

OPDRACHTEN BINNEN DE MINUUT

OPDRACHT 1: ZWEEPSLAG



De speler moet met een slagbeweging van een handdoek, vastgemaakt aan de vloer, een pingpongbal in een wasmand krijgen.

Benodigheden

- 1 handdoek
- 20 pingpongballetjes
- 1 wasmand
- stevige tape

Spelregels

- 1) Het einde van de handdoek wordt aan de grond vastgemaakt met stevige tape. De wasmand wordt 5 meter verderop geplaatst.
- 2) Als de tijd begint, mag de speler een pingpongbal op een willekeurige plek van de handdoek leggen. De speler moet de handdoek met 2 handen zodanig bewegen, dat het balletje in de wasmand terecht komt.
- 3) De deelnemer mag slechts 1 pingpongbal tegelijkertijd op de handdoek leggen.
- 4) Om de opdracht met succes te volbrengen, moet de speler binnen 60 seconden 1 pingpongbal in de wasmand krijgen.

OPDRACHT 2: OVER DE KOP



De speler moet een halfvolle fles water rechtop, op een tafel gooien.

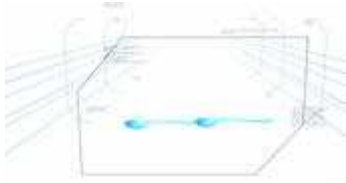
Benodigheden

- 10 dezelfde plastic flessen, voor de helft gevuld met water
- Lijn om de afstand te markeren
- Tafel

Spelregels

- 1) Trek een lijn op 1,5 meter van de tafel.
- 2) Als de tijd begint, moet de speler een fles met water met 1 hand op een tafel gooien zodanig dat deze rechtop op de tafel blijft staan.
- 3) De speler heeft 10 pogingen om uiteindelijk 1 fles rechtop op de tafel te laten landen.
- 4) Om de opdracht met succes te volbrengen, moet er binnen 60 seconden 1 fles rechtop op de tafel blijven staan.

OPDRACHT 3: LEPELTJE LEPELTJE



Sla op een lepel zodanig dat een tweede lepel in een glas wordt gekatapulteerd.

Benodigheden

- Minimum 10 lepels
- 5 glazen

Spelregels

- 1) Zet 5 dezelfde glazen op een rij.
- 2) Als de tijd begint, mag de speler de lepels op de tafel leggen en erop slaan om ze in het glas te katapulteren.
- 3) De lepel moet in één beweging in het glas belanden. De speler mag slechts 1 lepel raken in zijn poging de andere lepel in het glas te laten belanden.
- 4) Om deze opdracht met succes te volbrengen, moet de speler in elk van de 5 glazen 1 lepel krijgen. De lepels moeten op de bodem belanden en op de bodem blijven tot de 60 seconden verstreken zijn.

OPDRACHT 4: SNOEPREISJE



De speler moet met een rietje in de mond een snoepje transporteren van een schaal naar 4 andere rietjes die rechtop zijn vastgemaakt aan een tafel.

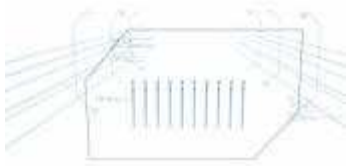
Benodigheden

- Schaal met gekleurde snoepjes (kleine gekleurde bolletjes)
- 5 buigzame rietjes
- 2 tafels

Spelregels

- 1) Bevestig 4 buigzame rietjes verticaal op de tafel. Op een afstand van 2 meter staat de tweede tafel met een schaal snoepjes en 1 buigzaam rietje.
- 2) Als de tijd begint, mag de speler met alleen de mond en het rietje een snoepje uit de schaal zuigen om deze naar 1 van de verticale rietjes te transporteren en hierop te laten balanceren.
- 3) Als een snoepje valt, telt dit niet meer mee.
- 4) Om de opdracht met succes te volbrengen, moet er binnen 60 seconden op alle 4 de verticale rietjes 1 snoepje liggen. De snoepjes moeten 3 seconden blijven liggen.

OPDRACHT 5: DOOR HET OOG VAN DE NAALD



Gebruik 1 hand om een draad door het oog van 10 naalden te rijgen.

