

SPEELGOED MUSEUM

MECHELEN
VZW



UITLEENDIENST

XL-SPELLEN - HERSENBREKERS
VOLKSSPELLEN - SPEELKOFFERS

**SPEELGOED
MUSEUM** MECHELEN
VZW

Nekkerspoelstraat 21

2800 Mechelen

T 015 55 70 75

F 015 55 20 85

info@speelgoedmuseum.be

www.speelgoedmuseum.be

BTW: BE 0424 444 482

INLEIDING

Ben je op zoek naar iets origineels voor het buurtfeest? Broed je op een 'XL-goed idee om je vrienden te verrassen? Of heb je gewoon zin om je doordeweekse avonden op te vrolijken?

Pijnig niet langer je hersenen. In het Speelgoedmuseum kan je immers volksspelen, hersenbrekers en gezelschapsspellen op groot formaat huren. Ook voor leuke speelkoffers kan je bij onze uitleendienst terecht. Veel ambiance en succes gegarandeerd!

Deze brochure geeft een overzicht van de verschillende spellen die je kan huren, de voorwaarden die eraan verbonden zijn en de manier waarop je snel kunt reserveren.

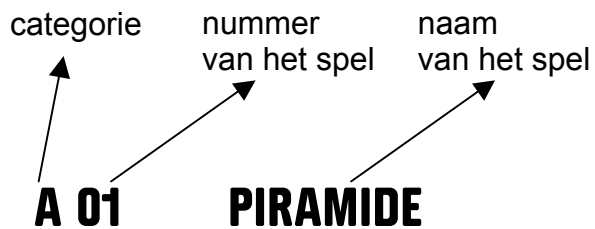
Alvast veel speelplezier!

Meer informatie: uitleendienst@speelgoedmuseum.be
015/55 70 75

INHOUD

Belangrijke informatie	p.4
Voorwaarden	p.5
Hersensbrekers	p.6
Volksspellen	p.14
XL-spellen	p.16
Speelkoffers	p.22
Voor scholen	p.23
Bereikbaarheid	p.24

HOE RAADPLEGEN



Opdracht
Inhoud
Afmetingen in cm

HOE RESERVEREN

Voor de reservatie van het materiaal, vul je het aanvraagformulier in met aanduiding van de ontleenperiode van de activiteit. Dit formulier mail je naar uitleendienst@speelgoedmuseum.be. Nadien krijg je bericht over prijs en tijdstip van afhalen en terugbrengen van het materiaal. Deze uren dienen strikt te worden gerespecteerd. Dien tijdig je aanvraag in!

KOSTEN

SPEL	PRIJS PER SPEL	WAARBORG
XL-spel	€ 20,-	€ 120,-
Hersensbreker of volksspel	€ 10,-	€ 120,-
Traditionele spelkoffer	€ 20,-	€ 50,-
Picknickkoffer	€ 30,-	€ 50,- (+ € 10,- kuiswaarborg)
Binnenspeelkoffer	€ 30,-	€ 50,-
Bouwkoffer Clicformers	€ 20,-	€ 50,-(+€10,- sorteerwaarborg)

ONTLEENPERIODE

De ontleenperiode voor **XL-spellen, hersensbrekers of volksspelen** loopt van:

- dinsdagnamiddag (14u - 16u30) tot vrijdagvoormiddag (10u - 12u30)
- of vrijdagnamiddag (14u - 16u30) tot dinsdagvoormiddag (10u - 12u30).

De ontleenperiode voor **speelkoffers en klasspel** "Iedereen Speelvogel!" loopt van zaterdagnamiddag (14u - 16u) tot zaterdagvoormiddag (10u30 - 12u30).

BELANGRIJK

Hou bij het vervoer van de spellen rekening met de afmetingen.

Wij verwachten dat het materiaal uit onze uitleendienst met respect wordt behandeld. Voor verloren of onherstelbaar materiaal wordt een vervangvergoeding aangerekend.

VOORWAARDEN

1. Kosten

Per XL-spel wordt een huurprijs aangerekend van € 20,-. Per hersenbreker of volksspel wordt een huurprijs aangerekend van €10,-. De speelkoffers worden uitgeleend aan €30,-. Uitzondering: De traditionele spelkoffer (voor scholen) wordt uitgeleend aan €20,-. Het klasspel "Iedereen Speelvogel!" kan gratis ontleend worden.

Bij ontlening van XL-spellen, volksspelen of hersenbrekers vragen wij eveneens een waarborg van €120,- (cash te betalen). Bij ontlening van de speelkoffers of het klasspel "Iedereen Speelvogel!" vragen wij een waarborg van €50 (cash te betalen).

2. Materiaal

Wij verwachten dat het materiaal met respect wordt behandeld. Verloren of beschadigde stukken dienen te worden vergoed. Voor lichte, herstelbare schade wordt een forfaitaire vergoeding van €5,- aangerekend.

