

**RESERVEER
ONLINE:**

**[https://webshop
eeklo.recreatex.
be](https://webshop.eeklo.recreatex.be)**



UITLEENDIENST VOLKSSPELEN SPORTDIENST

**KEUZE UIT
60
VOLKSSPELEN
VOOR JONG
EN OUD!!**



REGLEMENT - GEBRUIKSVOORWAARDEN

Artikel 1: **Locatie-contact** Sportpark – B.L.Pussemierstraat 157 – 9900 Eeklo – 09| 377 61 27 – sport@eeklo.be

Artikel 2: **Tarieven**

Categorie 1: volledige vrijstelling

Organisaties van het lokaal bestuur + andere steden en gemeenten voor zover er een samenwerkingsprotocol is

Categorie 2: kortingstarief

Organisaties in samenwerking met het lokaal bestuur en organisaties ondersteund door het lokaal bestuur voor zover er een samenwerkingsprotocol is

Categorie 3: kortingstarief

Commerciële organisaties en particulieren van Eeklo

Niet-Eeklose verenigingen met een werking op grondgebied Eeklo

Categorie 4: standaardtarief

Commerciële organisaties en particulieren van buiten Eeklo

Niet-Eeklose verenigingen zonder een werking op grondgebied Eeklo

Artikel 3: **Hoe reserveren**

- Reserveren gebeurt via <https://webshopeeklo.recreatex.be> .
- Neem een optie op de materialen door ze in je winkelmandje te stoppen en klik op “plaats je bestelling”.
- Je aanvraag wordt behandeld door de sportdienst.
- Je reservatie is pas definitief als je de bevestigingsmail ontvangen hebt (dit kan enkele dagen duren).

De facturatie gebeurt automatisch op naam van de persoon die reserveert.

Reserveer je voor een bedrijf/vereniging, gebruik dan hun inloggegevens!

Artikel 4: **Ontleningsperiode**

Alle tarieven gelden voor een ontlening van 1 dag. Een weekend wordt gelijkgesteld aan 1 dag.

Bij een ontlening van meer dan 1 dag wordt het standaardtarief vermenigvuldigd met het aantal dagen dat het materiaal gehuurd wordt. Materialen die niet teruggebracht werden op de afgesproken dag worden beschouwd als verhuurd.

Artikel 5: **Materiaal afhalen / terugbrengen**

Locatie: Sportpark – B.L.Pussemierstraat 157 – 9900 Eeklo. Meld je aan aan de balie.

Tijdstip: algemene regel	AFHALEN	TERUGBRENGEN
Ontlening voor 1 weekdag	Dag voordien vóór 17u	Dag erna vóór 17u
Ontlening tijdens weekend	Op vrijdag vóór 17u	Op maandagvoormiddag

Artikel 6: **Betaling huursom**

De betaling van het ontleende materiaal wordt gefactureerd volgens categorie 1-2-3-4 (zie art.2)

Artikel 7: **Annulatiekost**

Indien de gebruiker de geplande ontlening op minder dan een week voor de afhalingsdatum annuleert wordt een annuleringsvergoeding van 50% van de gebruikersvergoeding aangerekend. Indien het materiaal niet wordt opgehaald zonder schriftelijk bericht wordt 100% van de gebruikersvergoeding aangerekend.

Artikel 8: **Beschadigd / verloren materiaal**

De ontleners is verantwoordelijk voor alle schade die vastgesteld wordt na de ontleningsperiode. Deze schadekost zal dan ook aangerekend worden.

Artikel 9: **Wanbetaling – gevolgen**

Indien bij wanbetaling de aanmaningsprocedure opgestart wordt, kan de ontleners niet langer materiaal ontlene tot de verschuldigde bedragen zijn betaald.

Artikel 10: **Verantwoordelijkheid – aansprakelijkheid**

De ontleners is vanaf het moment waarop hij het materiaal ontvangt, aansprakelijk voor verlies van- en schade aan het materiaal.

