



televisie

Mike J. Swann

«FINALE»

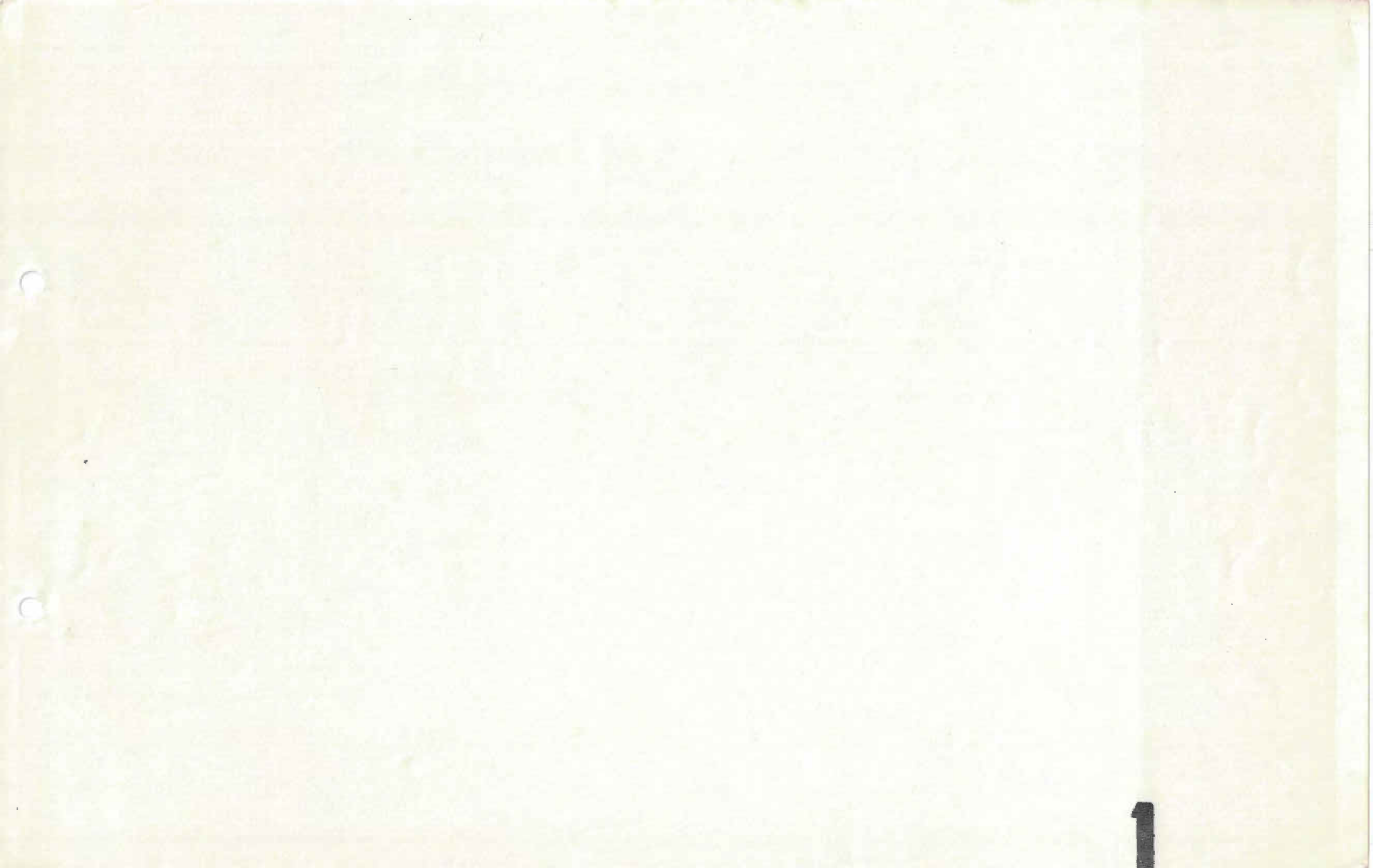
„SPEL ZONDER GRENZEN”

NEDERLAND

LEIDEN, 18 september 1974

	<u>manches</u>	<u>dames/girls/filles/ Damen/donne</u>	<u>heren/boys/garçons/ Herren/uomini</u>
1. HUTSPOT HODGE-PODGE LE POT-AU-FEU HOTSCHPOTT IL MINESTRONE DI VERDURA	1 x 6	1	2
✓ 2. DE WOEDENDE BURGERESSEN THE FURIOUS WOMEN CITIZENS LES CITOYENNES FURIEUSES DIE WUETENDEN BUERGERINNEN I CITTADINI INFURIATI	3 x 2	2	3
✓ 3. KANON DUWEN PUSH THE CANNON POUSSER LE CANON KANONE SCHIEBEN LA SPINTA DEL CANNONE	6 x 1		5
4. TONNENLOOP BARREL-COURSE COURSE DE TONNEAU TONNENLAUF LA CORSA DELLE BOTTI	2 x 3		1
✓ 5. DE VISSSEN THE FISH LES POISSONS DIE FISCHE I PESCI	2 x 3		2
6. STEEKSPSEL TOURNAMENT LE TOURNOI IL TORNEO STECHSPIEL	6 x 1 (1 còntre 5)		2

	<u>manches</u>	<u>dames/girls/filles/ Damen/donne</u>	<u>heren/boys/garçons/ Herren/uomini</u>
7. DE OPHAALBRUG THE DAWNBRIDGE LE PONT-LEVIS DIE KLAPPBRUCKE IL PONTE LEVATOIO	3 x 2	2	2
8. JUBILEUMRACE THE JUBILEE-RACE COURSE à L'OCCASION DU JUBILÉ JUBILAEUMSRACE LA CORSE DELL'ANNIVERSARIO	1 x 7	2	2
✓ 9. DE BROODROOF THE BREAD ROBBERY LE VOL DU PAIN DER BROTRAUB IL RAPINATORE	7 x 1 FIL ROUGE	3	1



1. Hutspot

zonder D.

