

16 B

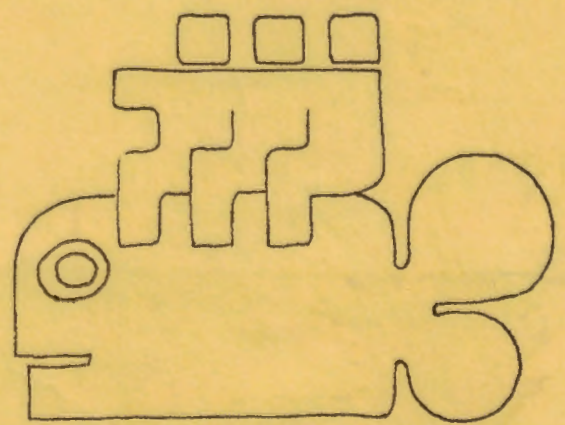
Bill e Ben

b.r.t.

spel  
zonder  
grenzen

knokke heist

20.5.75









UURROOSTER-HORAIRE - TIME TABLE KOSTUUM-COSTUME

MAANDAG-LUNDI-MONDAY - 19-5-75

15.00 - 15.25	B	AUTOCAR 14,40 HEIST → KNOKKE 15,45 → HEIST
15.25 - 15.50	I	15.00 " " 16.00 "
15.50 - 16.15	F	15.30 " " 16.30 "
16.15 - 16.40	D	16.00 " " 17.00 "
16.40 - 17.05	CH	16,20 " " 17,20 "
17.05 - 17.30	NL	16,45 " " 17,45 "
17.30 - 17.55	GB	17,15 HOTEL → KNOKKE 18,15 → HOTEL

DINSDAG-MARDI-TUESDAY - 20-5-75

14.15 - 14.40	GB	AUTOCAR 14.00 HOTEL → KNOKKE 15.00 → HOTEL
14.40 - 15.05	NL	14,20 HEIST → KNOKKE 15,20 → HEIST
15.05 - 15.30	CH	14,50 " " 15,50 "
15.30 - 15.55	D	15,15 " " 16,15 "
15.55 - 16.20	F	15,40 " " 16,40 "
16.20 - 16.45	I	16,00 " " 17,00 "
16.45 - 17.10	B	16,30 " " 17,20 "



GAME 1

+ 1 GIRL CAPT  
14 each team

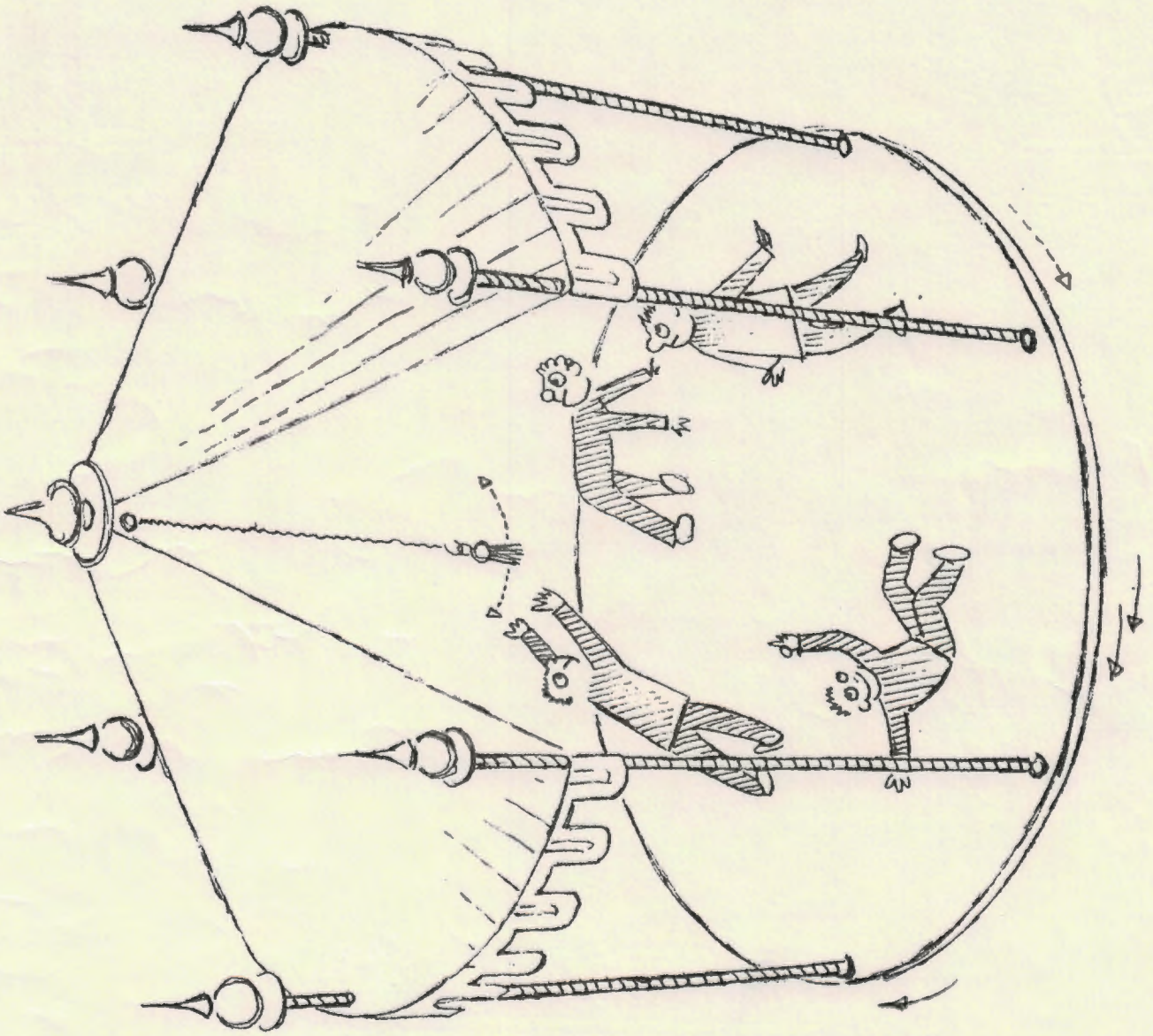
all Teams go

MAN MAT

BEING FED ON

GIRL MATS (LADY CAPT)

1ST TO COLLECT MATS 1ST  
2ND " " 2ND  
ETC



16th team



DE FLOCHE

Op een draaischijf moeten alle kandidaten de floche trekken.  
Australische afvallingskoers.  
Per ploeg : 1 jongen.

