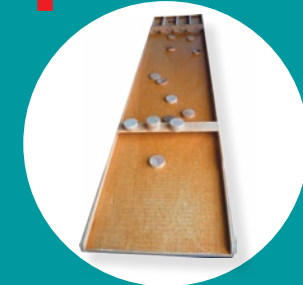


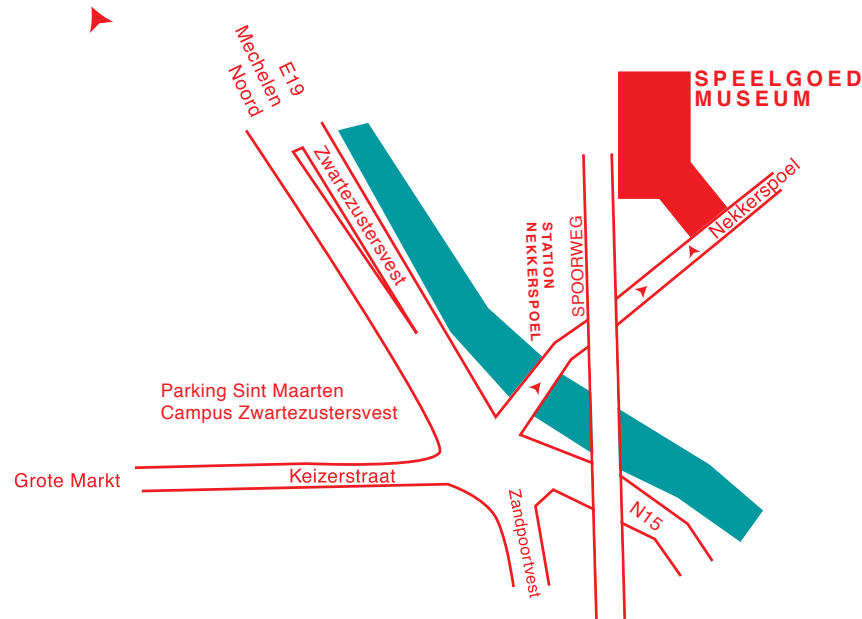
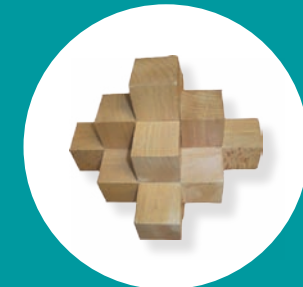
XL spellen



Volksspelen



Hersensbrekers



Ben je op zoek naar iets origineels voor je tuin -, familie - of verjaardagsfeest ... of denk je aan iets speciaals om je doordeweekse avonden op te vrolijken?

Pijnlijk niet langer je hersenen.

In het Speelgoedmuseum kan je immers allerlei hersenbrekers, volksspelen en gezelschapsspellen op groot formaat huren.

Een prettig tijdverdrijf! Leerzaam! Een uitdaging! Succes gegarandeerd!

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

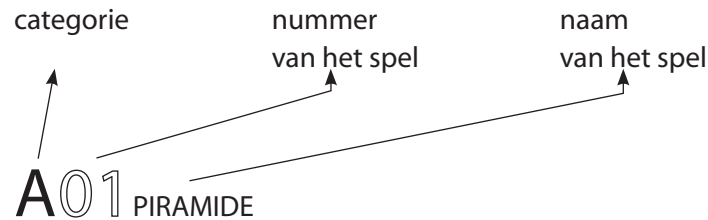
Wij wensen jullie alvast veel plezier!

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

HOE RAADPLEGEN

categorie nummer naam
 van het spel van het spel

A01 PIRAMIDE



Opdracht + onderdelen
Afmetingen in cm

HOE RESERVEREN

Voor de reservatie van het materiaal, vul je het aanvraagformulier in met aanduiding van plaats en datum van de activiteit. Dit formulier stuur je naar Speelgoedmuseum, Nekkerspoelstraat 21, 2800 Mechelen, fax je naar het volgende nummer: 015 / 55 20 85, of mail je naar info@speelgoedmuseum.be. Nadien krijg je bericht over datum en tijdstip van afhalen en terugbrengen van het materiaal. Deze uren dienen strikt te worden gerespecteerd.

Dien tijdig je aanvraag in!



XL09 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 en 140 kleine pionnen
- 1 slagschip (5 bommen), 1 kruiser (4 bommen), 2 fregatten (3bommen), 1 mijnenveger: elk in 2 kleuren.

Afmetingen: 148 x 148 x 44 cm

OPGELET: Hou rekening met de afmetingen voor het transport.



XL10 4 IN A ROW

Opdracht: De spelers proberen ieder voor zich als eerste vier schijven in zijn spelerskleur op een rij te krijgen.