Verloren of onherstelbaar beschadigd materiaal wordt aangerekend aan vervangingswaarde, vermeld bij de uitgeleende voorwerpen. De waarborg wordt eveneens geheel of gedeeltelijk ingehouden bij het niet naleven van de voorwaarden, het laattijdig terugbrengen, het niet respecteren van de uren. Door het afhalen van het materiaal geeft de ontleners te kennen het materiaal in goede staat te hebben ontvangen.

3. Vervoer en ophalen

Voor het vervoer van het materiaal staat hij/zij zelf in. De plaats van ophalen en terugbrengen staat vermeld op het ontleenformulier. Voor XL-spellen, hersenbrekers of volksspelen gebeurt via de glazen deur in het Speelgoedstraatje. Voor de speelkoffers en het klasspel "Iedereen Speelvogel!" gebeurt dit via het onthaal van het Speelgoedmuseum (Nekkerspoelstraat 21).

4. Ontleenperiode

De huurprijs wordt berekend per ontleenperiode.

Een ontleenperiode voor XL-spellen, hersenbrekers of volksspelen loopt telkens van:

- Dinsdagnamiddag (14u-16u30) tot vrijdagvoormiddag (10u-12u30)
- of vrijdagnamiddag (14u tot 16u30) tot dinsdagvoormiddag (10u -12u30).

Een ontleenperiode voor speelkoffers en klasspel "Iedereen Speelvogel!", loopt telkens van:

- Zaterdagnamiddag (14u - 16u) tot zaterdagvoormiddag (10u30 - 12u30)

Bij ontlening van het materiaal langer dan een vooropgestelde ontleenperiode wordt een volledig nieuwe ontleenperiode aangerekend. Dag en uur van afhalen en terugbrengen worden vermeld op het uitleenformulier.

5. Annulatie

Annulatie van de reservatie is mogelijk tot één week voor de activiteit en dient te gebeuren via uitleendienst@speelgoedmuseum.be. Bij niet afhalen van besteld materiaal of bij laattijdige annulatie wordt een bijdrage gevorderd die gelijk is aan de verschuldigde uitleensom. Deze dient uitgevoerd te worden binnen de 30 dagen.

6. Betaling

De betaling van de waarborg en de effectieve huurprijs gebeurt cash bij het afhalen van de spellen. Een overschrijvingsformulier wordt niet als betaling aanvaard.

7. Verantwoordelijkheid

Het Speelgoedmuseum, zijn personeel of verantwoordelijke zullen nooit aansprakelijk kunnen gesteld worden voor daden, activiteiten, publicaties of gebruik van de voorwerpen en de gevolgen daarvan die aan de ondertekenaars of gebruikers van de ontleende voorwerpen gebeuren. In geval van geschil is alleen de rechtbank van Mechelen bevoegd.

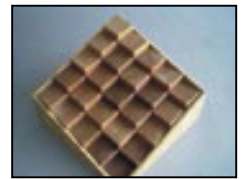
HERSENBREKERS

H 01 PIRAMIDE



- Opdracht: Maak met de 4 of 5 identieke stukken een piramide met 4 niveau's. Je kan bij deze hersenbreker kiezen uit 5 verschillende piramiden.
- Inhoud:
- 1 puzzelhouder
 - 4 of 5 identieke puzzelstukken (bolletjes) in houten doos
 - 1 opdrachten- en 1 oplossingenblad
- Afm.: 38 x 38 x 12 cm

H 02 TRAPJESPUZZEL



- Opdracht: Maak met de verschillende puzzelstukken een trapjespiramide.
- Inhoud:
- 1 houten bak
 - 12 verschillende puzzelstukken
 - 1 opdrachten- en 1 oplossingenblad
- Afm.: 40 x 40 x 23 cm

H 03 HOUTEN TROS



- Opdracht: Breng eerst 2 stukken van de puzzel afzonderlijk samen. Daarna breng je de andere onderdelen samen tot een tros die volledig symmetrisch is, zonder ruimte in het midden.
- Inhoud:
- 6 puzzelstukken in draagtas museum
 - 1 opdrachten- en 1 oplossingenblad
- Afm.: 22 x 22 x 22 cm

H 04 IMPOSSIBLE CUBE



Opdracht: Maak met de puzzelstukken een kubus met de vorm 3x3x3.
Inhoud: - 6 puzzelstukken in houten doos
- 1 opdrachten- en 1 oplossingenblad
Afm.: 32 x 40 x 18 cm

H 05 PUZZELKNOOP



Opdracht: Probeer met drie paar in elkaar passende puzzelstukken een kruisvormige structuur te maken.
Inhoud: - 6 houten puzzelstukken in draagtas museum
- 1 opdrachten- en 1 oplossingenblad
Afm.: 29 x 29 x 29 cm

