

THEATERKAARTSPEL

Dit kaartspeel heeft net als het oude kaartspeel vier keer dertien kaarten. Zo zijn ze genummerd en genoemd:

1. Het theater
2. Het toneelstuk
3. Het decor
4. Het kostuum
5. Het licht
6. Het geluid
7. De kassa
8. De vestiaire
9. Het toneelspel
10. De muziek
11. De dans
12. Het publiek
13. Het applaus

JE SPEELT MET Z'N TWEEËN.

J E krijgt allebei de helft van de goed geschudde stapel kaarten. Leg je stapel omgekeerd op tafel. Om de beurt leg je snel je bovenste kaart open, de ene kaart op de andere. Zo ontstaat een derde stapeltje tussen jullie in.

Als kaart 13 open komt te liggen, moet je snel een keer in je handen klappen. Leg kaart 7 open kom te liggen, moet je snel DANK U zeggen. Wie dat vergeet voordat een nieuwe kaart wordt neergelegd, moet alle kaarten van het derde stapeltje bij zijn eigen stapel stoppen. Vergeet je het allebei, dan neem je ieder de helft terug.

Jullie beginnen dan weer met een nieuw derde stapeltje.

Als kaart 1 te voorschijn komt, moet je zo snel mogelijk je platte hand op het derde stapeltje leggen. Wie te laat is, moet weer alle kaarten van het derde stapeltje bij zijn eigen stapeltje voegen. Winnaar is wie al zijn kaarten kwijt is.



Gerda Dendooven

S A M E N S P E L

D I T S P E L S P E E L J E M E T Z 'N V I E R E N .

D I T H E B J E N O D I G :

- de stapel kaartjes met plaatsen
- de stapel kaartjes met korte woordjes
- een zandloper

Ga in twee ploegen van twee tegenover elkaar zitten.

Leg de kaartjes omgekeerd in twee stapels.

De twee die het eerst aan de beurt zijn pakken een kaartje met een plats en een kaartje met een woordje. Deze twee mogen heel even overleggen wie wat voor personage speelt. De plaats is aangegeven door het getrokken kaartje. Beide kaartjes liggen open op tafel.
Zodra de zandloper loopt, houden deze twee een gesprekje. Ze voeren eigenlijk, terwijl ze blijven zitten, een klein toneelstukje op. De andere twee letten goed op of ze daarbij het woordje dat op het andere kaartje staat niet zeggen. Doen ze dat wel, dan is hun beurt voorbij.

Hebben de twee zonder fout gepraat tot het zand in de zandloper beneden is, dan mogen ze het kaartje met de plaats houden. Het kaartje met het woordje wordt omgekeerd tussen de andere gehusseld.
De ploeg met de meeste kaartjes heeft gewonnen. Je kunt bijvoorbeeld afspreken dat je per ronde vijf keer speelt.

DIRECTEURSSPEL

De directeur van het theater heeft artiesten nodig om voorstellingen te kunnen maken. Wie regelt dat het best?

DIT IS EEN SPEL VOOR TWEE TOT VIJF SPELERS.

JE HEBT NODIG:

- de vijf dobbelstenen met de kleuren
- de kaarten met de teleurgestelde directeur en de kaarten met de blije directeur.
- de speelborden met tien vakken.

Daarop staan de artiesten met kleren in kleuren die ook op de dobbelsteen staan: blauwe toneelspelers, rode toneelspelsters, gele danseressen, groene muzikanten, paarse zangeressen en een zwarte regisseur.