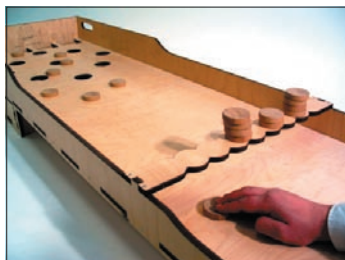
Inhoud:

- 1 frame bestaande uit: 1 verticaal raster, 2 voetsteunen, 4 klemmen, 1 lange en 2 korte sluitstukken, 2 stokken, 1 vangnet
- 21 rode schijven
- 21 blauwe schijven
- spelregels

Afmetingen: 140 x 148 cm

OPGELET: Hou rekening met de afmetingen voor het transport.

XL07 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
- 23 schijven
- spelregels

Afmetingen: speeltafel: 185 x 54 x 23 cm

OPGELET: Hou rekening met de afmetingen voor het transport.

XL08 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
- 1 in mekaar te zetten speeltafel
- 1 draagtas
- spelregels

Afmetingen: speeltafel: 80 x 33 x 33 cm

OPGELET: Hou rekening met de afmetingen voor het transport.

VOORWAARDEN

1. Kosten

Bij de ontlening wordt een vast bedrag aangerekend van 10,00 euro voor administratieve en logistieke kosten.

Per XL-spel wordt een huurprijs aangerekend van 15,00 euro.

Per hersenbreker of volksspel wordt een huurprijs aangerekend van 5,00 euro. Wij vragen eveneens een waarborg van 125,00 euro (cash of per cheque). Verloren of beschadigde stukken dienen te worden vergoed.

Voor lichte, herstelbare schade wordt een forfaitaire vergoeding van 5,00 euro 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.

Voor het vervoer van het materiaal staat hij/zij zelf in.

TIP: Hou bij het vervoer van onze XL-spellen rekening met de afmetingen.

2. Ontleenperiode

De huurprijs wordt berekend per ontleenperiode. Deze ontleenperiodes zijn:

- * dinsdagnamiddag afhalen en vrijdagvoormiddag terugbrengen.
- * vrijdagnamiddag afhalen en dinsdagvoormiddag terugbrengen.

Bij ontlening van het materiaal langer dan een vooropgestelde ontleenperiode wordt de huurprijs verhoogd met 50% per elke begonnen ontleenperiode.

Dag en uur van afhalen en terugbrengen worden vermeld op het uitleenformulier.

3. Annulatie

Annulatie van de reservatie is mogelijk tot één week voor de activiteit en dient schriftelijk te gebeuren.

Speelgoedmuseum Mechelen vzw - Nekkerspoelstraat 21 - 2800 Mechelen

info@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.

4. Betaling

De betaling gebeurt bij het afhalen van de XL-spellen en hersenbrekers.

Een overschrijvingsformulier wordt niet als betaling aanvaard.

5. 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.

INDELING

HERSENBREKERS

A. Piramidepuzzels.

Deze puzzels worden in twee groepen onderverdeeld: piramiden bestaande uit balletjes en piramiden bestaande uit veelhoeken, ook polyeders genoemd.

B. Constructiepuzzels

Deze puzzels kunnen ook onderverdeeld worden in twee groepen.

- Kruisen: Veel van deze puzzels bezitten een sleutelstuk. Dit is het eerste element dat je moet vinden om de constructie te demonteren en het laatste om hem te monteren.
- Kubussen: Er is geen doos of kist waarin alle stukken gestapeld moeten worden. Dit betekent dat je de afmetingen van de kubus niet kent.

C. Kop- en staartpuzzels

Alle platte puzzels waarvan de verschillende stukken zodanig moeten worden gelegd dat de kleuren, de afbeeldingen of de getallen op de randen met elkaar overeenkomen of elkaar aanvullen.

D. Ring-, touw- en balpuzzels

Dit zijn puzzels met op het eerste gezicht onlosmakelijke delen. Eén van de onderdelen moet toch losgemaakt worden van de rest of van plaats veranderd worden.

E. Puzzels met verplaatsproblemen

De onderdelen worden van plaats gewisseld volgens bepaalde spelregels. De meest gekende die tot deze categorie behoort, is de solitairepuzzel.

F. Pas-puzzels

Dit zijn platte hersenbrekers waarvan de verschillende puzzelstukken in een raamwerk moeten geplaatst worden of waarmee een specifieke tekening moet gereconstrueerd worden.

G. Inpak-puzzels

Onderdelen moeten in een doos of kist gestapeld worden. Deze puzzels zijn vooral gericht op ruimtelijk inzicht.

H. Puzzels van metaaldraad

Twee of meer delen uit elkaar halen die onverbreekelijk met elkaar verbonden lijken te zijn.

