



MIKE SWANN

Rubensjaar

Antwerpen

Augustus 1977

"IT'S A KNOCK IN"

Jouw voorbeeld

It's a knock out

Spel, ohne grenzen

Giochi senza frontiere

SPEL/GAME/SPIEL/JEU/GIOCO

MANCHES/HEATS/DURCHGÄNGE/

MEISJES/GIRLS/MÄDCHEN

JONGENS/BOYS/JUNGEN

MANCHES/GIRONI

FILLES/RAGAZZA

GARCONS/RAGAZZI

1. OVERHANDIGEN VAN DE SLEUTEL VAN DE STAD
REMISE DES CLEFS DE LA VILLE/ EINHANDIGUNG
DER STADTSCHLUSSEL/ ~~DELIVER KEY OF CITY/~~
CONSEGNA DELLA CHIAVE DELLA CITTA
2. RUBENS IN ZIJN ATELIER/ RUBENS EN ATELIER/
RUBENS IN SEINEM ATELIER/RUBENS IN HIS ATELIER/
RUBENS NELLO STUDIO. ~~_____~~
3. MODELLENTRANSPORT/ TRANSPORT DE MODELES/
TRANSPORT EINES MODELLES/MODEL TRANSPORT/
TRANSPORTO DI MODELLI ~~_____~~
4. HET STILLEVEN/ LA NATURE MORTE/ DAS STILLEBEN
~~A STILL LIFE/ LA NATURA MORTA~~
5. OOST WEST, THUIS BEST/ IL FAIT BON CHEZ SOI/
OST, SÜD, WEST, ZU HAUS IST 'S AM BEST/~~THERE IS NO~~
~~PLACE LIKE HOME/ AD OGNI UCCELLO SUO NIDO E BELLO~~
6. OPSINJOORKE IN DE SINJORENSTAD/ "OPSINJOORKE" DANS
LA VILLE DES SEIGNEURS/ OPSINJOORKE IN DER SINJO-
RENSTADT/ ~~OPSINJOORKE IN THE SINJORENTOWN/~~
OPSINJOORKE NELLA CITTA DEI "SINJOREN".
7. HET PALET/ LA PALETTE/DIE PALETTE/ THE PALETTE/
LA TAVOLAZZA ~~_____~~
8. BRABO.
- FIL ROUGE ~~_____~~ IKAROS

1 X 6

1

3

3 X 2

1

2

2 X 3

3

2

3 X 2

1

4

2 X 3

1

2

3 X 2

2

3

2 X 3

1

1

1 X 7

1

1

7 X 1

1

4

PLOEG / EQUIPE / TEAM : 4 meisjes/girls/mädchen/filles/ragazza
8 jongens/boys/jungen/garçons/ragazzi
1 captain
1 assistant (girl/fille/mädchen/ragazza.)

SPEL 1 : OVERHANDIGING VAN DE SLEUTEL VAN DE STAD.

Een meisje zit in een hoepelrok, waarvan het gedeelte op reële hoogte onvervormbaar is en het andere, het onderste gedeelte, uiteenplooibaar. Zij moet onder drie praalbogen door, waarbij zij bij de eerste een sleutel plukt, bij de tweede een kussen en bij de derde een "révérence" maakt.

Onder haar rok zitten drie jongens op hun hrukken. Deze moeten ervoor zorgen dat het meisje tijdens het spelverloop niet over het losse gedeelte van haar rok struikelt. Ook moeten zij haar op een aangeduide plaats onder de praalbogen optillen om een voorwerp te kunnen plukken. De jongens zien niets en zijn ook niet zichtbaar. Wanneer het meisje een voorwerp laat vallen, moet zij terug onder de praalboog om eenzelfde voorwerp opnieuw te plukken.

Wint wie in de kortst mogelijke tijd na de "révérence" kussen en sleutel aan Rubens overhandigt.

JEU 1 : REMISE DES CLEFS DE LA VILLE

Une fille porte une grande crinoline, dont la partie d'hauteur réelle est indéformable, et la partie inférieure est pliable. Elle doit passer sous trois arcades. Sous la première elle cueille une clef, sous la deuxième elle prends un coussin, sous la troisième elle fait une révérence.

Sous la crinoline se trouvent trois garçons accroupis. Ils prennent garde que la fille ne trébuche pas sur sa robe pendant le jeu. Ils doivent la soulever, afin qu'elle puisse cueillir l'objet sous l'arcade. Ils sont invisibles et ne voient rien.

Si la fille perd l'objet, elle doit passer à nouveau sous l'arcade etcueillir le même objet.

Gagnera, celle qui remettra au plus vite la clef sur le coussin à Rubens, ayant faite la révérence.

GIOCO 1 : CONSEGNA DELLA CHIAVE DELLA CITTA

Una ragazza si trova in una crinolina, della quale la parte su livello reale è stabile e l'altra parte inferiore smontabile. Essa deve passare sotto 3 arcade e prendere dalla prima una chiave, dalla seconda un cuscino e dalla terza fare una "révérence". Sotto la gonna stanno accovacciati tre ragazzi. Devono impedire che la ragazza non inciampi durante la traversata sulla parte smontabile della gonna. Devono anche sollevarla sotto le arcade a un punto indicato per lasciar prenderla un oggetto. I ragazzi vedono niente e non sono visibili.

Quando la ragazza lascia cadere un oggetto, deve ritornare sotto l'arcada per riprendere lo stesso oggetto.

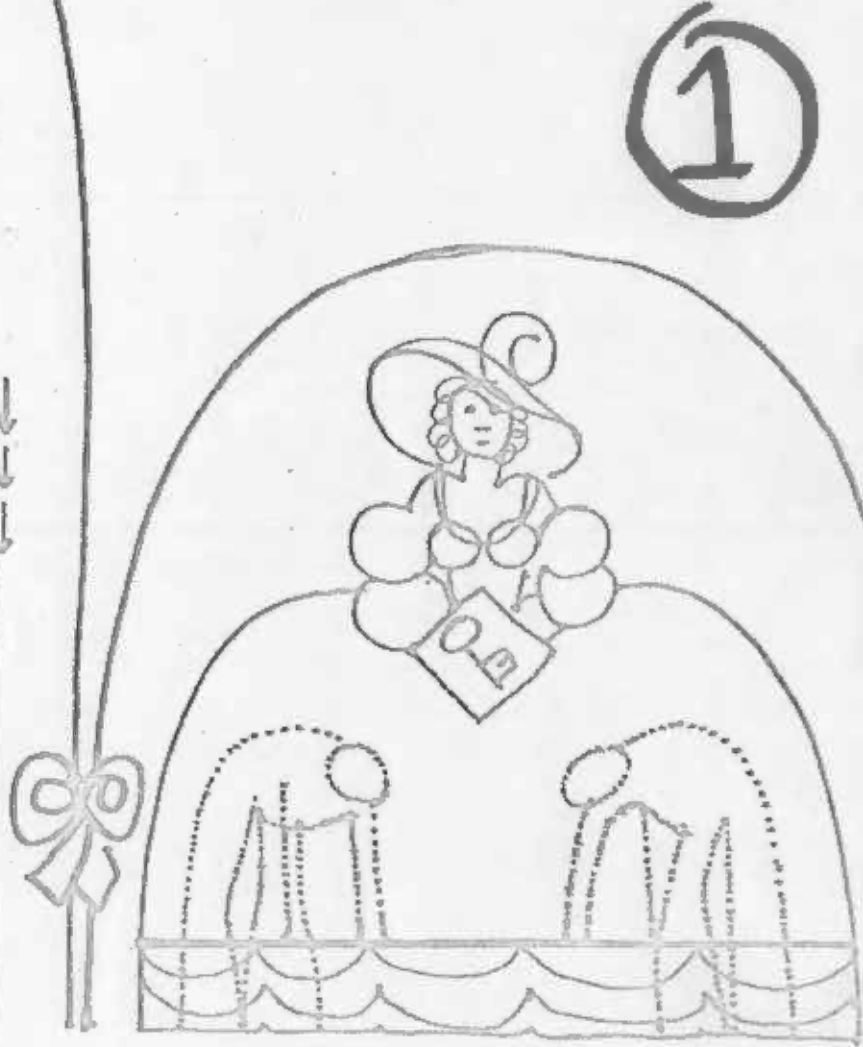
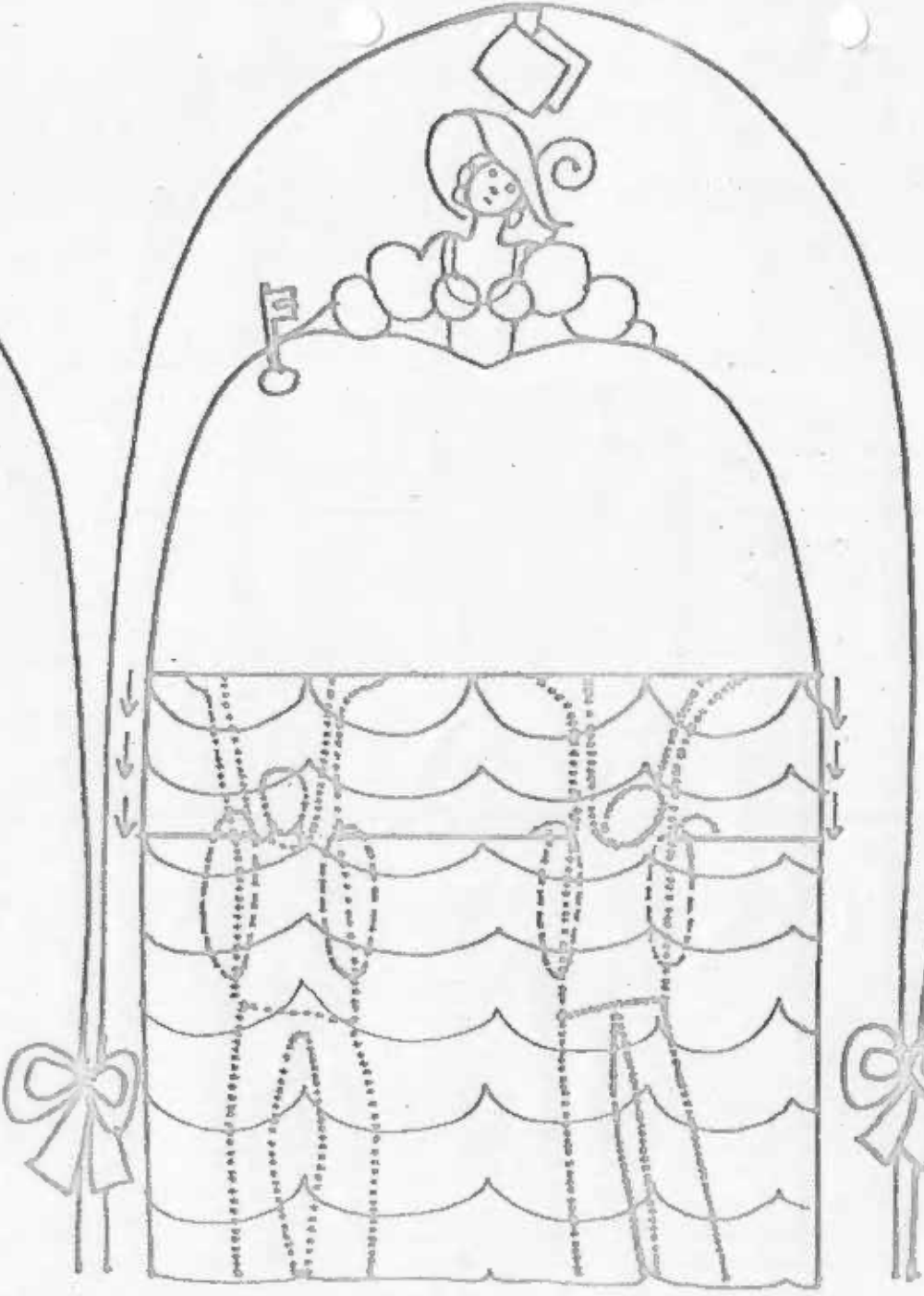
Vince colui chi nel tempo più breve consegna a Rubens il massimo di cuscini e chiavi, dopo aver fatto la "révérence".

