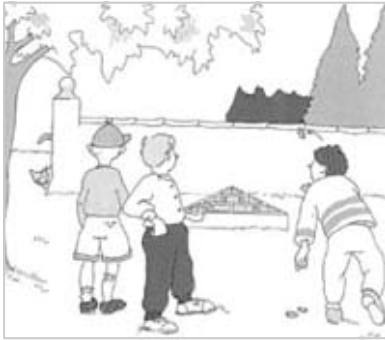


VOLKSSPORTEN



EGGESCHIETEN

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



TAFELKEGELSPEL

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

(1 tafel of 2 schragen)



KEGELEN

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

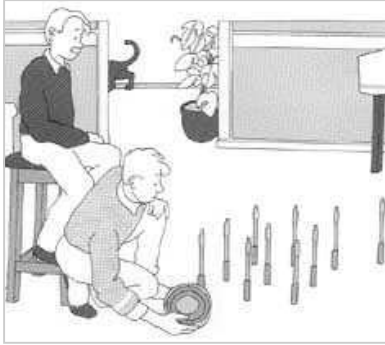
(vlakke ondergrond - opvang van de kegelbol achter de kegels)



TONSPEL

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

(vaste ondergrond)



PIERBOL

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

(een vlakke, niet te harde ondergrond van ongeveer 4 x 4 m)



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.

(2 tafels en schragen)



TROU-MADAME

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

(vlakke ondergrond)



TOPTAFEL

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

Midden is 10 punten, kring is 1 punt en hoeken is 5 punten.

(vaste ondergrond)



GAAIBOL

Met een flinke zwaai worden de bolletjes naar de gaaien of kleppen achteraan het gaaibard gebold. Elke omgevallen gaai levert punten op.

(egale ondergrond - opvang en afbakening rond het bord)



SJOELBAK

De schijven worden in twee 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 à 2 tafels of schragen)



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.

(een grasveld of niet verharde ondergrond)



HAMERTJESPEL

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

(een tafel)



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.

(niet verharde ondergrond - aarde of gras)



EENDJES VANGEN

Een speler probeert met een hengel zo veel mogelijk eendjes te vangen. Onderaan de eendjes staan de behaalde punten.

(vlakke ondergrond - elektriciteit)



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.



ZES OP ZES

Een speler gooit een dobbelsteen waarna hij een houten tapje in het genummerd gaatje steekt. De volgende gooit tevens met de dobbelsteen en steekt een houten tapje in het genummerd gaatje. Is dit nummer reeds bezet, dan is het tapje dat erin zit voor hem. Bij zes mag de speler een tapje door het middelste gaatje laten verdwijnen.



ZAKLOPEN

Beide voeten in de zak en springen maar! Om ter vlugst een bepaalde afstand afleggen, daar komt het op aan.



TOUWTREKKEN

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



STELTLOPEN

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



RAD VAN FORTUIN

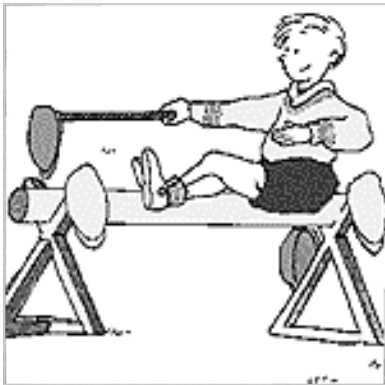
Met een flinke draai aan het rad scoort men punten, of kan je prijsjes winnen, al naargelang de plaats waar de draaischijf stilvalt.



STRUIFVOGEL

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

(niet verhuurbaar)



BLINDE MERRIE

Een speler tracht, zonder het evenwicht te verliezen of met de voeten de grond te raken, de vier petjes af en daarna weer op de uiteinden van de blinde merrie te wippen.

(niet-verhuurbaar)
