



SPORT- EN SPELMATERIAAL

Inhoud

SPORT- EN SPELMATERIAAL.....	0	Petanque Indoor.....	10
Basisregels Sport- en Spelmateriaal	1	Ploegkorven	11
Air Surfing.....	2	Rekker-Trekker.....	11
Basketbalring.....	2	Samenwerkingsbanden	11
Blikwerpen	2	Sjoelbak Classic	12
Buiswerpen.....	3	Sjoelbak Rollit.....	13
Buiten Bowling.....	3	Sjoelbak Shuffle	13
Cactus	4	Skilatten	14
Curling.....	4	Stelten.....	14
Eenwielers	5	Verkeerskegels.....	14
Ei-En-Lepelspel	5	Vier-Op-Een-Rij.....	15
Gatenkaas	5	Vortex.....	15
Kaasbolrollen.....	6	Boxem met binnenspeelgoed.....	16
Kubb (nummer).....	6	box 1: Duploblokken	16
Kubb (viking).....	7	box 2: Peuterspeelgoed.....	16
Lighthouse	8	box 3: Hot Wheels auto's.....	16
Loopklossen	8	box 4: Verkleedkleren A	17
Mens-Erger-Je-Niet	9	box 5: Verkleedkleren B	17
Mikado XL.....	9	box 6: Tafelvoetbalkast.....	17
Parachute	10	box 7: Mini pooltafel.....	18
Pedalo Duo.....	10	box 8: Houten boerderij	18
		box 9: Poppen	18



Basisregels Sport– en Spelmateriaal

- Behandel al het materiaal met zorg en respect.
- Gebruik de materialen waarvoor ze bedoeld zijn.
- De materialen moeten na gebruik proper en in de originele staat terug geleverd worden.
- Bewaar het materiaal op een droge plek gedurende de huur periode.
- Bij schade steeds het evenementenloket schriftelijk verwittigen.
- Materialen worden opgehaald en teruggebracht tijdens de openingsuren van het evenementenloket.
- Bij vragen neem contact op met het evenementenloket.

Air Surfing

Aantal: 1

Inhoud:

1 x paars balanceerbord

1 x gele balanceerpin

Doel:

Met beide voeten op de plank je evenwicht proberen houden.



Basketbalring

Aantal: 1

Inhoud:

1 x basketring

1 x basketbak

Doel:

Speel je alleen? Gooi zo vaak mogelijk in de ring.

Speel je met twee of meer? Gooi zo vaak mogelijk in de ring en voorkom dat de andere in de ring kan gooien.



Blikwerpen

Aantal: 2

Inhoud:

10 x blikken

3 x balletjes

Doel:

Iedereen krijgt 3 ballen om de blikken om te gooien vanaf een afgesproken

afstand. Voor elk blik wat omver wordt geworpen, krijgt de werper een punt.

Als alle blikken worden omgegooid, krijg je 5 extra punten. Wie op het einde van het spel de meeste punten heeft verzameld, is de winnaar.



Buiswerpen

Aantal: 3

Inhoud:

10 x buizen

3 x balletjes

Doel:

Iedereen krijgt 3 ballen om naar het doel te gooien vanaf een afgesproken afstand.



Tel de punten op en wie op het einde van het spel de meeste punten heeft verzameld, is de winnaar.

Buiten Bowling

Aantal: 1

Inhoud:

10 x mousse kegels

1 x mousse bal

Doel:

Iedere speler rolt 2 ballen na elkaar (uitgezonderd bij een strike), wanneer de speler in 2 beurten alle kegels omgooit, scoort hij een spare. Elke omver geworpen kegel levert een punt op



Tel de punten op en wie op het einde van het spel de meeste punten heeft verzameld, is de winnaar.

Cactus

Aantal: 1

Inhoud:

40 x balletjes
(10 blauw, 10 rood, 10 groen en 10 geel)
1 x houten toren
100 x houten stokken

Doel:

Zet de cactus in het midden van de kring spelers en steek alle stokken willekeurig in de toren.