1 x 6 teams
2 jongens
1 meisje

Op een draagbaar staat een grote kookpot. Op gelijke afstand liggen in het parcours grote aardappels, wortelen en uien. De jongens dragen de berrie langs de attributen, die het meisje steeds in de pot gooit. De pot zal steeds zwaarder worden. Het team, dat de grootste afstand aflegt, wint.

1. Hodge-podge

without D

1 x 6 teams
2 boys
1 girl

A large pot stands on a stretcher. Large potatoes, carrots and onions are distributed, at even distances, on the circuit. The boys carry the stretcher along, the girl throws the vegetables into the pot. The pot will become heavier and heavier. The team which manages the longest distance with the pot, wins.

1. Le pot-au-feu

sans D.

1 x 6 équipes.
2 garçons
1 fille

Une grosse marmite se trouve sur une sorte de brancard. Il y a, tout le long du parcours, a des distances égales, des pommes de terre, des carottes et des oignons. Les garçons portent le brancard, et c'est la fille qui met les légumes dans la marmite. La marmite s'alourdira, lorsqu'elle avance sur le parcours. L'équipe qui parcourra la plus grande distance, gagne.

1. Il minestrone di verdura

senza D.

1 x 6 teams
2 giovani
1 ragazza

Su una barella si trova una grossa pentola. Lungo il percorso, alla stessa distanza, si trovano grosse patate, carote e cipolle.

I giovani, trasportando la barella, passano accanto alle verdure che la ragazza dovrà gettare nella pentola.

Quest'ultima diventerà sempre più pesante.

Il gruppo che percorre il percorso più lungo, vince.

1. Hotschpott

ohne D.

1 x 6 Mannschaften
2 Jungen, 1 Mädchen

Auf einer Tragbahre steht ein grosser Kochtopf. In gleicher Entfernung liegen im Parcours grosse Kartoffeln, Mohrrüben und Zwiebeln. Die Jungen tragen die Tragbahre an den Attributen entlang, die das Mädchen jedesmal in den Topf wirft. Der Topf wird immer schwerer. Die Mannschaft, die die grösste Strecke zurücklegt, gewinnt.



2. De woedende burgeressen

zonder NL

3 x 2 teams
3 jongens
2 meisjes

Van elk team staan drie jongens op een smalle balk. Van een door loting bepaald ander team staan 2 meisjes klaar bij een berg zakken, gevuld met water. De meisjes trachten de jongens van de balk te gooien door zakken water naar ze te werpen. De tijd wordt gestopt wanneer de derde jongen van een team in het water valt.

Het team, waarvan de jongens het langst op de balk blijven staan, wint.

2. The furious women citizens

without NL

3 x 2 teams
3 boys
2 girls

Three boys from each team stand on a narrow beam. Two girls, from a team chosen by lottery, stand ready near a pile of bags filled with water. By throwing the bags at the boys, the girls attempt to make the boys fall of the beam. When the third boy of a team falls into the water, the game is over. The winning team is the one whose competitors manage to stay on the beam the longest time.

2. Les citoyennes furieuses

sans NL

3 x 2 équipes
3 garçons
2 filles

Trois garçons de chaque équipe se trouvent sur un petit mur étroit. Un tirage au sort a déterminé l'équipe dont deux filles se tiennent prêtes à côté d'un tas de sacs remplis d'eau. En lançant ces sacs en direction des garçons, les filles vont tenter de les faire tomber. Lorsque le troisième garçon d'une équipe tombe à l'eau, le jeu se termine. L'équipe gagnante est celle dont les concurrents auront tenu le plus longtemps sur le mur.

2. I Cittadini infuriati

senza NL

3 x 2 teams
3 giovani
2 ragazze

Tre giovani di ogni gruppo si trovano su un piccolo palco. Dopo un sorteggio, due ragazze si trovano presso una pigna di sacchi riempiti d'acqua. Le ragazze, gettando i sacchi pieni d'acqua, cercano di far cadere i ragazzi dal palco. Il tempo viene arrestato quando il terzo giovane di un gruppo è caduto nell'acqua.

Il gruppo di cui i giovani sono rimasti piu a lungo sul palco, vince.

2. Die wütenden Bürgerinnen

ohne NL

3 x 2 Mannschaften
3 Jungen
2 Mädchen

Von jeder Mannschaft stehen 3 Jungen auf einem schmalen Balken. Von einder durch das Los bestimmten anderen Mannschaft stehen 2 Mädchen bereit bei einem Haufen von Säcken, die mit Wasser gefüllt sind. Die Mädchen versuchen die Jungen von dem Balken abzustossen, indem die wassergefüllte Säcke auf sie werfen. Man macht Schluss wenn der dritte Junge einer Mannschaft ins Wasser fällt. Die Mannschaft, deren Jungen am längsten auf dem Balken stehen bleiben, gewinnt.



3. Kanonduwen

zonder B.

1 meisje
5 jongens
6 x 1 team

Van één team zit een meisje achter het stuur in een groot schuimplastic kanon. Het kanon is gebouwd om het chassis van een 2 CV. Op het startsignaal, duwen 3 jongens van hetzelfde team het kanon zo hard mogelijk naar voren. Na een bepaalde afstand mogen zij niet meer duwen, waarna twee jongens van een door loting aangewezen ander team trachten het kanon zo snel mogelijk tot staan te brengen.