LA FLOCHE

Sur une plaque tournante savonnée, tous les concurrents doivent tirer la floche. Compétition par élimination à l'australienne.  
Par équipe : 1 garçon.

THE TASSEL

*Game 1*

The contestants standing on a turning platform coated with soft soap will have to try and pull the tassel. Australian contest system by elimination.

Per team : 1 boy. + *LADY CANT.*

*boy blindfolded.*

DIE QUASTE

Auf einer mit Schmierseife bestrichenen Drehscheibe müssen sämtliche Mitspieler versuchen, die Quaste zu ziehen. Wettkampf durch Ausscheidung nach dem australischen System.  
Je Mannschaft : 1 Junge.

IL CASCANTE (Floscio)

Su una placca tornante insaponata, tutti i concorrenti devono tirare il cascante. Competizione per eliminazione all'australiana.  
Per squadra : 1 ragazzo.



THE NET 3 Nets

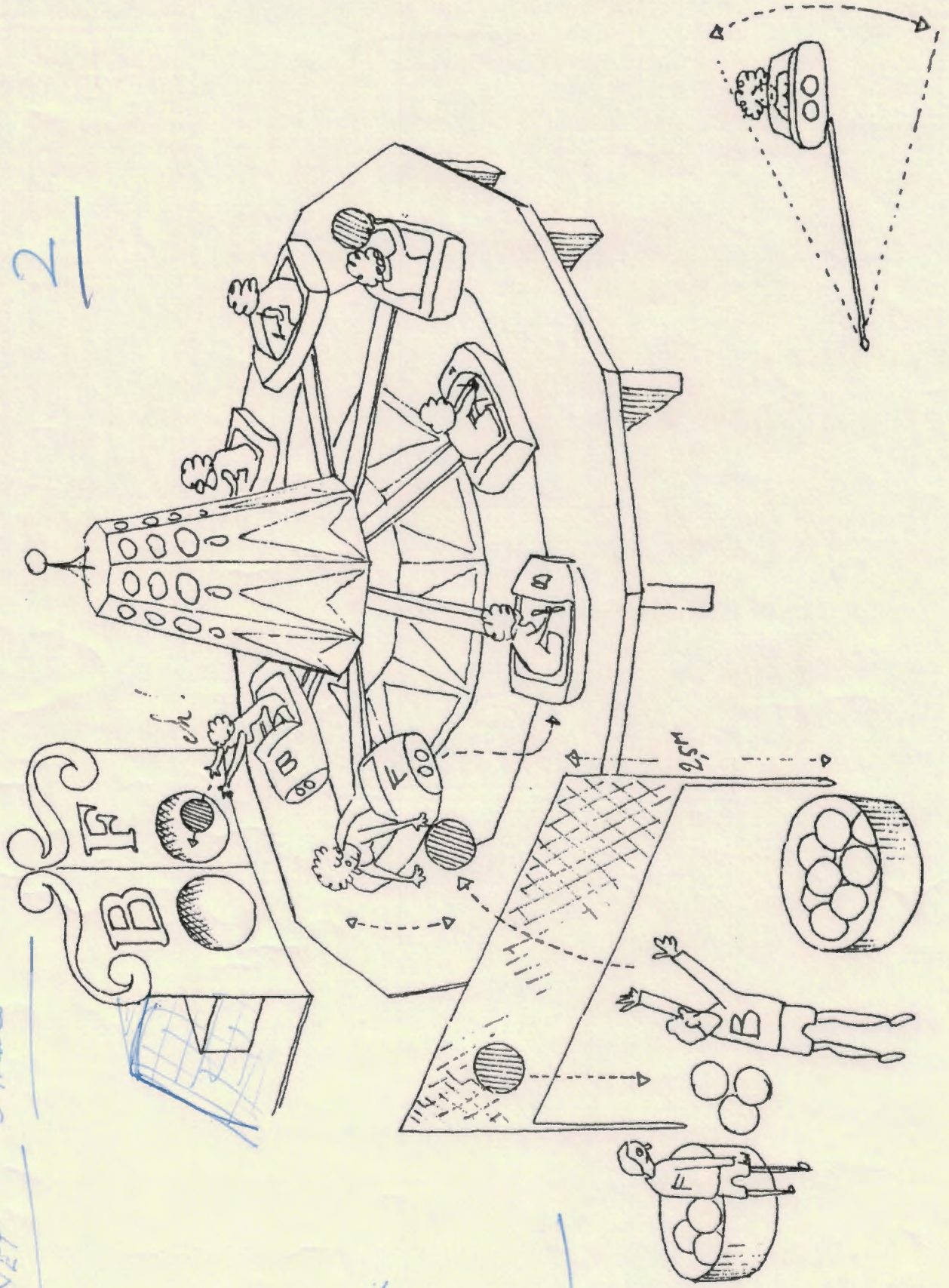
2

2 Girls

2 Boys

at end of game  
balls counted in  
net.

"B" is NET 2





#### DE RAKET

Een jongen gooit ballen naar de meisjes, over een net. De meisjes moeten de ballen in de hoogte vangen en in een bak gooien.  
Per ploeg : 2 meisjes - 2 jongens.

#### LE FILET

Un garçon doit envoyer des balles aux filles par dessus un filet. Les filles attrapent les balles et les jettent dans un bac.  
Par équipe : 2 filles - 2 garçons.

#### THE NET

One boy throws balls over a net in the direction of girls who must catch the balls and throw them into a container.  
Per team : 2 girls - 2 boys.

#### DAS SCHLAGNETZ

Ein Junge wirft den Mädchen Bälle über ein Netz zu. Die Mädchen müssen die Bälle in der Luft fangen un in einen Behälter werfen.  
Je Mannschaft : 2 Mädchen - 2 Jungen.

#### LA RETE

Un ragazzo deve lanciare al dilà di una rete delle palle alle ragazze. Le ragazze devono prendere le palle e buttarle in un cesto.  
Per ogni squadra : 2 ragazze - 2 ragazzi



3

Rocking Horse

'6" 4TH AFTER NL

3 Men





#### HET HOBBELPAARD

Een kandidaat zit op een hobbelpaard, geduwd door 2 medespelers en stoot in de snelste tijd alle beelden in juiste volgorde omver.  
Per ploeg : 3 jongens.

#### LE CHEVAL A BASCULE

Un candidat monte un cheval à bascule poussé par deux partenaires ; il doit renverser toutes les figures aussi rapidement que possible et dans le bon ordre.  
Par équipe : 3 garçons.