Haal om de beurt een stok uit de cactus en plaats deze ergens anders weer terug. Doe dit zodat jou kleur ballen naar beneden vallen, en dat je de ballen van de tegenstander blokkeert door je stok tactisch terug te plaatsen. Je hebt gewonnen als al je ballen als eerste uit de cactus zijn gerold.



Curling

Aantal: 1

Inhoud:

6 x zwarte curlingstenen
6 x witte curlingstenen
1 x rode puck

Doel:

Werp de puck (vanaf een afgesproken plaats) het veld in.

Probeer dan beurtelings met de curlingstenen zo dicht mogelijk bij de puck te schuiven/werpen.

De speler waarvan de curlingstenen het vers verwijderd zijn van de puck, blijft aan de beurt.

De speler die zijn curlingsteen het dichtst bij de puck heeft geschoven/geworpen wint.



Eenwieliers

Aantal: 2

Inhoud:

1 x eenwieler

Doel:

Plaats de trappers verticaal en doe een voet op de laagste pedaal.

Zoek een steun en plaats je bovenste voet op de andere pedaal.

Leer de eenwieler een beetje kennen. Kijk voorzichtig wat er gebeurt wanneer je de trappers beweegt.

Probeer eerst met steun te fietsen

Als je er klaar voor bent, kan je proberen zonder hulp.

Probeer je gewicht op je zadel te houden. Als je valt, probeer dan je eenwieler niet vast te pakken, maar laat die gewoon vallen.



Ei-En-Lepelspel

Aantal: 1

Inhoud:

5 x houten lepels

5 x houten eieren

Doel:

Maak een start en finish lijn.

Leg wat obstakels op de weg waar de kinderen rond moeten.

Leg het ei op de lepel.

Hou de lepel goed vast.

De eieren mogen niet meer worden aangeraakt en moeten zonder van de lepel af te vallen, over de finishlijn worden gebracht.



Gatenkaas

Aantal: 3

Inhoud:

1 x gatenkaas

2 x stuurblokje met touwtjes

2 x balletje

Doel:

Pak de 2 handvaten vast en begin te trekken. Probeer het muisje door het hoogste gat in de gatenkaas te krijgen.



Kaasbolrollen

Aantal: 3

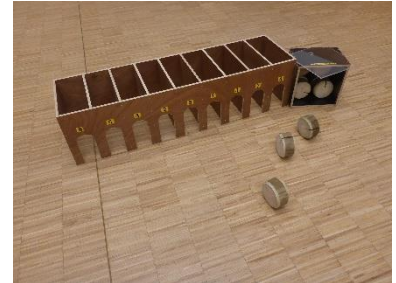
Inhoud:

1 x rek met 9 doelen

10 x kaasbollen

Doel:

Men probeert zoveel mogelijk punten te halen door de 5 bollen door de poortjes in de bak te bollen. Dit gebeurt van op ± 6 m afstand. Men krijgt het aantal punten die boven het poortje staan, waarin men gebold heeft.



Kubb (nummer)

Aantal: 3

Inhoud:

12 x kegels (genummerd van 1 tot 12)

1 x werpstok

Doel:

Wanneer u één kegel omgooit is het getal op de kegel uw score.

Wanneer u meer dan één kegel omgooit, is het totaal aantal

kegels dat u omgooide uw score. Een kegel telt niet mee als hij niet horizontaal op het gras of op het zand ligt. Bijvoorbeeld: wanneer u 3 kegels omgooit is u score 3 punten, ongeacht de getallen op de kegels. Wanneer u 3 maal na elkaar alle pionnen mist, bent u uit het spel. Voordat de beurt naar de volgende speler gaat, moeten alle kegels op precies dezelfde plaats staan als waar ze gevallen zijn. Verplaats ze niet! De speler die als eerste precies 50 punten heeft is de winnaar. Wanneer u meer dan 50 punten scoort worden er 25 punten afgetrokken van uw totaalscore en moet u verder spelen



Kubb (viking)

Aantal: 3

Inhoud:

1 x koning

10 x soldaten (Kubbs)

6 x werpstokken

6 x houten piketten



Doel:

Baken met de piketten een speelveld van 4 op 8 meter af. 5 Kubbs worden bij elk team op de korte zijde naast mekaar geplaatst achteraan het speelveld. Elk team werpt één stok. Het team dat het dichtst tot bij de koning gooit, zonder hem omver te werpen, mag beginnen aan de wedstrijd.