Het team, dat het kanon het verst duwt, wint.

3. Push the cannon

without B

1 girl
5 boys
6 x 1 team

A girl of one team sits behind the wheel of a large plastic foam cannon. The cannon is built on the chassis of a 2 CV. After the starting signal, three boys of the same team push the cannon forward as hard as they can. After a certain distance they are not allowed to push any further; then, two boys of another team, indicated by lottery try to stop the cannon as quickly as possible. The team that manages to push the cannon the furthest, wins.

3. Pousser le canon

sans B.

1 fille
5 garçons
6 x 1 équipe

D'une équipe une jeune fille est assise au volant d'un gros canon fabriqué de mousse de plastiques. Le canon est monté sur le chassis d'une 2 CV. Au signal du départ, trois garçons de la même équipe poussent le canon, aussi vite que possible, en avant. Après un certaine distance, ils ne doivent plus pousser; deux garçons d'une autre équipe, désignée par un tirage au sort, doivent maintenant essayer d'arrêter - de la façon la plus rapide - le canon. L'équipe qui poussera le canon le plus loin, gagne.

3. La spinta del cannone

senza B

6 x 1 team
1 ragazza
5 giovani

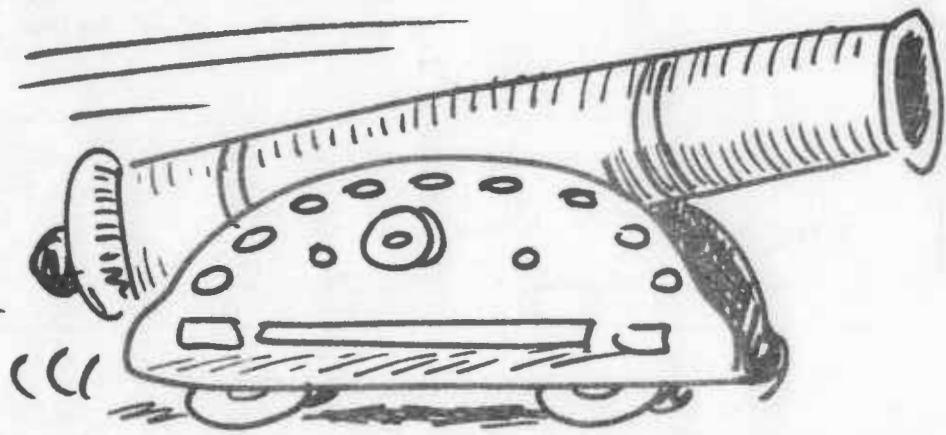
Una ragazza di un gruppo è seduta al posto di guida in un grosso cannone fatto di gomma piuma. Il cannone è montato su un telaio di una macchina. Al segnale di partenza 3 giovani dello stesso gruppo, spingono il cannone il più forte possibile in avanti. Dopo una determinata distanza, essi non possono più spingere e, due giovani di un'altro gruppo, cercano di arrestare il cannone nel minor tempo possibile. Il gruppo che riesce a spingere il cannone più lontano, vince.

3. Kanone schieben

ohne B

6 x 1 Mannschaft
5 Jungen
1 Mädchen

Von einer Mannschaft sitzt ein Mädchen am Lenkrad in einer grossen Kanone von Schaumkunststoff. Die Kanone ist um das Gestell eines "2 chevaux" gebaut worden. Beim Startsignal schieben 3 Jungen derselben Mannschaft die Kanone möglichst schnell vorwärts. Nach einer bestimmten Entfernung dürfen sie nicht länger schieben; worauf zwei Jungen einer durch das Los bestimmten anderen Mannschaft versuchen die Kanone möglichst schnell zum Stehen zu bringen. Die Mannschaft, die die Kanone am weitesten schiebt, gewinnt.



4. Tonnenloop

zonder I.

2 x 3 teams

1 jongen

Aan de voet van een kade met een lange helling, staat een jongen met een ton. Na de start tracht hij, door op de ton te lopen, de ton zo snel mogelijk in het schip te krijgen. Boven hem zijn daarvoor twee staaldraden gespannen, waar hij zich aan vast kan houden.

Het team, waarvan de jongen met de ton het eerst in het schip is, wint.

4. Barrel-course

without I.

2 x 3 teams

1 boy

At the bottom of a quay, with a long slope, a boy stands with a barrel. After the starting signal, he tries to get the barrel into the ship as quickly as possible by walking on top of the barrel. To do this, he can hold on to two overhead steel wirres. The team whose participants arrives to the ship with the barrel, before the others, wins.

4. Course de tonneau

sans I.

2 x 3 équipes

1 garçon

Au pied d'un quai, ayant une longue rampe, il y a un garçon avec un tonneau. Après le départ, il tente tout en marchant sur le tonneau de mettre le tonneau aussi vite que possible dans le bateau. Au-dessus du participant, il y a deux fils d'acier auxquels il peut se tenir.

Aura gagné, l'équipe dont le participant réussit de mettre le tonneau dans le bateau avant les autres.

4. La corsa delle botti

senza I.

2 x 3 teams
1 giovane

Un giovane, con una botte, si trova ai piedi di una banchina avente una lunga pendenza. Al via, egli cerca, camminando sulla botte, di raggiungere al più presto possibile la barca. Per far questo, egli può sostenersi; a due fili d'acciaio che sono tesi sopra di lui.

