

### 1/ Hamertjes spel



Met een hamertje verdedigt elke speler zijn doel. Tegelijkertijd tracht hij het knikkertje in het doel van één van zijn tegenstanders te stoten. Naast aangepaste hamertjes, werden de twee doelen gereduceerd tot één per speler.

Bestaat uit : 4 aangepaste hamertjes, 1 knikker, 1 hamertjesspel. (76x76x9cm)

### 2/ Mannetjesspel

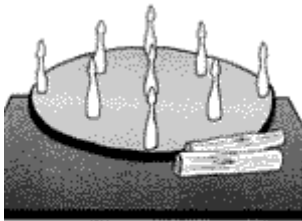


Met het houten bolletje tracht men, door nauwkeurig mikken, zoveel mogelijk mannetjes achterover te doen vallen. Elk mannetje heeft een eigen puntenwaarde. Het kleine loden bolletje maakte plaats voor een wat groter houten.

Bestaat uit : 1 mannetjesspel met galg en houten bolletje. (47x60x85cm)

Nodig : 1 tafel.

### 3/ Pickspiel



Bij dit Duitse werpspel wordt een werphout naar de kegeltjes geworpen. Het werphout moet de kegeltjes rechtstreeks raken, waarbij het kegeltje vooraan eerst afgegooid dient te worden vooraleer andere kegels op een geldige wijze omver gegooid kunnen worden. Door de kleinere afmetingen van het pickspiel kan er gemakkelijker gescoord worden.

Bestaat uit : 2 werphouten, 9 kegels, 1 pickspiel. (98x85x4cm)

Tip : Wordt gebruikt op een niet verharde ondergrond bv. gras, afgebakend terrein.

### 4/ Sjoelbak



De schijven worden in drie beurten naar de poortjes achteraan in de sjoelbak geschoven. Wie zijn schijven gelijkmatig over de vier vakjes kan verdelen, verdubbelt zijn score voor die reeks. De doelen met de poortjes kunnen dichtbij of veraf geplaatst worden. De grootte van de poortjes kan variëren.

Bestaat uit : 30 sjoelschijven, 1 sjoelbak. (205x41x07cm)

Nodig : 1 of 2 tafels of 2 schragen.

## 5/ Tonspel

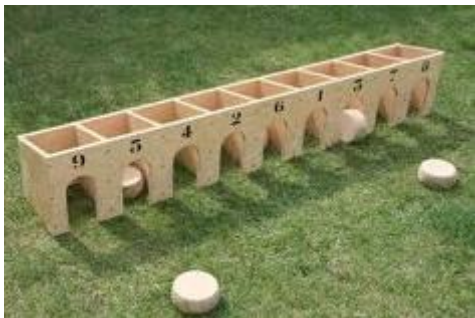


De schijven worden één na één naar de openingen in het tonspel gemikt. Elke schijf die in een opening verdwijnt, levert de aangeduide puntenwaarde op. De openingen zijn groter dan bij de gewone ton.

Bestaat uit : 12 schijven, 1 tonspel. (70x58x38cm)

Nodig : 1 tafel of 2 schragen.

## 6/ Trou-Madamme



Tracht de vijf bolletjes in evenveel beurten achter de luikjes van de poortjes te doen verdwijnen. Elk poortje heeft een eigen puntenwaarde. De ronde bolletjes en de grotere poorten vergemakkelijken het spel.

Bestaat uit : 5 ronde bolletjes, 1 trou- madame. (155x27x26cm)

## 7/ Eggeschieten



Vanop 3 meter of meer gooit men de schijven naar de “egge”, waarbij men zoveel mogelijk punten tracht te scoren. Een variante is het meetschieten, hierbij wordt naar een meet of lijn gemikt.

Bestaat uit : 10 schijven, 1 “eg” (87x75x10cm)

## 8/ Knikkerhuisje



Bij het knikkerhuisje tracht men zoveel mogelijk knikkers in het huisje te laten verdwijnen, waarbij elk deurtje een andere puntenwaarde heeft.

Bestaat uit : een zakje knikkers en een knikkerhuisje. (60x11x18cm)

## 9/Steltlopen



Op de stelten tracht je zolang mogelijk het evenwicht te bewaren of, om ter eerste een afstand of parcours af te leggen. Voor beginners zijn er de loopblokjes en de blokstelten, anderen kunnen de lage of hoge stelten uitproberen.

Bestaat uit : 1 paar blokstelten

## 10/ Zwierbol



De stoffen bol wordt naar de kegels geslingerd. Alleen de kegels die in de heengaande beweging van de bol omver vallen scoren punten.

Bestaat uit : 1 houten bol, 9 kegels, 1 galg (210) met plateau (71x71x3cm)

## 11/Hoefijzerwerpen



De kunst van dit spel bestaat erin zoveel mogelijk hoefijzers netjes rond de staak te werpen. Wil je punten scoren dan dient een hoefijzer volledig rond het paaltje te liggen.

Bestaat uit : 10 hoefijzers, 1 metalen staak.

## 12/Krulbol



Man tegen man of in twee ploegen worden de afgeschuinde bollen zo kort mogelijk bij het paaltje gebold. Elke bol dichterbij de staak dan een bol van de tegenpartij levert een punt op.

Bestaat uit : 6 hout krulbollen, 2 paaltjes.

## 13/Pierbol



In twee beurten tracht men zoveel mogelijk kegels te vloeren met de pierbol, waarbij je steeds voorbij de "zot" of tiende kegel moet spelen.

Bestaat uit : 1 pierbol, 10 kegels.

## 14/Board Quoits



Mik de 6 rubberen schijven naar het speelbord dat op de grond geplaatst wordt. De opening in het midden brengt de meeste punten op. Met de schijf op de lijn of naast het bord wordt niet gescoord.

Bestaat uit : 6 schijven, 1 board quoits (51x51x14cm)

### 15/Stangenbiljart



De biljartbol wordt bij het Hollandse tafelbolspel door het naar buiten bewegen van twee stangen zover mogelijk naar voren gebracht. Valt de bol door beide stokken heen, tellen de punten van het vak waarin hij terechtkomt

Bestaat uit : 1 bol, 1 stangenbiljart (140x45x15cm)

### 16/Ballo Smitto



Vanop een afstand tracht je de balletjes door de openingen van het bord te werpen. Je scoort telkens als je een bal door de opening werpt.

Bestaat uit : 20 balletjes, 1 ballo smitto (120x80x4cm)

## 17/Klimbak



Door aan de touwtjes te trekken probeer je het houten balletje zo hoog mogelijk te laten klimmen.

Hoe hoger je met het balletje geraakt, hoe hoger je score. De opening waar het balletje terecht komt bepaalt je score.

Bestaat uit : 1 plastic balletje, 1 klimbak (103x63x6cm)

Nodig : 1 tafel of 1 paar schragen.

## 18/Labyrint



Samen probeert men de hoogste score te behalen met de bol te laten rollen door het stratenlabyrint.

Bestaat uit : 1 bol, 1 labyrint (105x115x15cm)

## 19/Rekker trekker



Elke speler schiet met de rekker zo vlug mogelijk zijn schijven door het poortje naar de andere helft van de bak. Wie als eerste al zijn schijven op de speelhelft van zijn tegenstander krijgt, wint.

Bestaat uit : 10 houten schijven, 1 rekker – trekkerspel (123x63x3cm)

Nodig : 1 tafel.



**Voor ontvangst aangeduide volkssportspelen**

*Handtekening, datum en naam ontlener:*

*Eventuele opmerkingen bij afhaling:*