Vanaf je achterlijn probeert team 1 met zijn 6 stokken de Kubbs achteraan het terrein van team 2 om te gooien.

Team 2 gooit nadien alle Kubbs die omgegooid werden terug naar het kamp van team 1. Die moeten landen tussen de middellijn en de achterlijn. Daar worden ze weer rechtgezet. Opgelet: Als je hierbij de koning omver gooit, verlies je het spel.

Team 2 moet nu eerst hun eigen Kubbs, die in het veld van team 1 staan omgooien. Pas nadien mogen ze weer mikken op de Kubbs op de achterlijn van team 1. Als je er niet in slaagt om alle Kubbs om te gooien die in het veld van de andere ploeg staan, mag die andere ploeg net zo ver het veld in komen, als de Kubb zich bevindt in het terrein.

Vanaf dan mag dat team telkens van daaruit proberen gooien, net zo lang tot de Kubb wel wordt omgegooid.

Het spel gaat zo verder tot er een team alle Kubbs van het andere team kan omgooien. Indien dat het geval is, mag dat team nu richten op de koning. Kan je die omver gooien, dan win je het spel! Valt de koning al voor je alle andere Kubbs het omgegooid, dan verlies je.

Lighthouse

Aantal: 1

Inhoud:

2 x helmen

5 x cilinder

24 x houten blokken

16 x houten knoppen

1 x dobbelsteen

Doel:

Gooi met de dobbelsteen om te bepalen op welke etage van de toren de pion geplaatst dient te worden. gooi je een 4, dan plaats je de pion op de etage met nummer 4.

Elke speler plaatst de pion zodanig dat het voor de volgende speler steeds moeilijker wordt om een pion te plaatsen, maar wel zodat de toren nog net in balans blijft.

Als er minder dan 10 pionnen vallen, moet de speler die de laatste pion plaatste, deze bij het eigen voorraadjie pionnen voegen.

Als er meer dan 10 pionnen vallen, wint de speler die het laatst een pion heeft geplaatst zonder de toren te laten wankelen.

De toren valt niet om, dan is de speler die het eerst al zijn pionnen op de toren heeft staan gewonnen.



Loopklossen

Aantal: 5 x 4 paar en 5 x 2 paar

Inhoud:

Per paar te ontlenen

Doel:

Baken een terrein af maak een begin en eindpunt.

Zet beide voeten op een loopklos

Trek de touwen omhoog en houdt ze strak langs je lichaam.

Maak de grootste stappen of maak de raarste bewegingen of doe onderling een wedstrijd tegen elkaar.



Mens-Erger-Je-Niet

Aantal: 1

Inhoud:

1 x dobbelsteen

16 x pionnen

1 x tapijt

Doel:

Bepaal wie als eerste mag beginnen. Elke speler kiest een kleur en plaatst alle vier de pionnen op de vakken aan de rand van het speelbord. Om de startpositie te mogen verlaten, moet de speler 6 gooien met de dobbelsteen. Na de succesvolle worp gooi je direct nog een keertje. Als je een pion in het speelveld hebt staan, verzet je je pion met het aantal ogen op de dobbelsteen. Gooi je weer 6? Dan mag je kiezen of je met de pion 6 stappen vooruit zet of een nieuw pion in het spel brengt.

Kom je op een bezet vakje terecht dan verlaat de pion die er al stond het spel.

De pion gaat terug naar de vakken aan de rand van het speelbord. Het einddoel van het spel is het thuishonk (in de eigen kleur) in het midden van het speelbord. Ben je na een heel rondje dichtbij het thuishonk? Dan moet de worp jouw pion op een leeg vakje in het thuishonk laten eindigen. Is het vakje reeds bezet door een andere pion van jezelf? Dan moet je op jouw volgende beurt wachten. Wie als eerste alle 4 zijn/haar pionnen in het thuishonk weet te krijgen, wint het bordspel.



