

































Nr.	Afbeelding	Naam	Prijs	Losse onderdelen	Spelregels
1		Ballenspel	€ 7,50	3 ballen.	Ga twee meter voor de bak staan. Probeer met drie ballen zo veel mogelijk punten te gooien. Tel de punten bij elkaar op.
2		Bibberspiraal	€ 10,00		De speeltijd bedraagt 2 minuten = 120 punten. De seconden (elke seconde = één punt) die u nodig heeft om van links naar rechts te komen trekt u van het totaal af. Bijvoorbeeld: u legt het parcours in 1,5 minuut af, dit geeft 120 - 90 = 30 punten. Wanneer u het spiraal raakt moet u opnieuw beginnen. De punten meenemen in de totaalstelling.
3		Bingospel	€ 17,50	Bord, draainet + 90 ballen in een kist + eventueel bingoboekjes.	Bingo wordt meestal in de volgende vorm gespeeld. Er wordt door de bingoleider iedere keer één voor één een bingobal getrokken waarop een cijfer staat. Als een speler dit cijfer op de bingokaart heeft staan kan deze weggestreept worden. De winnaar is die speler die als eerste een volle bingokaart heeft.
4		Blikgooien	€ 7,50	6 Blikken + 3 ballen/zakken.	Ga op vijf meter van de speelbak staan. U mag drie ballen gooien om de zes blikken omver te werpen. Elk gevallen blik levert vijf punten op. De punten bij elkaar optellen en meenemen in de totaalstelling.
5		Haakse sjoelbak	€ 7,50	Doos sjoelschijven.	Probeer de sjoelschijven in de bakken te schuiven. De puntentelling is net als het gewone sjoelen:
6		Hoedje Wip	€ 7,50	5 Shuttles.	Sla op het plankje om de shuttles te lanceren. Shuttles die in de holes terechtkomen, leveren de punten op. Kleine hole = 3 drie punten, grote hole = 1 punt. Shuttles die niet in de holes terecht komen gedurende de spelbeurt laten liggen. De punten bij elkaar optellen en meenemen in de totaalstelling.
7		Hoefijzergooien	€ 7,50	1x paal + 5 hoefijzers.	De bedoeling is om de vijf hoefijzers rond de paal te werpen. Elk hoefijzer dat rond de paal blijft liggen levert vijf punten op. De punten bij elkaar optellen en meenemen in de totaalstelling.
8		Hondjesspel	€ 7,50	Het spel bestaat uit 3 delen (2 staanders en het bord) + 3 tennisballen	Probeer de drie ballen door de gaten te gooien. Je mag drie keer gooien. Elke bal die door een gat gegooid wordt levert drie punten op. Tel de punten bij elkaar op.

Nr.	Afbeelding	Naam	Prijs	Losse onderdelen	Spelregels
9		Kat en Muis	€ 7,50	5 knikkers + vangbeker.	Elke speler krijgt vijf kansen om de knikker te vangen. Een tegenspeler laat de knikker in de koker glijden. De vanger moet de knikker vangen op het hiervoor aangebrachte vangplateau. Elke vangst levert twee punten op. De punten meenemen in de totaalstelling.
10		Kazenspel	€ 5,00	Balletje.	Probeer de bal door aan de touwen te trekken in de gemarkeerde hole te manoeuvreren. Als hindernis zijn er verschillende gaten in het bord aangebracht. Valt de bal door één van deze gaten, dan is het spel afgelopen. Alleen wanneer de bal in de hole beland krijg je tien punten. Je mag drie keer proberen. Om het spel moeilijker te maken kun je het ook met twee spelers spelen. Elke speler trekt dan aan één van de uiteinden van het touw. De punten meenemen in de totaalstelling.
11		Kegelspel	€ 7,50	9 houten kegels + bal.	Plaats de negen kegels op de aangegeven plaatsen. De bedoeling is om in drie beurten zoveel mogelijk kegels met de bal omver te werpen. Omgevallen kegels moeten van de baan worden verwijderd. Voor elke omgevallen kegel krijgt u 1 punt. Wanneer alle kegels omver geworpen zijn ontvangt u 10 bonuspunten. De punten meenemen in de totaalstelling.
12		Kegelstoten	€ 5,00	Het spel bestaat uit 2 delen (bord en slinger) + 5 houten kegels.	Plaats de kegels op het bord en ga aan de kant van de slingerkogel staan. Gooi de kogel met een boog van u af, zodanig dat hij op de terugweg kegels om zal stoten. Vang de bal bij terugkeer op. Alleen de kegels die op de terugweg met de slingerkogel zijn omvergeworpen tellen. U mag drie keer gooien. Tel de punten bij elkaar op.
13		Knikkerspel	€ 2,50	Doosje knikkers.	Gebruik 10 knikkers. Laat de knikkers één voor één in de bak vallen. De knikkers vallen in de bakjes met punten. Tel de punten bij elkaar op.
14		Limbo danser	€ 7,50	Het spel bestaat uit 3 delen (2 staanders en 1 ligger).	Probeer schuin achterover onder de lat door te komen. De lat wordt steeds een stukje lager gezet. Hoe lager de lat gezet kan worden, hoe hoger de score.
15		Mikado	€ 7,50	25 stokken van 1 mtr in opbergtas.	Neem alle stokken rechtop in één hand en laat ze op het speelveld vallen. In zijn beurt probeert de speler een stok van het speelveld te nemen, zonder dat er een andere stok beweegt. De speler mag hierbij zijn handen, of een al gewonnen stok gebruiken. De speler is net zolang aan de beurt, totdat er wel één of meer andere stokjes hebben bewogen. Nu gaat de beurt naar de volgende speler. Het spel eindigt zodra een speler 500 punten heeft verzameld. Hij is de winnaar van het spel. De stokken hebben verschillende waarden; Blauw = 50 punten, Groen = 40 punten, Rood = 25 punten en geel = 10 punten.
16		Muntjeswerpen	€ 5,00	Doosje muntjes.	Ga op drie meter van het spel staan. Probeer de munten in het bakje te gooien. Alle munten die in het bakje vallen leveren 10 punten op. De overige punten staan op het spel aangegeven. Je mag drie keer gooien met de munten die nog niet in het bakje liggen.