IEDERE speler heeft een eigen speelbord. In elk vak zie je verschillende artiesten afgebeeld. De kleur van hun kleren komt overeen met de verschillende kleuren op de dobbelstenen. Als je aan de beurt bent, mag je maximaal vijf keer gooien. De eerste keer met alle vijf de dobbelstenen, de volgende keert met zoveel je wilt. Dobbelstenen die je al goed hebt gegooid, leg je dan even opzij. Je mag ophouden met gooien zodra je tevreden bent. Je moet proberen de juiste kleuren in de juiste hoeveelheid te gooien, zoals dat ook op een van de plaatjes in de vakken van je speelbord staat (bijv. Als je twee rode en twee groene hebt gegooid, komt dat overeen met het vak waarin twee toneelspelsters en twee muzikanten zijn getekend).

Is het gelukt, dan leg je op dat vak een kaart van de blije directeur. Lukt het je niet, dan moet je op een vak naar keuze een kaart leggen van de teleurgestelde directeur. Lukt het je om in één worp een goede combinatie te maken, dan mag je twee kaarten met de blije directeur op dat vak leggen.

Heb je in drie vakken naast elkaar de blije directeur, dan mag je op het derde vak nog een kaart van de blije directeur leggen. Heb je vijf vakken op een rij met de blije directeur, dan krijg je nog twee extra kaarten van de blije directeur.

Gooi je het dubbele van wat gevraagd wordt (bijv. twee zangeressen en twee danseressen in plaats van één zangeres en één danseres) dan mag je op dat vak ook twee kaarten van de blije directeur leggen. Het spel is klaar als er geen enkel vak meer leeg is. Wie de meeste kaarten met de blije directeur heeft, is winnaar. Is de uitslag gelijk, dan wint wie daarnaast de minste kaarten met de teleurgestelde directeur heeft.



Annete Berbrouckx

DRIE SLAGSPEL (1)

Er zijn 8 figuren uit oude toneelstukken van eenen geleden. Ze heten Mariken, Gloriant, Florentijn, Esmoreit, Lanselot, Sanderijn, Elckerlyc en Electra. Elke figuur staat op 3 kaarten. Er is een 4e kaart, dat is het voetstuk. Daar staat de beroemde oude naam helemaal op.

DIT SPEEL SPEEL JE MET Z'N VIEREN.

SCHUD de kaarten met de hoofden, lijven en voeten en leg ze door elkaar omgekeerd op tafel. Elk speler krijgt 2 voetstukken en leg die open voor zich op tafel. Om de beurt pak je 1 kaart van de omgekeerde stapel en leg die open. Op elke kaart staat een lettergreep van een naam. Bij het hoofd staat de eerste lettergreet, bij het lijf de tweede, bij de voeten de derde.

Heb je een deel van een figuur gepakt van wie je het voetstuk hebt, dan hou je die kaart om de figuur helemaal te kunnen opbouwen. Heb je een andere kaart, dan kun je daarmee gaan ruilen. Ruilen mag je pas als je 1 kaart van een hoofd en 1 van een lijf en 1 van de voeten hebt gepakt en dus een compleet figuur kunt leggen, al is die raar; omdat de stukken misschien niet bij elkaar horen. Iemand die nog niet zo ver is, mag nog niet zelf ruilen, maar wel als een ander het vraagt, of als er geen kaarten meer te pakken zijn.

Ben je wel zover, dan mag je, als je aan de beurt bent, nadat je een nieuwe kaart hebt gepakt, zolang die er zijn, met iemand anders een kaart ruilen. Heeft speler 1 bijvoorbeeld een kaart die speler 3 nodig heeft en speler 3 een kaart die speler 1 nodig heeft, dan willen jullie allebei wel ruilen.

Ook kan het voorkomen dat speler 1 een kaart heeft die speler 3 wil hebben en speler 3 een kaart die speler 4 wil hebben en speler 4 een kaart die speler 1 wil hebben. Dan kan speler 1, als die aan de beurt is, eerst een kaart met speler 3 ruilen en een beurt later de kaart die speler 3 heeft gegeven niet speler 4 ruilen.

Je mag weigeren te ruilen als je niet wilt, maar als een speler heeft geweigerd en de volgende ook, dan mag degene die daarna aan de beurt is niet weigeren.