FIRST GAME : HANDING OVER OF THE CITY KEY.

A girl is sitting under a hoop-skirt, the part of the real height cannot be deformed and the other one, the under part, is deformable. She has to pass by three arcades, arriving at the first one she picks a key, at the second a cushion and at the third she has to make a "reverance". 3 boys are sitting on their heels under the girl's skirt. They have to watch that the girl is not stumbling over the loose part of the skirt during the game. Also they have to lift her up on an well determined spot under the arcades to pick up an object. The boys cannot see anything, neither can they be seen. When a girl lets fall an object, she has to return under the arcade in order to pick up the same object again. The winner is the one who in the shortest possible time after the "reverance" has taken the cushion and the key to Rubens.

1. SPIEL : EINHANDIGUNG DER STADTSCHLUSSEL.

Ein Mädchen sitzt unter einem Reifrock, der Oberteil auf richtiger Höhe kann nicht umgestaltet werden, der Unterteil kann umgestellt werden. Sie muss unter drei Triumphbogen vorbeigehen, wobei Sie beim Ersten einem Schlüssel pflückt; beim Zweiten einen Kissen nimmt und beim Dritten einen "Kniebeugung" macht. Unter Ihrem Rock kauern 3 Jungs. Diese überwachen dasz das Mädchen nicht über den lockeren Teil Ihres Rockes fällt während des Spieles. Diese Jungs sollen das Mädchen auf einer bestimmter Stelle unter die Triumphbogen aufhaben um einem Gegenstand zu pflücken. Die Jungs können nichts sehen und man kann sie auch nicht sehen. Lässt das Mädchen einen Gegenstand fallen, dann muss Sie zurück unter dem Triumphbogen durch um einen neuen Gegenstand zu pflücken. Gewinner : Derjenige der am Schnellsten nach der "Kniebeugung" das Kissen und die Schlüssel an Rubens eingehandigt hat.



①

SPEL 2 : RUBENS IN ZIJN ATELIER.

Onder een grote Rubenspop staan 2 blinde spelers (meisjes), elk behorend tot een verschillende ploeg. Zij beschikken beide over een hefboomsysteem waardoor zij "hun" arm van de pop vertikaal kunnen doen bewegen. Aan het einde van die arm is een verfborstel bevestigd. Tegenover de pop staan twee transportbanden opgesteld, helemaal omgeven door een bak gevuld met roet. Op de roltapijten trachten zich tegenover elke arm de respektievelijke ploegmaats staande te houden en tegelijkertijd een cirkel in een schilderij op te vullen door deze tegen de verfborstel te drukken. De armen van de pop moeten op en neer vermits de verf zich langs weerszijden van de pop in twee reservoirs op de grond bevindt en de verfborstel slechts daar kan gevoed worden. Wanneer een speler ofwel een schilderij scoort ofwel valt en in het roet terechtkomt vertrekt een volgende. Wie in een bepaalde tijd het meest schilderijen scoort.

JEU 2 : RUBENS EN ATELIER.

Deux filles d'équipes différentes se trouvent sous une poupée "Rubens", ne voyant rien. Elles peuvent bouger "leur" bras de la poupée verticalement par moyen d'un levier. A l'extrémité de chaque bras un pinceau est attaché. En face de la poupée se trouvent deux bandes transportenses encerclées, d'un bac de suie. Essayants de se maintenir sur les bandes roulantes le coéquipiers s'avancent vers "leur" bras et tiennent un tableau contre le pinceau afin de colorer un cercle sur la toile. Les bras de la poupée mouvent, car elles doivent prendre la peinture dans un réservoir au pied de la poupée dès qu'un joueur parvient à peindre un tableau, où qu'il tombe dans la suie, le suivant démarre. Il faut parvenir à "peindre" le plus de tableaux en un temps limité.

GIOCO 2 : RUBENS NELLO STUDIO

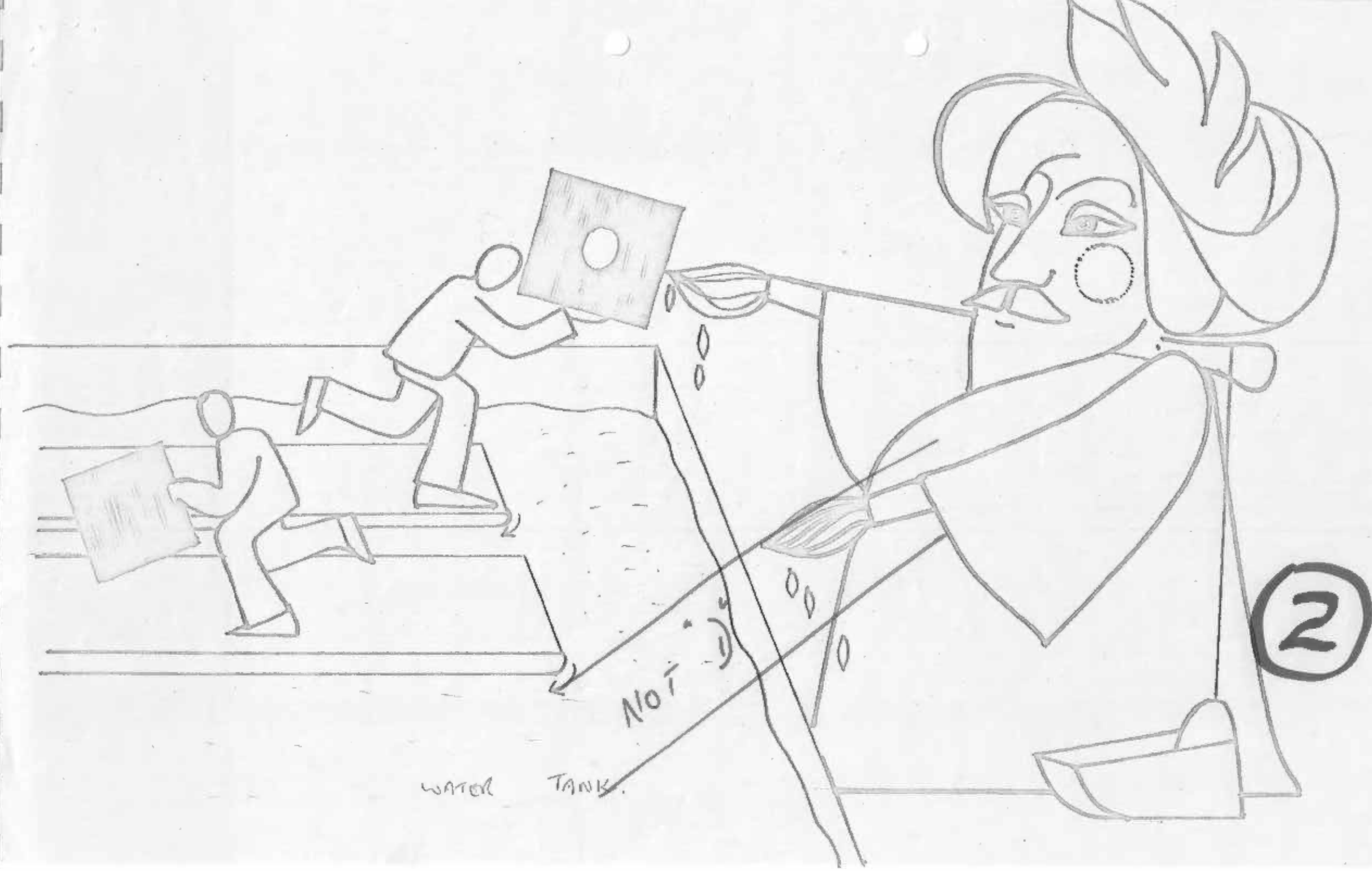
Sotto una grande bambola "Rubens" stanno 2 giocatori (ragazze) bendati, ciascuno di una squadra differente. Dispongono ambedue di un sistema di leva tra il quale sanno muovere verticalmente il "loro" braccio della bambola. Al termine di questo braccio si trova una spazzola. Di fronte alla bambola si trovano due pneumatici, completamente circondati da un recipiente pieno di fuliggine. Sui tappeti rotolanti provano i membri rispettivi di rimanere in piedi di fronte al "loro" braccio e di terminare un cerchio in una pittura premendola contra la spazzola. I bracci della bambola devono andare su e giù perchè il colore si trova dalle due parti della bambola in un recipiente su terra e la spazzola può soltanto essere nutrita a questo punto !
Quando un giocatore marca una pittura o cade nella fuliggine, parte un secondo.
Vince colui chi marca nel tempo più breve il massimo di pitture.