Bij het ontvangen van beschadigd materiaal dient de ontleners dit onmiddellijk te melden aan een personeelslid van de sportdienst, zo niet is de schade ten laste van de ontleners.

De ontleners verbindt er zich toe het ontleende materiaal in geen geval verder te verhuren aan derden.

Lokaal bestuur stad Eeklo kan onder geen enkel beding verantwoordelijk worden gesteld voor ongevallen of schade die het gevolg zijn van gebruik van het ontleende materiaal.

PRIJSLIJST – PRAKTISCH OVERZICHT

OMSCHRIJVING	BESCHIKBAAR	AFMETING IN CM	compact vervoer?	CAT 1	CAT 2	CAT 3	CAT 4	PAG.
AQUARIUM	1	75x65	ja	0,00	4,30	8,50	10,10	5
BEERTJE EVENWICHT	1	85x45		0,00	4,30	8,50	10,10	5
BLIKWERPEN	2 sets	1set=12 blikken+6 zakjes		0,00	3,20	6,40	7,40	5
BOOMBER	1	28x28x60		0,00	4,30	8,50	10,10	5
CLOWNWERPEN	1	125x50		0,00	4,30	8,50	10,10	5
DERBY	1	85x75		0,00	4,30	8,50	10,10	5
DOE DE DEUR DICHT	1	75x65		0,00	4,30	8,50	10,10	5
DOPSPEL	2	30x30		0,00	3,20	6,40	7,40	6
FLIPPER	1	60x40		0,00	4,30	8,50	10,10	6
HALLOWEEN	1	60x72x65	ja	0,00	4,30	8,50	10,10	6
HAMERTJESPEL	2	80x80		0,00	5,30	10,60	12,70	6
HOEFIJZERWERPEN	2			0,00	4,30	8,50	10,10	6
INDOOR BOULES	1	Mat=2mx7m		0,00	8,50	16,90	20,10	6
KAZENSPEL	1	65x60x92	ja	0,00	5,30	10,60	12,70	6
KEGELEN	1			0,00	4,30	8,50	10,10	7
KLOMPENDANS	1	100x200	ja	0,00	5,30	10,60	12,70	7
KNIKKERFLIPPER	1	120x55		0,00	4,30	8,50	10,10	7
KNIKKERMIKKEN	1	75x65		0,00	4,30	8,50	10,10	7
KOERSBAL	1	Mat=2mx8m		0,00	8,50	16,90	20,10	7
KRUIWAGENRACE	1 set van 2			0,00	4,30	8,50	10,10	7
MAGNESIA	1	75x65	ja	0,00	4,30	8,50	10,10	7
MINI-TAFELHOCKEY	1	57x135		0,00	4,30	8,50	10,10	8
MUIZENVAL	1	100x50		0,00	4,30	8,50	10,10	8
MIKADO	1			0,00	4,30	8,50	10,10	8
PAGSCHIETEN	1			0,00	4,30	8,50	10,10	8
PEETJESPEL	2	50x30x90		0,00	4,30	8,50	10,10	8
PEETJES RINGWERPEN		100x100		0,00	4,30	8,50	10,10	8
PETANQUE OUTDOOR	2			0,00	4,30	8,50	10,10	8
PIERBOL	1			0,00	4,30	8,50	10,10	9
PIETJESBAK	2	38x38		0,00	4,30	8,50	10,10	9
PINBALL	1	120x65		0,00	4,30	8,50	10,10	9
PLATTE BOL	1			0,00	4,30	8,50	10,10	9
PLUIMPIE	1	130x70		0,00	5,30	10,60	12,70	9
PUDEBAK	1	43x53x73		0,00	5,30	10,60	12,70	9
RATTEFALLEN	1	75x65		0,00	4,30	8,50	10,10	9
REACTION	1	180x120	ja	0,00	5,30	10,60	12,70	10
REKKERTREKKER	1	62x120		0,00	5,30	10,60	12,70	10
RINGSTEKEN	1			0,00	4,30	8,50	10,10	10
RINGWERPEN HOLLANDS	1	50x50		0,00	5,30	10,60	12,70	10
RIO	1	55x30		0,00	4,30	8,50	10,10	10
SCHUIFTAFEL	2	215x45		0,00	4,30	8,50	10,10	10
SJOELBAK	6	184x42 / 208x42		0,00	4,30	8,50	10,10	10
SKIRACE	1 set van 2 paar	110 lang		0,00	4,30	8,50	10,10	11
SPEEDBOOTRACE	1	110x52		0,00	4,30	8,50	10,10	11
STELTLOPEN	4 sets van 2 paar	# lengtes		0,00	4,30	8,50	10,10	11
STOPSCHIETEN	1			0,00	4,30	8,50	10,10	11
STRUIFVOGEL	1	50x52x180	ja	0,00	8,50	16,90	20,10	11

