



**DE HOGE RIELEN**



## **Volksspelenkar**

**Handleiding**

## Hoe kan ik de Volksspelenkar ontlenen?

Voor de **reservatie** van het materiaal kan je terecht **bij de dienst onthaal & info**. De kostprijs van het gehuurde materiaal wordt verrekend in je eindfactuur. Je kan dit materiaal alleen ontlenen als je ook een verblijfsaccommodatie huurt.

Je kan de Volksspelenkar **ophalen tijdens de openingsuren van de uitleendienst**. Het afhaalpunt is gelegen naast het containerpark.

We zetten de volksspelenkar voor je klaar op een **handkar**. Je kan dus gewoon te voet de kar komen halen. Bij verdere verplaatsingen kan je best de **bakfiets** meebrengen en de koffer overladen.

Voor je met de Volksspelenkar aan de slag gaat, kan je best **controleren of er materiaal ontbreekt**. De medewerkers van de uitleendienst kijken dit na elk gebruik na, maar kunnen uiteraard ook eens iets over het hoofd zien. Ontbreekt er iets of is er iets stuk, dan meld je dit voor je aan de slag gaat bij onthaal & info (014/ 55 84 10).

**Indien je iets kwijt raakt of stuk maakt**, wordt dit nadien aangerekend in de eindfactuur volgens de prijzen die je vindt in de materiaallijst.

## Wat kan ik verwachten van de Volksspelenkar?

### OPZET

Volksspelen zijn traditionele spelen die bij het grote publiek wat in de vergetelheid geraakt zijn. De eenvoudige houten spelen nodigen uit tot urenlang plezier in groep. Ook een competitie behoort tot de mogelijkheden.

### DOELGROEP

De volksspelen kunnen jong en oud plezier bezorgen. Ook vrij jonge kinderen of minder mobiele jongeren kunnen aan de meeste spelen gemakkelijk deelnemen.

### TIJDSDUUR

Je leent de Volksspelenkar uit per dagdeel. Dit volstaat om de spelen op te stellen en in kleine groepjes elk spel uit te testen. Wil je langer spelen, dan kan je de volksspelenkar voor meerdere dagdelen reserveren.

## Hoe kan ik aan de slag met de Volksspelenkar?

### LOCATIE

Je stelt de verschillende spelen op rond je paviljoen of je kampplaats. Je kan zelfs naar een open plek in het bos trekken. Bij slecht weer kan je overwegen om de volksspelen binnen in te laten doorgaan. Je hebt alleen een plek met voldoende ruimte nodig.

### GROEPSINDELING

In kleine groepjes van 3 tot 6 mensen is het nooit te lang wachten op je beurt. De groepjes kunnen elke 10 tot 15 minuten doorschuiven naar een volgend spel.

Je kan met elk groepje een begeleider mee laten gaan, die telkens kort uitlegt hoe het spel gespeeld moet worden. Maar je kan ook bij elk spel een vaste begeleider zetten en de groepjes zelfstandig laten doorschuiven. Oudere groepen kan je ook zelf de speluitleg laten lezen.

Je kan natuurlijk ook een soort van “Vlaamse Kermis” houden en de kinderen vrij van het ene naar het andere spel laten gaan.

### EXTRA TIPS VOOR DE BEGELEIDING

#### Moet er wel een winnaar zijn?

Bij volksspelen moet iedereen vooral plezier beleven. Winnen is niet echt belangrijk. Zorg er vooral voor dat iedereen zich goed voelt in de groep, voldoende aan bod kan komen, nieuwe technieken kan inoefenen, kan leren van elkaar, zich aangemoedigd voelt.

Als begeleider ben je dus best vooral hier mee bezig.

#### Scores opschrijven en competitie

Toch zin in een kleine competitie? Als je bij elk spel een begeleider de scores laat opschrijven, dan kan je nadat de groep alle spelen doorlopen heeft een totaalscore maken. De winnaar per groep wordt dan bekend gemaakt. Eventueel kunnen de winnaars het dan nog eens tegen elkaar opnemen. Voorzie eventueel nog wat tijd om vrij te spelen met de volksspelen.