SECOND GAME : RUBENS IN HIS ATELIER.

2 blindfolded players (girls) and belonging to different teams, are standing under a big Rubens doll. They both dispose of a lever-system by which they can move vertically their arm of the doll. A brush is fixed at the end of that arm. Opposite the doll two conveyor-belts are installed, completely surrounded by a tray full of soot. Opposite each arm the respective playmate try not to fall down on the conveyor-belt and in the meantime to fill up a circle on the painting by pushing it against the brushes. The arms of the doll have to move up & down because the colourstuff can only be provided out of two tanks standing on the ground beneath both sides of the doll. When a player scores a painting or falls in the soot, the next one can start. The winner is the one who in the shortest possible time scores the greatest number of paintings.

2. SPIEL : RUBENS IN SEINEM ATELIER.

Unter eine grosse Rubenspuppe stehen 2 blinde Spieler, jeder von einer anderen Spielgruppe. Sie verfügen beide über einen Hebelsystem, wodurch sich die Arme "Ihrer" Puppe vertikal bewegen. Am Ende dieses Armes ist ein Pinsel. Gegenüber der Puppe stehen zwei Transportbänder umgeben durch einem Ruz Behälter. Gegenüber jedem Arm versuchen die unterschiedenen Spieler nicht umzufallen auf die Transportbänder und zur gleicher Zeit einen Kreis in das Gemälde aufzufüllen. Dieses geschieht wenn man gegen der Pinsel drückt. Die Arme dieser Puppe sollen rauf und runter gehen, denn die Farbe kann nur mit dem Pinsel aus zwei Reservoirs geholt werden die an jeder Seite der Puppe stehen. Wenn ein Spieler oder eines Gemälde bucht oder im Ruz fällt, musz der Nächste anfangen. Gewinner ist derjenige der in einer bestimmter Zeit die meisten Gemälde bucht.



SPEL 3 : MODELLENTRANSPORT.

Twee meisjes en twee jongens die aan mekaar vastgemaakt zijn en in enorm grote schoenen stappen moeten over een hindernis om een model af te halen en naar het atelier over te brengen. Dit model zit te wachten in een versierde "sulky". Bij het model aangekomen draait het groepje zich, spant zich voor het karretje en loopt naar het atelier. Daar aangekomen springt het model van het karretje, duikt door een lijst, rukt een schilderij naar beneden en steekt er het hoofd door. Want wie in de kortst mogelijke tijd eindigt.

JEU 3 : TRANSPORT DE MODELES.

Deux filles et deux garçons sont attachés l'un à l'autre, et se déplacent ensemble dans deux grandes chaussures. Ils passent un obstacle afin de chercher un modèle et l'emmener à l'atelier. Elle les attend dans un "sulky" décoré. Arrivés là ils se tournent et emmènent le chariot. La fille en sort, passe à travers d'un cadre, décroche une toile et y passe la figure. Le jeu se joue au plus vite.

GIOCO 3 : TRASPORTO DI MODELLI.

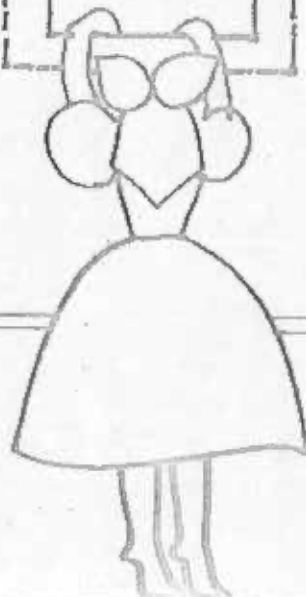
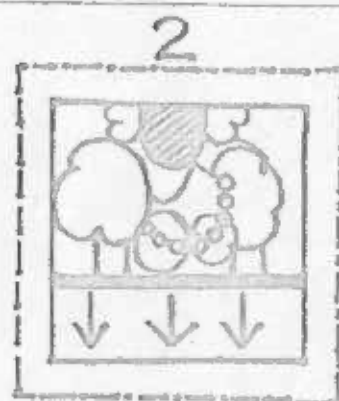
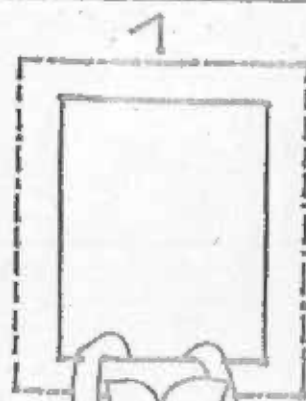
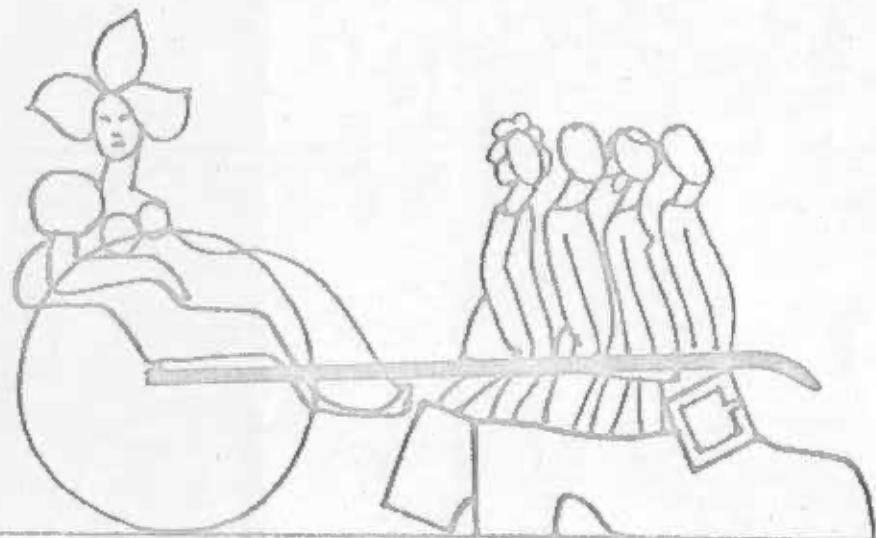
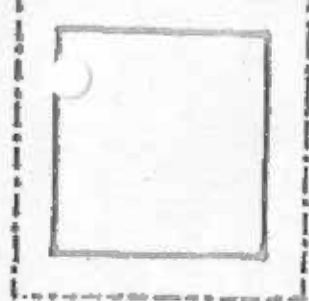
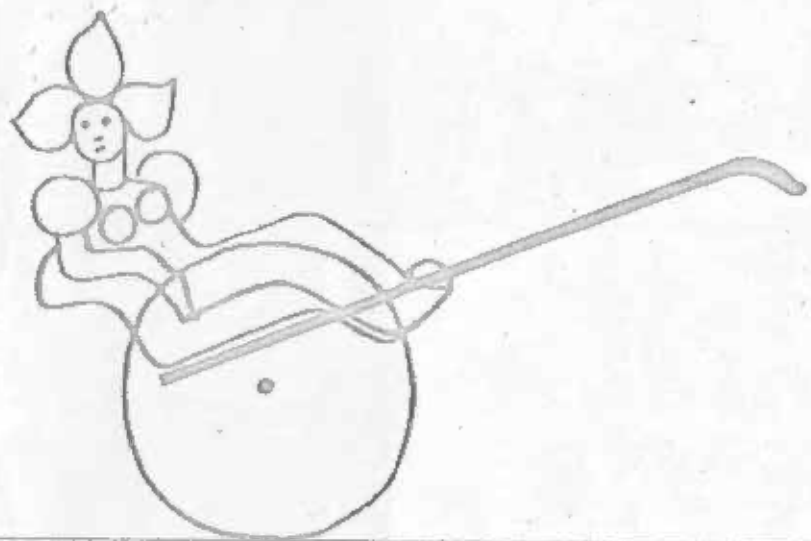
Due ragazze e due ragazzi legati entrambi e passeggiando in scarpe enormi devono passare un ostacolo per cercare il modello e ritornarlo nello studio. Questo modello li aspetta in un "sulkey (veicolo leggerissimo) decorato". Arrivato al modello, il gruppetto si torna, si mette al carretto e corre verso lo studio. Arrivatori, il modello salta dal carretto, si tuffa attraverso una cornice, tira sotto una pittura e si affaccia. Vince colui chi termina nel tempo più breve.

THIRD GAME : MODEL TRANSPORT.

Two girls and two boys attached to each other and wearing enormous big shoes have to take one obstacle in order to pick up a model and bring her to the atelier. This model is waiting in a decorated "sulky". Once arrived at the model the group turns, settles before the carriage and runs to the atelier. When arrived the model jumps of the carriage, plunges through a frame, tears down the painting and puts her head through it. The winner is the one who can play the game in the shortest time.