TAFELHOCKEY	2	180x80		0,00	4,30	8,50	10,10	11
TAFELKEGELSPEL	3	50x85x100	ja	0,00	4,30	8,50	10,10	11
TONSPEL	3	67x85x28		0,00	4,30	8,50	10,10	12
TOPTAFEL	2	68x68		0,00	4,30	8,50	10,10	12
TOREN VAN PISA	1	100x100x80	ja	0,00	5,30	10,60	12,70	12
TOUWTREKKEN	1	20m lang		0,00	4,30	8,50	10,10	12
TROU MADAME	3	150x25x25		0,00	4,30	8,50	10,10	12
VIER OP EEN RIJ	1	150x150		0,00	5,30	10,60	12,70	12
VLOERBOL	1			0,00	4,30	8,50	10,10	12
VOGELPIK	3	70x50		0,00	4,30	8,50	10,10	13
WIEBELBAK	1	50x120x130	ja	0,00	5,30	10,60	12,70	13

CATALOGUS IN BEELD



AQUARIUM speeltafel in kist / 5 hengels / 20 pionnen

Zo snel mogelijk de 5 pionnen met de hengel naar het speeltafelau brengen en daarna weer terugplaatsen in dezelfde volgorde. Het verplaatsen mag alleen met de hengel. Men scoort indien de pion rechtop in de inspring is geplaatst. Het spel is beëindigd als één van de spelers de 5 pionnen naar het middenvak en op de juiste manier terug heeft gebracht naar de startplaats. Van de andere spelers wordt het aantal punten van de verplaatste pionnen geteld.



BEERTJE EVENWICHT 1 beertje met looppatroon / 1 steunvoet / 3 houten bolletjes

Via concentratie en balans de 3 houten bolletjes in de vakjes rollen.



BLIKWERPEN 1 set=12 blikken + 6 pittenzakjes

De speler probeert met de pittenzakjes zoveel mogelijk blikjes omver te werpen. Er kunnen 2 opstellingen van 6 blikken en 3 pittenzakjes gemaakt worden.



BOOMBER 1 kleurendobbelsteen / 3x15 blokken

De bedoeling is de blokkentoren zo hoog mogelijk te bouwen zonder dat deze omvalt. Bij het begin zijn de blokken in lagen van 3 om en om gestapeld. In elke laag moet 1 oranje, 1 zwarte en 1 blanke blok worden neergelegd. Van de kleuren die de speler gooit moet hij een blok uit de stapel nemen (bovenste 2 niet). Gooit hij 2 kleuren dan pakt hij van elk kleur 1 blok. De blokken worden telkens verder gestapeld. Degene die tijdens het blokken uithalen of stapelen de toren laat omvallen is de verliezer.



CLOWNWERPEN clownstandaard / 6 balletjes

Werp de balletjes één voor één door de gaten. Werpafstand is 2m50. De winnaar is de deelnemer met de meeste balletjes in het net.