#### THE ROCKING HORSE

One player is riding a rocking horse pushed by 2 partners ; he will have to throw over all figures in the proper sequence and in the shortest possible time.  
Per team : 3 boys.

#### DAS SCHAUKELPFERD

Ein Spieler sitzt auf einem von 2 Mitspielern geschobenen Schaukelpferd und stösst möglichst rasch sämtliche Standbilder in der richtigen Reihenfolge um.  
Je Mannschaft : 3 Jungen.

#### IL CAVALLO A DONDOLO

Un candidato cavalca un cavallo a dondolo spinto da 2 compagni. Deve far cadere tutte le figure nell'ordine stabilito e minor tempo possibile.  
Per ogni squadra : 3 ragazzi.

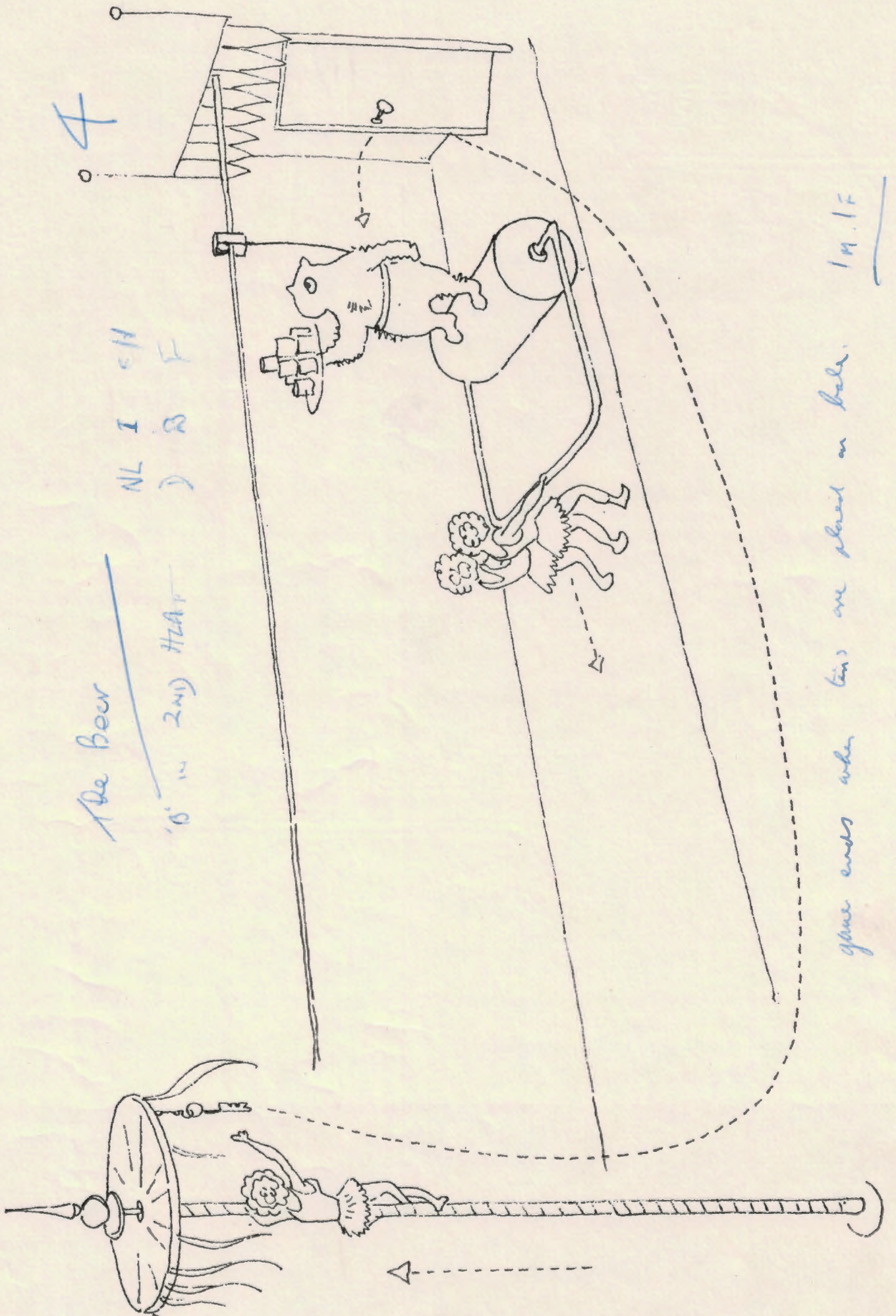


The Bear

'0' in 2nd HZAR

NL I CH  
) R F

4



your ends when bins are placed on belt. 14.1F



### DE GETEMDE BEER

Een meisje klimt in de mast om de sleutel op te halen van de berenkooi. Ze loopt met de sleutel en de rol naar de kooi en bevrijdt de beer die ze vasthaakt aan de veiligheidsriem. De beer krijgt een plateau met 12 blikken in de handen en moet die, op de rol trappend, overbrengen. De tijd en het aantal blikken bepalen de punten. Per ploeg : 1 meisje - 1 jongen.

### L'OURS APPRIVOISE

Une fille grimpe en haut du mât pour détacher la clé de la cage de l'ours. Avec la clé, elle traverse ensuite en courant le rouleau pour libérer l'ours qu'elle attache à la ceinture de sécurité. L'ours reçoit un plateau chargé de 12 boîtes qu'il doit transporter en traversant le rouleau. Le temps nécessaire et le nombre de boîtes restantes déterminent les points. Par équipe : 1 fille - 1 garçon.

### THE TAMED BEAR

One girl climbs the pole to get the key to the cage of the bear. With the key she hurries across the roller to release the bear whom she hooks to the safety strap. The bear is given a plate with 12 tins which he must carry while crossing the roller. The number of points is determined by the time required and the number of tins left over. Per team : 1 girl - 1 boy.

### DER GEZAHMTE BÄR

Ein Mädchen steigt in den Mast um den Schlüssel zum Bärenkäfig herunter zu holen. Sie läuft mit dem Schlüssel über die Rolle zum Käfig, befreit den Bären und hakt ihn am Sicherheitsgurt fest. Der Bär bekommt dann eine Platte mit 12 Dosen, die er über die Rolle tragen muss. Zeitbedarf und Anzahl der Dosen bestimmen die Punktezahl. Je Mannschaft : 1 Mädchen - 1 Junge.