3. SPIEL : TRANSPORT EINES MODELLES.

Zwei Mädchen und zwei Jungens sind an einander befestigt und tragen ganz grosse Schuhe. So müssen Sie über einen Hindernis um eines Modell abzuholen und zum Atelier zu bringen. Dieses Modell wartet in ein verziertes "sulky". Einmal arriert beim Modell, dreht die Gruppe sich, spannt sich vor dem Wagen und läuft zum Atelier. Einmal dort springt das Modell vom Wagen, taucht durch einen Rahmen, zieht das Gemälde herunter und steckt Ihrem Kopf durch dem Rahmen. Gewinner : wer am schnellsten das Spiel beendet hat.



3

SPEL 4 : HET STILLEVEN.

Een aantal spelers in fruit verkleed, waarvan de banaan ziet, maar de armen niet vrij heeft en de rest (peer, appel, druiventros, sinaasappel) blind is, maar de armen wel vrij heeft, trachten vanop verschillende plaatsen in hun fruitschaal terecht te komen, elk hun deel van de schaal te sluiten en aldus een "stilleven" te vormen. Zij moeten meteen ook verhinderen dat vreemd fruit zich in hun schaal komt nestelen. Wint wie in de kortst mogelijke tijd een stilleven heeft gevormd.

JEU 4 : LA NATURE MORTE.

Plusieurs joueurs sont déguisés en fruits. La banane peut voir mais n'a pas de bras libres, les autres fruits (pomme, poire, orange, raisins) l'inverse. Ils essayent, partants de places différentes, d'atteindre au plus vite leur coupe à fruits et de la reconstituer afin d'y former une "nature morte". Ils doivent aussi éviter les fruits adversaires.

GIOCO 4 : LA NATURA MORTA.

Parecchi giocatori sono vestiti di frutta, del quale la banana vede, ma non si muovere i bracci e il resto (pera, mela, uva, arancia) è cieco ma tiene i bracci liberi; essi provano di arrivare partendo da punti diversi nella loro fruttiera, di chiudere cia scuno la loro parte della fruttiera formando così una "natura morta". Essi devono anche impedire che frutta straniera stia arrivando nella loro fruttiera. Vince colui chi forma la natura morta nel tempo più breve.

FOURTH GAME : A STILL LIFE.

Some players dressed as fruits, the banana can see, but cannot move her arms and the others (pear, apple, grapes, orange) are blindfolded but can move, their arms, try, starting from different parts, to reach and find their fruitplate, to close each their part of the plate in order to compose a "still life". At the same time they have to try to avoid that a foreign fruit is coming in their plate.

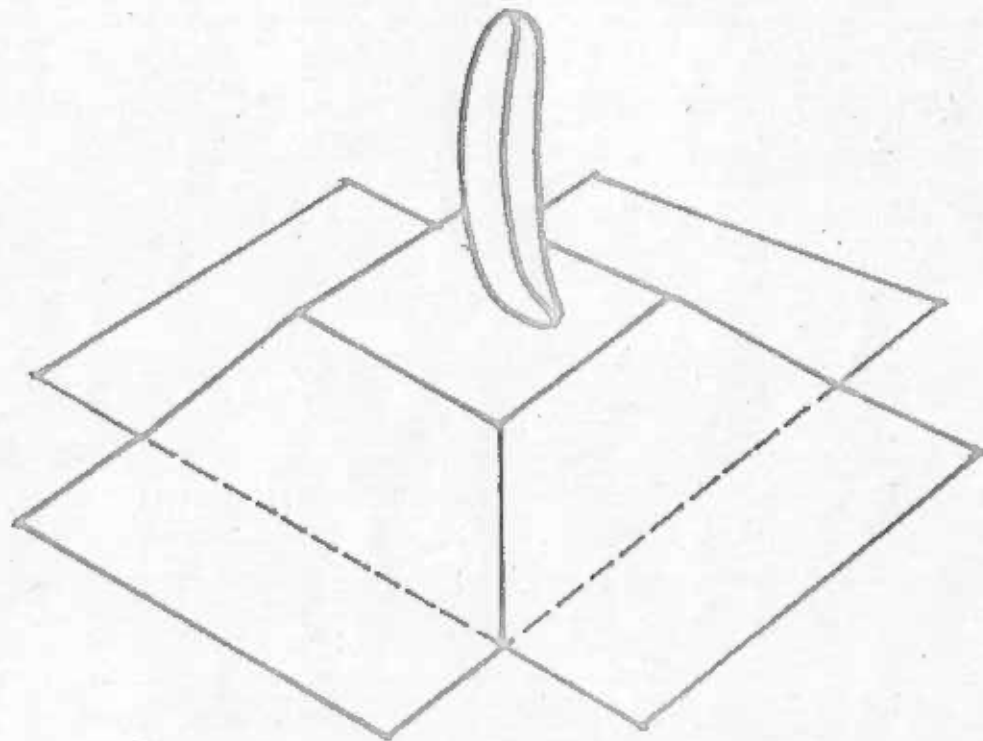
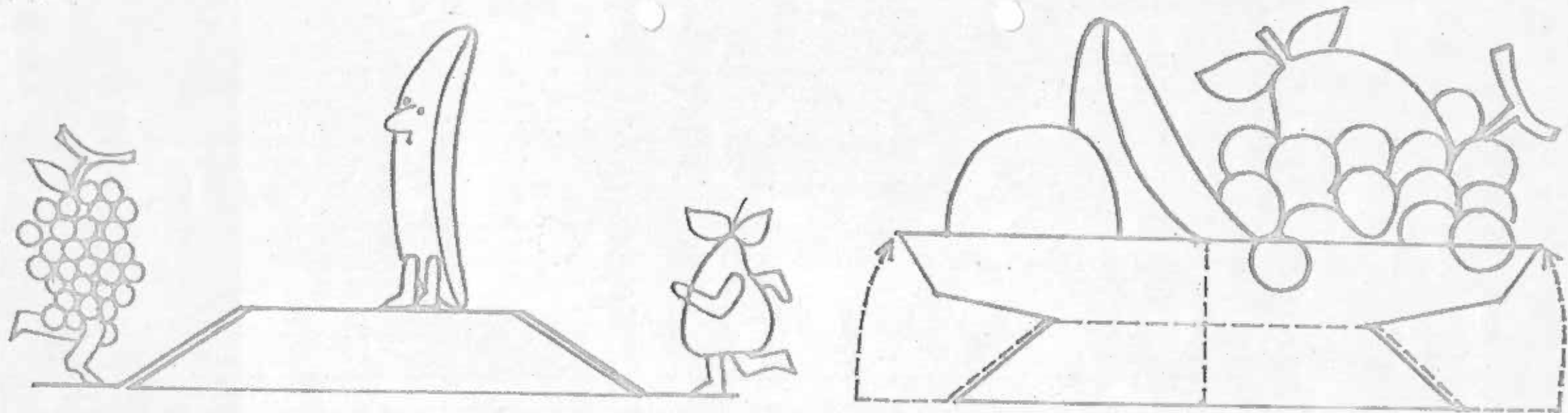
Winner : the one, completing in the shortest possible time, his "still life".

4. SPIEL : DAS STILLEBEN.

Einige Spieler sind verkleidet als Früchte, die Banane sehen, aber können ihre Arme nicht bewegen und die Anderen (Birne, Apfel, Traube, Apfelsine, Orange) sind blind, aber haben die Arme frei, versuchen ab verschiedenen Stellen Ihre Fruchtschale zu erreichen, wobei jeder seinen Teil der Schale abschlieszt, so wird das "Stilleben" zusammengestellt.

Sie sollen auch verhindern dasz andere fremde Früchte in Ihrer Schale hineinkommen.

Gewinner : derjenige der am Schnellsten eines Stilleben bildet.



④

SPEL 5 : OOST WEST, THUIS BEST.

Bij de start zit Rubens op een flexibel paard, dat gedragen wordt door twee spelers. Op weg naar huis doet hij drie steden aan, gesymboliseerd door een lijst, met wisselbare achtergrond, waarin een pop hangt. Bij de eerste stad aangekomen doet hij, zonder van zijn paard te komen, zijn hoed af en kleedt er de pop mee. Daarna legt hij het parcours opnieuw af, komt bij een volgende stad en kleedt de pop met zijn jas. Hij doet weer een rondje en trekt tenslotte de pop zijn laarzen aan. Wanneer hij daarna over de eindstreep komt is hij in Antwerpen, trekt zijn broek uit, hangt deze over een stoel en duikt in zijn bad : een grote tobbe met veel schuim erin. Wint wie in de kortst mogelijke tijd in zijn bad zit.

JEU 5 : IL FAIT BON CHEZ SOI.

Au départ Rubens est assis sur un cheval flexible, porté par deux joueurs. Durant le chemin du retour Rubens atteint trois villes, symbolisées par un cadre à fond changeable dans laquelle se trouve un mannequin. Arrivé à la première ville il coiffe le mannequin de son chapeau tout en restant assis sur son cheval. Il refait le parcours, et habille le mannequin de sa veste. La troisième fois il lui met ses bottes. Arrivant à Anvers il saute de son cheval, ôte son pantalon qu'il met sur un chaise et saute dans un bain savonneux. Gagne, le Rubens qui se baignera au plus vite.

GIOCO 5 : AD OGNI UCCELLO SUO NIDO E BELLO.

Alla partenza Rubens siede su un cavallo mobile portato da due giocatori. Andando a casa passa da tre città, simboleggiate da una cornice su un fondo variabile nel quale è attaccata una bambola.

Arrivato alla prima città si toglie il cappello, senza che scendi dal cavallo, e veste la bambola col cappello.