Il gruppo che riuscirà ad arrivare per primo con la botte alla barca, vince.

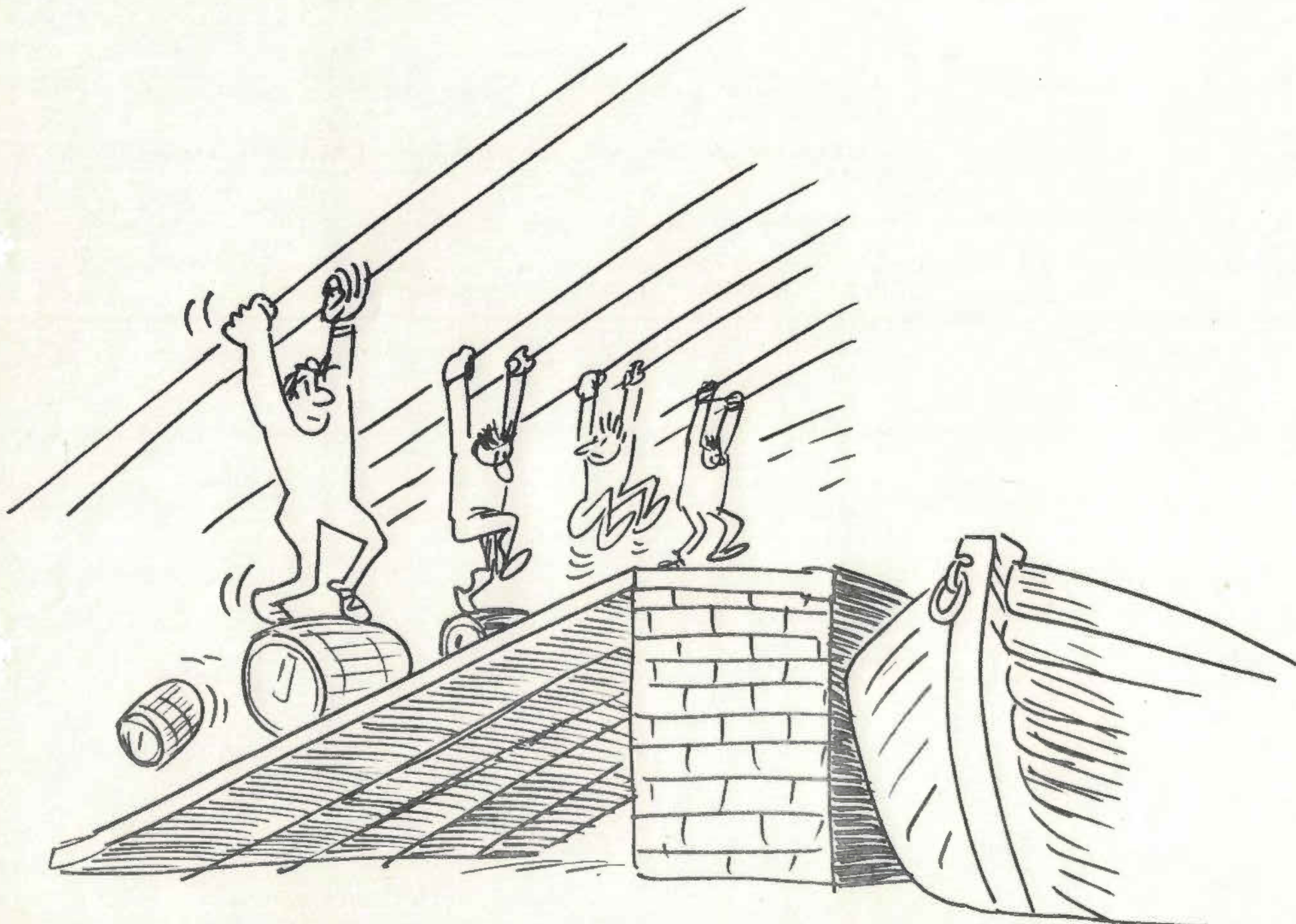
4. Tonnenlauf

ohne I

2 x 3 Mannschaften
1 Junge

Am Fuss eines Kais mit einer langen Steigung, steht ein Junge mit einer Tonne. Nach dem Start versucht er, durch Laufen auf der Tonne, die Tonne möglichst schnell in das Schiff zu werfen. Dazu sind über ihm zwei Stahldrahtseile gespannt, an denen er sich festhalten kann.

Die Mannschaft, deren Junge mit der Tonne am ersten im Schiff ist, gewinnt.



5. De Vissen

zonder GB

2 x 3 teams
2 jongens

Aan de start staan tonnen met daarin grote schuimplastic haringen. Elk van de deelnemers pakt één haring, gaat daarmee over de oploop, die slechts weinig helt, komt dan op de draaischijf en tracht daarna via de veel steilere oploop zijn vis in het huis te brengen. Zij moeten elk naar het huis, dat recht tegenover hun startpositie ligt. Zodoende zullen zij elkaar steeds moeten kruisen. Beide oplopen en de draaischijf zijn ingesmeerd met zeep. Het team, dat het eerst 10 vissen heeft thuisgebracht, wint.

5. The fish

without GB

2 x 3 teams
2 boys

At the starting point, vats are placed containing large plastic foam herring. Each participant picks up a herring, takes it along on the ramp, which tilts a little, arrives then onto the turntable and then tries to put the fish into the house by way of a much steeper ramp. Each participant has to go to the house which is directly opposite their starting point. In this way they will have to constantly cross each other. Both ramps and the turntable are smeared with soap. The team which manages, before the others, to put the ten fish into their house, wins.

