



# Spelregels

Ferre Van Haver en Amaury Bertrand  
Hogeschool Gent  
Lerarenopleiding Lichamelijke Opvoeding  
2020

**Ferre Van Haver**  
**Amaury Bertrand**

## Kans en Algemeen fonds

Een speler die op een van deze vakjes terecht komt, neemt de bovenste kaart van de betreffende stapel. U moet de opdracht van de kaart meteen uitvoeren en hem vervolgens met de goede kant omlaag onderaan de stapel leggen. Als u een kaart met *“Verlaat de Doping controle zonder oefening”* krijgt, mag u deze houden tot u hem wilt gebruiken of hem voor een bepaalde prijs/opdracht wilt verkopen.

**Let op:** *als een kaart u opdraagt uw pion te verplaatsen en u komt daardoor langs “START”, dan moet de opdracht worden uitgevoerd. Als u direct naar de doping controle wordt gestuurd, mag u niet langs “START” gaan.*

## Doping controle

Wanneer moet u naar de doping controle?

- Als uw pion komt op het vakje *“NAAR DE DOPING CONTROLE”*, of
- Wanneer u een Algemeen Fonds- of Kans-kaart trekt met *“GA DIRECT NAAR DE DOPING CONTROLE”*, of
- Als u in één beurt driemaal achter elkaar dubbel gooit.

Als u naar de doping controle moet, is uw beurt voorbij.

Om de doping controle weer te verlaten, kunt u:

- 30 maal pompen zonder stoppen en bij uw volgende beurt verder spelen, of
- 10 maal pompen en met één dobbelsteen werpen
  - Gooi je 5 of 6 ben je vrij, en speel je volgende beurt verder
  - Gooi je een ander getal, dan blijf je vastzitten
- Een kaart *“Verlaat de Doping controle zonder oefening”* gebruiken, of
- Drie beurten in de Doping controle blijven wachten en tijdens uw beurt proberen dubbel te gooien.

Als u dubbel gooit, mag u de pion het gegooide aantal vakjes verplaatsen.

Na drie beurten moet u de Doping controle verlaten en 5 maal pompen voordat u uw pion verplaatst.

Spelers die in de Doping controle zitten, mogen gewoon huur innen.

Als u niet naar de Doping controle *“gestuurd”* bent, maar tijdens het verplaatsen op het Doping controle vakje terecht komt, bent u *“slechts op bezoek”*. Bij uw volgende beurt gaat u gewoon verder.

## Voorwoord

Beste speler,

Dit spel is gemaakt door Ferre Van Haver en Amaury Bertrand met als doel actief te blijven op een leuke manier, als het niet mogelijk is om naar buiten te gaan.

Samen met deze handleiding, het spelbord, de Algemeen fonds- en Kans-kaarten, de eigendomsbewijzen en een aantal medespelers komt dat zeker in orde!

Je kan het spel spelen met jong én oud. Moest het zijn dat er iets echt niet lukt, kan je altijd zelf creatief opzoek gaan naar een alternatieve invulling.

Voor je kan spelen zal je alles moeten afprinten, knippen en plakken. Als je dit netjes en stevig doet zal het spel nog lang kunnen meegaan en kan je er nog veel plezier aan beleven!

TIP: plastificeer de kaartjes, zo zijn ze extra duurzaam!

Zelf moet je ook nog zorgen voor twee dobbelstenen en pionnen.

We wensen jullie alvast veel sportief spelplezier toe!

## Duels

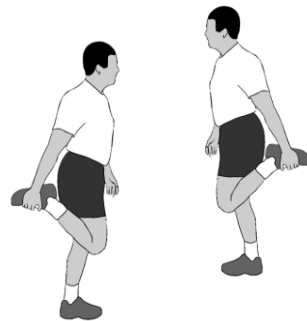
Als u op een vakje terecht komt waar een duel opstaat, moet u de speler met de meeste bezittingen uitdagen. Als u het duel wint, dan mag u blindelings één bezit van deze speler trekken. Als u verliest, moet u tien keren pompen.

- **Blad – steen – schaar**
  - De eerste speler met drie punten wint het duel.
- **Duim worstelen**
  - De spelers haken de handen in elkaar, met de duimen omhoog. De speler die de duim van zijn tegenstander als eerst naar beneden kan drukken heeft een punt. Speel tot één of tot drie punten.
- **Op één been staan**
  - De spelers gaan beide op één been staan en houden hun been vast. Je mag nergens op steunen of leunen. Je kan het moeilijker maken door ergens op te gaan staan of de ogen te sluiten. De eerste die zijn/haar beide voeten op de grond heeft staan verliest het duel.



- **Krokodillengevecht**

De spelers gaan in pomphouding staan. De benen mogen gespreid staan. De bedoeling is om de arm van je tegenspeler onderuit te trekken, zodat deze valt. Speel tot één of tot drie punten.



## Het spel in het kort

De spelers beginnen bij “START” en verplaatsen hun pion als ze aan de beurt zijn zoveel vakjes over het spelbord als ze gegooid hebben met de dobbelstenen. Als u terecht komt op een atleet die nog niet verkocht is, kunt u deze kopen. Kopen doe je door de oefening te doen die boven de atleet op het spelbord staat. Onder de foto van de atleet kan u de prijs zien: hoe vaak u de oefening moet uitvoeren. Spelers die atleten bezitten ontvangen huur van andere spelers die erop terecht komen. U moet de aanwijzingen van Algemeen fonds- en Kans-kaarten altijd opvolgen. Het kan ook zijn dat u naar de doping controle moet.