Wie het eerst de juiste figuren op hun voetstuk heeft staan is de winnaar.



André Sollic

DRIE SLAGSPEL (2)

Mariken: voluit Mariken van Nieumeghen. Zij komt voor in een toneelstuk (een mirakelspel) uit de 16^e eeuw.

Gloriant: een verliefde prins in een toneelstuk (een abel spel) uit de 14^e eeuw.

Florentijn: de geliefde van Gloriant.

Esmoreit: een hertog, ook uit een abel spel, die eerst wil ontdekken wie zijn ouders zijn alvorens zijn geliefde te huwen.

Lanseloet: prins van Denemeren, sterft van verdriet omdat zijn vroegere geliefde met een ander trouwt.

Sanderijn: de geliefde van Lanseloet die door hem wordt weggejaagd en trouwt met een ridder.

Elckerlyc: bekent eigenlijk: iedereen. Over hem wordt in de 15^e eeuw een toneelstuk (een moraliteit) geschreven.

Electra: over haar worden al in de 5^e eeuw voor Christus toneelstukken (tragedies) geschreven.



André Sollie

W I E W E E T W A T

Dit spel is een quiz. Je kunt het met 'n tweeën spelen, of met twee ploegen tegenover elkaar, waarbij je samen om de beurt antwoord kunt geven.

Je hebt een zakje kaarten met vragen nodig, een kleurendobbelsteen en de gekleurde fiches.

De speler of ploeg die het eerst geel gooit, mag beginnen.

Dit spelletje moet nog eens met de dobbelsteen.

Gooit de speler rood, blauw, groen of paars, dan haalt de tegenspeler een kaart uit het zakje en leest de vraag voor die gedrukt is in de kleur die met de dobbelsteen is gegooid.

Wordt de vraag goed beantwoord, dan mag de speler een fiche pakken in dezelfde kleur. Dan is de tegenspeler aan de beurt om te gooien en een vraag te beantwoorden.

Gooi je zwart, dan moet je een beurt overslaan.

Gooi je geel en heb je meer fiches van dezelfde kleur, dan mag je er een ruilen voor een andere kleur.

De speler of ploeg die het eerst een rood, een paars, een groen en een blauw fiche heeft, heeft het spel of een ronde gewonnen.

H A L V E Z I N N E N S P E L

HET halvezinnenspel bestaat uit honderd kaartjes met het begin van een zin en honderd kaartjes met het eind van een zin. Als je de kaartjes verdeelt in stukjes van vijftig kaartjes, dan kunnen twee groepjes ieder het spel spelen. Doe je het met één groepje, dan kun je alle kaarten gebruiken. Een groepje bestaat uit twee tot vijf spelers.

Leg de kaartjes in twee stapels of hoopjes omgekeerd op tafel.

Als je aan de beurt bent pak je een kaartje met een begin en een kaartje met een eind. Is de zin die je nu hebt geen goede zin (Bijv. In de zon kom je goed schootwater), dan leg je je kaartjes weg, en is je beurt voorbij.

Is het wel een goede zin (Bijv. Mijn moeder is een blauw konijn); dan verzin je een kleine uitleg, en soort verhaaltje, waardoor de gekke zin die je hebt gemaakt, toch lijkt te kloppen (Bijv: We gaan naar een feest en we moeten allemaal verkleed zijn, en mijn moeder gaat als blauw konijn, want ze houdt veel van konijnen, vooral van blauwe.)

Als het je lukt een leukke uitleg te bedenken, mag je de twee kaartjes houden. Weet je niets, dan moet je de kaartjes wegleggen.

Als je met zijn tweeën speelt, is de winnaar wie het eerst twintig kaartjes heeft. Bij drie spelers wie het eerst twaalf kaartjes heeft, bij vier spelers wie het eerst tien kaartjes heeft, bij vijf spelers wie het eerst acht kaartjes heeft.