H 06 HOLEY SQUARES CUBE



Opdracht: Maak met de stukken een kubus met de vorm 4x4x4. Er zijn twee mogelijke oplossingen.
Inhoud: - 6 grote houten vormen in houten doos
- 1 opdrachten- en 1 oplossingenblad
Afm.: 31 x 32 x 32 cm

H 07 RUITENPUZZEL



Opdracht: Leg de verschillende stukken zodanig dat de kleuren op de randen met elkaar overeenkomen.
Inhoud: - 9 gekleurde vlakken in draagtas museum
- 1 inlegvorm
- 1 opdrachten- en 1 oplossingenblad
Afm.: 82 x 82 x 4 cm

H 08 ZON, MAAN, STERREN



- Opdracht:** Breng de kaarten samen tot een groot vierkant: de zon op 2x2 kaarten, de maan van 2x1 kaart en veel sterren. Op vele kaarten bevindt zich op de rand slechts een halve ster. Van ALLE halve sterren moet een volledige ster worden gemaakt. Op het einde mogen er geen halve sterren meer te zien zijn, ook niet aan de rand van de plaat.
- Inhoud:**
- 36 kaarten in geel doosje
 - 1 grondplaat
 - 1 opdrachten-, en 1 oplossingenblad
- Afm.:** grondplaat: 80 x 80 cm

H 09 GROTE EN KLEINE BOOM



- Opdracht:** Breng de kaarten samen tot een groot vierkant met twee bomen die in een weide groeien. Alle takken dragen op het uiteinde een bloem. De takken en de bladeren moeten van de wortels weggroeien en de takken mogen nooit een gesloten cirkel vormen.
- Inhoud:**
- 36 kaarten in geel doosje
 - 1 grondplaat
 - 1 opdrachten- en 1 oplossingenblad
- Afm.:** grondplaat: 80 x 80 cm

H 10 EUREKA



- Opdracht:** Probeer de ring weg te nemen zonder het touw stuk te snijden, te trekken of te branden. Gebruik vooral geen brute kracht! Als een stuk van de puzzel geblokkeerd zit, dan heb je de goede uitweg zeker niet gevonden.
- Inhoud:**
- 1 houten stel
 - 1 ring
 - 1 opdrachten- en 1 oplossingenblad
- Afm.:** 50 x 23 x 38 cm



H 11 PEG JUMPING

Opdracht: Plaats de 4 oranje pionnen links in het blok, laat 1 opening vrij en zet de 4 gele pionnen rechts in het blok. Beweeg de oranje pionnen naar rechts en de gele naar links. Een pion mag één plaats opschuiven als de plaats ernaast vrij is. Een pion mag over één pion van de andere kleur springen, als de plaats naast deze pion vrij is. Een pion mag niet terug naar achter geplaatst worden.

Inhoud:

- 1 plank met gaatjes
- 4 gele en 4 oranje pionnen
- in draagtas museum
- 1 opdrachten- en 1 oplossingenblad

Afm.: 44 x 7 x 9 cm



H 12 SOLITAIR

Opdracht: Verwijder het middelste bolletje. Spring in horizontale of verticale richting over een pion naar een leeg hokje. De pion waarover je sprong mag je verwijderen. Probeer om zo weinig mogelijk pionnen over te houden.

Inhoud:

- 1 houten ronde plaat met holtes
- 33 bolletjes in houten doosje
- 1 opdrachten- en 1 oplossingenblad

Afm.: 45 cm diameter



H 13 TOREN VAN BRAHMA

Opdracht: Plaats de schijven van groot naar klein op de linker staaf. Verplaats de verschillende schijven van de eerste over de tweede naar de derde staaf zonder een grotere schijf op een kleinere te leggen.

Inhoud:

- 1 houten plank met 3 staven
- 6 houten schijven van verschillende grootte
- 1 opdrachten- en 1 oplossingenblad

Afm.: 61 x 55 x 22 cm

H 14 RUSH HOUR



Opdracht: Plaats de auto's en vrachtwagens op het grondplan zoals is aangegeven op de opdrachtkaart. Tracht de rode auto naar de uitgang te rijden door de blokkerende wagens te verplaatsen. Auto's en vrachtwagens kunnen enkel vooruit en achteruit rijden en mogen niet van het grondplan opgelicht worden.

Inhoud:

- 1 grondplan
- 8 auto's en 3 vrachtwagens in plasticen bak
- 2 opdrachtenbladen en 2 oplossingenbladen

Afm.: 56 x 56 x 17 cm

H 15 4T PUZZEL



Opdracht: Probeer de 4 T's eerst in het grote vlakke raamwerk te plaatsen en nadien hetzelfde te doen bij het kleinere vlak op de achterkant. Daarbij mogen de verschillende stukken elkaar niet overlappen of uit het kader komen. Elke T moet vlak worden geplaatst.

