

# Volksspelen

## KRULBOL

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



- 10 schuin afgeronde houten bollen
- 1 metalen paaltje

## TROU MADAME

De poortjes vormen het doelwit van de bakbolletjes. Bolletjes die in de poortjes verdwijnen leveren de aangeduide puntenwaarde op.



- 10 ronde houten bollen
- 1 spelkader met boogvormige openingen

## TONSPEL

Koperen schijven worden naar de 12 openingen in het tonspel gemikt. Elke schijf die in een holte verdwijnt levert de aangeduide puntenwaarde op.



- 1 houten bak met lade en houten plank met openingen
- 10 ronde koperen schijven (gladde schijven zonder inkervingen)

### **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.



- 10 hoefijzers
- 1 metalen staaf

### **MANNETJESPEL**

Met het loden bolletje tracht men, door nauwkeurig mikken, zoveel mogelijk mannetjes omver te doen vallen. Alleen zij die achterover gevallen zijn leveren punten op.



- 1 spelkader met bak waarin mannetjes hangen en een draad met loden bolletje

### **STOPSCHIETEN**

De spelers werpen om de 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.



- 10 grote loden schijven (grijs)
- 1 kort rood houten paaltje

### **VOGELPIK**

Bij dit alom bekende spel worden de pijltjes naar het doelblok gegooid. Hoe dichtter ze bij de roos terecht komen, hoe meer punten zij opleveren.



- 1 blok waarop de pijltjes worden gegooid
- 3 pijltjes

### **HAMERTJESPEL**

Met één hamertje verdedigt elke speler zijn twee doelen. Tegelijkertijd tracht hij de knikker in het doel van één van zijn tegenstanders te stoten.



- 1 achthoekig spelkader met nagels middenin
- 4 houten hamertjes
- doosje met knikers of grote bollen

### **SCHUIFTAFEL**

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



- 1 lang spelkader met 3 pinnen en 1 beugel
- 1 biljartstok
- 10 ronde koperen schijven met inkervingen

### **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.



- 1 lang spelkader met poortjes achteraan
- 30 ronde houten schijven

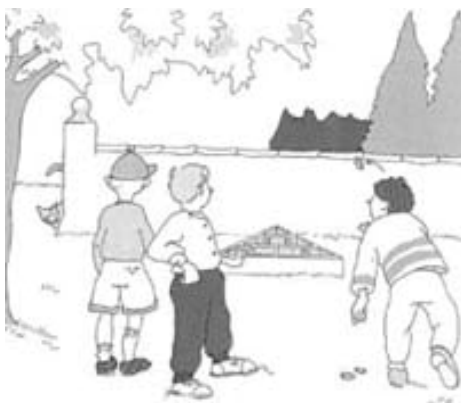
### **TOPTAFEL**

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



- 1 vierkant spelkader met poortjes in de hoeken en hindernis met poortjes in het midden
- 1 tol
- 1 koordje met stokje om rond de tol te draaien
- 15 houten kegeltjes

### **EGGESCHIETEN**



Vanop 3 meter of meer gooit men de schijven naar de "egge", waarbij men zoveel mogelijk punten tracht te scoren.

- 1 egge
- 10 koperen schijven

## SCHIJFSCHIETEN



Met de schijven tracht elke speler zoveel mogelijk 'gaaien' of houten blokjes van de kleine wip te gooien.

- 1 spelbak
- 6 koperen schijven
- 11 houten gaaien

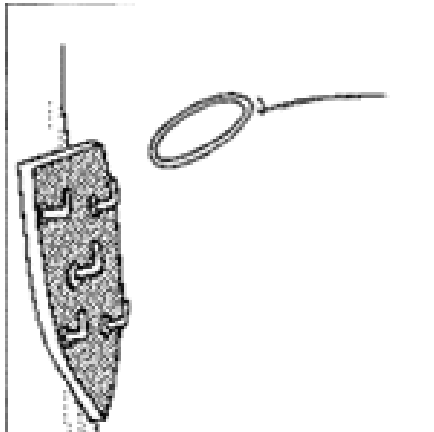
## PIETJESBAK



Meestal wordt er met drie dobbelstenen gespeeld en trachten de spelers een bepaald aantal ogen te werpen, waarbij de beste worp telt. Er bestaan talrijke variante spelvormen.

- 1 pietjesbak
- 3 dobbelstenen

## RINGWERPEN



Vanop een afstand, klein of groot, mik je de vijf ringen naar het ringwerp bord.

- 1 ringwerp bord
- 5 zwarte rubberen ringen

### SHOVE HA'PENNY



Bij dit behendigheidsspel trachten de spelers zo vlug mogelijk drie munten in elk van de negen vakjes te schuiven. Om beurt speelt elke speler 5 munten.

- 1 spelbord
- veel munten

### BALLO SMITTO



Vanop een afstand tracht je de 5 balletjes door de openingen van het bord te werpen.

- 1 spelbord
- 5 ballen

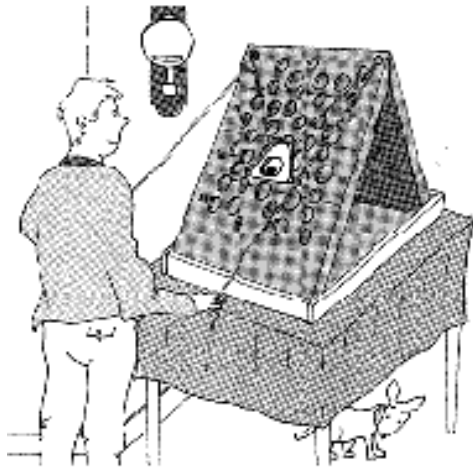
### BLIKWERPEN



Met de balletjes mik je zorgvuldig naar de blikken die opgestapeld als een toren wachten om omvergeworpen te worden.

- 6 blikken
- 3 ballen

### 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.

- 1 klimbak
- 1 houten balletje

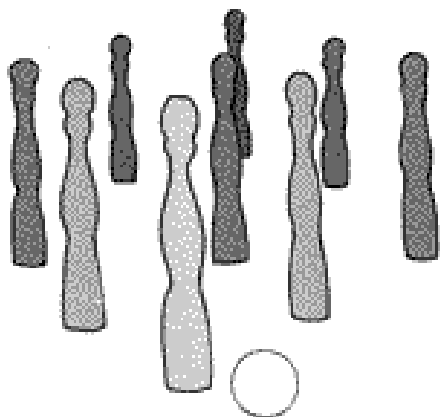
### REKKER-TREKKERSPEL



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.

- 1 spel
- 10 houten schijven

### KEGELEN



In één of twee beurten tracht elke speler zoveel mogelijk kegels omver te bollen. Kegels die bij de eerste beurt gevloerd worden blijven liggen tijdens de tweede beurt.

- 9 kegels
- 2 houten bollen

## KNIKKERSTRAAT



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

- 1 knikkerstraat
- 10 knikkers