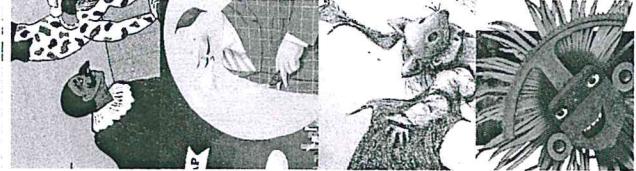
K I J K S P E L

Er zijn twee borden met aan weerskanten een plaat waar veel op te zien is.

WAT HEB JE NODIG.

- een van de twee platen
- een zandloper
- tien fiches

Twee spelers zitten tegenover elkaar, of vier twee aan twee.
Wie aan de beurt is, kiest een van de platen en bekijkt die zolang de zandloper loopt. Daarna geeft die hem meteen aan de tegenspeler.
De tegenspeler bedenkt een vraag over de plaat (de kleur van iets, hoeveel knopen, bedenk maar wat je wilt).
Is de vraag goed beantwoord, dan wordt dat beloond met een fiche.
Zo gaat het om en om. Wie het eerst in evenveel beurten vijf fiches heeft, is winnaar.



Kristien Aerssen

Isabel Vandenabeele

Lieve Baeten

Koen Fossey

S P E E L K W A R T E T

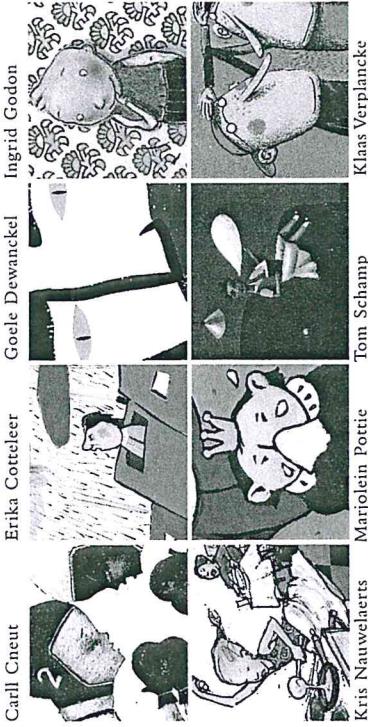
Dit spel bestaat uit acht kwartetten. Ze zijn gemaakt door acht verschillende tekenaars. Het zijn:

- De ruzie
- De verbazing
- De angst
- De verlegenheid
- De haast
- Het verdriet
- Het plezier
- Het wachten

JE speelt met drie of vier spelers. Het kan ook met twee, maar dan maak je een derde stapeltje, dat is de pot. Daar moet je telkens een kaart vanaf pakken, als je tegenspeler je niet kan geven wat je hebt gevraagd.

Schud de kaarten en verdeel ze met de achterkant naar boven tussen de spelers. Als je aan de beurt bent, vraag je aan een andere speler naar keus een kaart die je nodig hebt om een kwartet te vormen. Heeft die ander de kaart, dan krijg je die en mag je nog een keer aan een ander naar keus een kaart vragen.

Heeft de ander de gevraagde kaart niet, dan mag die de beurt krijgen. Heb je een kwartet (bijv. De ruzie 1,2,3,4) dan leg je dat open op de goede volgorde, of als je wilt op een andere volgorde. Samen met wie rechts van je zit, bedenk je een tweespraakje dat bij de plaatjes zou kunnen passen (bijv. De ruzie wordt dat dus een ruzieachtig gesprekje. Je kunt telkens andere namen, rollen en gesprekjes bedenken) Pas als jullie dat gedaan hebben, gaat het spel weer verder. Wie de meeste kwartetten verzamelt, is winnaar.



Carlijn Cneut

Erika Cotteleer

Ingrid Godon

Goele Dewantel

Kris Natwelaerts

Marjolein Pottie

Tom Schamp

Tom Verplancke

TONELSPEL (1)

DIT IS EEN SPEL VOOR TWEE, DRIE OF VIER SPELERS.