Inhoud:

- 4 houten T's in draagtas museum
- 1 inlegplank
- 1 opdrachten- en 2 oplossingenbladen

Afm.: 62 x 62 x 6 cm

H 16 SQUARE 16



Opdracht: Probeer om met de 16 grote en kleine vierkanten een groot vierkant te maken dat precies in dit kader past. Er zijn verschillende oplossingen! Bij de volgende opdracht ga je op dezelfde manier te werk als daarnet. Alleen mogen vierkanten van dezelfde grootte de binnenkant van het kader niet raken. Een hulpmiddel: bij een correcte oplossing zullen ook vierkanten van dezelfde kleur nooit de boorden raken.

Inhoud:

- 16 puzzelstukken
- 1 inlegplank
- 1 opdrachten- en 1 oplossingenblad

Afm.: 80 x 80 x 2 cm

H 17 SIXES



Opdracht: Maak met de 6 vormen een vierkant dat precies in het kader past.
Inhoud: - 6 houten vormen
- 1 inlegplank
- 1 opdrachten- en 1 oplossingenblad
Afm.: 62 x 62 x 4 cm

H 18 ROAD BLOCK



Opdracht: Plaats de rode dievenwagen en de gebouwen zoals aangegeven op de opdrachtkaart. Probeer vervolgens de puzzelstukken zo te plaatsen dat de dief volledig omsingeld is door de politiewagens.
Inhoud: - 1 grondplan
- 11 puzzelstukken (4 gebouwen, 1 rode wagen, 5 politiewagens)
- 14 opdrachten op 5 opdrachtenbladen + 4 oplossingenbladen
Afm.: 60 x 60 x 10 cm

H 19 LOG-STACKER



Opdracht: Probeer alle houtblokken zodanig in deel A van de kist op te bergen zodat de schuif moeiteloos kan gesloten worden. Probeer daarna hetzelfde met deel B van de kist. Opgelet, dit deel is kleiner dan deel A.
Inhoud: - 14 houten cilinders
- 1 opbergkist met 2 schuiven
- 1 opdrachten- en 1 oplossingenblad
Afm.: 62 x 17 x 22 cm

H 20 CONWAY INPAKPROBLEEM



- Opdracht: Probeer met de 17 verschillende blokjes een kubus te maken die in de houten doos past. Bij het einde van het spel mag er geen enkel blokje overblijven.
- Inhoud:
- 17 houten blokken
 - 1 kubuskist
 - 1 opdrachten- en 1 oplossingenblad
- Afm.: 23 x 23 x 21 cm

H 21 TWINFORM



- Opdracht: Tracht 6 van de 12 puzzelstukken zo te rangschikken dat ze plat in de houten bak passen. Er zullen 5 gaten openblijven. Met de 6 resterende puzzelstukken tracht je dezelfde vorm te maken bovenop de vorige. De 5 gaten moeten zich precies op dezelfde plaats bevinden bij de twee niveau's.
- Inhoud:
- 1 houten bak
 - 12 puzzelstukken
 - 1 opdrachten- en 1 oplossingenblad
- Afm.: 45 x 33 x 14 cm

H 22 TWINS



- Opdracht: Probeer de twee delen zonder buigen of forceren uit elkaar te halen.
- Inhoud:
- 2 metalen voorwerpen
 - in draagtas museum
 - 1 opdrachtenblad (geen oplossingenblad)
- Afm.: 31 x 20 x 8



H 23 TANGRAM

Opdracht: Tracht de opgelegde figuren te maken met de zeven tans (puzzelstukken). Alle tans moeten gebruikt worden, ze moeten altijd vlak liggen en mogen niet geheel of gedeeltelijk over elkaar heen liggen.

Inhoud:

- 7 tans: 5 driehoeken, 1 vierkant, 1 parallellogram
- in draagtas museum
- 1 opdrachtenblad en 1 oplossingenblad

Afm.: 50 x 50 x 2 cm



H 24 SHAPE BY SHAPE

Opdracht: Haal de puzzelstukjes uit de inlegvorm. Probeer nu de 14 puzzelstukjes zò in de inlegvorm te krijgen, dat je de tekeningen van de opdrachtkaart verkrijgt. Alle puzzelstukjes moeten plat in de inlegvorm liggen.

Inhoud:

- 6 rode en 8 gele puzzelstukjes in doos
- 1 inlegvorm
- 2 opdrachtenbladen, 1 oplossingenblad

Afm.: 53 x 53 x 8 cm

VOLKSPELLEN



VS 01 TOPTAFEL

Opdracht: Probeer met de tol zoveel mogelijk kegeltjes omver te tollen.
Inhoud: - toptafel
- 15 kegeltjes + 1 tol + 1 touwtje in houten doosje
- 1 blad met spelregels
Afm.: 65 x 65 x 15 cm



VS 02 TROU-MADAME

Opdracht: Rol de bollen in de verschillende poorten.
Inhoud: - trou madame
- 5 bollen in draagtas museum
- 1 blad met spelregels
Afm.: 192 x 29 x 19 cm
OPGELET: Hou rekening met de afmetingen voor het transport.