### L'ORSO ADDOMESTICATO

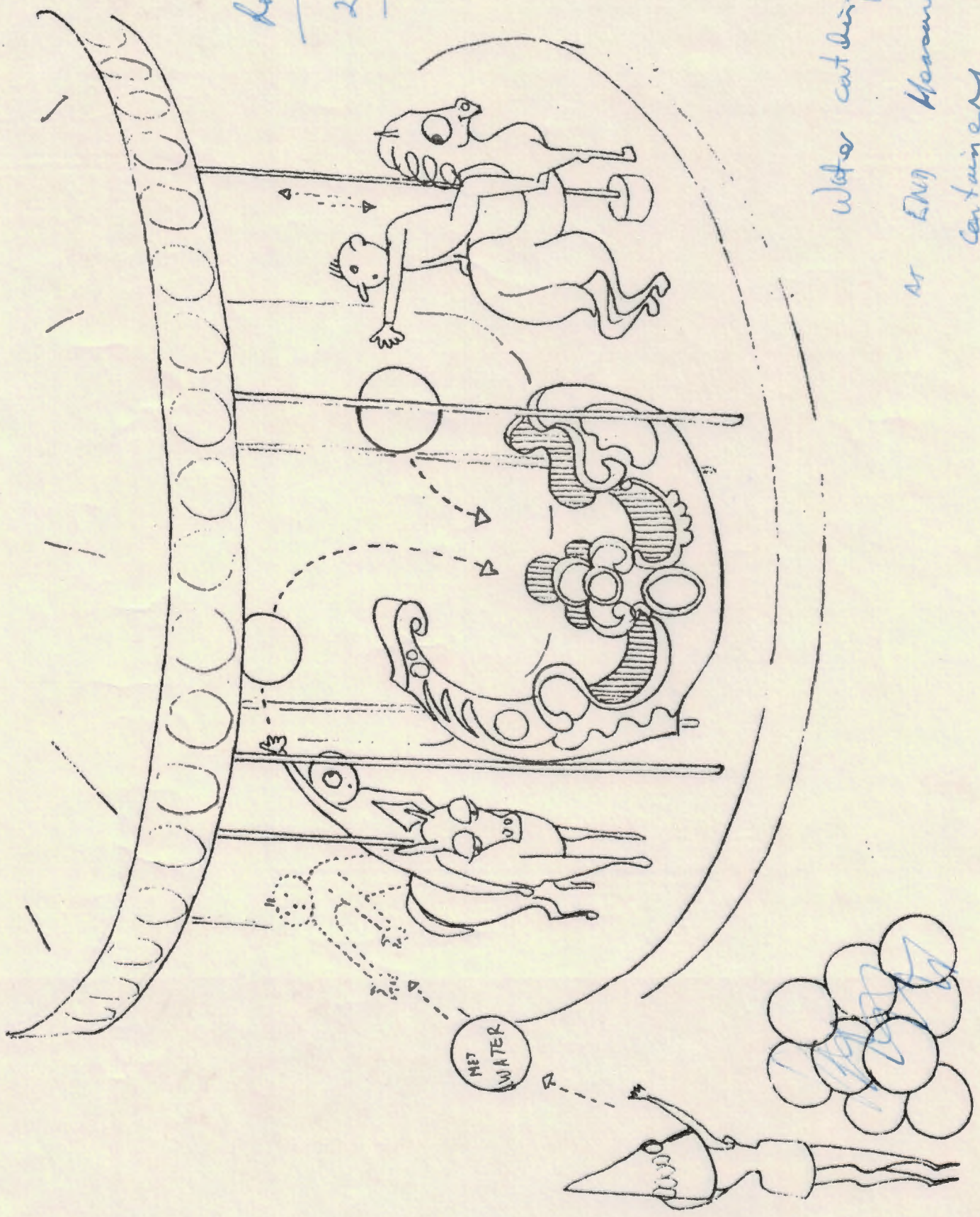
1 ragazza si arrampica su di un palo per staccare la chiave della gabbia dell'orso. Con la chiave, poi, attraversa il rullo di corsa per liberare l'orso che attacca alla cintura di sicurezza. L'orso riceve un vassoio contenente 12 scatole che deve trasportare attraversando il rullo. Il tempo necessario ed il rimanente numero di scatole determina i punti. Per ogni squadra : 1 ragazza - 1 ragazzo.



5

Rundaboot.

L.M. 2 F



Water carrying in buckets.

Mr ENG Measure water in containers.



#### DE PAARDENMOLEN

4 jongens zitten op de molen en krijgen waterballons toegegooid door geblinddoekte medespeelsters.  
Per ploeg : 4 jongens - 2 meisjes.

#### LE CARROUSEL

4 garçons sont assis sur le carrousel et essaient d'attraper des ballons à eau envoyés par des partenaires aux yeux bandés.  
Par équipe : 4 garçons - 2 filles.

#### THE ROUNDABOUT

4 boys sitting on the roundabout try catching water-balloons *in buckets*  
~~thrown by blindfolded team-mates.~~  
Per team : 2 boys - 2 girls.

#### DAS KARUSSELL

4 Jungen sitzen auf dem Karussell und Mitspielerinnen mit verbundenen Augen werfen ihnen Wasserballons zu.  
Je Mannschaft : 4 Jungen - 2 Mädchen.

#### IL CAROSSELLO

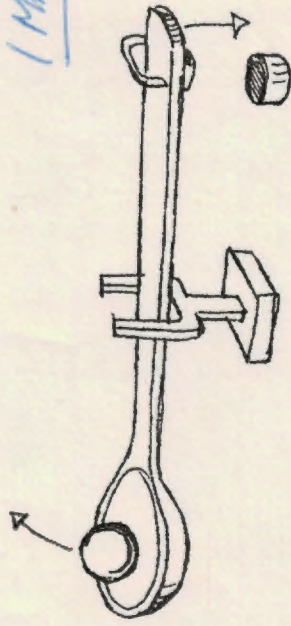
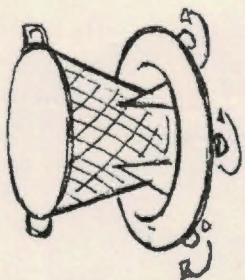
4 ragazzi sono seduti sul carrossello e cercano di prendere al volo dei palloni d'acqua lanciati da 2 compagni che hanno gli occhi bendati.  
Per ogni squadra : 4 ragazzi - 2 ragazze.