WAT HEB JE NODIG:

- het grote speelbord met het theater.
- een dobbelsteen.
- twee, drie of vier pionnen (rood, geel, blauw, groen).

Ieder kiest een weg om naar het theater te gaan en zet zijn pion aan het begin, in een van de hoeken. Er zijn vier wegen:

1. De blauwe weg van de kostuumontwerper en de kostuumnaaiers, de decorontwerper en de decorbouwers, en de mensen die het licht en het geluid verzorgen.
2. De groene weg van de theaterdirecteur en alle mensen die organiseren wanneer de voorstelling gespeeld wordt, die voor het geld zorgen, die de kaartjes regelen en de affiches en alle aankondigingen in de kranten, op de radio, de tv en het internet.
3. De rode weg van de toneelspelers, de muzikanten, de dansers en zangers, alle mensen dus die op het podium zullen staan als het publiek in de zaal zit.
4. De gele weg van het publiek, van iedereen graag naar het theater gaan om een toneelstuk te zien of een ballervoorstelling of een musical of wat voor moois nog meer.

-Pak de opdrachtenkaart van jouw kleur en zet een pion van jouw kleur op het bijpassende grote vak in de hoek.

-Wie het hoogst gooit mag beginnen.

-Gooi om de beurt met de dobbelsteen. Wie 6 gooit mag nog een keer.

-Als je op een vakje met een opdracht komt (daar staat altijd een plaatje), lees je die hardop voor en doe je wat je moet doen.

-Kom je op vak 80, maar heb je nog ogen van je dobbelsteen over, dan tel je achteruit. Sta je bijvoorbeeld op vak 78 en gooij je 5, dan kom je uit op vak 77.

-Kom je als eerste juist op vak 80 uit, dan heb je gewonnen en krijg je staand applaus, terwijl je een buiging maakt.



Joke Van Leeuwen

TONELSPERL (2)

DE RODE WEG

5. Je kent de tekst van je rol nog niet. Blijf thuis om hem uit je hoofd te leren. 1 beurt overslaan.
9. De repetities zijn begonnen. Je weet nog niet goed hoe je rol het best kunt spelen. Daar moet je eens goed over nadenken. Je moet 6 gooien voor je verder mag. 1 keer gooien per beurt.
18. Je praat met de regisseur. Jullie tweeën willen elkaar goed begrijpen. Gooi 2 voor je verder gaat. Je mag het per beurt 3 keer proberen.
23. Je bent je stem kwijt. 2 beurten overslaan om die terug te vinden.
29. Het decorontwerp is wel goed, maar er blijft te weinig plaats over om te spelen. Sla 1 beurt over om het probleem te bespreken met de decorontwerper.
40. Ben je al naar het kantoor gegaan om het contract te tekenen waarin staat hoe vaak je speelt en hoeveel je ermee verdient? Is de groene pion al voorbij dit vakje gekomen? Dan moet je opschieten en ga je 3 vakjes vooruit. Is de groene pion nog niet voorbijgekomen, of is er geen, ga dan 3 plaatsen achteruit. Staat de groene pion op 40, dan ga je 1 plaats vooruit.
44. Je bent ziek geworden. Je moet terug naar het begin. Gooi meteen 2 keer, want je wilt snel beter worden.
49. Jullie repeteren voor het eerst in het decor met belichting. En er zijn dansers en muzikanten bij. Het gaat goed! Neem tenvreden de korste weg naar vakje 54.
55. Je repeteert met een prachtig kostuum aan. Ga trots 5 plaatsen vooruit.
57. Het is generale repetitie en je weet al dat de zaal avond aan avond vol zal zitten. Je mag nog 1 keer gooien.
62. Je speelt zo goed, het lijkt wel of je vleugels krijgt. En je voelt dat het publiek zit te genieten. Zweef 5 vakjes vooruit.
65. Je gaat in de kranten kijken hoe er over de voorstelling is geschreven. Als je 6 gooit mag je pas verder. Per beurt mag je het 1 keer proberen.
72. In de pauze is er brandalarm. Iedereen moet haar buiten. Ga terug naar het begin.
79. Het applaus in de zaal duurt lang. Sla 1 beurt over om ervan te genieten.
80. Je bent er.