VS 03 SJOELBAK

Opdracht: Schuif de schijven door de poortjes in één van de vier vakken en maak de meeste punten.
Inhoud: - sjoelbak
- 30 schijven in houten doosje
- 1 blad met spelregels
Afm.: 199 x 42 x 8 cm
OPGELET: Hou rekening met de afmetingen voor het transport.

VS 04 MINI SJOELBAK



- Opdracht: Schuif de schijven door de poortjes in één van de vier vakken en maak de meeste punten.
- Inhoud:
- mini sjoelbak
 - 27 mini-schijven in houten doosje
 - 1 blad met spelregels
- Afm.: 100 x 35 x 8 cm

VS 05 TAFELKEGELSPEL



- Opdracht: Neem de bol en slinger deze via de buitenzijde naar de kegels. Als de bol rond de stok slinger is de beurt ongeldig. Wie in 1 beurt (of meerdere beurten, afhankelijk van wat er vooraf is afgesproken) de meeste kegels omgooit, is gewonnen.
- Inhoud:
- 1 grote bak
 - lange stok met bol aan touw (bevestigd aan de bak)
 - 5 kegels
 - 1 blad met spelregels
- Afm.: 130 x 130 x 80 cm
- OPGELET: Hou rekening met de afmetingen voor het transport.

VS 06 KUBB



- Opdracht: Gooi alle torens van de tegenpartij om en gooi vervolgens als eerste de koning omver.
- Inhoud:
- 1 koning
 - 10 torens
 - 6 werpsticks
 - 4 hoekstokjes
 - in 1 draagtas
 - spelregels
- Afm.: 30 cm x 20 cm x 25 cm

XL-SPELLEN



XL 01 CACTUS

Opdracht: Probeer, door tactisch je stokken te verplaatsen, als eerste alle ballen van jouw kleur uit de cactus te laten rollen.

Inhoud:

- 1 speeltoren
- 40 stokken
- 20 ballen in 4 verschillende kleuren
- 1 draagtas
- spelregels

Afm.: speeltoren: 156 x 38 x 38 cm + lengte stokken: 52 cm

OPGELET: Hou rekening met de afmetingen voor het transport.



XL 02 DICE

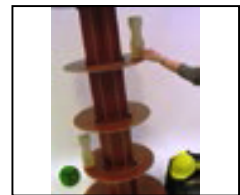
Opdracht: Draai als eerste al je pionnetjes om door de dobbelstenen op hun goede kant te laten rollen.

Inhoud:

- 1 speeltafel
- 24 pionnen in houten doosje
- 2 XL-dobbelstenen
- spelregels

Afm.: speeltafel: 125 x 75 cm

OPGELET: Hou rekening met de afmetingen voor het transport.



XL 03 LIGHTHOUSE

Opdracht: Probeer je pionnen zodanig op de toren te plaatsen, dat jouw pion blijft staan, maar wel weer zo dat de volgende speler in de problemen komt door het wankelen van de toren.

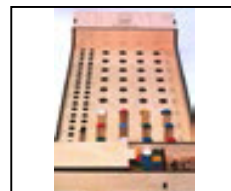
Inhoud:

- 4 demontabele etages
- 12 schroefknoppen in doosje
- 24 pionnen in plastieken bak
- 1 XL-dobbelsteen + 2 helmen in draagtas
- spelregels

Afm.: speeltoren: 210 x 78 cm

OPGELET: Hou rekening met de afmetingen voor het transport.

XL 04 MASTERS



Opdracht: Als codemaker: Probeer een geheime kleurcode te verzinnen die zo moeilijk is dat de tegenstander hem nooit kan kraken.
Als codekraker: probeer de geheime kleurcode van de tegenstander te kraken in zo weinig mogelijk beurten.

Inhoud:

- 1 speeltafel
- 44 grote pionnen in houten doosje
- 40 kleine pionnen in houten doosje
- spelregels

Afm.: speeltafel: 132 x 60 x 18 cm

OPGELET: Hou rekening met de afmetingen voor het transport.

XL 05 SCHIJVENROLLIT



Opdracht: Behaal het hoogste aantal punten door de schijven de juiste weg te laten rollen.

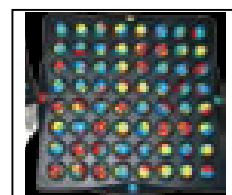
Inhoud:

- 1 speeltafel
- 23 speelschijven in draagtas museum
- spelregels

Afm.: speeltafel: 168 x 50 x 18 cm

OPGELET: Hou rekening met de afmetingen voor het transport.

XL 06 BALLETTJESROLLIT



Opdracht: Blokkeer en verover de Rolitballen van je tegenspelers door deze naar je eigen kleur te rollen. De winnaar is diegene wiens kleur op het spelbord het meest voorkomt.

