnieuw gestart.
- Wanneer een tikker op een genummerde schijf staat of hem aanraakt, kan hij de bijbehorende power-up inzetten. Bijvoorbeeld:
 - Begeleider geeft een hint over de verstopte spelers.
 - De spelers moeten geluid maken.
 - De tikker ruilt van plaats met de begeleider.
 - Alle spelers moeten 1 minuut opstaan.
 - De tikker mag 5 seconden de blinddoek afdoen.
 - De verstopte spelers moeten binnen een straal van 2 meter bij de tikker staan.
- Het spel eindigt wanneer alle leerlingen getikt zijn of na een vooraf afgesproken tijd.

Hoe ziet het eruit?



Variatie

Makkelijker

- Kies meerdere tikkers en begeleiders uit.
- De power-ups mogen meerdere keren worden gebruikt
- Maak het spelveld kleiner.

Uitdagender

- De tikkers mogen niet met de andere tikkers praten.
- De verstopte mensen kunnen opdrachten uitvoeren en zo een power-up voor de tikker wegspelen.

Streep voor streep

Wie maakt de mooiste en snelste krijtbaan?

Materiaal

- Stoepkrijt
- Stopwatch
- Muziek voor extra sfeer

Groep 1 t/m 6

Alle deelnemers

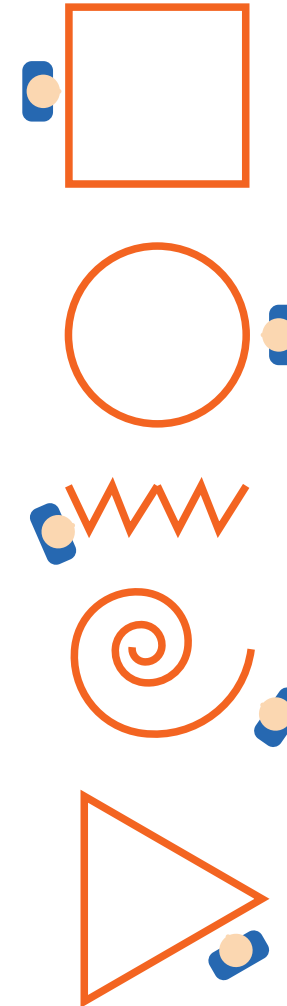


SCAN EN SPEEL:
DE ZAPPSPORT TWIST

Hoe speel je dit spel?

- Verdeel de groep in teams van 4-6 kinderen.
- Elk team krijgt 3 minuten om verschillende lijnen, figuren en vormen op de grond te tekenen met stoepkrijt.
- Bij elk figuur of vorm moeten de kinderen een specifieke opdracht uitvoeren, bijvoorbeeld:
 - **Vierkant:** hinkel van je rechter- naar linkerbeen voor vijf stappen naar voren en terug.
 - **Cirkel:** spring als een kikker van de ene kant naar de andere.
 - **Zigzaglijn:** twist je lichaam terwijl je van de ene naar de andere kant beweegt.
 - **Spiraal:** draai 3 keer om je as voordat je verdergaat.
 - **Driehoek:** show je mooiste dansmove!
- Na het voltooien van de opdracht rennen ze terug naar hun team en geven ze de volgende speler een high five, waarna die aan de beurt is. De overige kinderen kunnen in de tussentijd een grote Nederlandse vlag kleuren met krijt.
- Het team dat als eerste het hele parcours heeft afgelegd en alle opdrachten heeft uitgevoerd, wint het spel.

Hoe ziet het eruit?



Variatie

Makkelijker

- Maak het parcours korter, zodat het minder tijd kost om het te voltooien en kinderen sneller aan de beurt komen.
- Maak de opdrachten eenvoudiger, bijvoorbeeld:
 - Vierkant: loop langzaam naar het midden en terug.
 - Cirkel: draai een rondje en waai met je armen.
 - Rechte lijn: loop recht vooruit met je handen op je heupen.

Uitdagender

- Plaats enkele obstakels (bijvoorbeeld kegels of hoepels) die de teams moeten vermijden of waarover ze moeten springen tijdens het parcours.
- Voeg een 'mystery box' toe met raadsels, die de kinderen moeten oplossen voordat de volgende mag starten.

Koningsspelen moves

Scholen die deelnemen aan de Koningsspelen kunnen gebruikmaken van de 'Koningsspelen Moves'. Met deze beweegtussendoortjes worden bewegen en leren in de klas gecombineerd. En dit leidt weer tot meer leerplezier!

Ook dit jaar hebben we samen met Lucia Marthas energizers voor in de klas gemaakt. Met deze nieuwe energizers kan je in én met de klas even lekker bewegen tussen de lessen door.

Dit zorgt niet alleen voor een goede energie in de klas, maar ook voor een betere concentratie.

Je kunt ze gebruiken hoe en wanneer je wilt. Het hele schooljaar door. Leuk en eenvoudig voor jou!

Veel beweegplezier!



Ontdek de nieuwe moves op
Koningsspelen.nl/energizers



Razende Koning(in)

Verover de schijven van de tegenstander en scoor de meeste punten.