TONELSPERL (3)

DE GROENE WEG

5. De regisseur komt langs met de tekst van de voorstelling. Jullie praten over de voorstelling. Je moet 1 beurt overslaan, want je moet overal aan denken.
9. Er moet meer geld komen om alles en iedereen te kunnen betalen. Je mag pas verder als je 6 hebt gegoid. Je mag het 1 keer per beurt proberen.
18. Je moet weten wat er in het programmaatje komt te staan. Daar moeten ook foto's in. Sla 2 beurten over om het op tijd in orde te krijgen.
23. De drukker van de affiches en de folders houdt ermee op. Nu moet je een andere drukker vinden. Ga terug naar af, maar gooït meteen 2 keer, want er is haast bij.
29. Je hebt alle uitnodigingen voor de eerste voorstelling, de première, op tijd de deur uit. Ga tevreden 5 plaatsen vooruit.
40. Zijn alle contracten al in orde? Als de rode pion al voorbij is, ga je 3 vakjes vooruit om die speler naar je kantoor te roepen. Is de rode pion nog niet voorbijgekomen, of is er geen, dan ga je 3 plaatsen achteruit. Staat de rode pion op vakje 40, dan ga je 1 plaats vooruit.
44. Een decorbouwer heeft een plank op zijn hoofd gekregen. Je moet een vervanger vinden. Je mag pas verder als je 1 hebt gegoid. Je mag het per beurt 3 keer proberen.
49. De voorverkoop van de toegangstaartjes loopt heel goed. Neem tevreden de kortste weg naar vakje 54.
55. Er is met andere theaters afgesproken dat de voorstelling ook daar te zien zal zijn. Maar nu blijkt dat het decor voor een paar andere theaters te groot is. Sla 1 beurt over om dat probleem op te lossen.
57. Er is veel belangstelling van radio, tv en kranten. Gooi nog maar 1 keer, omdat je daar tevreden over bent.
62. Je wilt, voordat het publiek komt, nog even kijken of alles in orde is. In de bar, in de vestiaire, bij de kassa... Ga maar 5 plaatsen vooruit.
65. De meeste theaterbezoekers vinden de voorstelling prachtig. Eigenlijk wil je dat ze allemaal tevreden zijn. Je mag pas verder als je 6 hebt gegoid. Je mag het per beurt 1 keer proberen.
72. In de pauze is er brandalarm. Iedereen moet naar buiten. Ga terug naar het begin.
79. Het applaus duurt wel een paar minuten. Sla 1 beurt over om ervan te genieten.
80. Je bent er.

TONEELESPÉEL (4)

DE BLAUWE WEG

5. Er is een bespreking. De kostuumontwerper, de decorontwerper van het lichtplan en de regisseur zitten bij elkaar. Jullie vieren praten samen. Je mag pas verder als je 4 hebt gegooid. Je mag het per beurt 3 keer proberen.
9. De goudkleurige stof voor een van de kostuums is er nog niet. Je moet 1 beurt overslaan.
18. Er is een zitbank nodig voor op het toneel. Een mooie antieke, waar drie mensen op kunnen zitten. Je kunt hem nergens vinden. Je mag pas verder als je 3 hebt gegooid. Je mag het per beurt 1 keer proberen.
23. Er valt een grote plank op het hoofd van een decorbouwer. Je moet 2 beurten overslaan om hem te helpen.