Benodigheden

- Draad
- 10 naalden (elk van verschillende grootte)
- isomoplaat

Spelregels

- 1) Alle naalden worden van groot naar klein met de scherpe kant naar beneden in een stevig oppervlak (isomoplaat) vastgezet.
- 2) Voor het spel begint, mag de speler kiezen welke hand hij zal gebruiken.
- 3) Als de tijd begint, mag de speler het garen in de mond stoppen of buigen zoveel als nodig.
- 4) Om de opdracht met succes te volbrengen, moet de speler binnen 60 seconden de draad door alle 10 de naalden rijgen.

OPDRACHT 6: IN SCHOENVLUCHT



Gebruik je voet om een schoen op tafel te gooien.

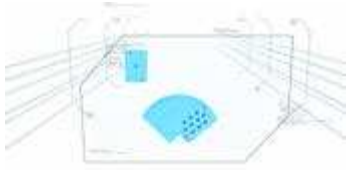
Benodigheden

- 12 schoenen
- 1 tafel

Spelregels

- 1) Zet 12 schoenen neer op 3 meter van een tafel.
- 2) Als de tijd begint, moet de speler zijn voet in een schoen zetten en deze met zijn voet op de tafel werpen.
- 3) De speler mag niet dichterbij de tafel gaan staan of de handen gebruiken.
- 4) Een schoen mag half op de tafel terecht komen, mits deze 3 seconden op de tafel blijft liggen met de zool op tafel.
- 5) Om deze opdracht met succes te volbrengen moet de speler binnen 60 seconden een schoen op de tafel krijgen die 3 seconden blijft liggen.

OPDRACHT 7: KAARTJE LEGGEN



De speler moet 20 speelkaarten één voor één in 5 groepen, per soort verdelen.

Benodigheden

- 6 tafels
- 5 sets van identieke kaarten (o.a. 4x10, 4xboer, 4xvrouw, 4xheer, 4xaas)

Spelregels

- 1) Zet 5 tafels in een kring rondom de middelste tafel, waar de 20 speelkaarten op uitgespreid liggen met de afbeelding onderaan.
- 2) Als de tijd begint, mag de speler een kaart omdraaien en deze kaart op een willekeurige tafel neerleggen met de afbeelding naar boven. Deze tafel zal dan voor alle kaarten van die waarde zijn.
- 3) De kaarten moeten in groepen van 4 van dezelfde soort op de tafels gelegd worden. Als een kaart op een verkeerde tafel wordt gelegd, is het spel afgelopen.
- 4) De speler mag maar 1 kaart per keer naar een tafel brengen.
- 5) Als een kaart valt, moet deze eerst weer op de middelste tafel gelegd worden voor deze verplaatst mag worden.
- 6) Om de opdracht met succes te volbrengen, moet de speler binnen 60 seconden alle 20 kaarten in groepen van 4 van dezelfde soort met de afbeelding naar boven gericht op de 5 tafels gelegd hebben.

OPDRACHT 8: STAPELGEK



De speler moet een stapel maken van 36 plastic bekertjes in de vorm van een driehoek. Als dit volbracht is, moeten de bekertjes terug naar 1 enkele stapel gebracht worden.

Benodigheden

- 36 plastic bekertjes
- Tafel

Spelregels

- 1) Als de tijd begint, moet de speler de bekertjes in een piramide stapelen. In totaal ontstaan er 8 rijen.
- 2) Als de driehoek compleet is, met 1 beker bovenop, 2 daaronder en zo verder, dient de speler de bekertjes terug te brengen naar 1 enkele stapel.
- 3) Om de opdracht met succes te volbrengen, moet de speler binnen 60 seconden een complete piramide bouwen, waarbij alle bekertjes worden gebruikt om hierna alle bekertjes opnieuw tot 1 stapel terug te brengen.

OPDRACHT 9: WET VAN NEWTON



Houd 3 ballonnen 1 minuut lang in de lucht.