Materiaal

- Kleine rubberen bal
- Genummerde schijven (6)
- Gekleurde lintjes

Groep 3 t/m 8

Alle deelnemers



SCAN EN SPEEL:
DE ZAPPSPORT TWIST

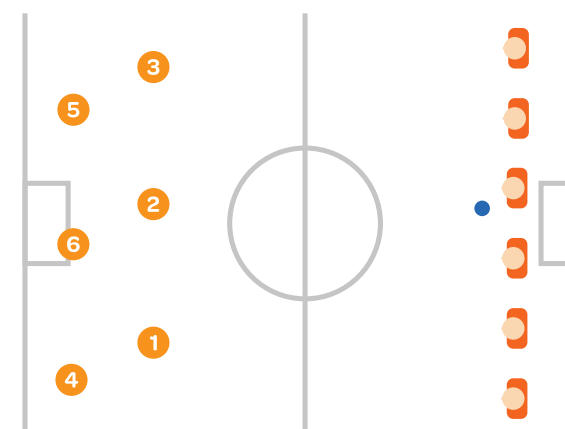
Hoe speel je dit spel?

- Verdeel de groep in twee teams en leg de zes genummerde schijven verdeeld door de zaal.
- Het ene team moet proberen om de schijven te stelen. Het andere team moet de schijven beschermen door de tegenstander af te tikken.
- Wanneer alle schijven zijn veroverd of wanneer iedereen is getikt, zijn ze door naar de volgende ronde.
- In de volgende ronde worden de schijven die zijn veroverd neergelegd op de grond. Het is nu aan team 1 om de bal naar de overkant te gooien en deze te laten landen op een genummerde schijf.
- Het nummer op de schijf staat voor het aantal punten dat het team scoort. Na een x aantal worpen stopt de ronde en is het andere team aan de beurt.

Hoe ziet het eruit?



Ronde 1



Ronde 2

Variatie

Makkelijker

- Laat i.p.v. het hele team, maar de helft van het team een tikker zijn.
- Maak de afstand tot de genummerde schijven bij het gooien, kleiner.

Uitdagender

- Laat het tikkende team eerst de schijven verstoppen door attributen toe te voegen aan het speelveld.
- Voeg attributen toe in de gooilijn naar de genummerde schijven.

Koninklijke koordans

Wie kan het snelst het koninklijke koord oversteken?

Materiaal

- Tape
- Pionnen/pins
- Jumping ball set
- Obstakels zoals een kleine mat, hoepel en/of banken

Groep 1 t/m 6

Alle deelnemers

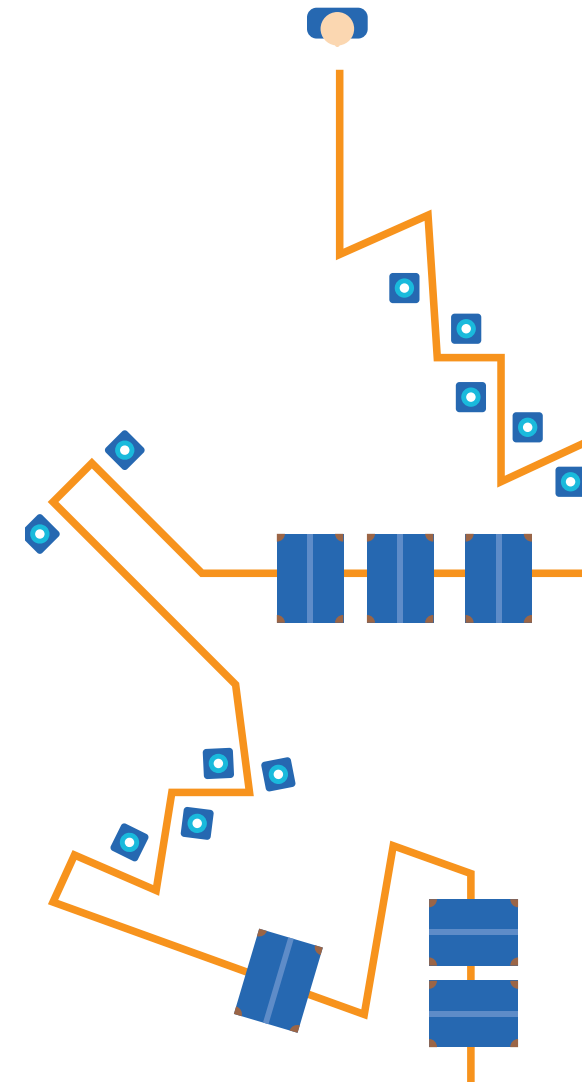


SCAN EN SPEEL:
DE ZAPPSPORT TWIST

Hoe speel je dit spel?

- Verdeel de groep in twee gelijke teams.
- Maak een parcours met tape op de grond, zoals een koord bij koorddansen. Het parcours kan bestaan uit bijvoorbeeld een zigzag pad of bochten. Zet pionnen op de juiste plekken waar de kinderen van richting moeten veranderen, een rondje draaien of ergens overheen moeten springen.
- De spelers moeten het parcours afleggen en de obstakels vermijden, terwijl ze de kleine bal hooghouden met de jumping ball set.
- Het team dat het snelst het parcours aflegt zonder de pionnen te raken of van de tape lijn af te wijken, wint!