Riprende il percorso, arriva alla prossima città e veste la bambola col suo abito. Riprende di nuovo il percorso e veste per la fine la bambola coi suoi stivali.

Passando finalmente l'arrivo si trova ad Anversa, si toglie i pantaloni, li pende sopra una sedia e si tuffa nel suo bagno : un grande tino pieno di schiuma.

Vince colui chi si trova nel tempo più breve nel suo bagno.

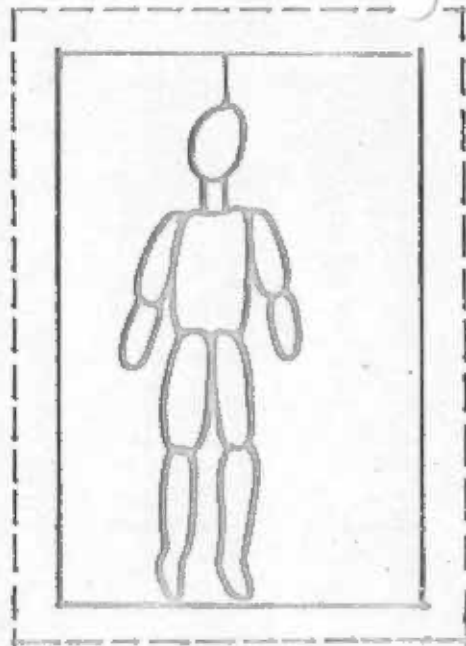
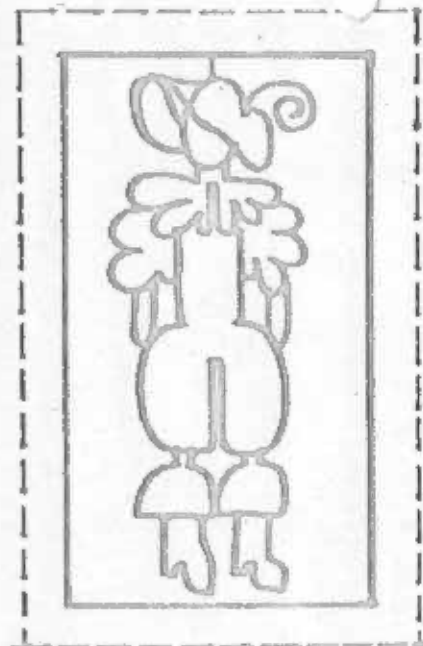
FIFTH GAME : THERE IS NO PLACE LIKE HOME.

At the start Rubens is sitting on a flexible horse, carried by two players. On their way home they have to visit 3 cities, symbolised by a frame, with changeable background, a doll is pending in the frame. Arrived at the first city, he takes off his hat, without coming of his horse, and puts it on the doll. After that, he once again starts the whole parcours, arrives at the next city, and puts his coat into the doll. He makes another tour and finally puts the doll his boots on. After that, when he passes the arrival, he is in Antwerp, and takes off his trousers, hangs them over a seat and plunges in his bath : one big tub with a lot of suds.

Winner : the one who in the shortest possible time sits in his bath.

5. SPIEL : OST, SUD, WEST, ZU HAUS IST 'S AM BEST.

Beim Anfang sitzt Rubens auf einem bewegbaren Pferd, das getragen wird von zwei Spieler. Auf dem Weg nach Hause besucht er drei Städte, symbolisiert durch einen Rahmen, mit wechselbaren Hintergrund, wo eine Puppe einhängt. In der erster Stadt angekommen nimmt er seinem Hut ab, und ohne vom seinem Pferd zu steigen, kleidet er die Puppe an. Bei der nächsten Runde und nächster Stadt kleidet er die Puppe mit seiner Jacke an. Nach der nächsten Runde zieht er die Puppe seine Stiefel an. Wenn er dann ankommt ist er in Antwerpen, zieht seine Hose aus, hängt diese über einen Stuhl und taucht in seine Badewanne : ein groszes Waschfasz mit viel Schaum. Gewinner ist er der am Schnellsten ins Bad sitzt.



SPEL 6 : OPSINJOORKE IN DE SINJORENSTAD.

Van de galerij van het Antwerps Stadhuis wordt Opsinjoorke naar beneden geworpen, waar de medespelers de pop trachten op te vangen, (Opsinjoorke is een pop, van folkloristische oorsprong, die bij "omwegang" of stoeten megedragen en omhoog geworpen wordt). Zodra Opsinjoorke in het zeil opgevangen is nemen de vier spelers elk een hoek van het zeil, en werpen Opsinjoorke over de eerste hindernis en trachten hem achter de hindernis terug op te vangen. Bij de tweede hindernis moet Opsinjoorke door een hoepel geworpen worden. De derde hindernis is een papieren poort waar Opsinjoorke over moet, maar waar de spelers door moeten. Valt Opsinjoorke bij het nemen van de hindernissen, naast het zeil, dan moet er van voor de genomen hindernis terug begonnen worden. Wint, wie in de kortst mogelijke tijd al de hindernissen overschreden en Opsinjoorke terug op de galerij van het Stadhuis geslingerd heeft !

JEU 6 : "OPSINJOORKE" DANS LA VILLE DES SEIGNEURS.

Depuis la galerie, en haut de l'hôtel de ville d'Anvers, une poupée "Opsinjoorke" (d'origine folklorique) est lancée en bas. Les coéquipiers essayent de l'attraper par moyen d'une toile. Ils lancent la poupée par dessus un obstacle et essayent de la rattraper de l'autre côté. Le deuxième obstacle est un cerceau, le troisième une porte en papier qu'il faut percer tout en lançant la poupée au dessus. Gagne, celui qui passe le plus vite afin de relancer "Opsinjoorke" vers la galerie de l'hôtel de ville.

GIOCO 6 : OPSINJOORKE NELLA CITTA DEI "SINJOREN".

Dalla galleria del municipio di Anversa si butta giù Opsinjoorke, dove i membri della squadra provano di cogliere la bambola, (Opsinjoorke è una bambola d'origine folkloristica che è sempre portata o sollevata durante diverse processioni). Dal momento che Opsinjoorke è colto nella tela, i quattro giocatori prendono ciascuno un angolo della tela e buttano Opsinjoorke sopra il primo ostacolo e provano di ricoglierlo dietro l'ostacolo. Al secondo ostacolo Opsinjoorke deve esser buttato attraverso un cerchio. Il terzo ostacolo è una porta in carta la quale Opsinjoorke deve attraversare sopra ma attraverso la quale i giocatori devono passare. In caso che Opsinjoorke, prendendo un ostacolo, cade accanto alla tela allora è necessario di ricominciare davanti all'ostacolo. Vince colui chi passa tutti gli ostacoli nel tempo più breve e chi butta di nuovo Opsinjoorke sopra la galleria del municipio di Anversa.

SIXTH GAME : OPSINJOORKE IN THE SINJORENTOWN.