Benodigheden

- 3 ballonnen (opgeblazen)

Spelregels

- 1) Als de tijd begint, laat de speler 3 ballonnen los in de lucht.
- 2) De speler mag de ballonnen niet vasthouden, op het lichaam laten rusten of op de grond laten vallen. Anders is het spel afgelopen.
- 3) Om de opdracht met succes te volbrengen, moet de speler de ballonnen 60 seconden lang in de lucht houden.

OPDRACHT 10: DRIESPRONG



De speler moet 3 pingpongballen in een kom gooien door ze eerst op 3 borden te laten stuiten.

Benodigheden

- 3 borden (ongeveer 26 cm diameter)
- Meerdere pingpongballen
- 1 kom

Spelregels

- 1) Zet 3 borden in een rechte lijn met de randen 2,5 cm van elkaar. Plaats de viskom 25 cm vanaf de rand van het laatste bord.
- 2) Als de tijd begint, mag de speler de pingpongballen via de borden in de viskom laten stuiten.
- 3) De pingpongballen moeten alle borden minimum 1 keer raken.
- 4) Elke pingpongbal die de grond raakt, telt niet.
- 5) De speler mag alleen met 1 gekozen hand gooien.
- 6) Om de opdracht met succes te volbrengen, moeten er, binnen 60 seconden, 3 pingpongballen in de viskom beland zijn.

OPDRACHT 11: LOOPNEUS



De speler moet 5 watten bolletjes van de ene schaal naar de andere verplaatsen met de neus die is ingesmeerd met vaseline.

Benodigheden

- Minimum 5 watten bolletjes
- Vaseline
- 2 schalen
- Tafel

Spelregels

- 1) Zet de schalen 3,5 meter uit elkaar met de watjes in 1 van de schalen.
- 2) Als de tijd begint, mag de speler zijn neus in de vaseline doppen.
- 3) Met de vaseline op de neus worden de watjes opgepakt, dit zonder de handen te gebruiken.
- 4) Als de speler meerdere watjes per keer transporteert, tellen geen van deze als ze in de schaal terecht komen.
- 5) De speler moet het watje rechtstreeks van de neus in de schaal deponeren, zonder in contact te komen met een ander lichaamsdeel of object.
- 6) Om de opdracht met succes te volbrengen, moet de speler binnen 60 seconden 5 watjes transporteren van de eerste schaal naar de tweede.

OPDRACHT 12: BLIKVANGER



De speler moet door middel van lege blikjes en papieren borden een omgekeerde piramide bouwen.

Benodigheden

- 15 lege blikjes
- 4 kartonnen borden
- Tafel

Spelregels

- 1) Het spel begint met 15 blikjes aan de ene kant van de tafel en de papieren borden aan de andere kant.
- 2) De speler begint met 1 blikje onderaan met daarop een papieren bord. Op dat bord komen 2 blikjes en zo verder tot het bouwwerk 5 verdiepingen telt.
- 3) Om deze opdracht met succes te volbrengen, moet de speler binnen 60 seconden 5 lagen van blikjes met daartussen een papieren bord stapelen waarbij de laatste laag 5 blikjes bevat.

OPDRACHT 13: MOER TOREN



De speler moet een toren bouwen door 10 grote moeren van een Chinees stokje te laten glijden.

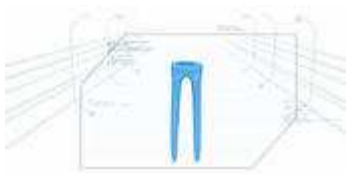
Benodigheden

- 1 Chinees stokje
- 10 metalen moeren
- Tafel

Spelregels

- 1) Zet alle 10 de metalen moeren op het Chinese stokje en leg deze op de tafel.
- 2) Als de tijd begint mag de speler het stokje optillen en de moeren 1 voor 1 in een hoge toren op elkaar stapelen.
- 3) De speler mag ten allen tijde maar 1 hand gebruiken. De speler mag de andere hand ook niet gebruiken om de eerste hand te ondersteunen.
- 4) De speler mag de moeren met geen enkel lichaamsdeel aanraken.
- 5) Het stokje en de moeren mogen alleen de tafel raken gedurende het plaatsen van de eerste moer, hierna is het spel direct over als het stokje of een andere moer de tafel raakt.
- 6) Om deze opdracht met succes te volbrengen moet er binnen 60 seconden een stapel van 10 moeren met een stokje gebouwd worden. De moertoren moet 3 seconden blijven staan.