DERBY renbaan / 6 paarden / 6 dobbelstenen / 6x6 w wedbordjes

Elke persoon wedt minimaal op 1 paard en neemt van dat paard een wedbordje. De dobbelstenen worden allemaal tegelijk opgegooid. Voor elke dobbelsteen die het puntenaantal van een renpaard laat zien, mag dat paard een plaats vooruit. Wie als eerste de finish bereikt, is de winnaar.



DOE DE DEUR DICHT 1 speelbord / 2 dobbelstenen

In het begin van het spel zijn alle getallen zichtbaar. Om beurt wordt met de dobbelsteen gegooid. Aan de hand van de gegooiden ogen worden de deuren gesloten. Degene die als eerste geen deurtje meer kan sluiten heeft de set verloren.



DOPSPEL 1 tolletje / 10 bolletjes / 1 dopspeel

Door het tolletje aan het draaien te brengen worden de kleine bolletjes weggeschoten. Komen ze in één van de gaatjes van het dopspeel terecht, dan leveren ze de speler punten op.



FLIPPER 2 knikkers / 1 speelbord

Flipper er maar op los. De score via de schuifblokjes bijhouden



HALLOWEEN plateau met halloweenkop / standaard / 6 balletjes

Werp de balletjes één voor één door de neus, ogen en mond. Werpafstand is 2m50. De winnaar is de deelnemer met de meeste balletjes in het net.



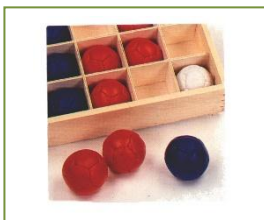
HAMERTJESPEL 4 hamertjes / 1 knikker / 1 hamertjesspel

Met één hamertje verdedigt elke speler zijn doel. Tegelijkertijd tracht hij de knikker in het doel van één van de tegenstanders te stoten. Dit spel is bestemd voor maximum 4 spelers.



HOEFIJZERWERPEN 10 hoeftijzers / 1 metalen staak

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



INDOOR BOULLES speciale indoor-boules mat van 2m op 7m / doos met 7 rode en blauwe lederen ballen / 1 wit balletje

Ploeg 1 neemt de rode ballen, ploeg 2 de witte ballen.

De eerste speler werpt het kleine witte balletje op de mat. De bedoeling van het spel is om uw eigen bal zo dicht mogelijk bij de witte bal te werpen. De volgende speler is nu aan de beurt.



KAZENSPEL 1 speelbord met touwen / 1 houten bolletje

Leg de muis op de startpositie, neem de twee buitenste touwtjes in de hand en trek zo de knikker omhoog. De winnaar is degene die de knikker in een zo hoog mogelijk gat laat vallen.



KEGELEN 9 houten kegels / 1 kegelbal

In één of meerdere beurten tracht je zoveel mogelijk kegels te vloeren met de zware kegelbol.



KNIKKERFLIPPER 1 standaard met obstakels / 10 knikkers

Dit originele nostalgische flipperspel is een zeer leuk spel om uw vrienden uit te dagen om een zo hoog mogelijke score te halen.



KLOMPENDANS 1 standaard met klompen / 6 balletjes

De speler tracht de 6 jongleerballetjes van ongeveer 2m afstand in de klompen te werpen.



KNIKKERMIKKEN 1 speelbord / 4 geleiders / 12 stalen knikkers

De geleiders aan de daarvoor bestemde oogjes haken. Steeds 1 knikker op de geleiders leggen. De speler probeert de knikker in het putje te laten vallen door de geleiders open te doen. Degene die het eerst 6 knikkers in het putje heeft, is de winnaar.



KOERSBAL speciale koersbalmat van 2m op 8m / doos met 8 koersballen / meetlint

Wie rolt zijn bal het dichtst bij de witte bal? De speler na u mag uw bal weer wegslaan om zelf dichterbij te komen.