Inhoud:

- 1 spelbord bestaande uit 2 delen
- 64 Rolitballetjes in draagtas museum
- spelregels

Afm.: 82 x 82 cm

XL 07 SHUFFLE



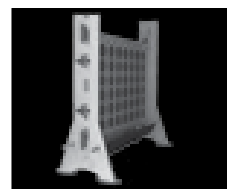
- Opdracht: Probeer een zo hoog mogelijke score te behalen door de schijven in de gaten te schuiven met de hoogste puntenwaarde.
- Inhoud: - 1 speeltafel (met lade)
- 23 schijven in houten doosje
- spelregels
- Afm.: speeltafel: 185 x 54 x 23 cm
- OPGELET: Hou rekening met de afmetingen voor het transport.

XL 08 TREE



- Opdracht: Probeer om als eerste al je schijven kwijt te raken door ze zodanig op de tafel te plaatsen dat er geen schijven afvallen, maar dat het voor je tegenstanders wel een stuk moeilijker wordt om hun schijven te plaatsen.
- Inhoud: - 16 grote schijven + 20 kleine schijven + 1 rode schijf in plastieken bak
- 1 in mekaar te zetten speeltafel (5 stuks)
- spelregels
- Afm.: speeltafel: 80 x 33 x 33 cm

XL 09 4 OP EEN RIJ



- Opdracht: De spelers proberen ieder voor zich als eerste vier schijven in zijn spelerskleur op een rij te krijgen.
- Inhoud: - 1 frame bestaande uit: 1 verticaal raster + 2 voetsteunen + 4 klemmen + 1 lange (of 2 korte) sluitstukken + 2 stokken + 1 vangnet
- 21 rode schijven + 21 blauwe schijven in curverbak
- spelregels
- Afm.: 140 x 148 cm
- OPGELET: Hou rekening met de afmetingen voor het transport.

XL 10 BATTLE



Opdracht: Het is de bedoeling te ontdekken waar de vloot van je tegenspeler ligt. Dit doe je door de bommen af te vuren op de vloot van jouw tegenspeler. Om met dit spel te kunnen beginnen moet je eerst je vloot in de zee plaatsen op het verticale speelveld. De schepen mogen horizontaal en verticaal geplaatst worden. Je vloot bestaat uit vijf schepen.

Inhoud:

- 1 frame bestaande uit: 1 vertikaal raster + 2 horizontale speelvelden + 2 voetsteunen + 4 grote en 4 kleine klemmen + 2 steunlatten
- 140 grote pionnen
- 135 kleine pionnen
- 10 schepen: 1 slagschip (5 bommen) + 1 kruiser (4 bommen) + 2 fregatten (3 bommen) + 1 mijnenveger → elk in 2 kleuren in 5 houten dozen.

Afm.: spelbord 148 x 148 x 44 cm

OPGELET: Hou rekening met de afmetingen voor het transport.



XL 11 DOMINO

Opdracht: De spelers leggen om beurten een blok met hetzelfde aantal ogen tegen elkaar. De speler die als eerste zijn stenen heeft aangelegd, is gewonnen.

Inhoud:

- 1 groene draagtas
- 28 houten dominoblokken
- spelregels

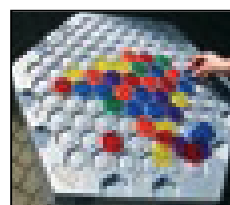
Afm.: 20 x 42 cm

XL 12 MENS ERGER JE NIET



- Opdracht:** Bij dit spel heeft iedere speler 4 pionnen die een ronde over het bord moeten maken om veilig op één van de eindcirkels te geraken. Als dat met alle pionnen is gelukt, heeft men het spel gewonnen.
- Inhoud:**
- een achthoekig houten spelbord
 - 4 groene, 4 rode, 4 gele & 4 blauwe houten pionnen in een houten doosje
 - 2 houten dobbelstenen
 - spelregels
- Afm.:** 50 x 54 cm

XL 13 EXAGO



- Opdracht:** De spelers proberen rechte lijnen te vormen met vier van de stenen van hun eigen kleur. Tegelijkertijd moeten ze proberen de tegenstanders te blokkeren. De speler die als eerste vier speelstukken van zijn/haar kleur op een lijn krijgt, is de winnaar.
- Inhoud:**
- 1 spelbord
 - 12 rode en 12 blauwe stenen + 6 gele, 6 groene, 6 oranje en 6 paarse stenen in draagtas museum
 - spelregels
- Afm.:** 82 x 82 cm

XL 14 JENGA



- Opdracht:** Test hoe vast jouw hand is! Haal om de beurt een blok uit de toren en zorg ervoor dat hij niet omvalt. Of gebruik de blokken om je eigen fantasietoren te maken.
- Inhoud:**
- 60 houten staven (20 x 4,5 x 2,5 cm) in plastieken bak
 - spelregels
- Afm.:** 82 x 82 cm

XL 15 MIKADO



Opdracht: Heb jij een vaste hand? Probeer zo veel mogelijk stokken te verzamelen zonder de andere stokken te laten bewegen! Spannend!