I. Vlakke legpuzzels

Dit zijn puzzels bestaande uit verschillende meetkundige vormen (figuren) zoals driehoek, vierkant, rechthoek. Het is de bedoeling om met deze verschillende platte vormen een figuur in elkaar te puzzelen.

VOLKSSPELEN

V. Volksspelen

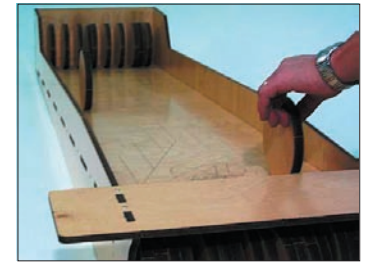
Toptafel - Trou madame - Sjoelbak - Mini sjoelbak

XL SPELLEN

XL. XL spellen

Dit zijn gezelschapsspellen op groot formaat:

Cactus - Dice - Lighthouse - Masters - Schijvenrollit - Balletjesrolit - Schuffle - Tree - 4 in a row - Battle



XL05 SCHIJVENROLLIT

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

Inhoud: - 1 speeltafel
- 23 speelschijven
- spelregels

Afmetingen: speeltafel: 168 x 50 x 18 cm

OPGELET: Hou rekening met de afmetingen voor het transport.



XL06 BALLETTESROLIT

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
- spelregels

Afmetingen: 82 x 82 cm

OPGELET: Hou rekening met de afmetingen voor het transport.

XL03 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:

- 5 demontabele etages
- 16 schroefknoppen
- 24 pionnen
- 1 XL-dobbelsteen
- 2 helmen
- 1 draagtas
- spelregels

Afmetingen: speeltoren: 210 x 78 cm

OPGELET: Hou rekening met de afmetingen voor het transport.



XL04 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
- 40 kleine pionnen
- spelregels

Afmetingen: speeltafel: 132 x 60 x 18 cm

OPGELET: Hou rekening met de afmetingen voor het transport.

HERSENBREKERS

A01 PIRAMIDE



Opdracht: Maak met de 4 identieke stukken een piramide met 4 niveau's. Je kan bij deze hersenbreker kiezen uit 6 verschillende piramiden.

Inhoud:

- 1 puzzelhouder
- 4 identieke puzzelstukken (bolletjes)
- 1 opdracht-, 1 oplossingblad
- afm.: 29 x 24 x 21 cm

A02 THREE PIECE BLOCK



Opdracht: De 3 ongelijke stukken in mekaar schuiven tot een driehoekige piramide. Het is een ongelooflijk moeilijke puzzel.

Inhoud:

- 3 houten puzzelstukken
- 1 opdracht-, 1 oplossingblad
- afm.: 12 x 12 x 12 cm

A03 TRAPJESPUZZEL



Opdracht: Maak met de verschillende puzzelstukken een trapjespiramide.

Inhoud:

- 1 houten bak
- 12 verschillende puzzelstukken
- 1 opdracht-, 1 oplossingblad
- afm.: 40 x 40 x 23 cm

B01 HOUTENTROS



Opdracht: Eerst moet je 2 stukken van de puzzel afzonderlijk samenbrengen. Daarna breng je de verschillende onderdelen samen tot een tros, zonder ruimte in het midden, die volledig symmetrisch is.

Inhoud:

- 6 puzzelstukken
- 1 opdracht-, 1 oplossingblad
- afm.: 22 x 22 x 22 cm

B02 WOODCHUCK



Opdracht: Deze puzzel uit elkaar halen, kan alleen maar door eerst één bepaald stuk te draaien en op te tillen. Maar het vinden van dat 'sleutel-stuk' is geen eenvoudige opgave, want aan de buitenkant lijken alle staafjes gelijk. Nadien moet alles terug in elkaar gezet worden.

Inhoud:

- 24 brugvormige puzzelstukken
- 1 opdracht-, 1 oplossingblad
- afm.: 24 x 24 x 24 cm

B03 IMPUZZIBLE CUBE ORANGE



Opdracht: Maak met de puzzelstukken een kubus met de vorm 3x3x3.

Inhoud:

- 6 puzzelstukken
- 1 opdracht-, 1 oplossingblad
- afm.: 20 x 20 x 20 cm

XL-SPELLEN



XL01 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

Afmetingen: speeltoren: 156 x 38 x 38 cm
lengte stokken: 52 cm

OPGELET: Hou rekening met de afmetingen voor het transport.

XL02 DICE



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

Inhoud:

- 1 speeltafel
- 24 pionnen
- 2 XL-dobbelstenen
- 1 draagtas
- spelregels

Afmetingen: speeltafel: 125 x 75 cm

OPGELET: Hou rekening met de afmetingen voor het transport.