KRUIWAGENRACE 1 set van 2 wielen

Persoon 1 staat in kruiwagenstand met de handen vast aan het wiel. Persoon 2 neemt de benen vast van persoon 1. Beide koppels vertrekken achter de lijn. Wie is het snelst aan de overkant?



MAGNESIA speeltafel in kist / 2 standaards met magneet / 3 verschillende ringen

Elke speler probeert zo snel mogelijk de 3 ringen uit de gleuf te halen met de magneet, 1 per beurt, om deze dan om één van de haakjes te leggen. Men begint bij de grote en eindigt met de kleine ring. Men scoort als het ringetje om één van de haakjes is geplaatst. Het spel is gedaan als één van de spelers alle drie de ringen om de haakjes heeft geplaatst. Van de tweede wordt het aantal punten van de goedgeplaatste ringen geteld.



MINITAFELHOCKEY 2 schuifdiscussen / 1 sjoelbakschijf / 1 speeltafel

Het spel wordt gespeeld met 2 spelers. Iedere speler krijgt een schuifdiscus waarmee hij zijn doel verdedigt. Onderling wordt uitgemaakt wie begint. De schijf wordt op de stip gelegd en men probeert door een schuifbeweging van de discus te scoren bij de tegenstander.



MUIZENVAL 1 speelbord / 2 kokers / 6 kegels / 2 balletjes

Dit spel wordt gespeeld door 2 tot 4 personen. De vanger plaatst 3 kegeltjes voor de koperen stippen. De andere speler laat het houten balletje door de kokers rollen en probeert zo de kegeltjes omver te werpen. De vanger probeert de 'muis' te pakken voordat deze de kegeltjes bereikt. Iedere speler mag 3x vangen en 3x werpen. De winnaar is degene met het hoogst aantal punten.



MIKADO 40 stokken met verschillende kleuren

De willekeurig op de grond gevallen stokken oprapen, zonder de andere stokken te bewegen. De stokken hebben elk een verschillende waarde. De speler met de meeste punten wint.



PAGSCHIETEN 6 pags of knotsen / 6 palen

Twee ploegen komen tegen elkaar uit. De kunst van dit spel bestaat erin de knotsen tussen of zo dicht mogelijk bij de palen te doen belanden.



PEETJESSPEL 1 peetjesspel met galg en loden bolletje

Met het loden bolletje, bevestigd aan een touw, tracht de speler door nauwkeurig te mikken zoveel mogelijk mannetjes omver te doen vallen. Alleen zij die achterover gevallen zijn leveren punten op.



PEETJES RINGWERPEN 10 ringen / 8 peetjes

Werp de 10 ringen stuk voor stuk om de kegels op het bord. Tel het aantal punten dat u hebt behaald, bij elkaar op.



PETANQUE OUTDOOR doos met 8 zilverkleurige ballen / 1 houten balletje

Er worden 2 ploegen gemaakt. De eerste speler werpt het witte balletje. De bedoeling van het spel is om uw eigen bal zo dicht mogelijk bij de witte bal te werpen. De volgende speler is nu aan de beurt.



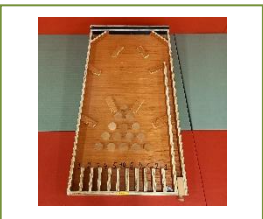
PIERBOL 1 pierbol / 10 kegels

In 2 beurten tracht de speler zoveel mogelijk kegels te vloeren met de pierbol, waarbij je steeds de 'zot' of de tiende kegel moet spelen.



PIETJESBAK 1 pietjesbak / 3 dobbelstenen

Meestal wordt er met 3 dobbelstenen gespeeld en trachten de spelers een bepaald aantal ogen te werpen waarbij de beste worp telt.