#### Spelfiches

De fiches geven per spel weer welk materiaal er nodig is en hoe de opstelling er van gebeurt. Bij het spelverloop geven we 1 mogelijkheid. Neem deze enkel als voorbeeld en laat niets je weerhouden om je eigen spelregels en creativiteit te gebruiken!

## Spelfiches

### ZWIERBOL

#### Materiaal

- 1 stoffen bol
- 9 kegels
- 1 galg met plateau

#### Opstelling

Plaats het plateau met galg op een vaste, gelijke ondergrond. Zet de kegels verspreid aan de voorkant van het plateau neer. Duid met touw, krijt of een tak een lijn aan.

#### Spelverloop

Slinger van achter de lijn de stoffen bol richting de kegels.

#### Score

Enkel de kegels die in de heengaande slingerbeweging omvallen scoren punten.

Elke omgevallen kegel is 1 punt waard

Iedere speler krijgt 1 of 2 pogingen



## STOPSCHIETEN

### Materiaal

1 houten stop  
5 loden schijven

### Opstelling

Stapel 3 loden schijven op de houten stop.  
Duid met krijt of met touw de gooilijn aan.

### Spelverloop

Probeer om beurten de houten stop omver te gooien of een schijf van de houten stop te gooien. Je gebruikt hiervoor een andere loden schijf.



### Score

Een omgegoide stop levert 2 punten op. Een afgegooide schijf is goed voor 1 punt.

### Veiligheid

Zorg ervoor dat niemand in de buurt van de stop staat wanneer de deelnemers gooien met de loden schijven.

## RINGWERPEN

### Materiaal

1 bord met steunplank  
10 rubber ringetjes

### Opstelling

Plaats het bord op een tafel of op de grond.  
Duid de gooilijn aan.

### Spelverloop

Van achter de gooilijn probeer je de ringen rond de toppen op het bord te werpen.



### Score

Het cijfer bij de top geeft aan hoeveel punten een ring rond die top oplevert. Tel alle punten op en je hebt je score.

## KNIKKERHUISJE

### Materiaal

- 1 knikkerhuisje
- 1 zak met 25 knikkers

### Opstelling

Knikkeren gaat het best op een vrij gladde ondergrond zonder obstakels. Je kan het natuurlijk extra moeilijk maken door net wel op een oneffen ondergrond te knikkeren.



### Spelverloop

Ieder krijgt 5 knikkers en probeert deze in één van de poortjes van het knikkerhuisje te knikkeren.

### Score

Elk poortje van het knikkerhuisje heeft een andere puntenwaarde. Tel de punten van de poortjes waar een knikker door ging op.

## STELTLOPEN

### Materiaal

- 2 paar stelten

### Opstelling

maak een parcours met hindernissen, liefst op een niet te harde ondergrond

### Spelverloop

Elke speler legt met de stelten het parcours af zonder met de voeten de grond te raken



### Score

Iedere geslaagde poging levert 1 punt op

### Techniek

Tijdens het stappen trek je de stelten tegen je voetzolen. Tegelijkertijd klem je de bovenkant van de stelten tussen je bovenarmen en je zij of oksels.

## EGGESCHIETEN

### Materiaal

3 loden schijven

1 eg

### Opstelling

Leg de eg – dit is de driehoek die in vakjes met verschillende puntenwaarden verdeeld is- op de grond. Duid een werplijn op een afstand van minimum 2 meter.



### Spelverloop

Werp om beurt 3 schijven naar de eg van achter de werplijn.

### Score

Tel de verschillende scores van de worpen op. De scores vind je terug in de vakjes waar je loden schijven in beland zijn.

## TROU-MADAM

### Materiaal

1 trou-madam-bak

5 houten bakbolletjes

### Opstelling

Zet de trou-madam-bak op een vaste, zuivere ondergrond. Duid met krijt, een touw of een tak de gooiafstand aan.

### Spelverloop

De poortjes in de trou-madam vormen het doelwit voor de bakbolletjes

Elke speler krijgt 3 bakbolletjes en probeert de bolletjes in één van de poortjes te rollen.