5. Les poissons

sans GB

2 x 3 équipes
2 garçons

Au départ il y a des tonneaux contenant de gros harengs en mousse de plastique. Chaque participant en prend un, s'avance avec son poisson sur la rampe, laquelle est légèrement inclinée, arrive sur une plaque tournante et tente ensuite, en passant par la rampe qui est bien d'avantage inclinée de mettre son poisson dans la maison. Il faut que chaque participant aillé à la maison qui se trouve en face de sa position de départ. De cette façon, les participants se croiseront sans cesse. Les deux rampes et le plateau tournant sont enduits de savon. L'équipe qui réussit de rentrer les dix poissons avant les autres, aura gagné.

5. I Pesci

senza GB

2 x 3 teams
2 giovani

Alla partenza si trovano delle botti contenenti delle grosse aringhe di plastica. Ogni partecipante prende un pesce e correndo su una rampa inclinata, arriva su una piattaforma girevole; via una seconda rampa molto ripida, prova a portare il pesce all'interno della casetta. I partecipanti devono andare nella casetta che si trova di fronte alla loro posizione di partenza. Per far ciò, essi dovranno continuamente incrociarsi. Le rampe inclinate e la piattaforma girevole sono rese sdruciolevoli mediante insaponatura. Il gruppo che riuscirà a mettere per primo 10 pesci nella casetta, vince.

5. Die Fische

ohne GB

2 x 3 Mannschaften
2 Jungen

An dem Start stehen Tonnen mit grossen Kunststoffheringen darin. Jeder der Teilnehmer nimmt einen Hering, geht damit über das Laufbrett, das nur wenig ansteigt, kommt dann auf die Drehscheibe und versucht darauf über das viel steilere Laufbrett seinen Fisch ins Haus zu bringen. Jeder soll ins Haus gehen, das seinem Startpunkt gerade gegenüber liegt. In dieser Weise müssen sie einander stets kreuzen. Die beiden Laufbretter und die Drehscheibe sind mit Seife eingeschmiert. Die Mannschaft, die am ersten 10 Fische ins Haus gebracht hat, gewinnt.



6. Steekspel

zonder F.

6 x 1 team (1 tegen 5)
2 jongens

Boven een gracht liggen tegenover elkaar twee lopende banden. De banden draaien in de looprichting, dus naar het water toe. Op de ene band staat een ridder met een paard van schuimplastic om hem heen, terwijl hij ook zelf in een harnas van schuimplastic is gehuld. Hij heeft een lans, met aan het eind daarvan een bokshandschoen. Aan de overkant staat van elk ander team een voetknecht, met ook een lans. Na de start proberen de voetknechten de ridder zo snel mogelijk in het water te duwen. Uiteraard mag de tweede voetknecht pas in actie komen, wanneer de eerste in het water is gevallen enz. Het team, wiens ridder het langst op de lopende band heeft gestaan, wint.

6. Tournament

without F.

6 x 1 team (1 against 5)
2 boys

Above a canal are two conveyor belts, one opposite the other. The belts turn in the direction one walks, in other words towards the water. On the one belt stands a knight together with a horse made out of plastic foam; the knight himself is dressed in a plastic foam armour. He has a lance which has a boxing glove on the end. On the other side each of the other teams has a foot soldier, also with a lance, at the ready. After the starting signal, the foot soldiers try to push the knight into the water as quickly as possible. It goes without saying that the second foot soldier may only come into action when the first has fallen into the water. The team, whose knight has been able to stay the longest time on the conveyor belt, wins.

6. Le Tournoi

sans F.

6 x 1 équipe (1 contre 5)
2 garçons

Au-dessus d'un canal il y a deux tapis roulants, l'un en face de l'autre. Les tapis fonctionnent en direction de la marche, donc vers l'eau. Sur le premier tapis se trouve un chevalier ayant tout autour de lui un cheval en mousse de plastique, tandis que son armure est protégé par un gant de boxe. De l'autre côté, chaque parti adversaire est représenté par un valet de pied également muni d'une lance. Après le départ, les valets de pied essaient de pousser le chevalier aussi vite que possible dans l'eau. Il va sans dire que le deuxième valet de pied ne peut s'activer qu'au moment que le premier tombe à l'eau. L'équipe dont le chevalier aura tenu le plus longtemps sur le tapis roulant, gagne.

6. Il torneo

senza F.