Inhoud: - 41 houten stokken in katoenen zak
- spelregels

Afm. 50 cm

XL 16 DUBBELE PEDAALROLLER



Wat: Een houten vervoersmiddel waarbij je met 2 personen telkens met de linker- & rechervoeten beurtelings moet trappen om zo vooruit te komen. Beide personen staan achter elkaar op de trappers. De linkervoet en rechervoet van beide personen gaan telkens samen. Bij het rijden met z'n tweeën worden balans, coördinatie en teamwork vereist en gestimuleerd.

Afm.: 110 x 38 x 90 cm

OPGELET: Hou rekening met de afmetingen voor het transport.

SPEELKOFFERS



SK 01 PICKNICKKOFFER

Speel met z'n allen een spelletje petanque, haal de kubbe uit, oefen je beste diabolo trucjes of frisbee er op los. In deze picknickkoffer vind je alles om een dagje naar het park, naar zee of gewoon in de tuin nog leuker te maken. Spreid het picknickdeken uit en geniet!

Inhoud: Kubbe, petanque, palletjes, frisbee, diabolo, springtouw, balvanger, hersenbrekers, bikkels + bijhorende handleiding en picknickdeken.

Opgelet: Gelieve het picknickdeken te wassen na gebruik. Indien dit niet wordt gewassen rekenen we hiervoor een extra kost aan van €10.

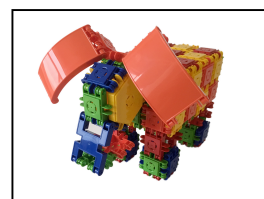
SK 02 BINNENSPEELKOFFER



Maak je spellenavond nog gezelliger met de binnenspeelkoffer! In de binnenspeelkoffer vind je enkele gezelschapsspellen voor een leuke spellenavond met je familie of vrienden. Lach je Rijk met het supersnelle Dobble, Basta of Speed Cups, of wring je in de vreemdste bochten met Twister of XL-mikado. Enkele spannende Smart Games maken de avond nog leuker! Veel ambiance en succes gegarandeerd!

Inhoud: Castle Logix (3+), Bunny Hop Party (4+), XL-Mikado (6+), Twister (6+), Basta (6+), Speed Cups (6+), Penguins on Ice (6+), Lach je Rijk (8+) + bijhorende handleiding met spelregels

SK 03 BOUWKOFFER CLICFORMERS



Een beetje verbeelding en deze gekleurde Clicformers, meer heb je niet nodig om leuke creaties te maken! Clicformers zijn ideaal om de fijne motoriek en de verbeelding van kinderen te ontwikkelen. Zelf geen bouwinspiratie? Geen nood, je krijgt er een aantal bouwplannen bij. Er zijn bouwplannen in 3 verschillende moeilijkheidsgraden. Bouw een olifant, racewagen, bloem of robot. Het kan allemaal, plezier gegarandeerd!

Inhoud: Bouwdoos met 300 verschillende bouwstenen en instructiekaarten.

Opgelet! Gelieve de bouwstenen te sorteren zodat we bij het terugbrengen alles snel kunnen nakijken. Indien dit niet gesorteerd is, rekenen we hiervoor een extra kost aan van 10€.

SK 04 TRADITIONELE SPELKOFFER

Weet jij wat een klakkebus is? Zin om iemand uit te dagen voor een wedstrijdje reeplopen? Deze koffer bevat een heleboel spelletjes die vroeger razend populair waren. Naast enkele klassiekers (zoals knickers of het springtouw) vind je er ook minder bekende spelletjes, zoals bikkels en jacks, in terug. Met deze koffer beleef je uren authentiek spelplezier!

Inhoud: Tollen, bikkels, repen, knickers, springtouw, rekkers, hinkelblokjes, jacks, klakkebus, diabolo's, loopblokken, ringopvangsers in plasticen doosjes in rieten mand + bijhorende infoches en handleiding

KLASSPEL "IEDEREEN SPEELVOGEL"

Een interactief klasspel voor het 4de, 5de en 6de leerjaar basisonderwijs over het wereldwijde recht op spel.

De speelvogel verdedigt het recht op spel voor alle kinderen over de hele wereld. Tijdens zijn reis in België wil hij een bezoekje brengen aan de klas, maar deze bijzondere vogel verstopt zich voorlopig nog in de omgeving van de school. De spelers kunnen hem vinden door tips te verzamelen over zijn locatie. Die tips winnen ze door zélf te spelen.

Ze bezoeken 5 werelddelen en maken in elk werelddeel kennis met een leeftijdsgenootje dat er woont. Onderweg komen ze steeds meer te weten over spel en speelgoed.

Thema: Het wereldwijde recht op spel.

Doelgroep: 4de, 5de en 6de leerjaar basisonderwijs.