## Doel van het spel

Zo veel mogelijk atleten verzamelen en deze behouden, plezier beleven en bewegen!

## Vorbereiding

Voor dat u begint met spelen houdt u best rekening met de volgende zaken;

- Heeft elke speler voldoende beweegruimte rond het spelbord?
- Bent u bereid om sportieve opdrachten te doen? En heeft u hiervoor de juiste kledij aan?
- Heeft u eventueel een yogamatje en water bij de hand?

## Het spel

Als u aan de beurt bent gooit u beide dobbelstenen en u verplaatst uw pion het gegooid aantal vakjes in de richting van de pijl. Het vakje waarop de pion terecht komt, bepaalt wat u moet doen. Er mogen verschillende pionnen tegelijk op één vakje staan. Afhankelijk van het vakje waarop u terecht komt, heeft u een van de volgende mogelijkheden/verplichtingen:

- De atleet waarop uw pion staat kopen
- Huur betalen (als een andere speler deze atleet bezit)
- Een Algemeen fonds- of Kans-kaart pakken
- Naar de Doping controle gaan
- “Slechts op bezoek” bij de Doping controle
- Even uitrusten
- Een duel spelen
- Eén van de 4 bonusopdrachten uitvoeren

## Huur

Als u terecht komt op een atleet van een andere speler, dan heeft de eigenaar van de atleet het recht om huur te vragen. De eigenaar moet huur vragen voordat de volgende speler de dobbelstenen gooit. De uit te voeren opdracht staat aangegeven op het eigendomsbewijs van de betreffende atleet, en kan veranderen. Als een speler alle atleten van één sportbranche in zijn/haar bezit heeft dan is er een verhoogde huur van toepassing.

## Bonusopdrachten

Er zijn vier bonusopdrachten te vinden op het spelbord. De opdrachten staan telkens op het vakje.

- **De andere spelers bedenken een opdracht die jij moet uitvoeren !**
  - Bv.: “Kruip door iedereen zijn benen.”
- **Zoek 3 voorwerpen met dezelfde kleur als je T-shirt.**
  - Tik drie voorwerpen aan die dezelfde kleur hebben als je T-shirt.
- **Haal en glaasje water voor elke speler.**
  - Hydratatie is belangrijk, en al zeker als je beweegt!
- **Bedenk een opdracht die de andere spelers moeten uitvoeren !**
  - Bv.: “Iedereen moet als een kangoeroe rond het spelbord springen”



## Dubbel gooien

Als u dubbel gooit verplaatst u uw pion en u handelt de mogelijkheden/verplichtingen af van het vakje waar u terecht komt. Daarna mag u nog eens gooien en verplaatsen. Als u drie keer achter elkaar dubbel gooit, moet u direct naar de doping controle.

## Start passeren

Telkens wanneer u op of langs “START” komt, moeten alle spelers, behalve de werper, drie maal zo hoog mogelijk in de lucht springen. Deze opdracht kan twee keer gebeuren in één beurt, bijvoorbeeld wanneer u direct na “START” op het vakje Kans of Algemeen Fonds terecht komt en een kaart trekt met “Ga verder naar START”.

## Atleten kopen

Als u terecht komt op een onverkochte atleet (d.w.z. een vakje waarvan nog niemand het eigendomsbewijs bezit) dan heeft u het recht om deze atleet te kopen. Als u besluit te kopen, voert u de opdracht uit die boven het desbetreffende vakje staat. Het aantal keren dat u deze opdracht moet uitvoeren staat onder de afbeelding van de atleet. Ook kan u aandachtspunten van de oefening vinden op het eigendomsbewijs.

## Verkochte atleten

Als een speler terecht komt op een verkochte atleet, dan heeft de eigenaar daarvan recht op huur. De huur bedraagt dezelfde opdracht als de aankoopprijs. Het is gunstig om alle atleten van één kleur (een sportbranche) in handen te krijgen – m.a.w. een “monopolie”. Indien een speler alle atleten van één kleur bezit, zal de huur worden verhoogt.



EIGENDOMSBEWIJS  
**SIMONE BILES**  
TURNSTER

Huur 6  
Huur indien alles van kleur 8

**KONIJNENSPRONG**

- Start in hurkzit met twee voeten samen
- Voorwaartse sprong maken met je handen tezamen
- Daarna op je handen steunen en in één beweging je voeten bij je handen zetten
- Deze beweging herhalen

EIGENDOMSBEWIJS  
**NINA DERWAELE**  
TURNSTER

Huur 7  
Huur indien alles van kleur 9

**KONIJNENSPRONG**

- Start in hurkzit met twee voeten samen
- Voorwaartse sprong maken met je handen tezamen
- Daarna op je handen steunen en in één beweging je voeten bij je handen zetten
- Deze beweging herhalen

EIGENDOMSBEWIJS  
**RYAD MERHY**  
BOKSER

Huur 5  
Huur indien alles van kleur 7

**STERSPRONG**

- Start met je benen gesloten, en je armen tegen je lichaam
- Spring in één beweging met je benen open, en je armen boven je hoofd
- Kom dan terug naar de startpositie in één sprong
- Deze beweging herhalen