OPDRACHT 14: OUDE KOUS



De speler moet 2 muntstukken uit een panty verwijderen door alleen gebruik te maken van de handen.

Benodigheden

- 1 panty
- 2 muntstukken
- Tafel

Spelregels

- 1) Stop een muntstuk in beide pijpen van de panty. De speler houdt de panty ter hoogte van zijn middel.
- 2) Als de tijd begint, mag de speler alleen zijn handen en armen gebruiken om de muntstukken te pakken.
- 3) Iedere arm moet afzonderlijk door de pijp gaan. Handen of andere lichaamsdelen gebruiken om de andere kant los te maken of vast te houden is niet toegestaan.
- 4) Als een muntstuk de grond raakt, is het spel afgelopen.
- 5) Om de opdracht met succes te volbrengen moet de speler binnen 60 seconden beide muntstukken uit de panty halen en ze op de tafel leggen.

OPDRACHT 15: WATERBALLON



De speler moet een ballon in een vuilnisbak manoeuvreren door gebruik te maken van een plantenspuit.

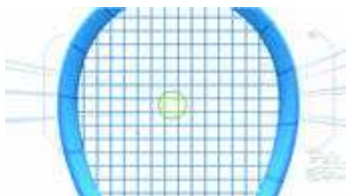
Benodigdheden

- Lijn op 3,5 meter
- 3 opgeblazen ballonnen in een bak
- 1 plantenspuit gevuld met water
- 1 vuilnisbak (150 liter)

Spelregels

- 1) Plaats de vuilnisbak op 3,5 meter van de lijn en zet de bak met ballonnen achter de lijn.
- 2) Als de tijd begint, mag de speler achter de lijn de ballon in de lucht gooien en proberen de ballon naar de vuilnisbak te leiden met alleen het gebruik van de plantenspuit.
- 3) De ballon mag noch de grond, noch de plantenspuit zelf, noch het lichaam van de speler aanraken.
- 4) De speler mag een oude ballon hergebruiken of een nieuwe ballon pakken bij de nieuwe poging.
- 5) Om de opdracht met succes te volbrengen, moet binnen 60 seconden 1 ballon in de vuilnisbak beland zijn.

OPDRACHT 16: MONNIKENWERK



De speler moet met een pincet een klein snoepje door een tennisracket manoeuvreren en in een glas aan de andere kant laten vallen.

Benodigdheden

- 3 tennisrackets
- Pincet
- 3 glazen
- Kleine snoepjes (bijvoorbeeld tic-tac)

Spelregels

- 1) Balanceer 3 tennisrackets op het handvat. Plaats een glas 1,5 cm achter elk racket.
- 2) Als de tijd begint, moet de speler een klein snoepje pakken met een pincet en proberen het door het aangegeven gaatje van het racket te krijgen.
- 3) Nadat het snoepje door het racket is gebracht, moet het snoepje in het glas vallen en daar blijven, terwijl het racket en de bal minimaal 3 seconden overeind blijven staan.
- 4) De speler mag het racket, noch het glas met de handen of met de pincet aanraken.
- 5) Als het tennisracket omvalt, mag de speler het opnieuw rechtop zetten.
- 6) Om de opdracht met succes te volbrengen, moet uiteindelijk 1 snoepje, binnen 60 seconden, door het racket in het glas belanden zonder dat het racket omvalt.

OPDRACHT 17: DE LANGSTE ADEM



De speler moet een ballon opblazen en laten leeglopen om zo 15 plastic bekertjes van een tafel te blazen.

Benodigdheden

- Minimum 1 ballon
- 15 plastic bekertjes
- Tafel

Spelregels

- 1) Zet 15 plastic bekertjes in een rij op de tafel.
- 2) Als de tijd begint, mag de speler de ballon pakken en hem beginnen op te blazen.
- 3) De speler moet aan 1 kant van de tafel blijven en mag uitsluitend met de lucht uit de ballon de bekertjes van de tafel gooien. (hij mag de ballon wel opnieuw opblazen indien dit nodig is)
- 4) Als de speler een bekertje aanraakt met een deel van het lichaam dan is het spel direct afgelopen.
- 5) Om de opdracht met succes te volbrengen, moeten binnen 60 seconden alle plastic bekertjes van de tafel geblazen worden.