6 x 1 team (1 contro 5)
2 giovani

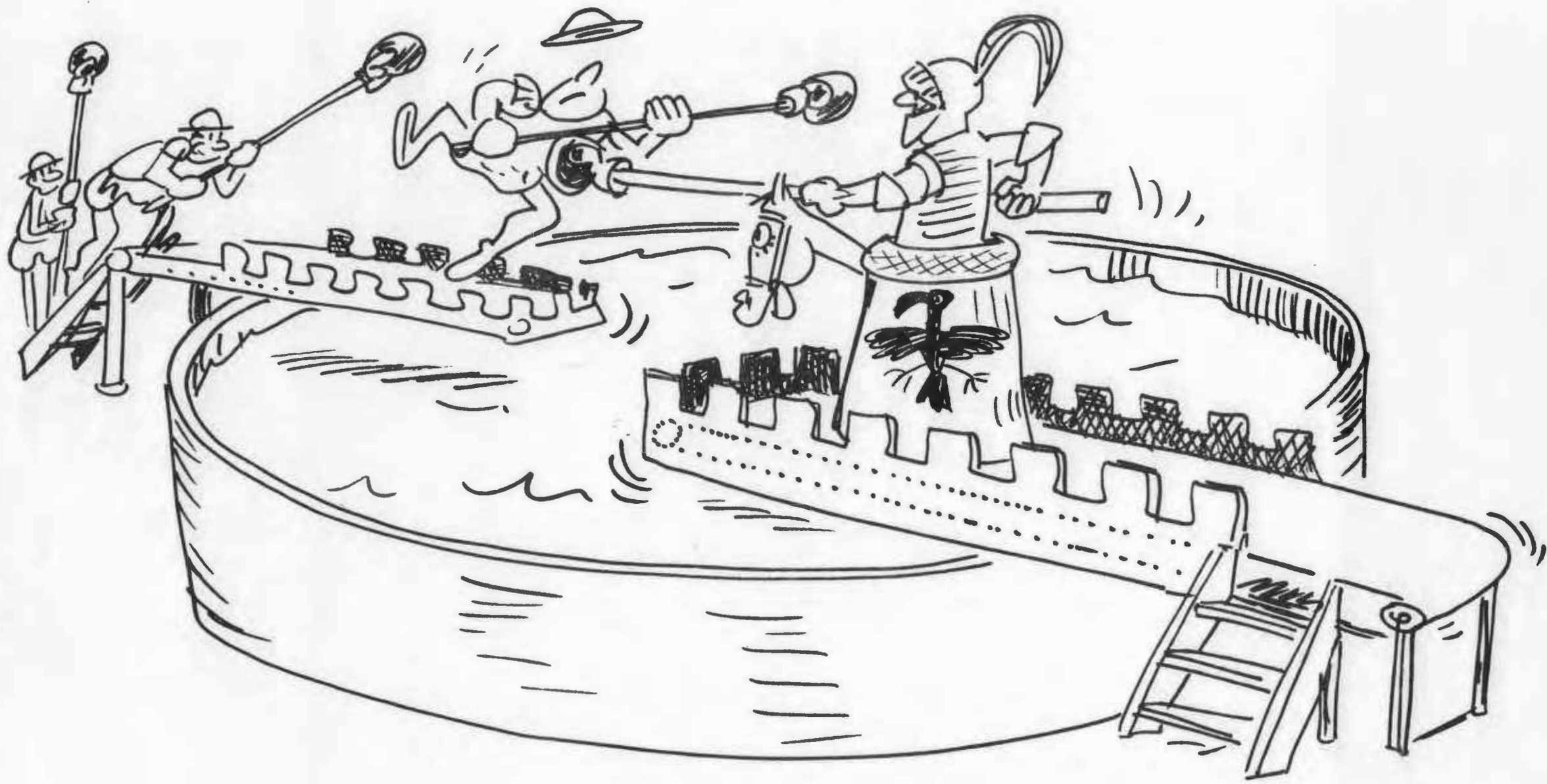
Sopra una piscina si trovano due nastri trasportatori disposti uno di fronte all'altro. I nastri girano nella direzione di marcia e quindi verso l'acqua. Su un nastro si trova un cavaliere indossante un'armatura di gomma piuma ed avente, intorno a lui, un cavallo pure di gomma piuma. Il cavaliere ha una lancia con in punta un guantone da box. Dall'altra rappresentato da un soldato appiedato e pure munito di lancia. Al via, i soldati appiedati provano di spingere al piu presto possibile il cavaliere nell'acqua. Ovviamente, puo entrare in azione il secondo soldato solamente quando il primo è dacuto in acqua, etc. Il gruppo di cui il cavaliere è rimasto al piu lungo sul nastro, vince.

6. Stechspiel

ohne F.

6 x 1 Mannschaft (1 gegen 5)
2 Jungen

Ueber einem Stadtgraben liegen zwei Förderbänder einander gegenüber. Die Bänder drehen in der Laufrichtung, also nach dem Wasser. Auf dem einen Band steht ein Ritter mit einem Pferd aus Schaumkunststoff um sich, indem er auch selbst in einem Harnisch aus Schaumkunststoff gehüllt ist. Er hat eine Lanze, mit einem Boxhandschuh an der Spitze. An der gegenüberliegenden Seite steht von jeder der anderen Mannschaften ein Fuss-soldat, auch mit einer Lanze. Nach dem Start versuchen die Soldaten den Ritter schnellstens ins Wasser zu stossen. Selbstverständlich darf der zweite Soldat erst in Tätigkeit treten, wenn der erste ins Wasser gefallen ist, usw.
Die Mannschaft, deren Ritter am längsten auf dem Fließband gestanden hat, gewinnt.



7. De Ophaalbrug

zonder CH

3 x 2 teams
2 meisjes
2 jongens

Achter een opgehaalde brug staan twee meisjes en twee jongens klaar, terwijl één jongen met een kaapstander de brug zo snel mogelijk laat zakken. Wanneer de twee jongens en de twee meisjes denken dat zij al over de brug kunnen mogen zij dat proberen. De brug zal echter nooit verder kunnen zakken, dan onder een voor elk team gelijk afgestelde hoek. De brug is ingesmeerd met zeep. Op een paar meter afstand van de brug staan twee haringvaatjes en twee grote broden. Het team, waarvan de twee jongens en de twee meisjes het snelst op de finishtributen staat, wint.

7. The drawbridge

without CH

2 x 3 teams
2 girls
2 boys

Behind a lifted drawbridge, two girls and two boys are at the ready while one boy lowers the bridge as quickly as possible with a tourniquet. When the two boys and two girls think it possible to cross the bridge, they are allowed to try it. The bridge cannot be lowered beyond a certain angle which is the same for all teams. The bridge is smeared with soap. A few meters away from the bridge stand two herring vats and two large loaves of bread. The team which has two boys and two girls who manage to get in the shortest time on top of the props, wins.