EIGENDOMSBEWIJS  
**TEDDY RINNER**  
BOKSER

Huur 6  
Huur indien alles van kleur 8

**STERSPRONG**

- Start met je benen gesloten, en je armen tegen je lichaam
- Spring in één beweging met je benen open, en je armen boven je hoofd
- Kom dan terug naar de startpositie in één sprong
- Deze beweging herhalen

EIGENDOMSBEWIJS  
**CHARLINE VAN SNICK**  
BOKSER

Huur 7  
Huur indien alles van kleur 9

**STERSPRONG**

- Start met je benen gesloten, en je armen tegen je lichaam
- Spring in één beweging met je benen open, en je armen boven je hoofd
- Kom dan terug naar de startpositie in één sprong
- Deze beweging herhalen

EIGENDOMSBEWIJS  
**FREDERIK DEBURGHGRAEVE**  
ZWEMMER

Huur 3  
Huur indien alles van kleur 4

**HAASJE OVER**

- Kies een medespeler die gebukt gaat staan
- Spring dan over deze speler
- Je mag voorzichtig je handen zetten op zijn/haar rug
- Duw niet te veel naar onder, maar gebruik zelf je sprongkracht
- Herhaal deze opdracht

EIGENDOMSBEWIJS  
**KIMBERLY BUYS**  
ZWEMMER

Huur 4  
Huur indien alles van kleur 5

**HAASJE OVER**

- Kies een medespeler die gebukt gaat staan
- Spring dan over deze speler
- Je mag voorzichtig je handen zetten op zijn/haar rug
- Duw niet te veel naar onder, maar gebruik zelf je sprongkracht
- Herhaal deze opdracht

EIGENDOMSBEWIJS  
**MICHAEL PHELPS**  
ZWEMMER

Huur 5  
Huur indien alles van kleur 6

**HAASJE OVER**

- Kies een medespeler die gebukt gaat staan
- Spring dan over deze speler
- Je mag voorzichtig je handen zetten op zijn/haar rug
- Duw niet te veel naar onder, maar gebruik zelf je sprongkracht
- Herhaal deze opdracht

EIGENDOMSBEWIJS  
**KIM CLIJSTERS**  
TENNISER

Huur 4  
Huur indien alles van kleur 6

**KIKKERSPRONG**

- Ga zitten als een kikker, met je voeten plat op de grond, en je vingertoppen aan de grond
- Spring, ter plaatse, volledig uitgestrekt de lucht in
- Kom terug naar je kikkerpositie
- Herhaal deze beweging

EIGENDOMSBEWIJS  
**PHILIP GILBERT**  
WIELRENNER

Huur 5  
Huur indien alles van kleur 7

**SPRINGEN OP 1 BEEN**

- Maak een muur van wc-rollen, of zorg voor een ander obstakel
- Spring nu op één been over het obstakel
- Blijf je evenwicht bewaren, draai je om en spring terug naar de andere kant
- Herhaal deze sprong

EIGENDOMSBEWIJS  
**DAVID GOFIN**  
TENNISER

Huur 5  
Huur indien alles van kleur 7

**KIKKERSPRONG**

- Ga zitten als een kikker, met je voeten plat op de grond, en je vingertoppen aan de grond
- Spring, ter plaatse, volledig uitgestrekt de lucht in
- Kom terug naar je kikkerpositie
- Herhaal deze beweging

EIGENDOMSBEWIJS  
**RAFAEL NADAL**  
TENNISER

Huur 6  
Huur indien alles van kleur 8

**KIKKERSPRONG**

- Ga zitten als een kikker, met je voeten plat op de grond, en je vingertoppen aan de grond
- Spring, ter plaatse, volledig uitgestrekt de lucht in
- Kom terug naar je kikkerpositie
- Herhaal deze beweging

EIGENDOMSBEWIJS  
**TOM BOONEN**  
WIELRENNER

Huur 6  
Huur indien alles van kleur 8

**SPRINGEN OP 1 BEEN**

- Maak een muur van wc-rollen, of zorg voor een ander obstakel
- Spring nu op één been over het obstakel
- Blijf je evenwicht bewaren, draai je om en spring terug naar de andere kant
- Herhaal deze sprong

EIGENDOMSBEWIJS  
**EDDY MERCKX**  
WIELRENNER

Huur 7  
Huur indien alles van kleur 9

**SPRINGEN OP 1 BEEN**

- Maak een muur van wc-rollen, of zorg voor een ander obstakel
- Spring nu op één been over het obstakel
- Blijf je evenwicht bewaren, draai je om en spring terug naar de andere kant
- Herhaal deze sprong

EIGENDOMSBEWIJS  
**EDEN HAZARD**  
VOETBALLER

Huur 4  
Huur indien alles van kleur 6

**POMPHOUDING TENEN TIKKEN**

- Ga in pomphouding staan
- Duw jezelf op, zodat je lichaam een omgekeerde V vormt
- Tik nu met je rechterhand, je linker voet
- Kom terug naar pomphouding
- Doe nu hetzelfde, maar langs de andere kant

EIGENDOMSBEWIJS  
**KEVIN DE BRUYNE**  
VOETBALLER

Huur 5  
Huur indien alles van kleur 7

**POMPHOUDING TENEN TIKKEN**

- Ga in pomphouding staan
- Duw jezelf op, zodat je lichaam een omgekeerde V vormt
- Tik nu met je rechterhand, je linker voet
- Kom terug naar pomphouding
- Doe nu hetzelfde, maar langs de andere kant