Nr.	Afbeelding	Naam	Prijs	Losse onderdelen	Spelregels
17		Puntsjoelbak	€ 7,50	10 sjoelschijven.	Schuif de 10 sjoelschijven van de linkerbaan in de rechter baan. Alleen schijven die geheel in het vak liggen leveren de bijbehorende punten op. Let op Het vakje met 50 punten heeft geen opstaande rand. Schijven die over de rand vallen leveren geen punten op! De punten bij elkaar optellen en meenemen in de totaalstelling.
18		Ringengooien	€ 2,50	Doosje met ringen.	Trek een streep op 2 meter van het spel. Probeer met de zes ringen zoveel mogelijk punten te verzamelen. Je mag een tweede poging doen met de ringen die mis zijn gegooid. De punten bij elkaar optellen en meenemen in de totaalstelling.
19		Rolsjoelbak	€ 7,50	10 sjoelschijven.	Zet de sjoelschijven op z'n kant en rol ze in de bakken. Sjoelschijven die zijn gevallen moeten blijven liggen. De punten bij elkaar optellen en meenemen in de totaalstelling.
20		Sjoelen	€ 7,50	Doos sjoelschijven.	Probeer de schijven door de poorten te schuiven. Nadat alle sjoelschijven zijn geworpen, worden degene die niet in de poorten terecht zijn gekomen gebruikt voor de tweede beurt en derde beurt. Na de derde beurt worden de punter geteld. De poorten van de sjoelbak hebben waarden van 1 t/m 4. Als er in elke poort één steen zit levert dit 20 punten op. In elke poort 2 sjoelschijven betekent 40 punten. In totaal kan er maximaal 148 punten gehaald worden. 7 sets van 4 in alle poorten (=7x10x2=140). Hierbij zijn dan 28 stenen gebruikt. Met de 2 andere stenen kun je dan nog maximaal 2x4=8 punten halen.
21		Sjoelsteenschieten	€ 7,50	2 x 5 sjoelschijven.	Elke speler heeft 5 schijven. Probeer zo snel mogelijk drie schijven in het veld van de tegenspeler te schieten. Diegene die dit het eerst lukt, heeft gewonnen en krijgt vijf punten. De verliezer krijgt geen punten. De punten meenemen in de totaalstelling.
22		Sjoelsteenschuiven	€ 7,50	10 sjoelschijven.	Leg een sjoelschijf op de rand van de baan en geef er met de vlakke hand een klap tegenaan zodat hij over de baan tegen de achterwand en in de vakken schuift. Schuif de vijf sjoelschijven in het vak met de meeste punten. Alleen sjoelschijven die tegen de achterwand zijn geketst tellen mee. De punten bij elkaar optellen en meenemen in de totaalstelling.
23		Skilopen per paar	€ 7,50		Probeer zo snel mogelijk een parcours af te leggen.
24		Slingerplank	€ 7,50	Knikkerset (1 x klein, bom en dubbeldik).	Leg de knikker bij het wiel op de slingerplank. Probeer door met het wiel de plank heen en weer te bewegen de knikker zo ver mogelijk het speelveld in te krijgen. Je mag drie keer proberen met elke knikker. De hoogste score geldt.