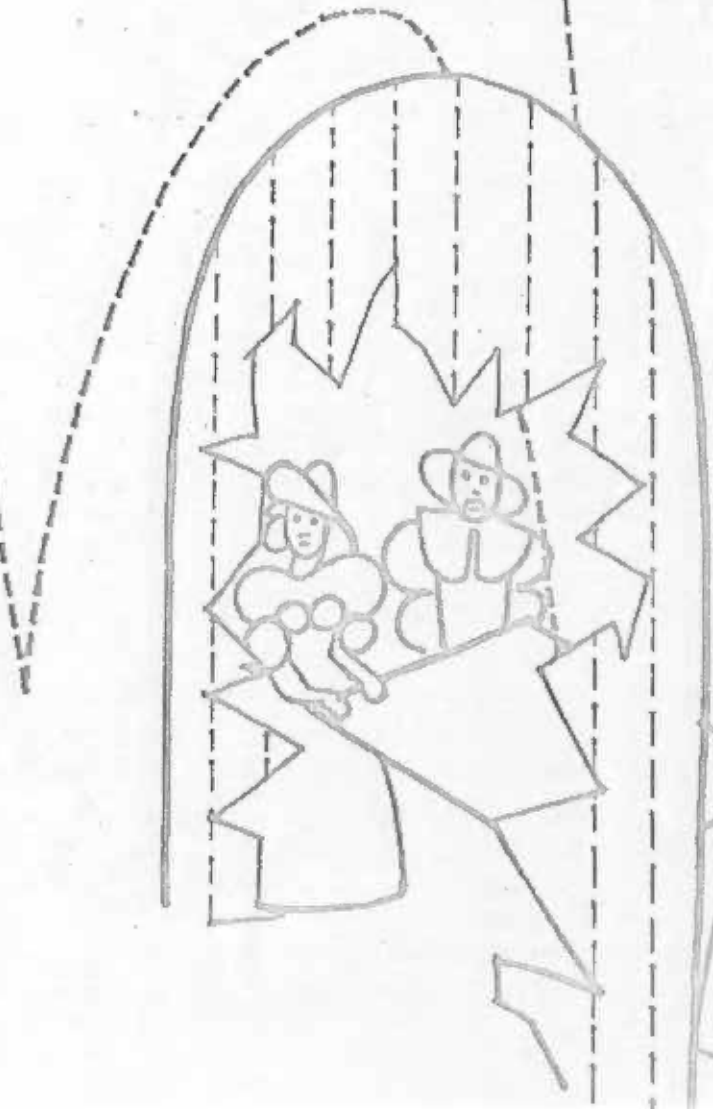
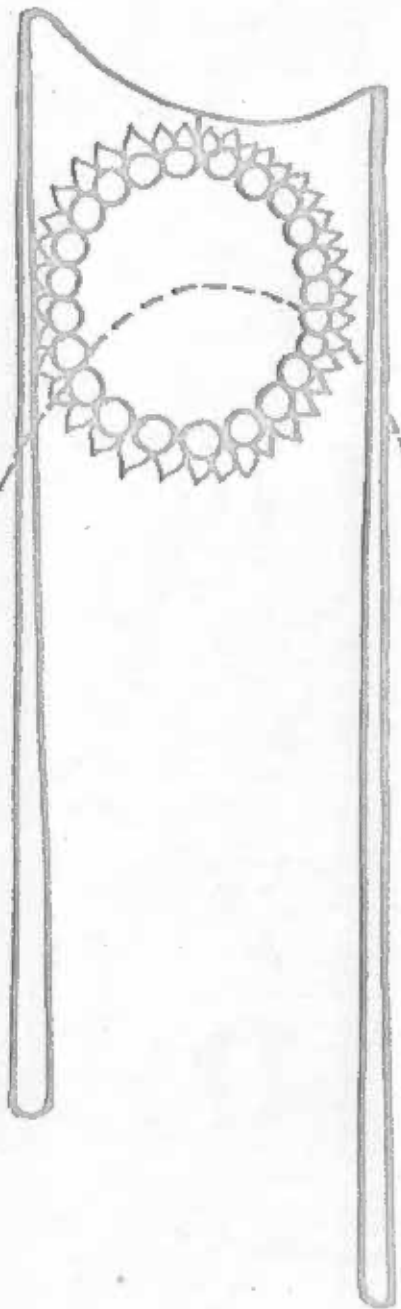
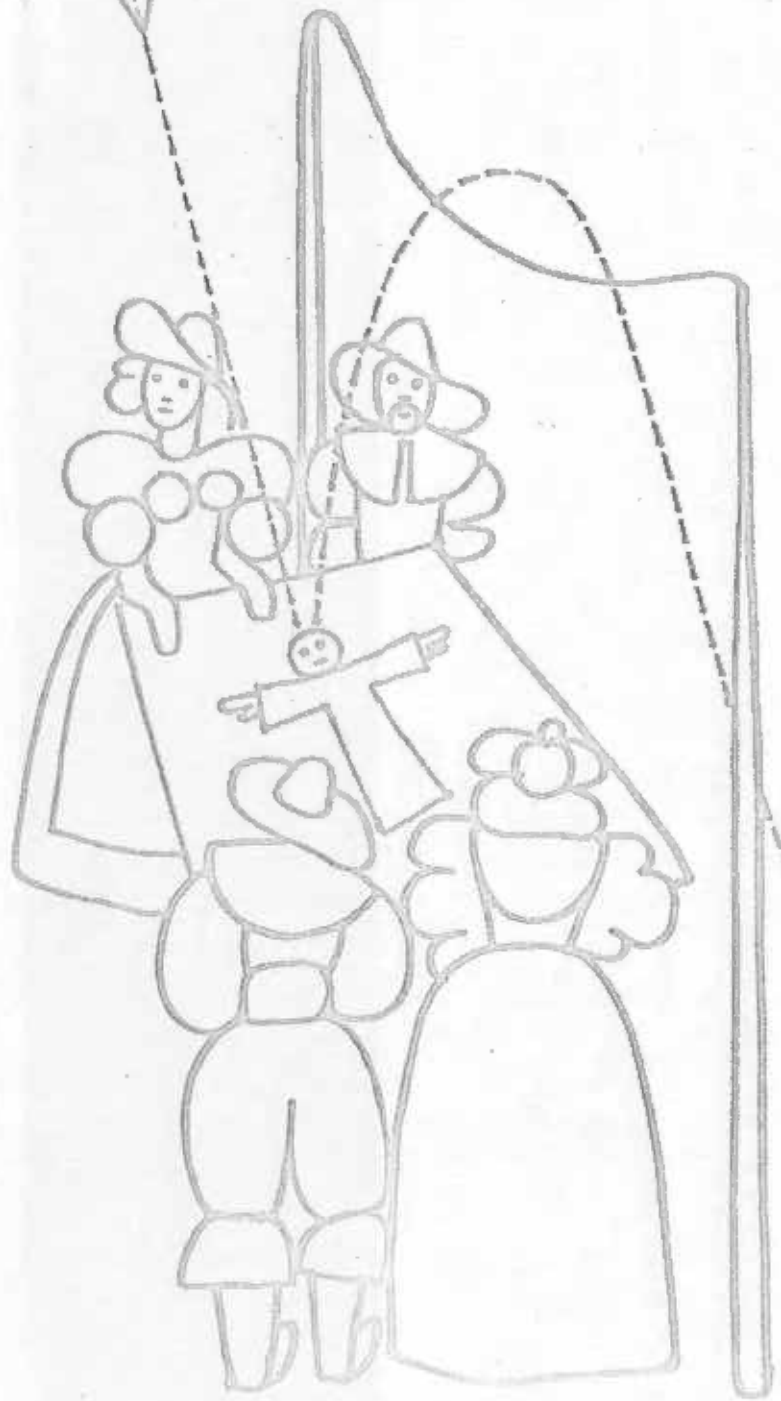
Opsinjoorke is thrown down from the gallery of the Antwerp Townhall, downstairs the players try to catch the doll. (Opsinjoorke is a doll of folkloric origin, carried around during pageants whilst continually turned up). Once they have caught Opsinjoorke in the sailcloth the 4 players take each a corner of the sailcloth and try to throw Opsinjoorke over the first obstacle and are running to catch it back once more afterwards. By the second obstacle Opsinjoorke has to be thrown through a hoop. The third obstacle is a paper gate. Opsinjoorke has to pass over, but the players have to pass through. If Opsinjoorke doesn't fall in the sailcloth they have to start the whole thing over. Wins the one who has succeeded in the shortest time all the obstacles and has swung Opsinjoorke back on the gallery of the Townhall.

6. SPIEL : OPSINJOORKE IN DER SINJORENSTADT.

Von der Galerie des Rathauses wird ein Opsinjoorke heruntergeworfen, und die Mitspieler versuchen die Puppe zu greifen. (Opsinjoorke ist eine Puppe, von folkloristischer Ursprung, die beim "Umgang" oder Aufzüge mitgenommen und hoch geworfen wird).

Wenn Opsinjoorke ins Segeltuch aufgefangen ist, nehmen die 4 Spieler jeder eine Ecke des Tuches, und werfen Opsinjoorke über das erste Hindernis und versuchen ihm wieder zu erwischen nach dem Hindernis. Bei dem zweiten Hindernis soll Opsinjoorke durch einen Reifen geworfen werden.

Das dritte Hindernis ist ein Tor von Papier wo Opsinjoorke über muss, und die Spieler unterdurch. Wenn Opsinjoorke während des Nehmens der Hindernisse neben dem Segeltuch fällt, muss alles aufs Neue angefangen werden. Gewinner, der am Schnellsten alle Hindernisse genommen hat und Opsinjoorke wieder auf die Galerie des Rathauses geworfen hat.



SPEL 7 : RET PALET.

De speler van elke ploeg zit onder een grote Rubenspop met witte schilderskiel en kan niets zien. Bij de start staan ze bij de schildersezels van hun ploeg. In het midden draait een groot palet rond aangedreven door 2 of 3 tegenstrevers. Dit palet kan slechts één maal naar links of rechts volledig rond gedraaid worden. In de 6 holten van het palet zitten verfborstels in kleur gedompeld. De speler moet trachten in een bepaalde tijd zoveel mogelijk verfborstels naar de helpster over te brengen. Hij mag dit slechts borstel per borstel doen. De helpster staat aan de schildersezels met een roefhoorn en mag raadgevingen roepen naar de schilder. Op de schilderzels staat een schilderij in negen wentelbare vlakken verdeeld. Wanneer de schilder een penseel afgegeven heeft drukt zij daarmee op een vlak dat draait en aldus een stuk van een schilderij zichtbaar maakt. Wint wie in de kortst mogelijke tijd negen penselen overgebracht en zo een schilderij heeft gevormd.

JEU 7 : LA PALETTE.

Par équipe, un joueur se trouve sous une poupée "Rubens" muni d'un tablier blanc. Il ne voit rien. Au début ils se trouvent à côté du chevalet de leur équipe. Au milieu du terrain se trouve une palette énorme, activée par 2 ou 3 adversaires. Elle ne peut tourner qu'un tour à droite et à gauche. Les six trous de la palette contiennent des pinceaux dans la couleur. Le joueur doit emmener le plus de pinceaux auprès de son amie à côté du chevalet. Elle le dirige par moyen d'un mégaphone. Le chevalet est muni d'un cadre avec neuf parties tournantes. Avec chaque pinceau elle peut faire basculer un compartiment, afin de former ainsi la peinture. Il faut donc obtenir au plus vite neuf pinceaux.

GIOCO 7 : LA TAVOLAZZA.

Il giocatore di ogni squadra è seduto sotto una grande bambola "Rubens" dal camiciotto di pittore e non sa vedere qualche cosa. Alla partenza si trovano al cavalletto della loro squadra.

In mezzo torna una grande tavolazza azionata da 2 o 3 avversari.

Questa tavolazza può soltanto essere tornato completamente una volta a sinistra o a destra.

Nei 6 buchi della tavolazza si trovano tuffate nel colore diverse spazzole. Il giocatore deve trasportare nel tempo più breve il massimo possibile di spazzole all'assistente.

Egli può trasportare soltanto una spazzola la volta l'assistente si trova al cavalletto munito da una megafono e può gridare consigli al pittore.

Sopra il cavalletto si trova una pittura divisa in nove spazi rotabili.

Quando il pittore ha consegnato un pennello, l'assistente preme su uno spazio che torna rendendosi così visibile una parte della pittura. Vince colui chi ha consegnato nel tempo più breve nove pennelli e ha formato con una pittura.

SEVENTH GAME : THE PALETTE.

The player of each team is sitting under an enormous Rubens-doll dressed in a white painter's blouse and is unable to see anything.