EIGENDOMSBEWIJS  
**ROMELU LUKAKU**  
VOETBALLER

Huur 6  
Huur indien alles van kleur 8

**POMPHOUDING TENEN TIKKEN**

- Ga in pomphouding staan
- Duw jezelf op, zodat je lichaam een omgekeerde V vormt
- Tik nu met je rechterhand, je linker voet
- Kom terug naar pomphouding
- Doe nu hetzelfde, maar langs de andere kant

EIGENDOMSBEWIJS  
**NAFISSATOU THIAM**  
OLYMPISCH ATLEET

Huur 20sec.  
Huur indien alles van kleur 30sec.

**MUURZIT**

- Ga met je rug tegen de muur staan
- Zak naar beneden tot je knieën in een rechte hoek staan, je voeten blijven plat op de grond
- Span je buik, en beenspieren goed aan en kijk voor je uit
- Houdt deze houding aan

EIGENDOMSBEWIJS  
**TIA HELLEBOUT**  
OLYMPISCH ATLEET

Huur 25sec.  
Huur indien alles van kleur 35sec.

**MUURZIT**

- Ga met je rug tegen de muur staan
- Zak naar beneden tot je knieën in een recht hoek staan, je voeten blijven plat op de grond
- Span je buik, en beenspieren goed aan en kijk voor je uit
- Houdt deze houding aan

EIGENDOMSBEWIJS  
**USAIN BOLT**  
OLYMPISCH ATLEET

Huur 30sec.  
Huur indien alles van kleur 40sec.

**MUURZIT**

- Ga met je rug tegen de muur staan
- Zak naar beneden tot je knieën in een recht hoek staan, je voeten blijven plat op de grond
- Span je buik, en beenspieren goed aan en kijk voor je uit
- Houdt deze houding aan

EIGENDOMSBEWIJS  
**LINDSEY VONN**  
ALPINESKIESTER

Huur 2x  
Huur indien alles van kleur 4x

**EENDENPAS**

- Zet je voeten voldoende uit elkaar, en ga door je knieën met je achterwerk naar de grond
- Wandel nu rond het spelbord én de spelers, en blijf zo laag mogelijk
- Je wandelt als een eend, met je handen in je oksels, of achter je hoofd

EIGENDOMSBEWIJS  
**SEPPE SMITS**  
SNOWBOARDER

Huur 3x  
Huur indien alles van kleur 5x

**EENDENPAS**

- Zet je voeten voldoende uit elkaar, en ga door je knieën met je achterwerk naar de grond
- Wandel nu rond het spelbord én de spelers, en blijf zo laag mogelijk
- Je wandelt als een eend, met je handen in je oksels, of achter je hoofd

Gemaakt door:

Ferre Van Haver en Amaury Bertrand  
Hogeschool Gent  
Lerarenopleiding Lichamelijke Opvoeding  
2020





**KANS**

JE VERLIEST HET SPEL  
ONMIDDELIJK!  
OF TIK ALLE MUREN IN  
DE KAMER WAAR JE JE  
BEVINDT!



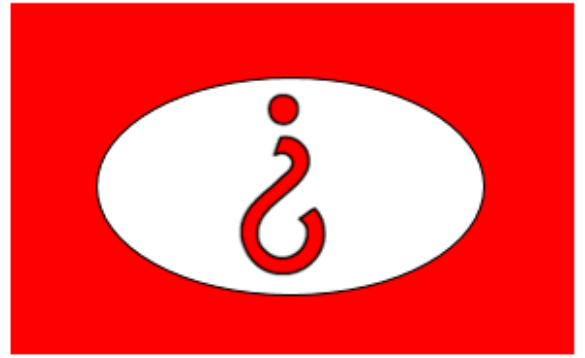
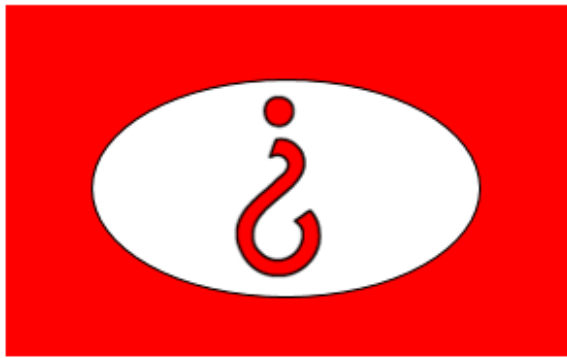
© 1935, 2015 HASBRO.

**KANS**

JE KRIJGT PLOTS  
ZEER VEEL DORST !  
HAAL EEN GLAS  
WATER EN DRINK  
HET OP.



© 1935, 2015 HASBRO.



