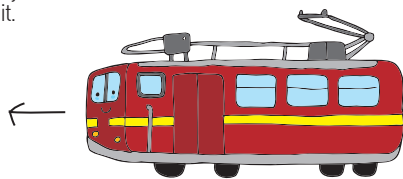


18

1
VAK
ACHTERUIT

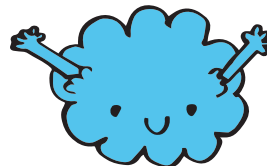
Je hebt je trein gemist. Jammer, je moet 1 vak achteruit.



20

1
VAK
VERDER!

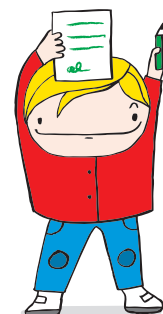
Ga op zoek naar 1 figuur in de wolken en zeg tegen je tegenspelers wat je ziet. Zijn er vandaag geen wolken? Kijk dan door het raam en speel: 'Ik zie wat jij niet ziet en het is (kleur van wat je ziet)'. De speler die het juist geraden heeft mag 1 vak vooruit.



34

5
VAKKEN
VERDER!

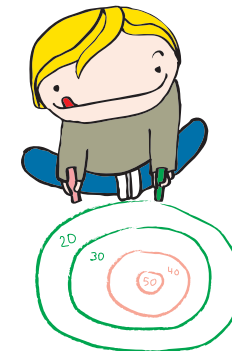
Schrijf (of vraag aan iemand om te schrijven) een briefje naar je burens met een leuk complimentje. Maak er een mooie tekening bij en steek het in hun brievenbus. Gelukt? Dan mag je 5 vakken vooruit.



36

1
VAK
VERDER!

Teken met krijt een doelroos op de grond (of op een blad papier). Gooi vanop afstand met een balpen naar de doelroos. Elke speler krijgt 3 gooibeurtjes. Valt de pen in een cirkel met punten, tel deze dan op. De speler die de meeste punten haalt mag 1 vak vooruit.



22

3
VAKKEN
VERDER!

Maak van een blad kladpapier een prop. Zet een emmer klaar op ongeveer 3 meter afstand. Kan je binnen de 4 kansen scoren? Dan mag je 3 vakken vooruit.



24

3
VAKKEN
VERDER!

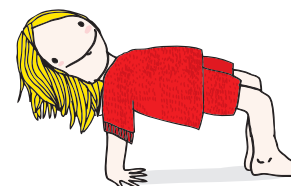
Huppel zoals een konijn door het huis en noem 5 andere dieren op. Lukt het binnen de minuut? Dan mag je 3 vakken vooruit.



38

1
VAK
ACHTERUIT

Oeps, volgens de politie ga je te snel vooruit in het spel. Ga 1 vak achteruit of wandel zoals een krab drie keer rond de tafel, dan mag je gewoon blijven staan.



40

5
VAKKEN
VERDER!

Roep naar voorbijgangers een leuk compliment. Kan je een voorbijganger doen lachen? Dan mag je 5 vakken vooruit.

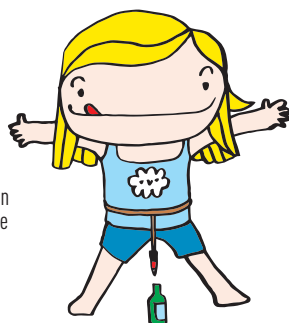
Jij ziet er fantastisch uit vandaag!



26

1
VAK
VERDER!

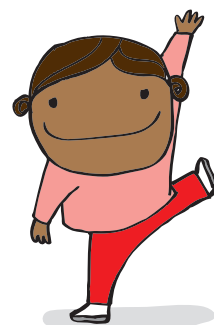
Knoop een touw rond je middel. Bind aan het uiteinde een balpen vast en plaats een fles tussen je benen. Lukt het je om binnen de 2 minuten de balpen in de fles te krijgen zonder je handen te gebruiken? Dan mag je 1 vak vooruit.



28

3
VAKKEN
VERDER!

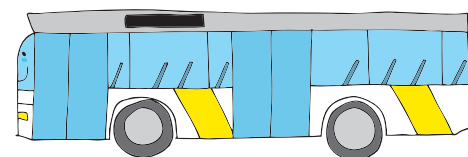
Zwaai met alle spelers naar voorbijgangers. Zwaaien er 3 terug? Dan mag je 3 vakken vooruit. Je tegenspelers mogen elk 1 vak vooruit.



42

1
VAK
ACHTERUIT

Je hebt je bus gemist. Jammer, je moet 1 vak achteruit.



44

3
VAKKEN
VERDER!

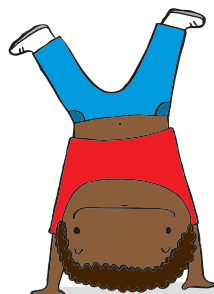
We spelen marktkramer. Doe een blinddoek rond en laat je tegenspeler iets eetbaars uit de (ijs)kast nemen. Durf je proeven en kan je raden wat het is? Dan mag je 3 vakken vooruit.



30

1
VAK
VERDER!

Je moet een soort dans uitbeelden. Kan een tegenspeler raden welke dans het is (binnen de minuut)? Dan mogen de danser + de speler die het goed geraden heeft 1 vak vooruit.



32

3
VAKKEN
VERDER!

Maak een tekening. Kan een tegenspeler raden wat je getekend hebt (binnen de minuut)? Dan mogen de tekenaar + de speler die het goed geraden heeft 3 vakken vooruit.



46

3
VAKKEN
VERDER!

'Wij blijven spelen in 9100! JIHA!'

Wikkel je hoofd in met toilet papier, teken voorzichtig ogen en een mond en maak daarna een filmpje terwijl je de speeldagslogica roept. Zet het op sociale media met de #9100speeldag, dan mag je 3 vakken vooruit.



48

1
VAKKEN
VERDER!

Maak een portret van iemand uit je gezin. De tegenspelers raden om beurt wie het is. De speler die het goed geraden had + de tekenaar mogen 1 vak vooruit.