PIMBALL 1 standaard met obstakels / 10 knikers

Dit originele nostalgische flipperspel is een zeer leuk spel om uw vrienden uit te dagen om een zo hoog mogelijke score te halen



PLATTE BOL 6 platte bollen / ijzeren staak

Er wordt man tegen man of in 2 ploegen gespeeld. Elke bol die dicht bij het doel ligt dan die van de tegenpartij levert punten op. Dit spel wordt meestal gespeeld op een uitgeholde baan.



PLUIMPIE 1 standaard met wipplank / 5 pluimpjes

Schiet de 5 pluimpjes, via de wipplank, in de hoogste score. Tel de score op.



PUDEBAK 12 schijven / 1 pudebak

Het doelwit van de koperen schijven bestaat uit 6 openingen, de kikker, het rad en 2 valluikjes. Naargelang de opening waarin een schijf verdwijnt levert ze meer of minder punten op.



RATTEFALLEN speelbord / grote, middelgrote en kleine schijven

De speler probeert zoveel mogelijk stenen eruit te pakken zonder dat de dwarsbalk beweegt. De schijven hebben een verschillende puntenwaarde :groot 6 punten / middelgroot 4 punten / klein 2 punten.



REACTION 1 speelbrug / 9 stokken

Speler A trekt aan een willekeurig touwtje waardoor de stok vrijkomt uit de speelbrug en naar beneden valt. Speler B probeert de stok te vangen vooraleer die op de grond belandt. Wie heeft de meeste stokken in de hand.



REKKERTREKKER 1 wit speelbord / 10 houten schijven

Elke speler start met 5 houten schijven op zijn speelveld. De bedoeling is zo snel mogelijk uw schijven op de speelhelft van de andere te krijgen door trekbewegingen aan de elastiek. De schijf kan enkel door een smalle gleuf de andere speelhelft bereiken.



RINGSTEKEN 2 speren / 8 ringen / 2 galgen / 2 staanders / 2 balken / 2 dwarsstukken

Al fietsend tracht de speler zoveel mogelijk ringetjes aan de speer te rijgen, zonder te stoppen en zonder dat de voeten op de grond komen.



RINGWERPEN HOLLANDS 10 ringen / 1 speelbord

Werp de 10 ringen stuk voor stuk om de kegels op het bord. Tel het aantal punten dat u hebt behaald, bij elkaar op.



RIO 1 speelbord / 24 pennen / 1 dobbelsteen

Iedere speler werpt 1 keer en zet één van de 6 pennetjes in de gaatjes 1 tot en met 5 of in het bakje van de 6. Wanneer men een getal werpt waar reeds een pennetje instaat, gaat de beurt naar de andere en moet men het pennetje eruit halen en bij zich houden. De 6 mag altijd in een gaatje gestopt worden. Vanaf de tweede ronde mag men, zolang je pennetjes kan plaatsen, verder werpen. Degene die als eerste al zijn pennetjes kwijt is, is de winnaar.



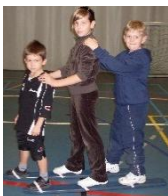
SCHUIFTAFEL 1 keu / 10 schijven / 1 schuiftafel

Man tegen man of in 2 ploegen tracht men met de keu de schijven zo kort mogelijk bij de achterste pin te schuiven. Elke schijf korter bij de staak dan een schijf van de tegenstander levert 1 punt op.



SJOELBAK 1 sjoelbak / 30 schijven

De schijven worden in 3 beurten naar de poortjes achteraan in de sjoelbak geschoven. Wie zijn schijven gelijkmatig over de 4 vakjes kan verdelen, verdubbelt zijn score voor die reeks.



SKIRACE 2 paar skilatten

Drie spelers bevestigen de voeten in de linten van de skilatten, dit is één team. Gelijktijdig wordt de rechter en de linkervoet naar voor geschoven. Probeer zo snel mogelijk een bepaalde afstand af te leggen.