OPDRACHT 18: PAPIEREN WOLKENKRABBER



De deelnemer moet een toren bouwen van steekkaarten, waarvan elke laag bestaat uit 2 op voorhand gevouwen kaarten waar een platte kaart op rust.

Benodigdheden

- 30 indexkaarten

Spelregels

- 1) Vouw 20 indexkaarten horizontaal in het midden van de kaart.
- 2) Als de tijd begint, mag de speler beginnen met het bouwen van de toren waarbij elke laag bestaat uit 2 gevouwen kaarten en 1 platte kaart bovenop.
- 3) De speler mag tijdens het spel geen vouwen meer maken.
- 4) Om de opdracht met succes te volbrengen, moet de speler binnen 60 seconden een toren bouwen van 10 lagen. De toren moet 3 seconden in zijn geheel blijven staan.

OPDRACHT 19: JENGA DOMINO



De speler moet een domino pad creëren met blokken van het reuze jengaspel die op de korte zijde rechtop staan. De speler duwt de pakken zo omver dat het laatste pak de bel doet rinkelen.

Benodigheden

- reuze jengaspel
- 1 bel

Spelregels

- 1) Zet 1 blok rechtop op de korte kant 3 meter van de bel af.
- 2) Als de tijd begint, mag de speler 1 blok per keer pakken en plaatsen tussen het eerste pak en de bel.
- 3) De speler moet per keer 1 blok dragen en mag de pakken niet gooien of schuiven.
- 4) Als een blok omvalt gedurende het spel dan mag de speler deze oppakken en verder gaan.
- 5) Om het domino effect te creëren mag de speler alleen de eerste blok duwen.
- 6) Om de opdracht met succes te volbrengen, moet de speler binnen 60 seconden het domino effect creëren, waarbij 11 blokken papier 1 voor 1 omvallen en de laatste blok de bel doet rinkelen.

OPDRACHT 20: OLIFANTENMARS



Gooi flessen om met een tennisbal hangende in een panty die over het hoofd getrokken wordt.

Benodigheden

- 8 volle plastic flessen (50 cl)
- 1 panty
- 1 tennisbal
- Lijn op de grond

Spelregels

- 1) Zet de flessen in 2 rijen, 3 meter uit elkaar, met de lijn tussen de 2 rijen in.
- 2) Plaats de bal in de panty en trek de panty over het hoofd.
- 3) Als de tijd begint mag de speler het hoofd bewegen richting flessen, maar beide benen moeten altijd aan 1 kant van de lijn blijven.
- 4) De speler mag geen andere lichaamsdelen gebruiken om de bal in beweging te krijgen.
- 5) Om de opdracht met succes te volbrengen, dient de speler binnen 60 seconden alle 8 flessen omver te gooien.

OPDRACHT 21: PASTA MANIA



Gebruik je mond om 6 pasta penne, aan 1 ongekookte spaghetti te rijgen.

Benodigheden

- 6 rolletjes pasta penne (ongekookt)
- 1 sliert spaghetti (ongekookt)
- 1 tafel

Spelregels

- 1) Voor het spel begint, moet de speler de armen naast zich houden.
- 2) Als het spel daadwerkelijk begint, mag de speler even de handen gebruiken om de sliert spaghetti te pakken en in zijn mond te stoppen.
- 3) Als de spaghetti in de mond zit, mogen de handen niet meer gebruikt worden.
- 4) Als de spaghetti breekt, dan gaat het spel wel verder maar moeten alle stukken penne nog steeds op de spaghetti passen.
- 5) De penne mag van de spaghetti afvallen maar blijft alleen in het spel als deze op de tafel valt.
- 6) De penne mag de lippen raken maar niet in de mond terecht komen.
- 7) Om de opdracht met succes te volbrengen, moet de speler binnen 60 seconden, met enkel de mond, 6 stukken penne aan de spaghetti zien te rijgen. Hierna dient hij deze nog 3 seconden vast te houden zonder op de tafel te steunen.