Mikado XL

Aantal: 3

Inhoud:

25 x stokken

Doel:

Neem alle stokken verticaal vast (punten op de grond)

Het is de bedoeling om ieder om beurt een stok te pakken te krijgen zonder dat er ook maar één andere stok lichtjes beweegt.

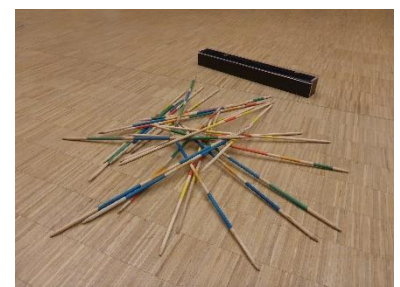
Beweeg of raak je een andere stok aan; dan is je beurt voorbij.

Lukt het wel om één te pakken, dan mag je die naast je neerleggen en nog een poging doen.

Als je reeds een stok hebt, dan mag je die gebruiken als hulpje bij het pakken van de volgende stokken.

Als alle stokken zijn opgepakt, bepaalt iedereen zijn score (zie de kleuren onderaan). De speler met de hoogste score wint het spel.

Met erg jonge kinderen kan je afspreken om het aantal stokken als score te nemen.



Parachute

Aantal: 2

Inhoud:

1 x parachute

Doel:

Verschillende spelmogelijkheden

- allemaal onder de parachute
- 1 of meer ballen op de parachute
- ...



Pedalo Duo

Aantal: 2

Inhoud:

Per paar te ontlenen

Doel:

Maak twee ploegen van twee personen.

Zorg ervoor dat het veld is afgebakend.

Maak een begin en eindpunt.

Plaats eerst de ene voet en dan de andere voet op de pedalo.

Door middel van het lichaamsgewicht op 1 been te brengen gaat de pedalo voorwaarts bewegen (lichaamsgewicht afwisselend verplaatsen van links naar rechts).



Petanque Indoor

Aantal: 5

Inhoud:

6 x werpballen

1 x doelballetje

Doel:

Elke speler krijgt 2 ballen van dezelfde kleur

Werp het doelballetje (vanaf de

afgesproken plaats) in het veld. Probeer dan beurtelings met de petanqueballen zo dicht mogelijk bij het doelballetje te werpen. De bal van de speler die het verst verwijderd is van het balletjes, mag als eerste zijn 2^{de} bal werpen. Enkel de speler die het dichtst ligt verdient 1 of 2 punten.



Ploegkorven

Aantal: 1

Inhoud:

3 x ploegkorven

1 x blauw

1 x groen

1 x rood

1 x bal

Doel:

Dankzij hun ergonomische vorm kan u gemakkelijk lichte voorwerpen en ballen van verschillende afmetingen werpen en vangen met deze manden. De set bevat 3 manden van verschillende kleuren.



Rekker-Trekker

Aantal: 3

Inhoud:

1 x speelbord

10 x schijfjes

5 x puntenstokjes

Doel:

Elke speler heeft vijf schijven en de twee spelers moeten tegelijkertijd proberen hun schijven door het gat in de middenplank naar het andere veld te schieten met behulp van het elastiek. Wie als eerste alle schijven bij de tegenstander heeft geschoten is de winnaar



Samenwerkingsbanden

Aantal: 1 paar

Inhoud:

Per paar te ontlenen

Doel:

Deze samenwerkingsbanden zijn geschikt voor maximaal 5 kinderen. Gemakkelijk aan en uit te doen met behulp van een velcro sluiting.



Sjoelbak Classic

Aantal: 3

Inhoud:

1 x speeltafel

30 x speelschijven

Doel:

De speler die aan de beurt is, heeft 30 schijven beschikbaar en mag deze in 3 beurten richting de poorten schuiven. Alle schijven die niet volledig in een poort verdwijnen worden ingezet in de volgende beurt.

Puntentelling

Na 3 beurten wordt gekeken hoeveel schijven er in elk van de vakken aanwezig zijn.