**KANS**

OEI, JE BENT IETS  
KWIJT, ZOEK HET EN  
KRUIP ONDER ALLE  
STOELEN EN TAFELS  
IN DE KAMER WAAR  
JE ZIT



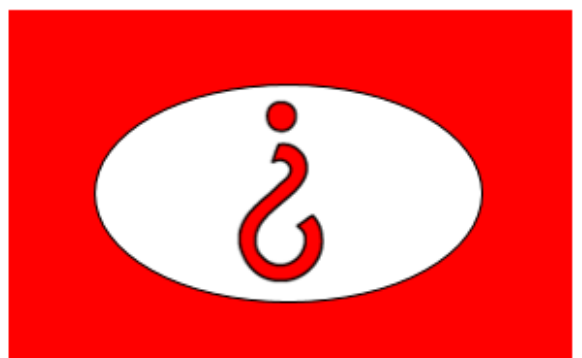
© 1935, 2015 HASBRO.

**KANS**

JE MAG EEN SPELER  
NAAR KEUZE EEN  
OPDRACHT GEVEN!



© 1935, 2015 HASBRO.





### KANS

EEN SPELER NAAR KEUZE  
HAALT VOOR JOU EEN  
GLAS WATER



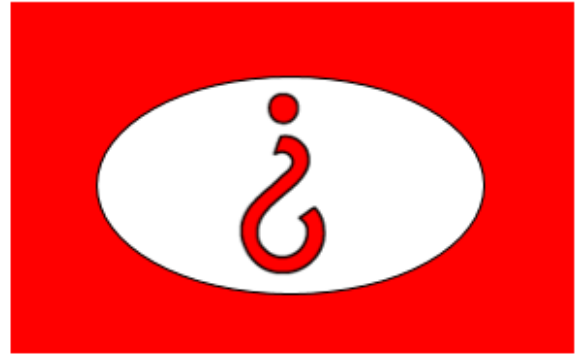
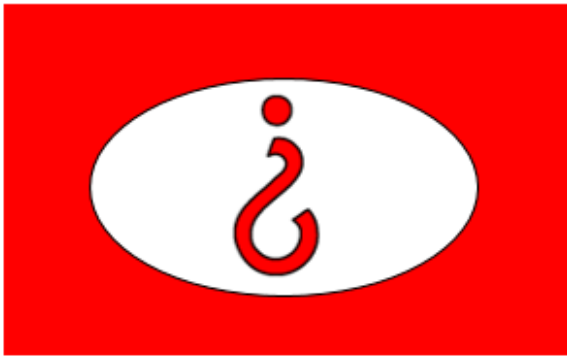
© 1935, 2015 HASBRO.

### KANS

EEN SPELER NAAR KEUZE  
HAALT VOOR JOU EEN  
HANDDOEKJE EN VEEGT  
HET ZWEET VAN JOUW  
VOORHOOFD.



© 1935, 2015 HASBRO.



### KANS

OEI, JE BENT HELEMAAL  
STIJF ! REK JE UIT EN  
PROBEER ZO LANG  
MOGELIJK JE TENEN  
AAN TE RAKEN. ZONDER  
JE BENEN TE PLOOIEN  
NATUURLIJK!



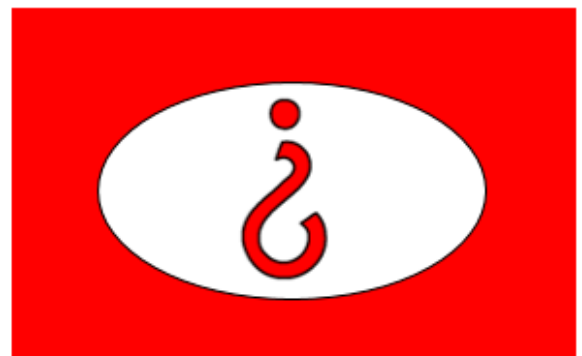
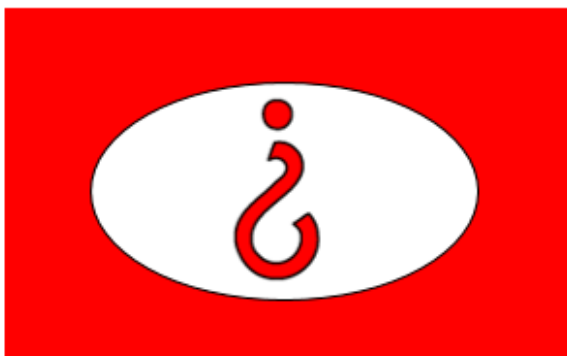
© 1935, 2015 HASBRO.

### KANS

JE ARMEN ZITTEN  
VAST, ZWAAI ZE IN  
GROTE CIRKELS 10x  
VOORWAARTS EN 10x  
ACHTERWAARTS.



© 1935, 2015 HASBRO.





### KANS

JE RUGWERVELS HEBBEN  
NOOD AAN WAT  
BEWEGING !  
DOE DE KAT HOL/BOL  
BEWEGING 10 MAAL



© 1935, 2015 HASBRO.

### KANS

HET IS JE GELUKSDAG !  
GOOI NOG EEN KEER.



© 1935, 2015 HASBRO.



### KANS

JE BENT TE MOE OM  
NOG TE GOOIEN ... SLA  
EEN BEURT OVER !



© 1935, 2015 HASBRO.

### KANS

GA DIRECT NAAR DE  
DOPING CONTROLE ! GA  
NIET LANGS START.



© 1935, 2015 HASBRO.





**KANS**

VERLAAT DE DOPING  
CONTROLE ZONDER  
OEFENING !