29. Het decorontwerp is afgekeurd, omdat er niet genoeg plaats overblijft voor de toneelspelers. Ga terug naar af en gooい meteen 2 keer, want je wilt snel een beter ontwerp maken.
40. Is de gele pion al voorbijgekomen? Dat was familie van je, die wil komen kijken. Ga 3 plaatsen vooruit om alles sneller in orde te hebben. Is de gele pion nog niet voorbijgekomen, of is er geen, ga dan 3 vakjes achteruit. Staat de gele pion op vakje 40, ga dan 1 plaats vooruit.
44. Een van de toneelspelers is intussen dikker geworden. Zijn kostuum past niet meer. Om het ruimer te maken, moet je 1 beurt overslaan.
49. Decor, kostuums, lichtplan: alles is klaar. Neem tevreden de kortste weg naar vakje 54.
55. Het decor staat prachtig. Ga trots 5 vakjes vooruit.
57. De kranten schrijven dat het decor, de kostuums en de belichting zo mooi waren. Gooi nog 1 keer om dat te vieren.
62. Je moet zorgen dat de kostuums niet vuil worden. Ga 5 vakjes vooruit om ze op tijd te wassen.
65. Je bent gestruikeld over een berg kabels en hebt twee vingers gebroken. Je mag pas verder als je 2 hebt gegooid. Je mag maar 1 keer per beurt gooien.
72. In de pauze is er brandalarm. Iedereen moet naar buiten. Ga terug naar het begin.
79. Jouw naam staat in het programma boekje. Sla 1 beurt over om dat aan je familie te laten zien.
80. Je bent er.

TONELLE SPEL (5)

DE GELÉE WEG

5. Je kiest kleren uit om aan te trekken, want je gaat naar het theater. Ga pas verder als je 3 hebt gegooid. Je mag het per beurt 3 keer proberen.
9. Je wacht op je vrienden, want jullie zullen samen naar het theater gaan. Sla 1 beurt over.
18. Jullie gaan met z'n vieren naar het theater. Gooi 4 voordat je verder mag. Je mag het per beurt 1 keer proberen.
23. Je had al eerder toegangskaartjes gekocht. Nu weet je niet meer waar je die had neergelegd. Sla 2 beurten over om de toegangskaartjes te zoeken.
29. Jullie zijn bijna bij het theater en nu hebben jullie de toegangskaartjes thuis laten liggen! Ga terug naar het begin, maar gooи meteen 2 keer, want jullie willen niet te laat zijn voor de voorstelling.
40. Is de blauwe pion al voorbijgekomen? Dat is familie van je, die in het theater werkt. Ga 3 plaatsen vooruit om te vragen of alles klaar is voor de voorstelling. Is de blauwe pion nog niet voorbijgekomen, of is er geen, ga dan 3 vakjes achteruit. Staat de blauwe pion op vakje 40, ga dan 1 vakje vooruit.
44. Er zijn al zoveel mensen met de auto naar het theater gekomen, dat je moet zoeken naar een parkeerplaats. Sla 1 beurt over.
49. Je hebt jejas naar de vestiaire gebracht en een programmaboekje bemachtigd. Nu is er nog tijd over om iets te drinken in de bar. Neem de kortste weg naar vakje 54.
55. Er staan veel mensen bij de kassa, maar jij hebt je toegangskaartje al. Ga 5 vakjes vooruit.
57. Jullie lopen naar de zaal. Gooi nog 1 keer om daar te komen.
62. Je geniet van de voorstelling. Ga 5 vakjes vooruit.
65. In de pauze wil je iets te drinken halen, maar het is druk bij de bar. Je moet vijf minuten wachten. Je mag pas verder als je 5 hebt gegooid. Je mag het per beurt één keer proberen.
72. In de pauze is er brandalarm. Iedereen moet naar buiten.'Ga terug naar het begin.
79. Je applaudisseert minutenlang. Sla 1 beurt over om dat te doen.
80. Je bent er.