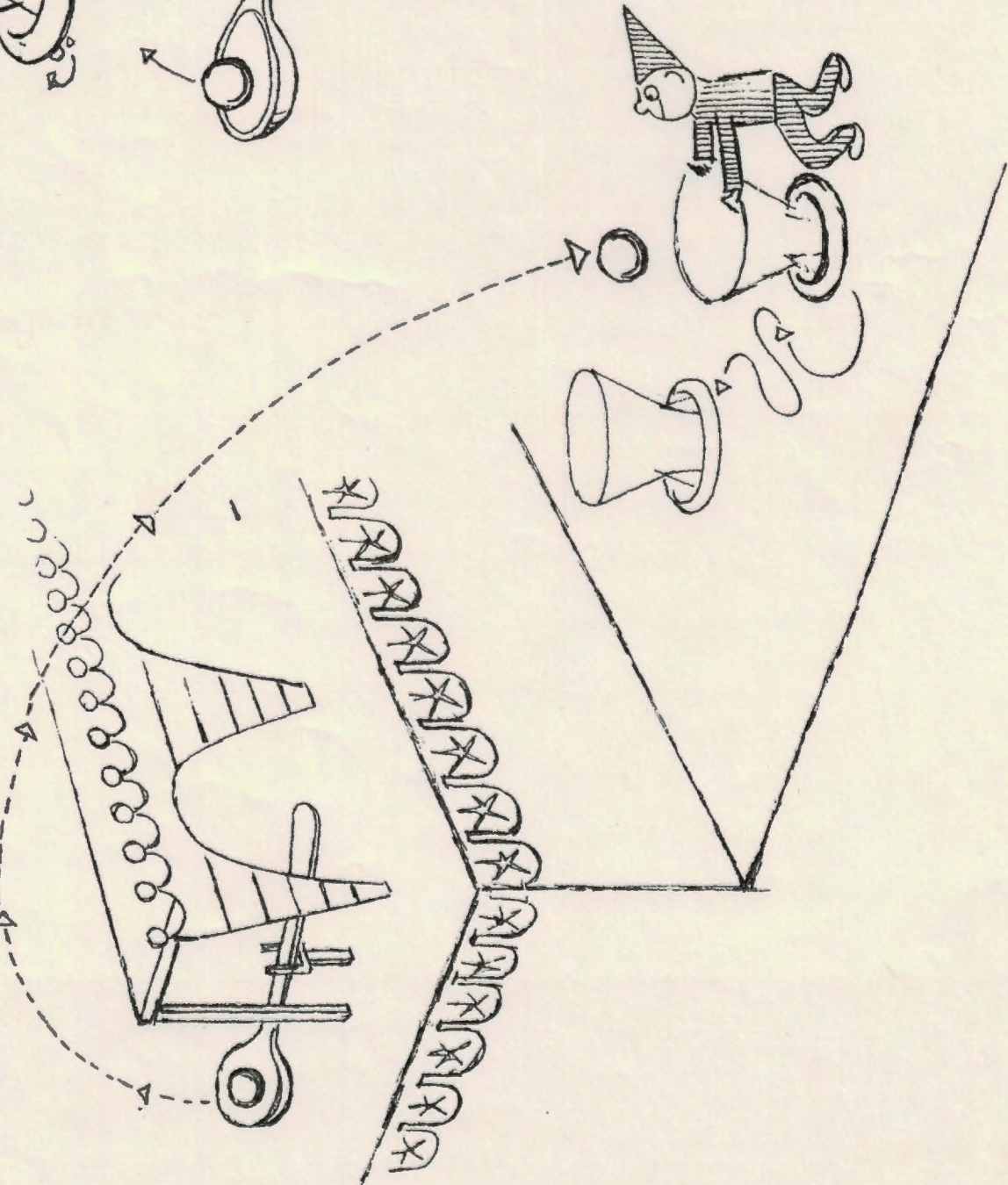
6

Fritters

1 Man



1 D B <H } 2 Heat B in 1st  
2 F I 9A





DE SMOUTBOLLEN

1 kandidaat per ploeg vangt zoveel mogelijk smoutbollen in de grote mand.

LES BEIGNETS

1 candidat par équipe attrape autant de beignets que possible dans le grand panier.

THE FRITTERS

1 contestant per team has to catch as many fritters as possible in the large basket.

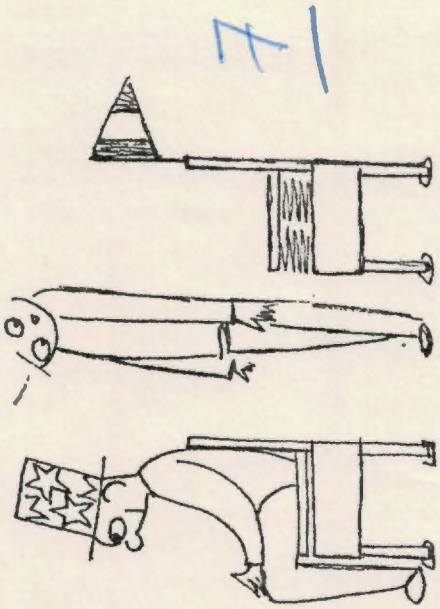
DIE KRAPFEN

Ein Spieler je Mannschaft fängt möglichst viele Krapfen im grossen Korb.