- Zit er in alle vier de vakken 1 steen dan krijg je 20 punten. Zitten in elk vak 2, 3, 4, 5, 6 of 7 stenen in elk vak, dan heb je respectievelijk 40, 60, 80, 100, 120 of 140 punten.
- Bij de resterende stenen worden de afzonderlijke punten geteld zoals aangegeven boven de poorten.

In totaal kunnen met de 30 stenen 148 punten worden behaald. Namelijk 7 schijven in elk vak ($7 \times 20 = 140$ punten) en daarnaast nog 2 schijven in het vak met waarde 4 ($2 \times 4 = 8$ punten).



Sjoelbak Rollit

Aantal: 1

Inhoud:

1 x speeltafel

9 x speelschijven

Doel:

1 persoon gaat aan de achterkant van de speeltafel staan, dit om elke schijf die in de weg ligt te verwijderen en de punten bij elkaar op te tellen.

Na elke ronde worden de rollen omgedraaid. Degene die gespeeld heeft gaat achter de speeltafel staan om de schijven te verwijderen en de punten te tellen van de nieuwe speler. Iedereen probeert om de beurt de schijven in de gleuven te rollen aan de overkant van de speeltafel. Alle schijven worden gespeeld. Als er een schijf in een gleuf rolt moet je deze laten zitten. Als er een schijf op zijn kant valt of de ingang van de gleuven blokkeert, moet de speler achter de speeltafel deze schijf verwijderen. Als alle schijven gespeeld zijn, kunnen de punten bij elkaar opgeteld worden. Elke gleuf heeft een puntenwaardering. Deze loopt van 1 t/m 5 punten. Het is de bedoeling om een zo hoog mogelijk puntenaantal te 'rollen'.



Sjoelbak Shuffle

Aantal: 1

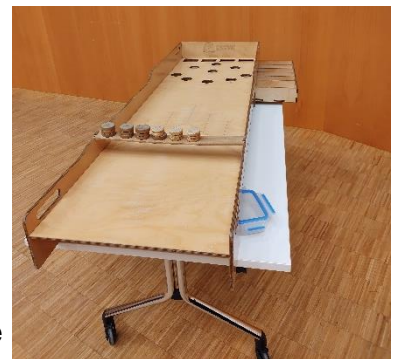
Inhoud:

1 x speeltafel

35 x speelschijven

Doel:

1 Persoon gaat aan de achterkant van de speeltafel staan. Alle gaten hebben een verschillende puntenwaardering. Het is de bedoeling dat de speler probeert de schijven in de gaten te schuiven met de hoogste puntenwaardering. De schijven vallen door de gaten in het opbergvak. Zo kunnen de punten heel gemakkelijk geteld worden. Als de speler klaar is met zijn speelbeurt telt de persoon achter de speeltafel alle punten bij elkaar op. Na elke ronde worden de rollen omgedraaid. Degene die gespeeld heeft gaat achter de speeltafel staan en telt de punten van de nieuwe speler. Het is de bedoeling om een zo hoog mogelijk puntenaantal te 'schuiven'.



Skilatten

Aantal: 2 paar

Inhoud:

Per paar te ontlenen

Doel:

Leg 2 skilatten evenwijdig naast elkaar.

Maximum 4 personen plaatsen hun voeten in de voorzien, parallelle lussen op 2 verschillende latten. Werk samen om je op deze latten voort te bewegen.



Stelten

aantal: 6

Inhoud:

Per paar te ontlenen

Doel:

Neem de stelten met beide handen vast, zodat de voetsteunen naar elkaar toewijzen.

Plaats eerst 1 voet en nadien de 2de voet op de voetsteunen.

Probeer je evenwicht te vinden.

Als je dit evenwicht hebt;

kan je je verplaatsen.

Om te verplaatsen hef je 1 stelt op en breng je die voet voorwaarts, vervolgens die je dit met de andere voet.



Verkeerskegels

Inhoud:

15 x verkeerskegels

Doel:

Maak een parcours.