7. Le pont-levis

sans CH

2 x 3 équipes
2 filles
2 garçons

Derrière un pont-levis levé, deux filles et deux garçons se tiennent prêts tandis qu'un garçon, au moyen d'un tourniquet fait descendre aussi vite que possible le pont. Au moment que les deux garçons et les deux filles pensent qu'ils peuvent traverser le pont, ils ont le droit de l'essayer. Le pont ne pourra jamais descendre plus bas qu'à un angle équivalent pour chaque équipe. Le pont est enduit de savon. A quelques mètres du pont, il y a deux barils à harengs et deux gros pains. L'équipe dont les deux garçons et les deux filles réussissent à grimper le plus rapidement possible sur les accessoires, aura gagné.

7. Il ponte levatoio

senza CH

3 x 2 teams
2 ragazze
2 giovani

Dietro ad un ponte levatoio alzato, si trovano due ragazze e due giovani pronti, mentre un giovane con un argano lascia scendere il ponte al più presto possibile. Quando i due giovani e le due ragazze ritengono di poter passare sopra il ponte, possono provare. Il ponte non può essere abbassato al disotto di un angolo prestabilito; ciò vale per ciascun gruppo.

Il ponte è reso scivoloso mediante insaponatura. Oltre il ponte, ad un paio di metri di distanza, si trovano due barili e due grossi pani.

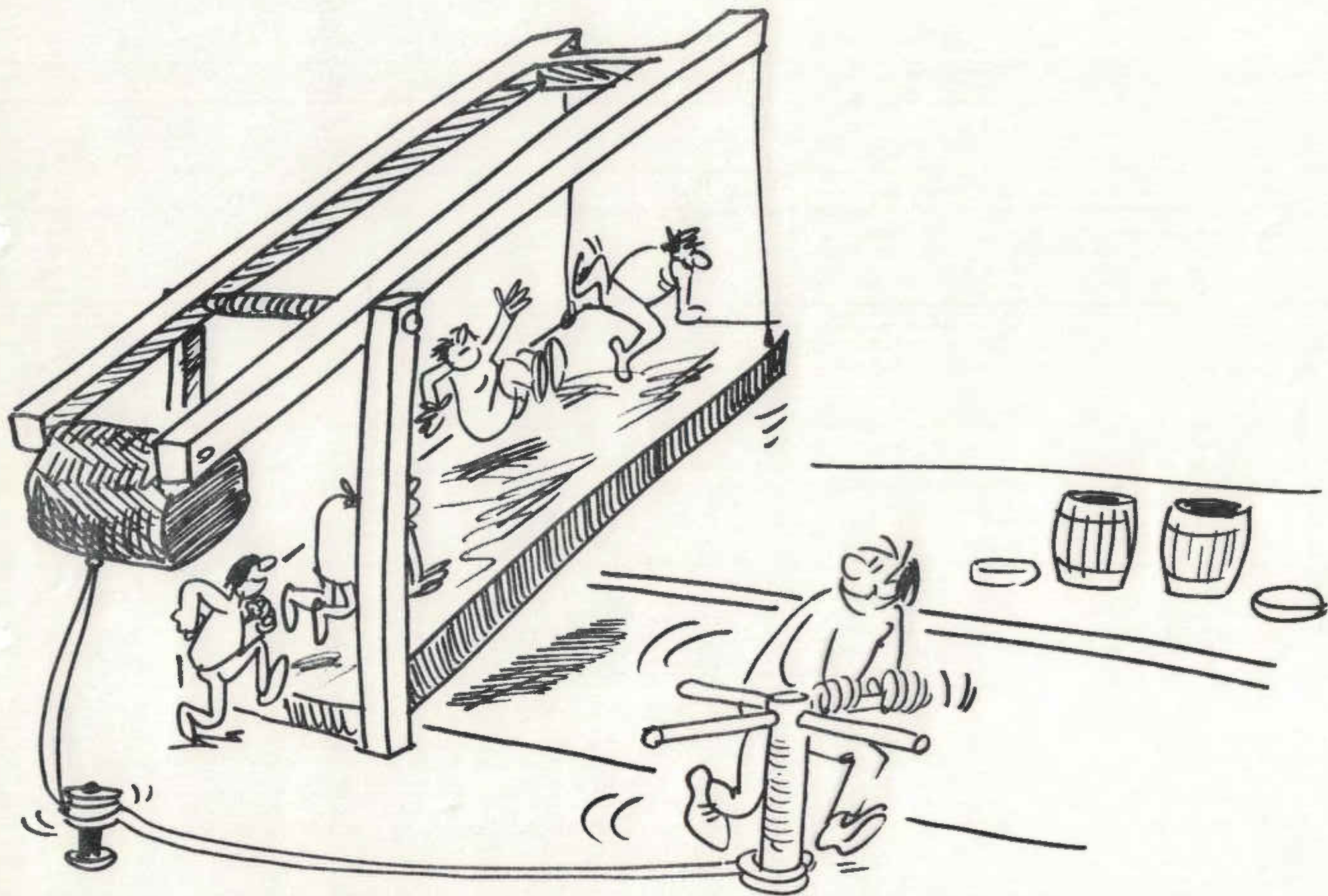
Il gruppo di cui i due giovani e le due ragazze si trovano nel minor tempo sul posto di arrivo, vince.