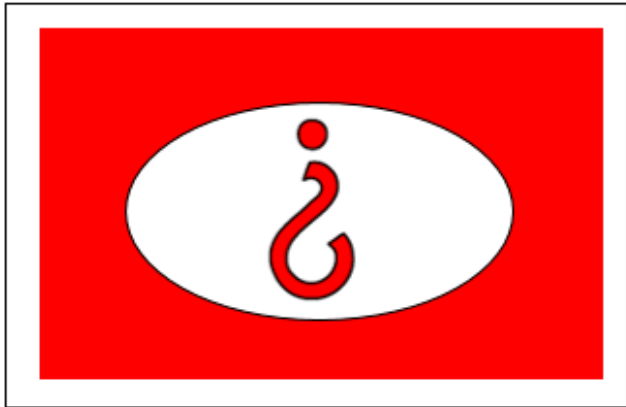
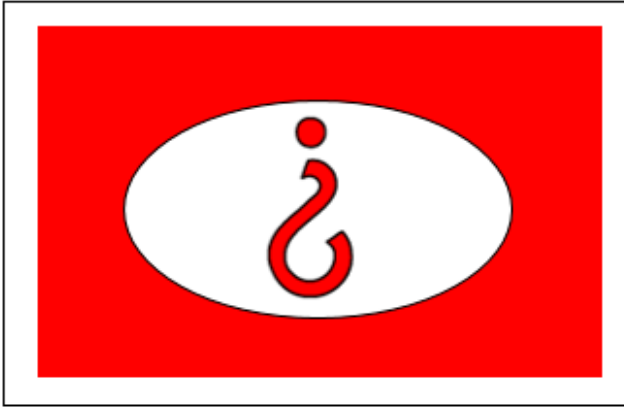
© 1935, 2015 HASBRO.

**KANS**

GA VERDER NAAR  
"START".



© 1935, 2015 HASBRO.

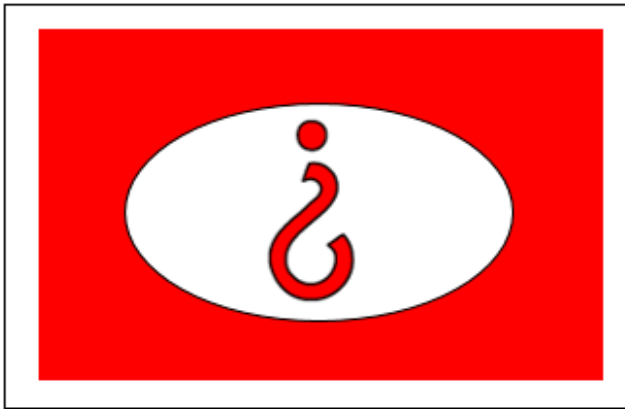


**KANS**

GA VERDER NAAR  
"START".



© 1935, 2015 HASBRO.



vouwlijn

Gemaakt door:

Ferre Van Haver en Amaury Bertrand  
Hogeschool Gent  
Lerarenopleiding Lichamelijke Opvoeding  
2020

**ALGEMEEN FONDS**



JE HEBT PLOTS HOOGTEVREES  
GEKREGEN, OVERWIN DEZE ANGST  
DOOR OP HET HOOGSTE PUNT IN  
JE HUIS TE GAAN STAAN. NEEM  
ALLE TRAPPEN OMHOOG, TOT OP  
ZOLDER, OF ...

© 1936, 2019 HASBRO.



**ALGEMEEN FONDS**



JE BUIKSPIEREN ZIJN TE  
SLAP... DOE ZO LANG  
MOGELIJK DE PLANK!



© 1936, 2019 HASBRO.



**ALGEMEEN FONDS**



ALLES OP Z'N KOP! DOE  
EEN KOPROL IN DE ZETEL!

© 1936, 2019 HASBRO.



**ALGEMEEN FONDS**



GISTEREN WAS EEN STEVIG  
FEESTJE! JE BENT NOG EEN  
BEETJE DUIZELIG. DRAAI 10  
KEER ROND JE AS, EN  
PROBEER DAN OP EEN  
RECHTE LIJN TE LOPEN.

© 1936, 2019 HASBRO.



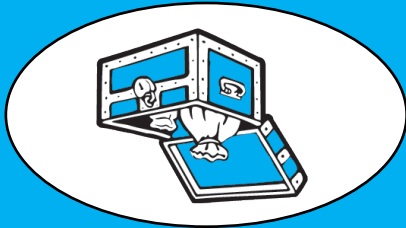


### ALGEMEEN FONDS



TIJD OM TE DANSEN!  
DOE EEN DANSJE VAN  
MINSTENS 20SEC VOOR  
JE MEDESPELERS.

© 1936, 2019 HASBRO.



### ALGEMEEN FONDS



GA TEGEN DE MUUR EEN  
HANDENSTAND DOEN!  
OF JE KLIMT NAAR BOVEN  
MET JE VOETEN, MET JE  
GEZICHT NAAR DE MUUR.

© 1936, 2019 HASBRO.



### ALGEMEEN FONDS



VERLAAT DE DOPING  
CONTROLE ZONDER  
OEFENING!

© 1936, 2019 HASBRO.



### ALGEMEEN FONDS



VERLAAT DE DOPING  
CONTROLE ZONDER  
OEFENING!

© 1936, 2019 HASBRO.





**ALGEMEEN FONDS**



GA VERDER NAAR START!

© 1936, 2019 HASBRO.