Nr.	Afbeelding	Naam	Prijs	Losse onderdelen	Spelregels
25		Spiegelschrijven	€ 7,50	Markeerstift + wisserblok.	Volg gedurende twee minuten met een viltstift het doolhof zonder de lijntjes te raken. Zodra u een lijn raakt moet u van voren af aan beginnen. Het punt waar u na de twee minuten bent aangekomen geldt als eindscore. De punten meenemen in de totaalstelling.
26		Spijkerslaan	€ 7,50	Blok hout, doosje spijkers en twee hamers.	Speel dit spel met twee man. Probeer zo snel mogelijk een spijker helemaal het blok hout in te slaan. De winnaar krijgt drie punten.
27		Spijkervissen	€ 5,00	Het spel bestaat uit 3 delen (bak, bord met clown en hengelstok) + een doosje spijkers.	Probeer in twee minuten met de hengel zoveel mogelijk spijkers op te vissen. Elke spijker is één punt waard.
28		Stelten per paar	€ 7,50		Probeer zo snel mogelijk een parcours af te leggen.
29		Stokvangen	€ 20,00	Het spel bestaat uit 2 delen met 8 losse stokken.	Vang de stokken die door een tegenspeler worden losgelaten. Elke gevangen stok levert vijf punten op. De punten meenemen in de totaalstelling.
30		Tafelhockey	€ 7,50	2 x stick en 1 x schijf.	Probeer de puck met behulp van de stick in het doel van de tegenspeler te schuiven. Wie het eerst drie keer heeft gescoord wint het spel en krijgt 10 punten.
31		Tennisspel	€ 7,50	Het spel bestaat uit 3 delen (2 staande schotten en 1 bord met gaten) + tennisballen en 2 rackets.	Je krijgt drie ballen die je in de gaten moet tennissen. Elke bal die door een gat gaat levert één punt op. Je mag drie keer proberen.
32		Touwtrektouw	€ 15,00		Trek in het midden van het speelveld een middenlijn en aan weerszijden hiervan op een afstand een scorelijn. Het touw is in het midden voorzien van een RODE markering. Leg het touw op het speelveld met de rode markering op de middenlijn. Twee ploegen spelen tegen elkaar en proberen de rode markering over de scorelijn te trekken. De ploeg die dit als eerste lukt is de winnaar.

Nr.	Afbeelding	Naam	Prijs	Losse onderdelen	Spelregels
33		Trekbiljart	€ 7,50	1 biljartbal.	Leg de stokken tegen elkaar aan en leg de bal aan de achterzijde van de baan op de stokken. Door de stukken uit elkaar te buigen zal de bal gaan rollen. Probeer de bal zo ver mogelijk te laten rollen en in één van de holes te droppen. Wanneer de bal naast de baan belandt krijgt u geen punten. U kunt drie keer spelen. De punten bij elkaar optellen en meenemen in de totaal telling.
34		Vier op een rij	€ 5,00	Doos schijven.	Speel om de beurt één schijf. Je moet altijd op de onderste rij beginnen. Probeer van jouw kleur vier schijven op één rij of kolom te krijgen, maar verhinder tegelijkertijd dat de tegenspeler dit voor elkaar krijgt. Diegene die het eerste vier op een rij heeft geplaatst heeft gewonnen en krijgt 10 punten.
35		Wielenbak	€ 5,00	Het spel bestaat uit 2 delen (bak + wiel).	Begin op het vlakke deel voor nr 1. te rollen. Zet met de vlakke hand het wiel in beweging. De bedoeling is om het wiel zover mogelijk te door te laten rollen en zoveel mogelijk punten te verzamelen. Maar let op niet verder dan nr.7, want dan zijn er geen punten te winnen. Ieder mag 3x rollen. De punten bij elkaar optellen en meenemen in de totaal telling.
36		Zig-zag	€ 7,50	Het spel bestaat uit 2 delen (bak + manoeuvreerstok) + 2 knikkers (bom).	Leg de knikker op de aangegeven plek van het speelveld en probeer hem met de stok naar boven te krijgen zonder dat hij in een gat beland. Het veld waar de bal in een gat valt geeft de punten aan. De hoogste score is 10 punten in het zwart omcirkelde gat. Je mag drie keer proberen, de hoogste score telt.