OPDRACHT 22: COMMUNICERENDE VATEN



3 lege blikjes en 3 volle moeten van de ene hand in de andere terechtkomen zonder ze neer te zetten.

Benodigheden

- 3 lege aluminium blikjes
- 3 volle aluminium blikjes
- Tafel

Spelregels

- 1) Stapel de 3 lege blikjes naast de 3 volle blikjes op de tafel.
- 2) Als de tijd begint, moet de speler de lege blikjes optillen met 1 hand en de volle blikjes met de andere hand.
- 3) Zodra de blikjes opgetild zijn, mogen deze niet meer op de tafel neergezet worden totdat de opdracht geslaagd is.
- 4) De blikjes mogen alleen met de handen aangeraakt worden.
- 5) Om de opdracht met succes te volbrengen, moeten alle blikjes binnen de 60 seconden van de ene hand naar de andere hand overgeheveld zijn en op de tafel blijven staan.

OPDRACHT 23: BLIKKEN EN BLOZEN



De speler moet proberen om door middel van het schieten van elastiekjes een driehoekige toren van blikjes volledig om te gooien.

Benodigheden

- Rubberen elastieken
- 6 lege blikjes
- Lijn om afstand te markeren
- Smalle tafel

Spelregels

- 1) Plaats 6 lege frisdrankblikjes in een driehoekige toren bovenop een tafel. Trek een lijn op 2,50 meter van de tafel.
- 2) Als de tijd begint, moet de speler achter de lijn gaan staan en de elastiekjes één voor één naar de toren schieten.
- 3) Om de opdracht met succes te volbrengen, moet binnen 60 seconden de hele tafel leeg zijn. Hiervoor mag de speler alleen maar elastiekjes gebruiken.

OPDRACHT 24: KEN JE PEN



De speler moet een potlood in een glas stuiten.

Benodigheden

- 7 glazen
- Minimum 7 ongeslepen potloden met gom

Spelregels

- 1) Zet 7 glazen op een rij.
- 2) Vooraleer hij begint, kiest de speler een hand waarmee hij zal gooien en de andere hand om de potloden vast te houden. De potloden moeten 1 voor 1 in het glas gestuiterd worden.
- 3) De potloden moeten via de tafel stuiten en direct in het glas belanden.
- 4) Om de opdracht met succes te volbrengen, moet er binnen 60 seconden in elk van de 7 glazen 1 potlood beland zijn.

OPDRACHT 25: BELLEN BLAZEN



De speler moet een zeepbel blazen en door een hoepel leiden.

Benodigheden

- 1 hoepel
- 1 bellenblazer (dus ook water en afwasmiddel om eventueel te hervullen)

Spelregels

- 1) Als de tijd begint, mag de speler de bellenblazer pakken en bellen gaan blazen van achter de startlijn.
- 2) De speler mag enkel alleen zijn adem als aansporing gebruiken.
- 3) De speler mag de hoepel, noch de zeepbel aanraken.
- 4) Om de opdracht met succes te volbrengen, moet binnen 60 seconden een intacte zeepbel, geblazen voor de lijn, door de hoepel gaan.

OPDRACHT 26: BLAASKAAK



De speler moet 52 speelkaarten wegblazen terwijl de joker bovenop de glazen fles blijft liggen.

Benodigheden

- 5 glazen flessen
- 5 pakken speelkaarten met 52 kaarten en een joker

Spelregels

- 1) Stapel een pak speelkaarten met de plaatjes naar beneden op elkaar met alleen een joker met het plaatje naar boven. De joker moet onderaan de stapel liggen.
- 2) Balanceer dit pak speelkaarten op de mond van een glazen fles.
- 3) Als de tijd begint, moet de speler de kaarten wegblazen van de stapel.
- 4) De speler mag de kaarten en de fles niet aanraken.
- 5) Om de opdracht met succes te volbrengen, moeten binnen 60 seconden alle kaarten weggeblazen worden en moet de joker nog op de mond van de fles blijven liggen. Deze moet hier 3 seconden blijven liggen.

OPDRACHT 27: ZAKLOPEN



Verplaats 5 papieren zakken, van verschillende hoogtes, met alleen de mond.