SPEEDBOOTRACE speelbord / 2 boten met touw en klosje / 2x3 kegeltjes

Rol het bootje met de kegel erop snel maar voorzichtig naar u toe, zonder één kegel te laten vallen.



STELTLOPEN 2 paar stelten

Op stelten tracht de speler zo lang mogelijk het evenwicht te bewaren of om ter eerst een afstand of parcours af te leggen.



STOPSCHIETEN 1 houten stop / 9 loden schijven

De spelers werpen om beurt een schijf naar de stop, waarop de ingezette munten gestapeld zijn. Valt deze om, dan wordt gemeten wiens schijf het dichtst bij de muntstukken ligt om uit te maken wie de inzet wint.



STRUIFVOGEL 1 vogel / 3 pinnen / 1 doelblok met staander

Met een pin wordt de struifvogel zorgvuldig naar het doelblok gelanceerd. Hoe dichterbij de roos, hoe meer punten een speler scoort.



TAFELHOCKEY 2 schuifdiscussen / 1 sjoelbakschijf / 1 speeltafel

Het spel wordt gespeeld met 2 spelers. Iedere speler krijgt een schuifdiscus waarmee hij zijn doel verdedigt. Onderling wordt uitgemaakt wie begint. De schijf wordt op de stip gelegd en men probeert door een schuifbeweging van de discus te scoren bij de tegenstander.



TAFELKEGELSPEL 9 kegels / 1 tafelkegelspel

De bol wordt via de buitenzijde van het tafelkegelspel naar de kegels geslingerd. Wie in één of meerdere beurten het hoogst aantal kegeltjes kan vloeren, die wint.



TONSPEL 12 schijven / 1 tonspel

Koperen schijven worden naar de openingen in het tonspel gemikt. Elke schijf die in de holte verdwijnt levert de aangeduide puntenwaarde aan.



TOPTAFEL 1 tolletje / 1 touwtje / 15 kegels / 1 toptafel

Met een krachtige ruk aan het touwtje lanceert de speler een tolletje, dat in zijn gang over de toptafel, de kegeltjes omkeert. Alleen de omvergevalen kegels leveren punten op.



TOREN VAN PISA plateau met toren / 24 kegels / 1 dobbelsteen

Stapel de blokken op de juiste manier en verhoog de spanning nog eens extra. Wacht op de knal en tel wie de minste blokken over heeft.



TOUWTREKKEN 1 touw

Twee ploegen plaatsen zich tegenover elkaar langs het touw. Met man en macht wordt er getrokken, waarbij de sterkste ploeg zal winnen.



TROU MADAME 5 bakbolletjes / 1 trou madame

De poortjes zijn het doelwit van de bakbolletjes. De bolletjes worden in de poortjes gerold en leveren de aangeduide puntenwaarde op.



VIER OP EEN RIJ speelbord / rode en blauwe stenen

Probeer om beurten 4 stenen op een rij te krijgen. Dit kan zowel verticaal, horizontaal als diagonaal



VLOERBOL 10 vloerbolletjes

Een tegen één of in 2 ploegen tracht de speler de afgeschuinde bolletjes zo dicht mogelijk bij het doel te bollen. Elke bol dicht bij het doel dan een bol van de tegenpartij levert één punt op.



VOGELPIK **3 pijltjes / 1 ophangbord / 1 doelblok**

Bij dit alom bekende spel worden de pijltjes naar het doelblok gegooid. Hoe dicht ze bij de roos terechtkomen, hoe meer punten ze opleveren.



WIEBELBAK **standaard + stok + plateau / 6 blokken**

Zet de ronde stok in de standaard, daarop het blad bevestigen. Plaats drie blokken rechts, drie blokken links. Probeer op het blad 2 torens te maken van 3 blokken door afwisselend links en rechts een blok weg te nemen van de wiebelbak. Vallen de blokken om dan is de beurt aan de volgende speler.