### Score

Elk bolletje dat in een poortje rolt, levert het aantal punten op dat boven het poortje staat.



## PAGSCHIETEN

### Materiaal

3 pags of knotsen

1 gesjorde driepikkel

### Opstelling

Plaats de driepikkel op een zachte ondergrond en zet de pikkels zo ver mogelijk uiteen. Duid met krijt, touw of een tak de gooiplaats aan  
Maak bij jonge kinderen de gooi afstand niet te groot, de knotsen zijn vrij zwaar



### Spelverloop

De kunst van dit spel bestaat erin de knotsen tussen de driepikkel te doen belanden  
Elke deelnemer krijgt 2 gooibeurten van telkens 3 paggen.

### Score

Wanneer de pag tussen de benen van de driepikkel belandt, krijg je 1 punt.

## KEGELEN

### Materiaal

9 kegels met ronde kop

1 kegelbol

### Opstelling

Stel de 9 kegels in een ruitvorm op, zet vooraf met krijt kruisjes op de grond. Je zet ze best op een zuivere, vlakke ondergrond.

Duid met krijt, touw of een tak een startlijn aan

### Spelverloop

Iedereen tracht om beurt van achter de lijn de 9 kegels omver te rollen

Je krijgt hiervoor 2 beurten



### Score

Bij de eerste beurt krijg je 2 punten per omgevallen kegel.

Bij de tweede beurt krijg je 1 punt per omgevallen kegel.



## HOEFIJZERGOOIEN

### Materiaal

1 paaltje met punt

4 hoefijzers

### Opstelling

Zet de paal loodrecht in de grond

Op ongeveer 2 meter afstand trek je een lijn.

### Spelverloop

Probeer om beurt van achter de lijn een hoefijzer om de stok te werpen.

Spreek op voorhand af hoeveel keer iedereen mag proberen.



### Score

De twee uiteinden van het hoefijzer moeten om de stok heen liggen. Elk hoefijzer dat op die manier rond de stok terecht komt is goed voor 2 punten.

## TOUWTREKKEN

### Materiaal

1 dik touw

### Opstelling

Duid met een touw of een tak het midden van het terrein aan. Leg het touw over deze lijn, zodat het midden van het touw (de knoop) ongeveer op de lijn licht.

Twee ploegen stellen zich aan beide kanten van de lijn op met het touw in handen.



### Spelverloop

Op het startsein beginnen beide ploegen te trekken aan het dikke touw.

### Score

De ploeg die gans het touw over de middenlijn kan trekken verdient 1 punt.

## Voorbeeld scoreblad

<b>NAAM GROEP:</b>	
<b>SPEL</b>	<b>PUNTEN</b>
Zwierbol	
Pagschieten	
Kegelen	
Eggeschieten	
Trou-madam	
Knikkerhuisje	
Steltlopen	
Ringwerpen	
Hoefijzergooien	
Touwtrekken	
<b>TOTAAL</b>	

## Materiaallijst

ARTIKEL	AANTAL	PRIJS/STUK IN € <sup>1</sup>
Handleiding	1	2,5
Spelenfiche	11	0,50
Stoffen bol (gevulde zak)	1	2
Kegels	9	12,5
Galg met metalen steun	1	20
Knots of pag	3	25
Gesjorde driepikkel	1	7,5
Kegels met ronde kop	9	10
Kegelbol	1	31
Eg	1	25
Loden schijf	8	5
Trou-madam bak	1	20
Bakrolletjes	5	2
Knikkerhuisje	1	12,5
Zak met 25 knikkers	1	5 (alles)
Een paar stelten	2	30
1 houten stop (stopschieten)	1	1
Bord met steun	1	22,5
Rubber ringen	10	1
Paaltje met punt	1	1
Hoefijzer	4	2
Dik touw	1	35
Hamer	1	5
Piketten	2	3
Emmer	1	2

<sup>1</sup> Bij beschadiging en /of verlies van materiaal zullen we deze prijzen aanrekenen.