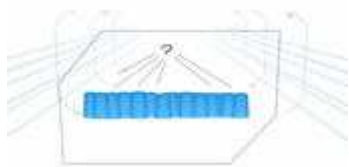
Benodigheden

- 5 papieren zakken, van verschillende hoogtes
- Tafel

Spelregels

- 1) Knip 5 papieren zakken op verschillende hoogtes (30 cm, 25 cm, 20 cm, 15 cm, 10 cm) en zet deze rechtop op de grond.
- 2) Als de tijd ingaat, moet de speler met de mond de zakken 1 voor 1, van groot naar klein verplaatsen naar de tafel.
- 3) Alleen de voeten mogen de grond raken.
- 4) Als de speler met een ander lichaamsdeel dan de voeten de grond raakt bij het pakken van een zak dient deze eerst weer rechtop gezet te worden voordat een nieuwe poging gedaan mag worden.
- 5) Om de opdracht met succes te volbrengen moeten alle zakken binnen 60 seconden op de tafel staan.

OPDRACHT 28: KLEUR BEKENNEN



Sorteer 18 gekleurde snoepjes per kleur.

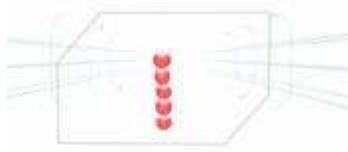
Benodigheden

- 18 snoepjes 6 van 3 verschillende kleuren (mnm's)
- 18 plastic bekertjes, ondoorzichtig
- 3 glazen
- 4 tafels

Spelregels

- 1) Plaats elk snoepje willekeurig onder een beker in het midden van de tafel.
- 2) Plaats elk van de drie glazen op de drie andere tafels, opgesteld rond de centrale tafel.
- 3) Als de tijd begint, moet de speler een bekertje optillen, het snoepje nemen en naar het juiste glas brengen.
- 4) Als de speler meerdere bekertjes tegelijkertijd omdraait of meerdere snoepjes tegelijkertijd vast neemt is het spel afgelopen.
- 5) De snoepjes moeten per kleur gesorteerd worden. De speler mag kiezen welk glas voor welke kleur bestemd is.
- 6) Als de speler een snoepje met de verkeerde kleur in een glas doet, is het spel afgelopen.
- 7) Om deze opdracht met succes te volbrengen, moet de speler binnen 60 seconden alle 18 snoepjes, in groepen van 6 van dezelfde kleur in een glas deponeren.

OPDRACHT 29: APPELBOOM



Stapel 5 rode appels bovenop elkaar.

Benodigheden

- Minimum 5 rode appels
- Tafel

Spelregels

- 1) Als de tijd begint, mag de speler de appels op elkaar stapelen.
- 2) De speler mag niets aan de appels veranderen.
- 3) Om de opdracht met succes te volbrengen, moet de speler binnen 60 seconden 5 appels op elkaar stapelen zodat deze minstens 3 seconden blijven staan.

OPDRACHT 30: DE RODE DRAAD



De speler start met een stapel rode bekens en 1 blauwe beker onderaan. De speler moet de bekens één voor één van boven naar beneden brengen zodat de blauwe beker uiteindelijk weer onderaan belandt.

Benodigheden

- 39 rode bekens
- 1 blauwe beker

Spelregels

- 1) Maak een stapel van 39 rode bekens met 1 blauwe beker onderaan.
- 2) Als de tijd begint, moet de speler de bekens 1 voor 1 pakken en van boven naar beneden brengen.
- 3) De speler mag maar één hand gebruiken om een beker te pakken en moet bij iedere nieuwe beker van hand wisselen.
- 4) Als er meer dan 1 beker per keer wordt gepakt, dan moeten deze teveel gepakte bekens eerst terug naar boven geplaatst worden voordat de deelnemer verder mag gaan.
- 5) De opdracht moet staande uitgevoerd worden.
- 6) Om de opdracht met succes te volbrengen, moet de blauwe beker onderaan de stapel belanden nadat deze door de hele stapel is gegaan. De hand moet bij de blauwe beker zijn als de 60 seconden om zijn.