7. Die Klappbrücke

2 x 3 Mannschaften
2 Mädchen
2 Jungen

Hinter einer aufgeklappten Brücke stehen zwei Mädchen und zwei Jungen, indem ein Junge mit einem Gangspill die Brücke möglichst schnell herunterlässt. Wenn die zwei Jungen und die zwei Mädchen denken, dass sie schon über die Brücke gehen können, dürfen sie das versuchen. Die Brücke wird aber niemals weiter sinken können als unter einen für jede Mannschaft gleich eingestellten Winkel. Die Brücke ist mit Seife eingeschmiert. Ein paar Meter von der Brücke entfernt stehen zwei Heringfässer und zwei grosse Brote.

Die Mannschaft, deren zwei Jungen und zwei Mädchen am schnellsten auf den Finishattributen stehen, gewinnt.



8. Jubileumrace

1 x 7 teams
2 jongens
2 meisjes

Aan de start ligt een grote feesttaart. Elk team heeft 10 grote kaarsen. De deelnemers nemen elk 1 kaars mee naar het eind van het parcours, waar zij de kaars aansteken, daarna plaatsen zij de brandende kaarsen in de taart. Wanneer alle kaarsen branden wordt de taart via een parcours met hindernissen naar de finish gedragen. Klassering naar aankomst.

8. The jubilee-race

1 x 7 teams
2 boys
2 girls

At the start point there is a large festive cake. Each team has ten large candles. The competitors each take 1 candle to the end of the course, they then light the candle and place the burning candles on the cake. When all the candles are lit, the cake is carried to the finish through an obstacle course. Classification in order of arrival.

8. Course à l'occasion du jubilé

1 x 7 teams
2 garçons
2 filles

Un grand gâteau de fête se trouve au départ. Chaque équipe a dix grosses bougies. Chaque concurrent doit aller jusqu'à la fin du parcours avec sa bougie où il lui faut l'allumer; ensuite il faut les mettre sur le gâteau. Une fois que toutes les bougies sont allumées, le gâteau est porté jusqu'à l'arrivée - en passant par un parcours d'obstacles. Classement d'après l'ordre des arrivés.

8. La corsa dell'anniversario

1 x 7 teams
2 ragazze
2 giovani

Alla linea di partenza si trova una grossa torta. Ogni gruppo è in possesso di 10 grosse candele. I partecipanti prendono ognuno una candela e la trasportano alle fine del percorso. Qui giunti, le accendono e le piazzano nella torta. Quando tutte le candele sono accese, la torta, attraverso un percorso ad ostacoli, deve essere trasportata al punto di arrivo.
Classifica in ordine di arrivo.

8. Jubiläumsrace

7 Mannschaften
1 x 7 teams
2 Jungen
2 Mädchen

Am Start liegt eine grosse Festtorte. Jede Mannschaft hat 10 grosse Kerzen. Die Teilnehmer nehmen je eine Kerze mit zum Ende des Parcours, wo sie die Kerze anzünden, wozu sie die brennenden Kerzen in die Torte setzen. Wenn alle Kerzen brennen, wird die Torte über einen Parcours mit Hindernissen zum Finish getragen.
Klassifizierung nach Ankunft.



dk

F.R. 9

9. De Broodroof

Fil Rouge
3 meisjes
1 jongen

Over een gracht ligt een ronde balk. Eén voor een proberen drie meisjes, zittend via de balk, zoveel mogelijk broden over te brengen. Op de brug staat van een tegenpartij een jongen. Door de met stro gevulde zak naar de meisjes te werpen, tracht hij het overbrengen van de broden zoveel mogelijk te verhinderen. Het team, dat de meeste broden overbrengt, wint.

9. The bread robbery

1-30

Fil rouge
3 girls
1 boy

A round beam lies over a canal. One after the other three girls try, sitting and moving along the beam, to transfer as many loaves of bread as possible. A boy from the opposite team stands on the bridge. By throwing the bag filled with straw in the direction of the girls, he tries to hinder as much as possible the transfer of the loaves of bread. The team which transfers the most loaves, wins.

9. Le vol du pain

Fil rouge
3 filles
1 garçon

Au-dessus d'un canal il y a une poutre ronde. Chacune à son tour, les trois filles essaient, tout en étant assises, de transférer par la poutre autant de pains que possible. Sur le pont, il y a un garçon appartenant au parti opposé. Il essaiera d'empêcher autant que possible le transfert des pains, en jetant le sac rempli de paille en direction des filles. L'équipe qui transférera le plus grand nombre de pains, gagne.

9. Il Rapinatore

FIL ROUGE

3 ragazze
1 giovane

Sopra una vasca si trova una trave, Le tre ragazze, una alla volta, sedendo sulla trave, cercano di trasportare piu pani possibile dall'altra parte della vasca. Su un ponte si trova un giovane dei concorrenti. Egli, spingendo un sacco pieno di segatura contro le ragazze, cerca di contrastare il trasporto dei pani.

Il gruppo che riuscirà a trasportare il numero maggiore di pani, vince.

9. Der Brotraub

FIL ROUGE

3 Mädchen
1 Junge

Ueber einem Stadtgraben liegt ein runder Balken. Eins nach dem andern versuchen die drei Mädchen, sitzend über den Balken, möglichst viel Brote überzubringen. Auf der Brücke steht ein Junge der Gegenpartei. Indem er den mit Stroh gefüllten Sack zu den Mädchen wirft, versucht er das Ueberbringen möglichst zu verhindern.

Die Mannschaft, die die meisten Brote überbringt, gewinnt.