Hoe ziet het eruit?



Variatie

Makkelijker

- Maak het parcours kort en houd de obstakels eenvoudig.

Uitdagender

- Voeg naast obstakels ook spelers van het andere team toe, die een obstakel lastiger kunnen maken.
- Maak de obstakels groter waarbij er nog meer om goede coördinatie wordt gevraagd.

Baila bailalaa

KINDEREN
VOOR KINDEREN



Ooooooh
Iedereen goed opgelet
Ooh, ooh!
Zwaai je armen van links naar rechts!
Ooh, ooh!
Ja iedereen goed opgelet
Ooh, ooh!
zwaai je armen van links naar rechts!
Un, dos, tres!

REFREIN

Kom we dansen
Baila baila bailalaa
Met z'n allen
Baila baila baila baila
Baila bailalalaa

Wat een feest, kijk om je heen
We dansen op de maat of je nu zit of staat
In de klas of op de straat
Zolang je maar beweegt, ja dat is waar het om gaat

Iedereen goed opgelet
Ooh, ooh!
Zwaai je armen van links naar rechts!
Ooh, ooh!
Ja iedereen goed opgelet
Ooh, ooh!
Zwaai je armen van links naar rechts!
Un, dos, tres!

Muziek: Willem Laseroms & Arthur Stoker
Tekst: Lucia Marthas

REFREIN

Kom we dansen
Baila baila bailalaa
Met z'n allen
Baila, baila, bailalaa (Ooh)
Iedereen, kom erbij
Dansen we samen ja
Baila baila baila baila
Baila bailalalaa

Ooh weejoh
Baila bailalalaa
Ooh weejoh
Baila bailalalaa

Voel het ritme, ja elke dag
Kies je eigen favoriet
Zwemmen, tennis, atletiek
Of ga dansen maak een twist
'Ja want hiervan word je fit'
Bewegen kent geen taal, je maakt zelf je verhaal

Iedereen goed opgelet
Ooh, ooh!
Zwaai je armen van links naar rechts!
Ooh, ooh!
Ja iedereen goed opgelet
Ooh, ooh!
Zwaai je armen van links naar rechts!
Un, dos, tres!

REFREIN

Kom we dansen
Baila baila bailalaa
Met z'n allen
Baila, baila, bailalaa (Ooh)
Iedereen, kom erbij
Dansen we samen ja
Baila baila baila baila
Baila bailalalaa

Prrrraaaaai!
Baila baila
Iedereen, kom erbij!
Baila baila
Freeze & go!
Baila baila ^{3x}
(Oooooohhhh...) Un, dos, tres!

REFREIN

Kom we dansen
Baila baila bailalaa
Met z'n allen
Baila, baila, bailalaa (Ooh)
Iedereen, kom erbij
Dansen we samen ja
Baila baila baila baila
Baila bailalalaa

Ooh weejoh, baila bailalaa ^{2x}
Iedereen kom erbij
Dansen we samen ja
Baila baila baila baila
Baila bailalalaa



Bedankt!

Wij bedanken al onze trouwe sponsors die het elk jaar weer mogelijk maken om de Koningsspelen te organiseren en al onze partners die ons elke editie weer ondersteunen.

Op welke manier dan ook!

Vele partners en sponsors zijn er al sinds de start in 2013 bij.

Samen gaan we voor een sportieve, gezonde en verbonden samenleving.

JUMBO

**KINDEREN
VOOR KINDEREN**

**ZAPP
SPORT**

Ministerie van Onderwijs, Cultuur en
Wetenschap

Ministerie van Volksgezondheid,
Welzijn en Sport



Pantar
Waarde in werk

INTERIMAGE
PROMOTIONAL PRODUCTS & CONCEPTS

JOG gezonde jeugd
gezonde toekomst

GEZONDE
SCHOOL

**kenniscentrum
sport & bewegen**

Founding Fathers



Colofon

© Koningsspelen | Den Haag, maart 2025

Uitgave Koningsspelen, Saturnusstraat 60 – Unit 46,
2516 AH Den Haag

Tekst en redactie Koningsspelen

Fotografie Roos Pierson, Sebastiaan Nederhoed

Ontwerp & illustratie Studio TOMIS



Over de Koningsspelen

De Koningsspelen zijn een sportief Oranjefeest waar gemiddeld 1,3 miljoen kinderen afkomstig van 6.300 scholen in het primaire onderwijs in Nederland, het Caribisch deel van het Koninkrijk en Nederlandse scholen in het buitenland aan meedoen.

In 2013 zijn de Koningsspelen voor het eerst georganiseerd in het kader van de inhuldiging van Koning Willem-Alexander met als doel kinderen in het primaire onderwijs en hun ouders te laten zien dat samen goed ontbijten en actief bewegen belangrijk, maar vooral ook heel leuk is. Sindsdien zijn de Koningsspelen een jaarlijks terugkerend evenement.

www.koningsspelen.nl