**ALGEMEEN FONDS**



HET IS JE GELUKSDAG  
GOOI NOG EEN KEER!

© 1936, 2019 HASBRO.



**ALGEMEEN FONDS**



BALEN,  
SLA EEN BEURT OVER.

© 1936, 2019 HASBRO.



**ALGEMEEN FONDS**



GA VERDER NAAR EDEN  
HAZARD. PASSEER JE LANGS  
START DAN VOEREN DE  
ANDEREN DE OPDRACHT UIT

© 1936, 2019 HASBRO.



**ALGEMEEN FONDS**



GA VERDER NAAR MICHAEL  
PHELPS. PASSEER JE LANGS  
START, DAN VOEREN DE  
ANDEREN DE OPDRACHT UIT

© 1936, 2019 HASBRO.



**ALGEMEEN FONDS**



GA VERDER NAAR KIM  
CLIJSTERS. PASSEER JE LANGS  
START, DAN VOEREN DE  
ANDEREN DE OPDRACHT UIT

© 1936, 2019 HASBRO.



**ALGEMEEN FONDS**



GA VERDER NAAR TOM  
BOONEN. PASSEER JE LANGS  
START, DAN VOEREN DE  
ANDEREN DE OPDRACHT UIT

© 1936, 2019 HASBRO.




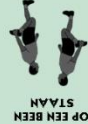























vouwlijn

Gemaakt door:

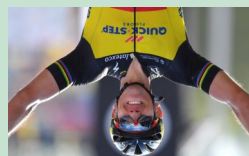
Ferre Van Haver en Amaury Bertrand  
Hogeschool Gent  
Lerarenopleiding Lichamelijke Opvoeding  
2020



	 5x PHILIP GILBERT		 6x TOM BOONEN	 7x EDDY MERCKX		 4x EDEN HAZARD	 5x KEVIN DE BRUYNE		 6x ROMELU LUKAKU	
 6x RAFAEL NADAL	<div style="text-align: center;">  <p>Ferre Van Hever &amp; Amaury Bertrand</p> </div>	 20 sec. MAFISSATOU THIAAM								
 5x DAVID GOFFIN		 25 sec. TIA HELLEBOUT								
										
 4x KIM CLUSTERS		 30 sec. USAIN BOLT								
										
 5x MICHAEL PHELPS										
 4x KIMBERLY BUYS		 2 rondes LINDESEY VONN								
										
 3x FREDERIK DEBURGHGRAEVE		 3 rondes SEPPE SMITS								
		 7x CHARLINE VAN SNICK	 6x TEDDY RINNER		 5x RYAD MERHY			 7x HINA DERWAELE		 6x SIMONE BILES



KANS

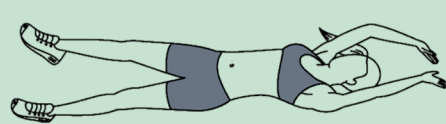


PHILIP GILBERT

5x



EVEN UTRUSTEN!



RAFAEL NADAL



6x

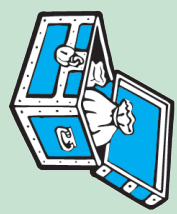


DAVID GOFFIN



5x

ALGEMEEN FONDS



KIM CLUSTERS



4x

DUIMWO



6x




TOM BOONEN

7x



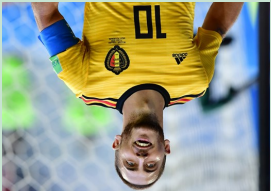
EDDY MERCKX

OP EEN BEEN  
STAAAN




DUEL

4x

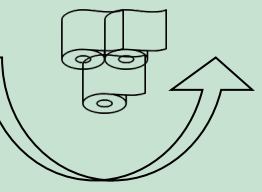


EDEN HAZARD

5x



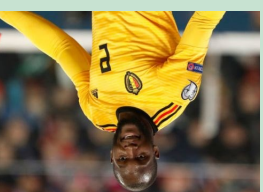
KEVIN DE BRUYNE





WATER VOOR ELKE SPELER

HAAL EEN GLASJE

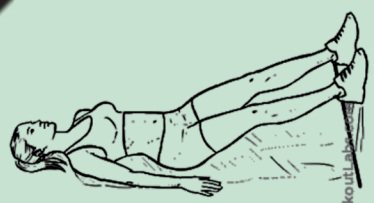


ROMELU LUKAKU

6x

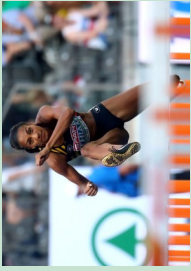


NAAR DE DOPING CONTROLE



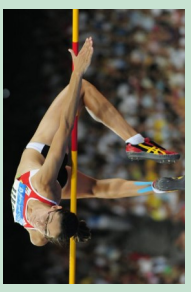
Workoutlab

NAFISSATOU THIAM



20 sec.

TIA HELLEBOUT



25 sec.