At the beginning of the game they are installed nearby the painter's iessel of their team. In the middle a big palette is turning, activated by 2 or 3 adversaries. This palette can only be turned once completely or to the left or to the right. In the 6 wholes of this palette are fixed painting brushes in different colours. The player has to bring in a well determined time the most possible number of painting brushes to the assistant. He is only allowed to do this brush by brush. The assistant is standing at the painter's iessel holding a megaphone and may shout directives to the painter. On the painter's iessel stays a painting divided in 9 flexible parts; when the painter has brought in a brush, she is pushing a part which is turning and revealing in this way a piece of the painting. The one bringing over the 9 brushes in the shortest possible time and composing in this way the painting is the winner.

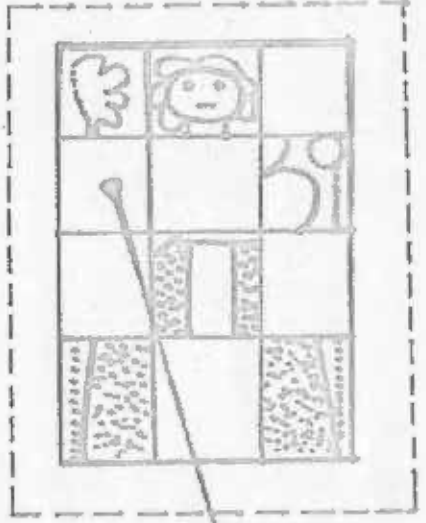
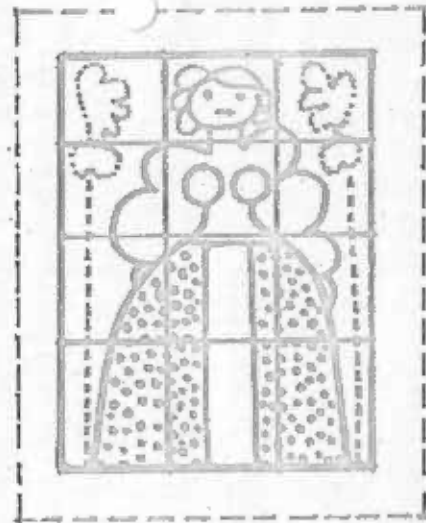
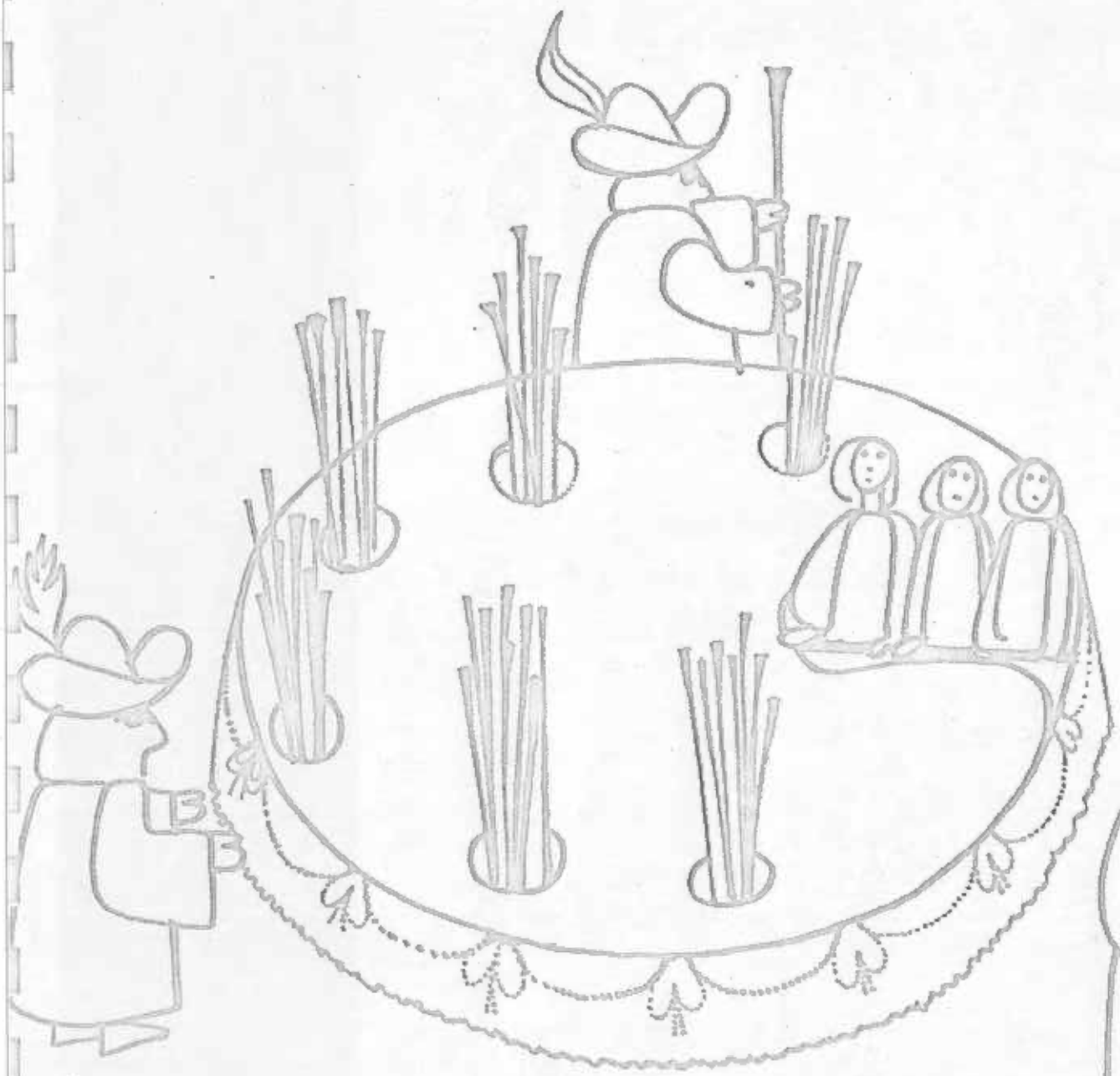
7. SPIEL : DIE PALETTE.

Die Spieler jeder Gruppe sitzen unter eine grosse Rubenspuppe mit weissen Mählersjacke und können nichts sehen. Beim Anfang stehen sie bei der Staffelei Ihrer Gruppe. In der Mitte dreht eine grosse Palette aktiviert durch 2 oder 3 Gegenstände.

Die Palette kann nur einmal entweder ganz nach Links oder Rechts gedreht werden.

In die 6 Löcher der Palette sitzen Pinsel in verschiedener Farben.

Die Spieler versuchen am Schnellsten so viel Pinsel wie möglich bei der Assistentin zu bringen. Er darf dieses nur Pinsel nach Pinsel. Die Assistentin steht am der Staffelei mit einem Megaphon und wird erlaubt dem Mahler zu helfen. Auf der Staffelei steht ein Gemälde erteilt in 9 verschiedenen drehbaren Flächen. Wenn der Mahler einen Pinsel abgegeben hat, drückt er damit auf ein Flach das dreht und also einen Teil des Gemäldes sichtbar macht.



7

SPEL 8 : BRABO.

Voor elke ploeg wordt een kopie gemaakt van het Brabo-beeld op de Grote Markt, alleen de afgehakte handen ontbreken. Deze liggen gemerkt in het midden van het veld, samen met zeven slechte handen, alle onder een enorme berg pluimen. De spelers worden met een lichte lijm ingespoten, moeten in de pluimen hun hand zoeken en ze aan Brabo bevestigen. Wint wie in de kortst mogelijke tijd klaar is.

JEU 8 : BRABO.

Pour chaque équipe une copie de la statue "Brabo" est reconstituée sur le marché. Seul les "mains coupées" y manquent. Celles-ci, ainsi que sept autres mains différentes, se trouvent au milieu du terrain sous un amas de plumes. Les joueurs doivent chercher la bonne main dans le tas et la placer sur leur statue. Ils portent des costumes légèrement adhésifs. Gagne celui qui atteindra le but le premier.

GIOCO 8 : BRABO.