VOLKSSPELEN

V01 TOPTAFEL



Opdracht: Probeer met de tol zoveel mogelijk kegeltjes omver te tollen.
Inhoud: - toptafel
- 15 kegeltjes
- 1 tol + touw
Afmetingen: 65 x 65 x 15 cm

V02 TROU MADAME



Opdracht: Rol de bollen in de verschillende poorten.
Inhoud: - trou madame
- 5 bollen
Afmetingen: 192 x 29 x 19 cm

V03 SJOELBAK / V04 MINI SJOELBAK



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

B04 IMPUZZIBLE CUBE GREEN



Opdracht: Maak met de puzzelstukken een kubus met de vorm 3x3x3.
Inhoud: - 6 puzzelstukken
- 1 opdracht-, 1 oplossingblad
- afm.: 20 x 20 x 20 cm

B05 IMPUZZIBLE CUBE BLUE



Opdracht: Maak met de puzzelstukken een kubus met de vorm 3x3x3.
Inhoud: - 7 puzzelstukken
- 1 opdracht-, 1 oplossingblad
- afm.: 20 x 20 x 20 cm

B06 PUZZELKNOOP



Opdracht: Uit elkaar halen en de kruisvormige structuur, die uit drie paar in elkaar passende houten puzzelstukken bestaat, weer in elkaar krijgen.
Inhoud: - 6 houten puzzelstukken
- 1 opdracht-, 1 oplossingblad
- afm.: 29 x 29 x 29 cm

B07 HOLEY SQUARES CUBE



Opdracht: Maak met de stukken een kubus met de vorm 4x4x4. Er zijn twee mogelijke oplossingen.
Inhoud: - 6 grote houten vormen
- 1 opdracht-, 1 oplossingblad
- afm.: 28 x 28 x 28 cm

C01 RUITENPUZZEL



Opdracht: De verschillende stukken moeten zodanig gelegd worden dat de kleuren op de randen met elkaar overeenkomen.

- Inhoud:
- 9 gekleurde vlakken
 - 1 inlegvorm
 - 1 opdracht-, 1 oplossingblad
 - afm.: 82 x 82 x 4 cm

C02 ZON, MAAN, STERREN



Opdracht: Kaarten samenbrengen 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
 - 1 grondplaat
 - 1 opdracht-, 1 oplossingblad
 - afm.: 80 x 80 cm

C03 GROTE EN KLEINE BOOM



Opdracht: Kaarten samenbrengen 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
 - 1 grondplaat
 - 1 opdracht-, 1 oplossingblad
 - afm.: 80 x 80 cm

H01 TWINS



Opdracht: Probeer de twee delen zonder buigen of forceren uit elkaar te halen.

- Inhoud:
- 2 metalen voorwerpen
 - 1 opdrachtblad
 - afm.: 31 x 20 x 8

I01 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
 - blad met opgelegde figuren
 - afm.: 50 x 50 x 2 cm

I02 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
 - 1 inlegvorm
 - 1 opdracht-, 1 oplossingblad
 - afm.: 53 x 53 x 8 cm

G01 LOG-STACKER



Opdracht: Probeer alle houtblokken zodanig in deel A van de kist op te 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 opdracht-, 1 oplossingblad
- afm.: 62 x 17 x 22 cm

G02 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 opdracht-, 1 oplossingblad
- afm.: 23 x 23 x 21 cm

G03 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 opdrachtblad
- afm.: 45 x 33 x 14 cm

D01 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 opdracht-, 1 oplossingblad
- afm.: 50 x 23 x 38 cm

E01 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
- 1 opdracht-, 1 oplossingblad
- afm.: 44 x 7 x 9 cm

E02 SOLITAIR



Opdracht: Het middelste bolletje verwijderen. Door telkens in horizontale of verticale richting over een pion te springen naar een leeg hokje en deze pion dan te verwijderen, probeer je met nog één pion over te blijven in het midden.

Inhoud:

- 1 houten ronde plaat met holtes
- 33 bolletjes
- 1 opdracht-, 1 oplossingblad
- afm.: 45 cm diameter

E03 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 opdracht-, 1 oplossingblad
- afm.: 61 x 55 x 22 cm

E04 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
- 1 opdrachtblad
- afm.: 56 x 56 x 17 cm

F01 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
- 1 inlegplank
- 1 opdracht-, 1 oplossingblad
- afm.: 62 x 62 x 6 cm

F02 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 opdracht-, 1 oplossingblad
- afm.: 80 x 80 x 2 cm

F03 SIXES



Opdracht: Maak een vierkant met de 6 vormen dat precies in het kader past.

Inhoud:

- 6 houten vormen
- 1 inlegplank
- 1 opdracht-, 1 oplossingblad
- afm.: 62 x 62 x 4 cm