LE FRITTELLE

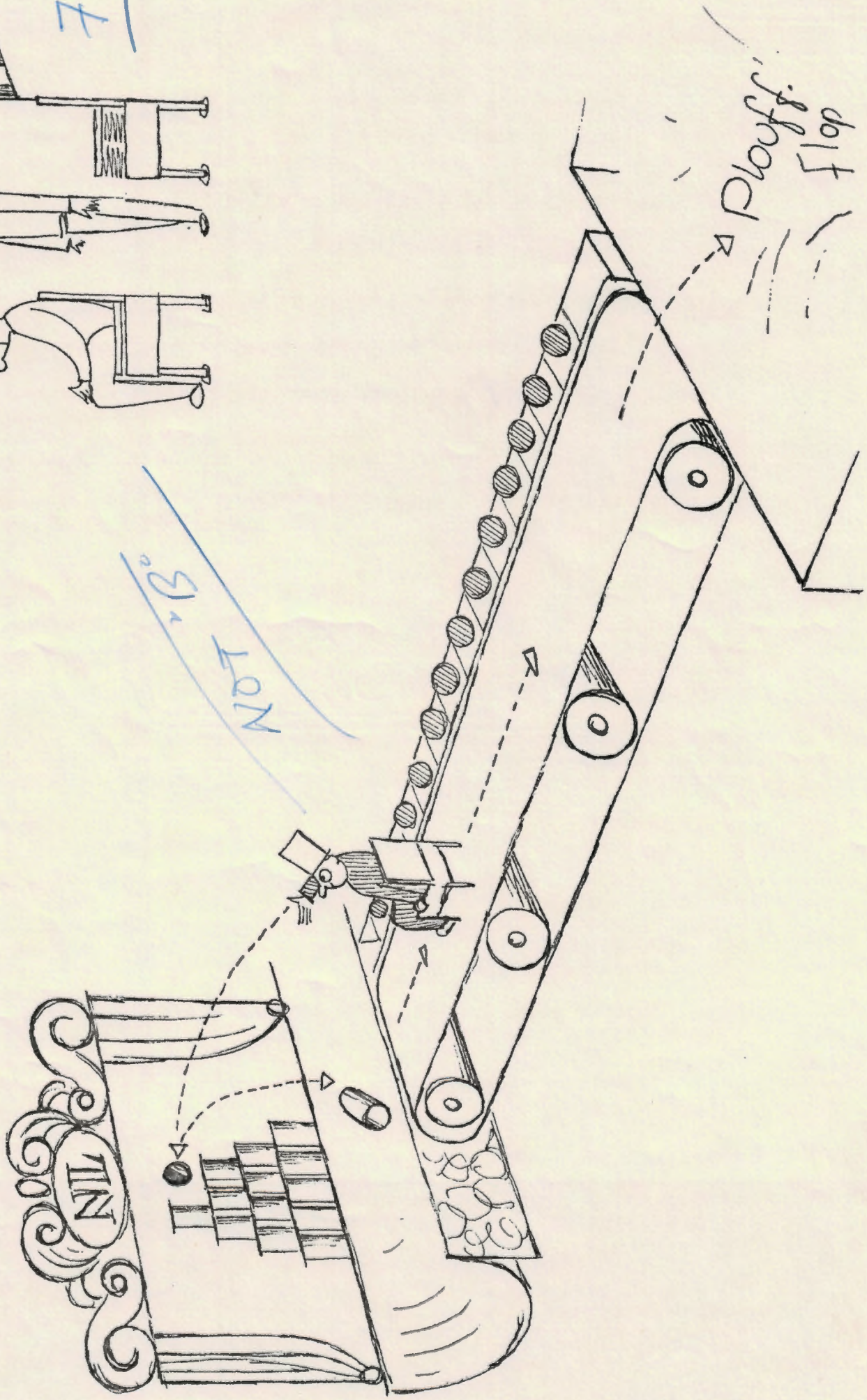
1 candidato per ogni squadra deve prendere delle frittelle più che puo' in un grande paniere.





71

NOT a B



Playoff  
doff



### BLIKKEN GOOIEN

Op een rolband staat een stoel waarop een kandidaat gaat zitten. De stoel rijdt langzaam achteruit (tot boven een bad). De stoel is van een dubbele bodem voorzien. Wanneer de kandidaat niet blijft zitten ontploft een voetzoeker.

Vóór de stoel staan blikken opgesteld in een smijtkraam. De kandidaat moet zoveel mogelijk blikken omgooien, met ballen die hij opraapt links of rechts van de rolband.

Per ploeg : 1 jongen.

### RENVERSER LES BOITES

Sur une bande transporteuse se trouve une chaise sur laquelle le candidat prend place. La chaise se déplace lentement vers l'arrière pour s'arrêter au-dessus d'un bassin. La chaise est équipée d'une double fond. En se levant de la chaise, le joueur fait éclater un pétard.

En face de la chaise se trouvent alignées un série de boîtes dans une baraque foraine. Le joueur doit renverser un maximum de boîtes en se servant de balles ramassées à gauche et à droite de la bande transporteuse.

Par équipe : 1 garçon.

### THROWING OVER TINS

On a conveying belt has been installed a chair on which a contestant will take place. The chair will be moved slowly backwards (until it stops above a basin). This chair is equipped with a double bottom system. If the contestant does not remain seated, then a fire-cracker will explode.

Facing the chair we have a series of tins set up in a booth. The contestant will have to throw over as many tins as possible by means of balls picked up left and right from the conveying belt.

Per team : 1 boy.

### DOSEN UMWERFEN

Auf einem Rollband steht ein Stuhl, auf dem ein Spieler Platz nimmt. Der Stuhl bewegt sich langsam rückwärts (bis er über einem Becken steht). Der Stuhl ist mit einem Doppelboden ausgerüstet. Bleibt der Spieler nicht sitzen, dann platzt ein Knallfrosch.

Vor dem Stuhl sind in einer Wurfbude Dosen aufgereiht. Der Spieler muss möglichst viele Dosen mit Bällen umwerfen, die er links und rechts vom Rollband auflesen kann.

Je Mannschaft : 1 Junge.

### ROVESCIMENTO DI SCATOLE

Su una banda di scorrimento si trova una sedia su cui è seduto il candidato. La sedia si sposta lentamente verso il dietro per fermarsi al di sopra di una vasca. La sedia ha un doppio fondo. Alzandosi dalla sedia, il concorrente fa scoppiare un petardo.

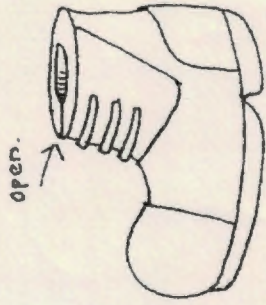
Di fronte alla sedia, si trova una serie di scatole in un baraccone di fiera. Il concorrente deve rovesciare il più gran numero di scatole servendosi della palle raccolte a destra e a sinistra della banda di scorrimento.

Per ogni squadra : 1 ragazzo.



