

## **Verhuur Volksspelen De Ware Vrienden**

De volksspelen die op de Vlaamse kermis worden gebruikt zijn ook te huur voor andere activiteiten.

Prijs: 10 euro per spel, 100 euro waarborg Alle spelletjes moeten door de huurder zelf vervoerd worden.

Contactpersonen:

Wim Van der Motte : 0495/186655

Nadine Deca : 0497/783139

# Blikken Gooien



## Benodigheden

- 50 blikken
- 15 ballen

Zelf te voorzien:

Tafels

## Spelregels

Gooi met 3 ballen de zoveel mogelijk blikjes van uw stapel omver.

Punten : aantal blikken omver met 3 ballen

# Ringwerpen



## Benodigheden

- 3 werpringen
- Paaltjes op kruisvormige voet

## Spelregels

Ringwerpen is een werpspel waarbij zoveel mogelijk ringen over de paaltjes moeten geworpen worden. De vijf paaltjes zijn op twee latten in kruisvorm bevestigd en leveren verschillende punten op.

50 punten: middelste paaltje

30 punten: verste (bovenste) paaltje

20 punten: paaltjes uiterst links en rechts

10 punten: voorste paaltje

# Kaas met gaten



## Benodigheden

- Plank met gaten van verschillende groottes
- Koordje met handvaten en houten latje
- Balletjes

## Spelregels

1 speler

Door aan de touwtjes te trekken kan je het balletje naar boven leiden en langs de gaten door leiden. Hoe hoger je het balletje kan brengen hoe hoger je puntenaantal. Let op voor de gaatjes !

# Balblikgooien



## Benodigdheden

Blikken met verschillende maten

Houten steun

Ballen

## Spelregels

Elke deelnemer krijgt 5 ballen. Probeer zoveel mogelijk ballen in de blikken te gooien. Eén punt voor elke bal die in een blik blijft liggen. Haal jij 5/5 ?

# Geiten melken



## Benodigheden

- 2 geiten
- Stoeltjes
- Emmers
- Uier
- Melk (water)

## Zelf te voorzien:

Water

## Spelregels

2 spelers

Om het snelst de geit melken tot de uier leeg is.

De winnaar krijgt 2 punten, de verliezer krijgt 1 punt voor

zijn/haar inspanning.

## Rekker Trekker



### **Benodigheden**

Houten speelbak met rekkers een 2 speelzijden

Houten speelschijven

### **Spelregels**

#### **2 spelers**

Elke speler moet proberen met de rekker zo vlug mogelijk zijn schijven door het poortje naar de andere helft van de bak te schieten. Wie als eerste al zijn schijven op de helft van de tegenspeler gekregen heeft, wint.

Winnaar 2 punten

Verliezer 1 punten

# Ballenoctopus



## Benodigdheden

- plank met octopus erop en gaten
- ballen

## Spelregels

1 speler tegelijk.

Gooi 5 ballen door de gaten en verzamel punten.

1 punt per bal die door het gat gaat.



# Pin schuiven



## **Benodigdheden**

Houten speeltafel

Speelschijven

## **Spelregels**

2 spelers

Schuif de schijven met 1 hand het dichtst naar de pin.

Winnaar 2 punten

Verliezer 1 punt

# Labyrinth



**Benodigdheden**  
**Labyrinth spel**  
**balletje**

## **Spelregels**

### **1 speler**

Leg het balletje op het startpunt en laat het balletje rollen over de lijn door aan de knoppen te draaien aan de zijkant van de speeltafel, waardoor het speelvlak kantelt. De kunst bestaat erin om de gaten te ontwijken.

Leg parcours af in 2 minuten zonder dat het balletje naar beneden valt.

Punten : start met 10 punten, -1 per fout.

# Olifantenspel



## Benodigdheden

- 8 kegels
- Nylon kousen
- Bal
- Lijn op de grond

## Spelregels

Trek 3 lijnen op de grond met telkens 1,5 meter tussen.  
Plaats de kegels op de buitenste lijnen.

Plaats de bal in de panty en trek de panty over het hoofd van de speler. De bal kan dan rondgezwaid worden door te bewegen met het hoofd.

De speler staat over de middelste lijn met 1 voet in elk vak.  
Probeer zoveel mogelijk kegels omver te zwaaien met de bal zonder de panty, de bal of de kegels met handen of voeten aan te raken.

Punten : Aantal gevallen kegels in 5 minuten

# Boezemblazen



## Benodigdheden

Betty Boop paneel  
2 Hand-voet pompen

## Zelf te voorzien:

Ballonen

## Spelregels

Pomp om ter snelst de boezem stuk.  
Winnaar 2 punten  
Verliezer 1 punt

# Ringwerpen



## Benodigheden

Plank met paaltjes  
Werpringen

## Spelregels

Ringwerpen is een werpspel, waarbij zoveel mogelijk ringen over zes paaltjes dienen geworpen te worden. Elke ring krijgt een puntenwaarde.

# Hoefijzer gooien



## Benodigheden

Bak (met zand) en paal  
Hoefijzers

## Spelregels

Men tracht de hoefijzers te gooien zodanig dat ze rond de paal grijpen.

5 hoefijzers per beurt

Punten : aantal ijzers rond de paal

# Blikken in boom

## **Benodigheden**

Parasolvoet

boom met blikken aan een koord

ballen

## **Spelregels**

Met 5 ballen zoveel mogelijk ballen in de blikken gooien.

1 punt per bal in blik.

# Rad van Fortuin



## Benodigdheden

### Draaischijf

#### Zelf te voorzien:

Invulling van de speelvakken

## Spelregels

Draai aan de schijf en het vakje waarop de pijl staat geeft aan wat je hebt gewonnen.

De speelvakken zijn leeg. Je kan hier zelf een invulling aan geven.