



Volksspelen:

Rattenval



Uitleg: Men laat de bal in de gleuf vallen, deze bal moet onderaan de sleuf gevangen worden onder een beker, hoe dichterbij de sleuf, hoe moeilijker en hoe meer punten.

Afmetingen: 87 x 49 x 38cm

Materiaal: houten bak, beker en 1 knikker

Tafelhockey



Uitleg: Twee spelers staan tegenover elkaar, hierbij verdedigt ieder zijn eigen doel. Dit wordt gespeeld door een schijf die over de tafel schuift. De doelen worden verdedigt met behulp van een 'stoter'.

Afmetingen: 168 x 81 cm

Materiaal: hockeytafel, 2 stoters en 1 witte schijf.

Slalom



Uitleg: Men moet een kogel met een strip om de gaten heen leiden (van boven naar beneden). De gaten hebben boven meer punten dan beneden.

Afmetingen: 61 x 57 x 14 cm

Materiaal: slalombord en 1 knikker

Bootje varen



Uitleg: Door aan een katrolletje te draaien moet men proberen het bootje zo snel mogelijk naar de overkant zien te krijgen. Hierbij moet men het poppetje niet verliezen, door te hard tegen de hindernissen aan te stoten.

Afmetingen: 122 x 28 cm

Materiaal: 1 houten bak en 6 poppetjes

Doe de deur dicht



Uitleg: Men zet alle deuren open en gooit met twee dobbelstenen. Het aantal ogen per steen of het totaal aantal ogen telt. Deze deurtjes kunnen dicht. In zo weinig mogelijk gooien alle deurtjes dicht krijgen. Of iedere speler krijgt een aantal kansen, de deurtjes die open blijven, zijn de punten

Afmetingen: 35 x 35 cm

Materiaal: houten spelbord + 2 dobbelstenen

Pitjesbak



Uitleg: Dobbelspel, tientallen varianten op internet te vinden.

Afmetingen: achthoekige houten speelbak, 38 x 38 cm

Materiaal: houten spelbord + 6 dobbelstenen

Dobbelspel :

Elke speler zet op zijn gedeelte van de rand van de pietjesbak negen verticale krijtstreepjes. Nu werpt ieder om beurt met één teerling en wie het hoogst aantal ogen gooit, begint. Daarna wordt in de wijzerrichting van de klok gespeeld tot elk aan de beurt is geweest. De speler die opgaat kan naar believen een-, twee- of driemaal werpen, telkens met de drie dobbelstenen. De beste worp telt.

Het aantal keren dat hij geworpen heeft, bepaalt het aantal worpen dat iedere speler krijgt. Is zijn eerste worp goed, dan heeft hij er alle belang bij geen tweede maal te werpen.

Hij gunt op die manier zijn tegenstrevers zo min mogelijk kansen om zijn worp te verbeteren. De waarde van een worp wordt als volgt bepaald :

- 1 oog = 100 punten
- 6 ogen = 60 punten
- 2,3,4 en 5 ogen = respectievelijk 2,3,4 en 5 punten.

Enkele mogelijke combinaties zijn :

- (3,4,5) $3 + 4 + 5 = 12$ punten
- (1,4,5) $100 + 4 + 5 = 109$ punten
- (1,1,2) $100 + 100 + 2 = 202$ punten
- (6,3,2) $60 + 3 + 2 = 65$ punten
- (1,6,5) $100 + 60 + 5 = 165$ punten
- (1,1,6) $100 + 100 + 60 = 260$ punten

De winnaar van een beurt mag in principe een streepje wegvegen. In sommige gevallen echter twee, drie of zelfs alle streepjes : liggen de drie teerlingen met hetzelfde vlak naar boven gekeerd, dan scoort men zand of sant, bijvoorbeeld zand van twee (2,2,2). Zand van zes is meer waard dan zand van vijf, deze is op zijn beurt meer waard dan zand van vier enzovoort.

Zand is in waarde net boven 260 en is goed voor het uitvegen van twee streepjes; de combinatie (6,5,4), samen 69 of soixante-neuf, overtreft zand in waarde en laat toe drie streepjes weg te vege; werpt men zand van enen (1,1,1) of drie apen en is men minstens al één streepje kwijt, dan mag men alle resterende streepjes uitvegen en is men dus uit. Er zit echter een addertje onder het gras : werpt men drie apen terwijl men nog alle streepjes heeft staan, dan is men onmiddellijk verloren en moet men een rondje betalen; bij gelijk spel tussen twee of meerdere spelers moeten zij een barrage spelen. Elke speler werpt beurtelings één teerling. Nu telt men gewoon het aantal ogen, dus zes punten voor zes ogen, een punt voor één oog. De winnaar van de barrage mag echter slechts één streepje wegvegen, ongeacht de waarde van de worp waarmee hij het gelijkspel behaalde.

Met andere woorden : ook al gooiden twee spelers in dezelfde beurt drie apen, dan nog mag de winnaar van het gelijke spel slechts één (en niet alle) streepjes wegvegen; nog een 'plaagregel' : de pechvogel die de combinatie (2,2,3) werpt, de laagst mogelijke score, zet een streepje bij. Hetzelfde geldt voor wie bij zijn worp een teerling buiten de pietjesbak ziet belanden.

Kogelspel



Uitleg: Probeer de kogel in het achterste doel te krijgen door de stangen uit elkaar te trekken.

Afmetingen: 100 x 18 cm

Materiaal: kogelbaan en knikker

Labyrint



Uitleg: Probeer zo snel mogelijk het bolletje volledig door het labyrint te sturen.

Afmetingen: 40 cm

Materiaal: houten labyrint en ijzeren kogeltje