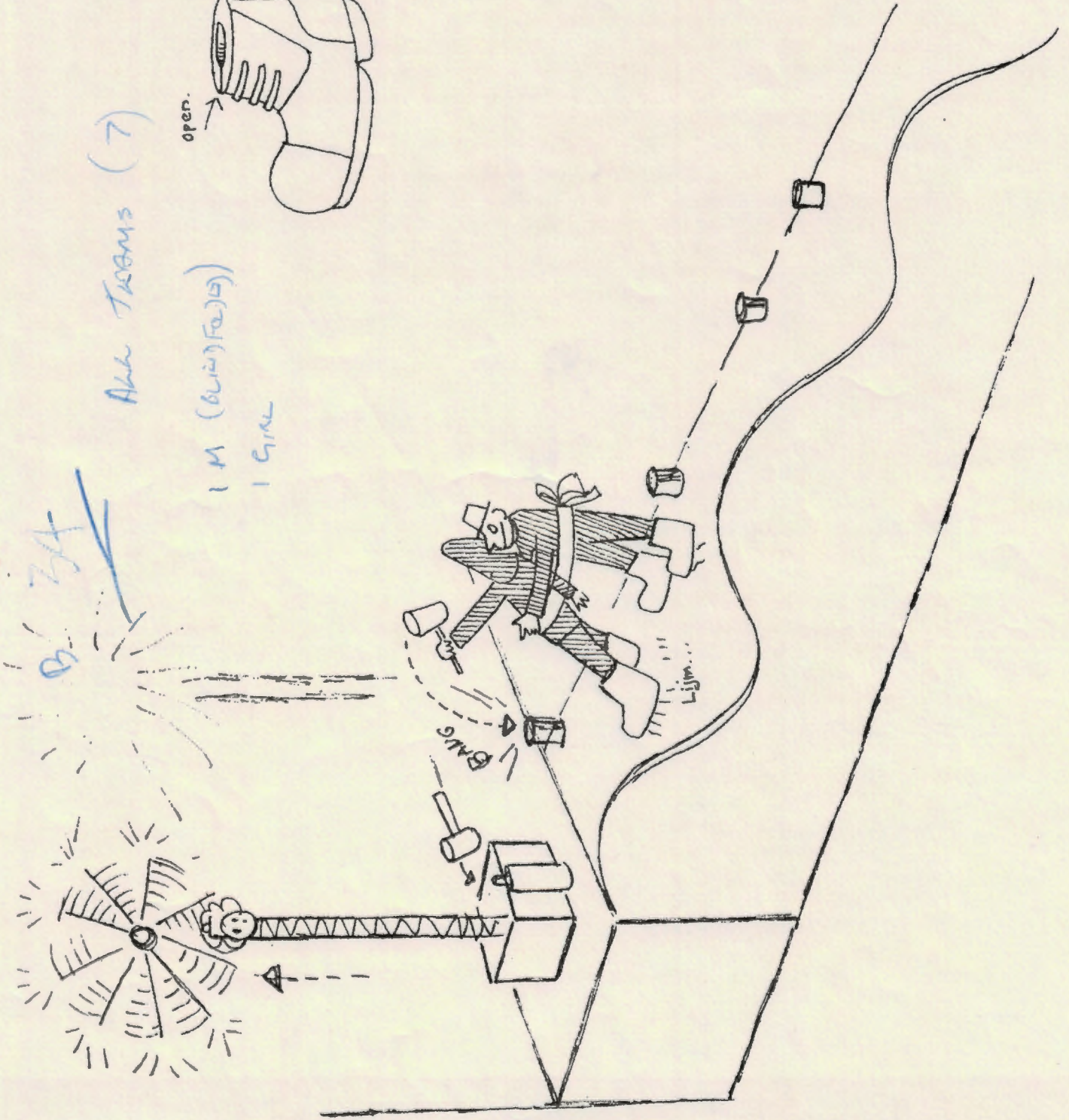
81

Alle TOEGANGS (7)



1 M (blauw) (F. 10)

1 G. 10





### DE STERKE MAN

Een hellend vlak is ingesmeerd met sterke lijm.  
Een ploeg van twee meisjes en twee jongens, klimt tot boven.  
Op hun weg vinden de kandidaten 5 ballonnen die zij moeten kapot slaan. (allèen de jongens geblinddoekt).  
Boven het platform slaat de laatste man het vuurwerk aan de gang dat het einde van het spel aanduidt.  
Per ploeg : 2 meisjes - 2 jongens.

### L'HOMME FORT

Un plan incliné est enduit de colle forte.  
Une équipe composée de deux filles et de 2 garçons grimpe au sommet. En route, les candidats doivent faire éclater 5 ballons (les garçons seuls ont les yeux bandés).  
En haut sur la plateforme, le dernier met à feu le feu d'artifice qui indique la fin du jeu.  
Par équipe : 2 filles - 2 garçons.

### THE STRONG MAN

A sloping surface is coated with sticky glue. Two girls and 2 boys of a team try getting to the top. On their way, they have to crush 5 balloons (only the boys are blindfolded).  
At the top of the platform, the last to arrive will start the fireworks signalling the end of the game.  
Per team : 2 girls - 2 boys.

### DER STARKE MANN

Eine schräge Fläche ist mit starkhaftendem Leim gestrichen.  
Eine Mannschaft mit zwei Mädchen und 2 Jungen steigt nach oben.  
Auf ihrem Weg begegnen die Spieler 5 Ballons, die sie zum Platzen bringen müssen (nur die Jungen haben die Augen verbunden). Oben auf der Plattform zündet der letzte Ankömmling das Feuerwerk, mit dem das Ende des Spiels angezeigt wird.  
Je Mannschaft : 2 Mädchen - 2 Jungen.

### L'UOMO FORTE

Un piano inclinato è ricoperto di forte colla. Una squadra composta di due ragazze e di 2 ragazzi sale in cima. Durante il percorso i candidati devono far scoppiare 5 palloni (solo i ragazzi hanno gli occhi bendati). In alto sulla piattaforma, l'ultimo accende il fuoco d'artificio che indica la fine del gioco.  
Per ogni squadra : 2 ragazze - 2 ragazzi.