Vier-Op-Een-Rij

Aantal: 3

Inhoud:

- 2 x rode basisstukken
- 2 x rode bodemplaten
- 2 x blauwe zijanten
- 21 x gele schijven
- 21 x groene schijven

Doel:

Het spel wordt gespeeld op een verticaal geplaatst bord bestaand uit 7 kolommen en 6 rijen. Iedere speler beschikt over 21 schijven met zijn eigen kleur. De spelers laten om de beurt een schijf in een van de nog niet volle

kolommen vallen. De schijf bezet altijd het laagst beschikbare vak in een kolom. Een speler wint door met vier of meer van zijn schijven een aaneengesloten rij te vormen. De speler roept hierbij luid en duidelijk

"Vier op een rij!" Een rij kan zowel verticaal, horizontaal als diagonaal worden gevormd en beëindigt het spel. Het spel eindigt in een gelijkspel als geen van de twee spelers erin slaagt een aaneengesloten rij te vormen voordat het bord volledig door schijven is gevuld.



Vortex

Aantal: 1

Inhoud:

- 1 x vortex

Doel:

Een vortex is een soort American Football met een staart. Met deze aerodynamische bal kan je heel ver en zeer precies werpen.

De staart zorgt ervoor dat de bal goed zijn baan houdt en maakt het mogelijk om spiraalvormige omwentelingen te creëren.

Werp de vortex in een boog in de lucht om ter verste of naar je partner.



Boxem met binnenspeelgoed

box 1: Duploblokken

Aantal: 1

Inhoud:

Variatie aan duplo



box 2: Peuterspeelgoed

Aantal: 1

Inhoud:

1 x stack & explore blocks

1 x activiteiten kubus

1 x chatter telephone

1 x baby first blocks

1 x Rock-a-stack



box 3: Hot Wheels auto's

Aantal: 1

Inhoud:

20 x autootjes

1 x Track builder deluxe stunt box

1 x Track builder system



box 4: Verkleedkieren A

Aantal: 1

Inhoud:

- 1 x mega Mindy + masker (6-8j)
- 1 x mega Toby + masker (6-8j)
- 1 x K3 cheerleader + 2 pompons (6-8j – 134)
- 1 x K3 regenboogjurk (3-5j – 116)
- 1 x roze prinsessenjurk (140)
- 1 x Bumba + muts (1-4j – 98-104)
- 1 X Olaf (frozen) (3-4j)



box 5: Verkleedkieren B

Aantal: 1

Inhoud:

- 1 x Space Shuttle commander (12j)
- 1 x blauwe prinsessenjurk + kroon (120)
- 1 x Vladimir (Nachtwacht) (9-11j – 152)
- 1 x Keelin (Nachtwacht) (9-11j – 152)
- 1 x Gekko (5-6j)
- 1 x soldaat (vest, broek en petje) (large)
- 1 x superman (cape, masker en sleutelhanger) (small)
- 1 x Owlett (7-8j)



box 6: Tafelvoetbalkast

Aantal: 1

Inhoud:

- 1 x tafelvoetbal
- 2 x balletje



box 7: Mini pooltafel

Aantal: 1

Inhoud:

- 1 x pooltafel
- 2 x keu
- 2 x krijt
- 1 x borstel
- 1 x driehoek
- 1 x imbus
- 16 x ballen



box 8: Houten boerderij

Aantal: 1

Inhoud:

Variatie aan houten boerderijspeelgoed



box 9: Poppen

Aantal: 1

Inhoud:

- 1 x new born baby (jongen)
- 1 x new born baby (meisje)
- 1 x baby relax
- 1 x baby bedje
- 1 x kinderwagen
- 1 x potje
- 1 x papfles
- 1 x bordje met lepel
- 1 x drinkbeker
- 1 x luier



**EVENEMENTENLOKET
GEMEENTE SCHILDE**

Op te halen en terug te brengen
tijdens de openingsuren
Schoolstraat 44, 2970 Schilde

Maandag	08u30-12u30	
Dinsdag	08u30-12u30	
Woensdag	08u30-12u30	14u-16u
Donderdag	08u30-12u30	
Vrijdag	08u30-12u30	14u-16u