Doel: Leerlingen tussen 9 en 12 jaar:

- leren opkomen voor het wereldwijde recht op spel, dat jammer genoeg niet altijd gerespecteerd wordt,
- staan stil bij spelstereotypes (op sociaal-cultureel vlak en wat betreft gender),
- krijgen een realistisch beeld van spel en speelgoed uit alle hoeken van de wereld.

Aantal deelnemers: 10 - 30 spelers

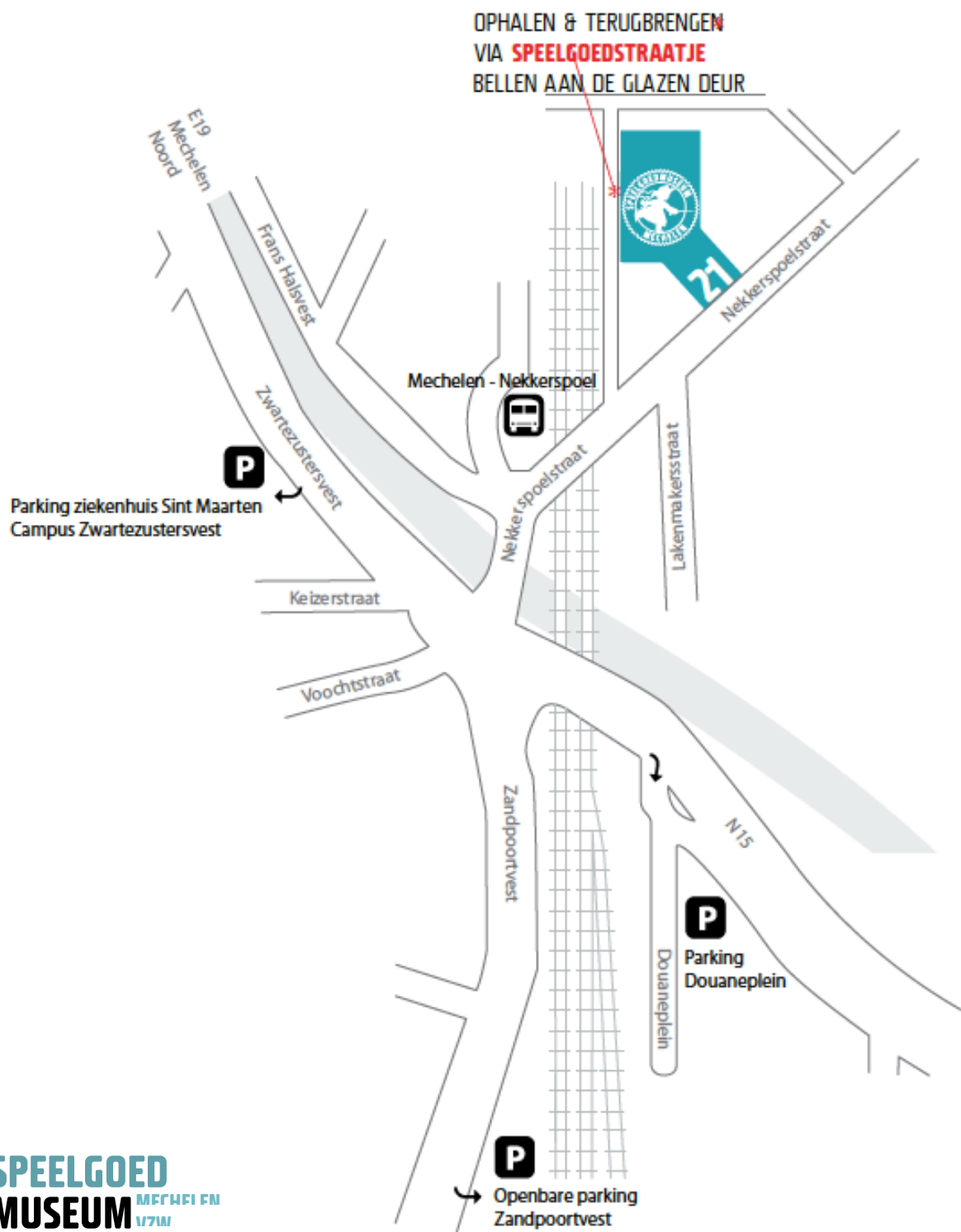
Begeleiding: 1 leerkracht

Accommodatie: klaslokaal

Duur: 2 lessen of langer

Een uitave van: De Aanstokerij vzw, in opdracht van Plan België vzw en in samenwerking met Speelgoedmuseum Mechelen vzw

BEREIKBAARHEID



SPEELGOED
MUSEUM MECHLEN V71W

Nekkerspoelstraat 21
2800 Mechelen
T 015 55 70 75

info@speelgoedmuseum.be
www.speelgoedmuseum.be

open: dinsdag t.e.m. zondag 10u - 17u
gesloten: 24, 25, 31 dec en 1 jan