~~AS BUREAUS~~

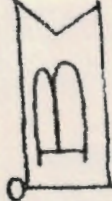
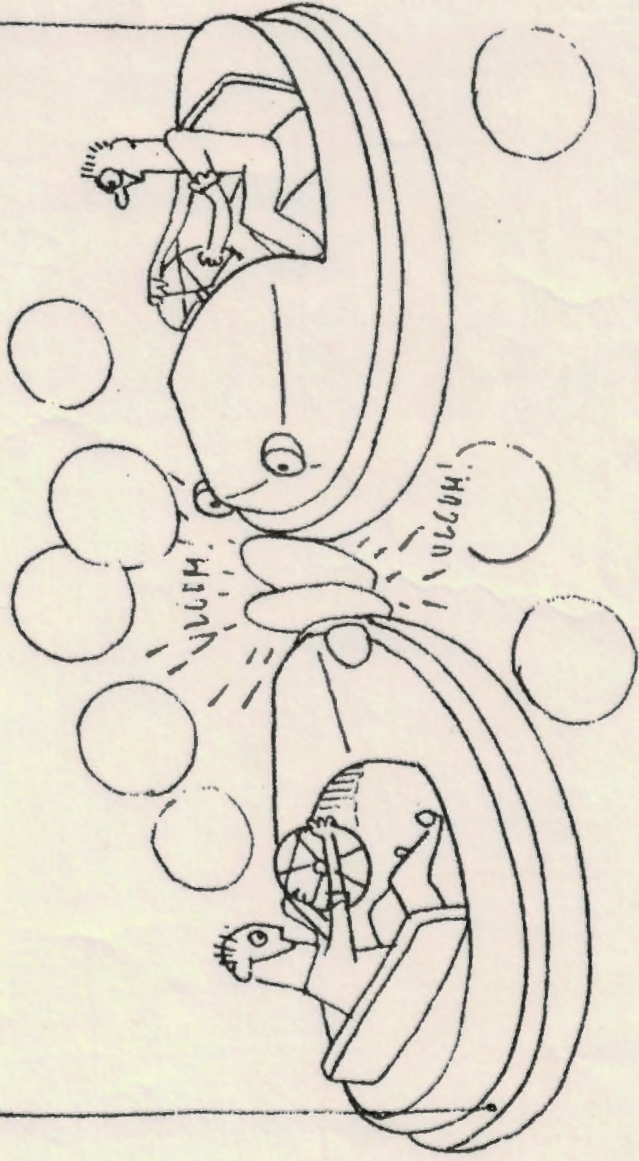
~~epo DUBIT~~ Am)

~~B ego LAST~~ as

TAKE TIME

2 MINS

Limit





FIL ROUGE (de autoskooter)

2 auto's per ploeg trachten zoveel mogelijk ballons te laten springen, in de kortste tijd.  
Per ploeg : 1 meisje - 1 jongen.

FIL ROUGE (autoscooter)

2 autos de chaque équipe essaient de faire éclater le plus grand nombre possible de ballons dans un minimum de temps.  
Par équipe : 1 fille - 1 garçon.

RED THREAD (scooter)

2 scooter cars per team try crushing as many balloons as possible in the shortest time.  
Per team : 1 girl - 1 boy.

ROTER FADEN (Autoskooter)

2 Autos je Mannschaft versuchen möglichst viele Ballons in kürzester Zeit zum Platzen zu bringen.  
Je Mannschaft : 1 Mädchen - 1 Junge.

FILO ROSSO (autoscontro)

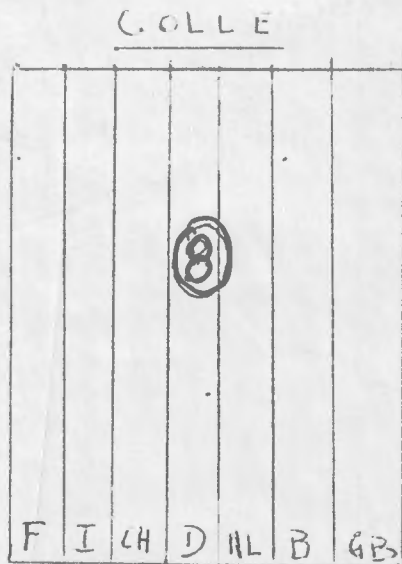
2 auto di ogni squadra cercano di far scoppiare il più gran numero di palloni nel minor tempo possibile.  
Per ogni squadra : 1 ragazza - 1 ragazzo.



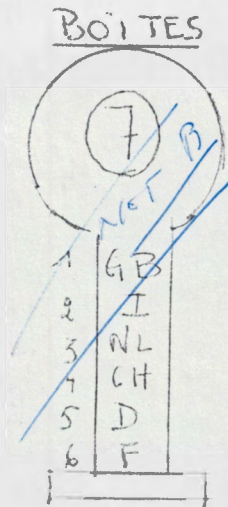
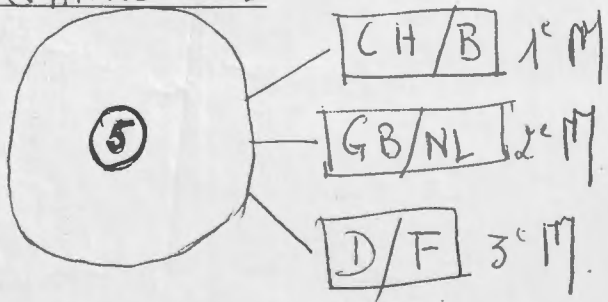




SPEL ZONDER  
GRENZEN  
H N O T K E - H E I S T  
20 - I - 75

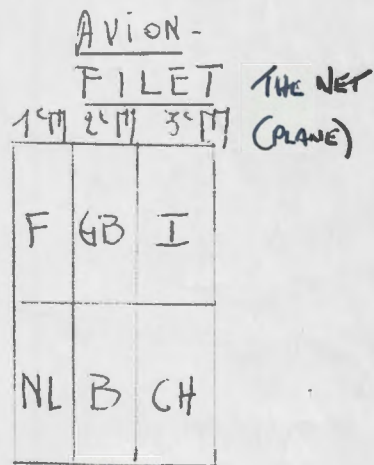
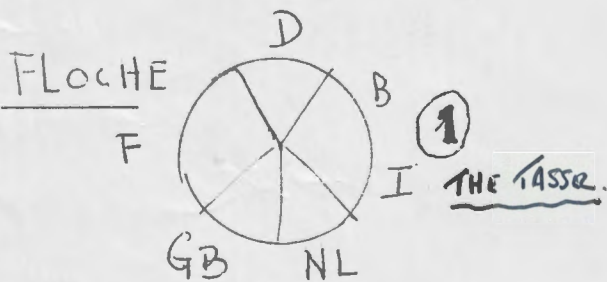


C. ARROUSSEL



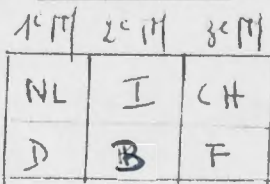
HORSE  
JOUSTEL

- ③
- D 1
  - I 2
  - NL 3
  - B 4
  - GB 5
  - CH 6



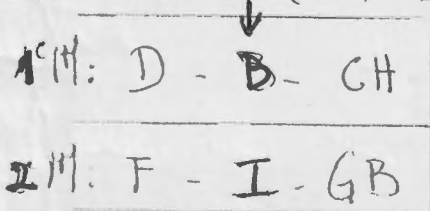
②

THE BEAR-  
COURT



④

FRATERS (BALLS) ⑥



Equipes:

Adv: →