ALGEMEEN FONDS



USAIN BOLT

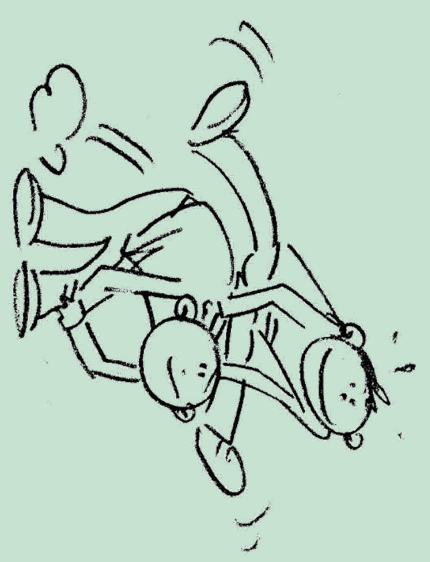


30 sec.

DEEL DILLEN RECHT



Ferre V



**TEDDY RINNER**



**6x**

**CHARLINE VAN SNICK**



**7x**

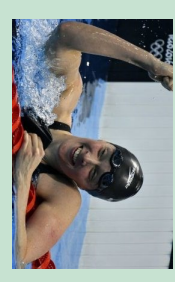
**EL  
RSTELLEN**

**MICHAEL PHELPS**



**5x**

**KIMBERLY BUYS**



**4x**

**ZOEK 3 VOOR-  
WERPEN MET**



**DEZELFDE KLEUR  
ALS JE T-SHIRT**

**FREDERIK  
DEBURGHGRAEVE**



**3x**

**DOPING  
CONTROLE**



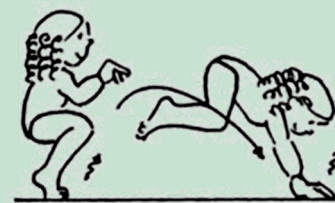
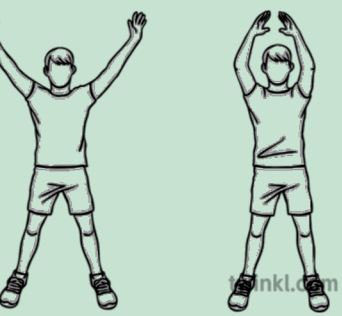
**SLECHTS**

**OP BEZOEK**

an Haver & Amaury Bertrand

# MOLVOLO

## BEWEEGEDI



**KANS**



**RYAD MERHY**



**5x**

**DUEL**

**BLAD-STEEN-SCHAAR**

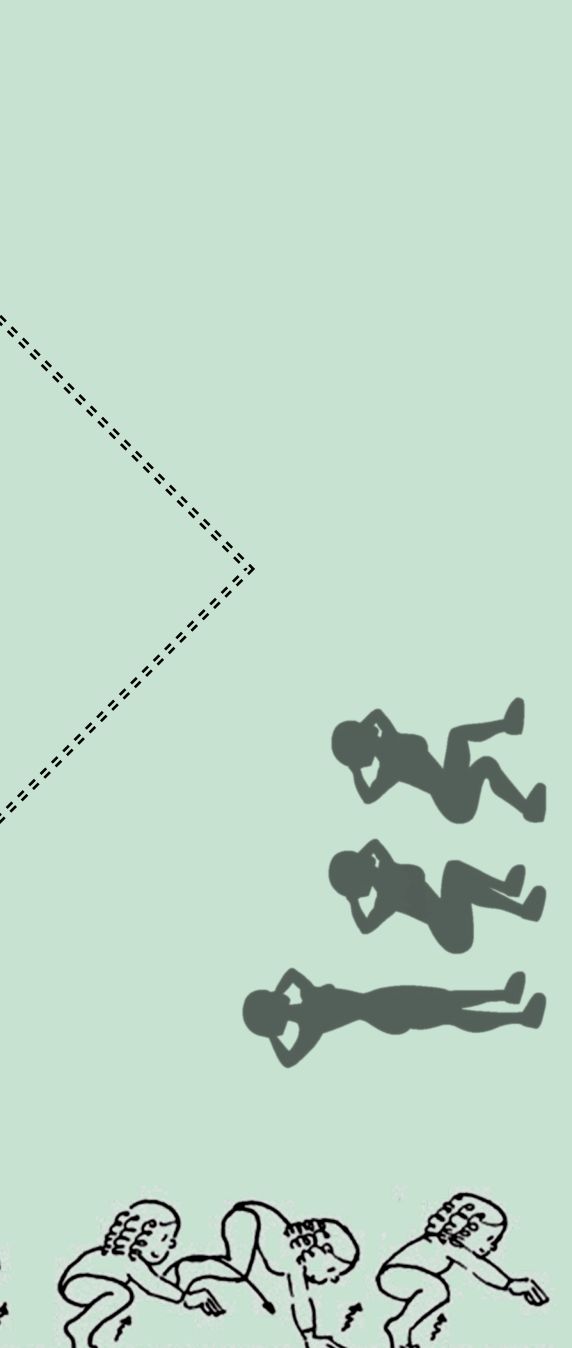


**DE ANDERE SPELERS BEDENKEN EEN OPDRACHT DIE JIJ MOET UITVOEREN !**

**NINA DERWAELE**



**7x**



**ALGEMEEN FONDS**

**SIMONE BILES**

**6x**

**DU KROKOD GEVI**

**BEDENK EEN OPDRACHT DIE DE ANDERE SPELERS MOETEN UITVOEREN!**

**LINDSEY VONN**

**2 rondes**

**KANS**

**SEPPE SMITS**

**3 rondes**

**START**

**IEDEREEN SPRINGT 3 KEER IN DE LUCHT BUITEN JIJZELF!**