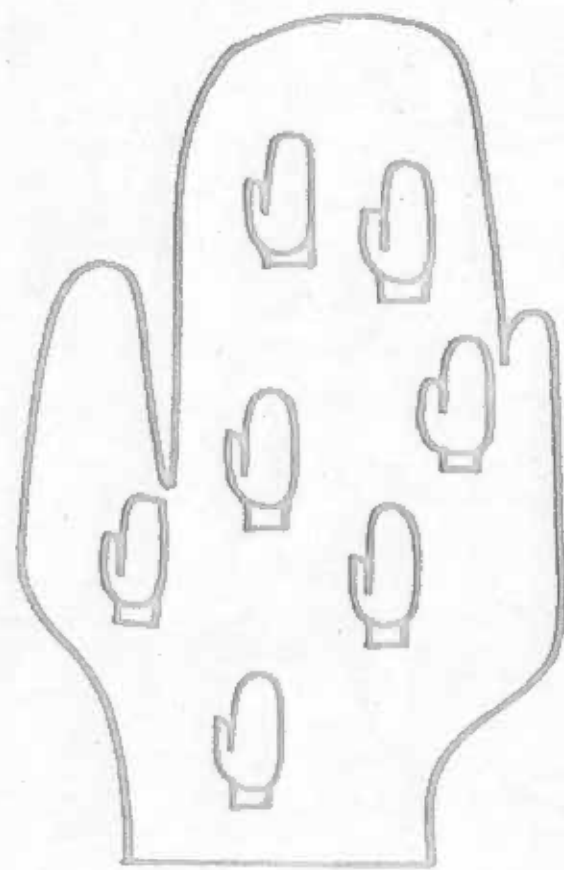
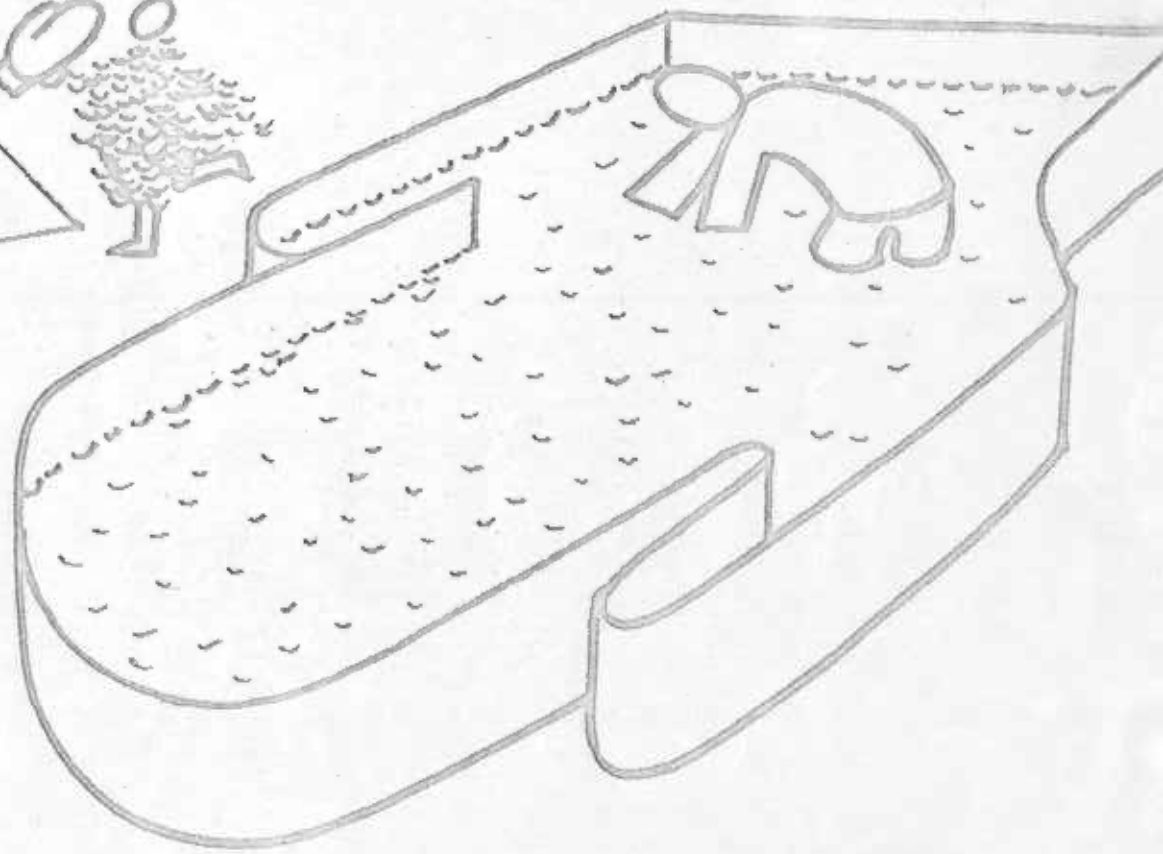
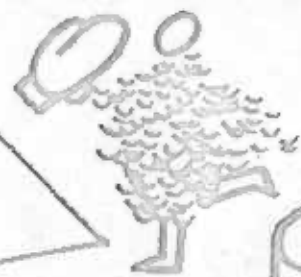
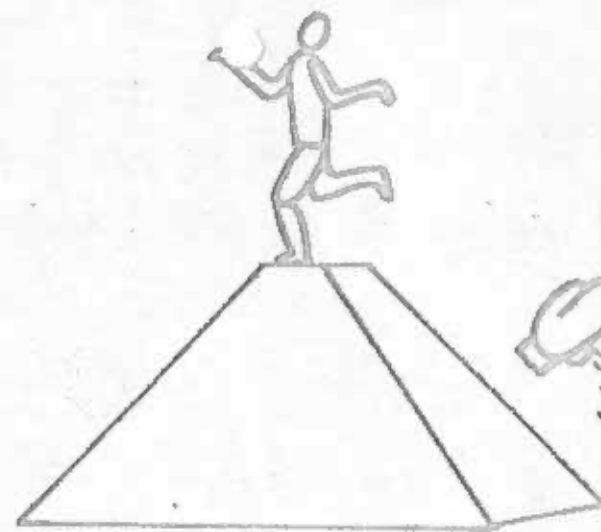
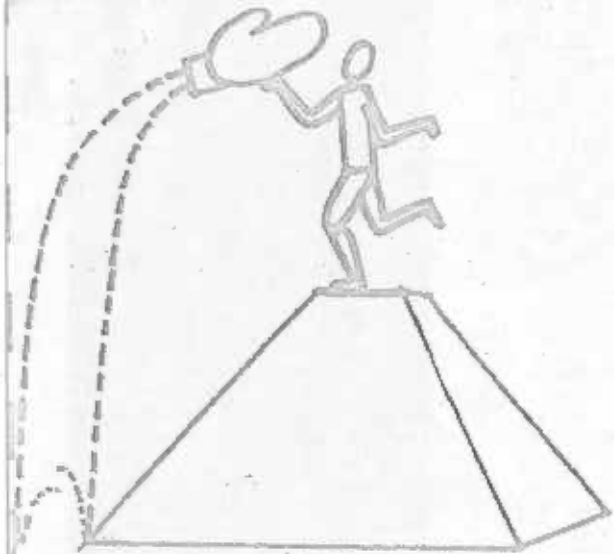
Ogni squadra riceve una copia fedele della statua di Brabo della piazza di Anversa. Soltanto le mani tagliate mancano. Queste si trovano marcate in mezzo alla piazza, insieme con sette mani brutte nascoste sotto una montagna di piume. I giocatori vengono spruzzati di una colla leggera, devono cercare la loro mano nella montagna di piume e fissarla a Brabo. Vince colui chi termina nel tempo più breve.

GAME 8 : BRABO.

Each team receives an exact copy of the Brabo-sculpture on the market-place, only the hands are missing. These are lying marked in the middle of the field, together with seven bad hands, all of them hidden under an enormous lot of plumages. The players are sprayed with a slight glue and have to search amongst all those plumages their hand and fix in to Brabo. Winner : The one who has completed his job in the shortest possible time.

8. SPIEL : BRABO.

Jede Gruppe erhält eine Kopie des Brabo-bildes auf dem Groszen Marktplatz, nur die abgehaute Hand fehlt. Diese liegt in der Mitte eines Feldes, zusammen mit sieben schlechten Händen, unter einem Berg von Federn. Die Spieler werden mit einem leichten Leim eingespritzt, und sollen zwischen die Federn Ihre Hand suchen und Sie an Brabo befestigen. Gewinner : wer am Schnellsten fertig ist.



8

FIL ROUGE : IKAROS.

Een speler wordt in een vaste horizontale positie bevestigd aan een stalen kabel lopend over een katrol. Hij wordt opgetrokken tot een bepaalde hoogte en afgeduwd, in beweging gebracht. De bedoeling is tijdens zijn vlucht taarten mee te pikken en in het aangezicht van één van de engeltjes (tegenstrevers) te plakken die aan vijf ramen staan. De moeilijkheid is enerzijds Ikaros zo te richten dat hij ook de buitenste ramen kan bereiken en anderzijds hem terug binnen te halen. Wint wie in de kortst mogelijke tijd, met een maximum van bv. 2 minuten vijf cherubijntjes scoort.

FIL ROUGE ; ICARE.

Un joueur est suspendu en position horizontale à un cable. On le monte à une certaine hauteur et des coéquipiers le font balancer. Tout en balançant il doit capter des tartes à la crème et les enfoncer dans la figures de petits "anges" (adversaires) placés dans les fenêtres. Il faut diriger Icare ainsi, qu'il puisse atteindre les fenêtres extérieures. Il faut atteindre cinq chérubins, en un temps limité.

FIL ROUGE : ICARO.

Un giocatore è legato in una posizione orizzontale fissa a un cavo d'acciaio collegato a una carrucola. È tirato su fino a un'altezza determinata e spinto avanti. L'intenzione è di prendere durante la volata diverse torte e di attaccarle sulla faccia di uno degli angeli (avversari) trovandosi a cinque cornici. La difficoltà è di puntare Icaro cosicché sa passare fino alle cornici esteriori e sa rivenire all'interno. Vince colui chi marca nel tempo più breve 5 cherubini con un massimo di tempo di 2 minuti.

FIL ROUGE : IKAROS.

A player is fixed in a determined horizontal position at a wheel. He is lifted up to a certain height and pushed away, and brought into movement. The idea is that during his flight he picks some tarts and clings them on the faces of the little angles (other players) who are standing at two or three windows. The most difficult part is to direct Ikaros in such a way that he can also reach the most out most windows. The winner is the one who in the shortest possible time, with e.g. a maximum of 2 minutes, scores a to be determined number of angels.

ROTES DRAHT : IKAROS.

Ein Spieler wird in horizontaler Position gefestigt an einem stahlen Kabel laufend unter einer Zugrolle. Er wird aufgezoogen bis auf einer bestimmten Höhe und abgestoszen, dann in Bewegung gesetzt. Die Idee ist dasz er während des Fluges Torte mitkriegt und sie in die Gesichter eines der Engel (Gegenstände) wirft, die an fünf Fenstern stehen. Das Schwierige ist einerseits Ikaros so zu richten dasz er auch die äussersten Fenster erreicht und andererseits das mann Ihn wieder hineinkriegt. Gewinner : wer am Schnellsten mit einen max. von 2 Minuten, fünf Engel bucht.

