

# Workshop Kamp- en bosspelen XL

Studiedag Alles in Beweging, 24 mei 2023

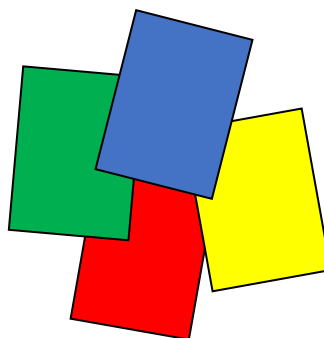
1. Levend kwartet, maar dan anders

2. Toveraarspel

3. Levend Cluedo

4. Candlelight

5. Bonus: Levend Bingo



Door Annemieke Meefout-Polman



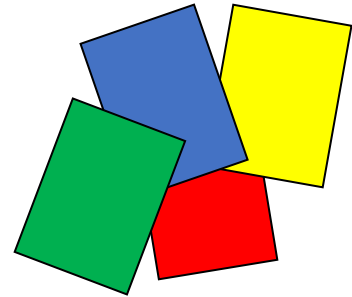
# Levend kwartet, maar dan anders...

## Soort spel:

Zoek-, tik- en renspel, overdag in open bos

## Materiaal:

- dobbelstenen (net zoveel als er tweetallen zijn)
- 4 kleuren kaarten (minimaal 20 per kleur)
- eventueel lintjes/hesjes



## Leiders:

4

## Spelers:

Zij worden verdeeld in tweetallen en eenlingen.

## Spel:

In het bos lopen vier posten (rood, blauw, groen en geel).

Iedere post deelt één van de vier kleuren kaarten uit aan de groepjes die in 2-tallen langskomen.

De deelnemers worden verdeeld in Bij 24 lln: bijvoorbeeld 9 groepjes van 2 en 6 eenlingen.

De groepjes van twee gaan als 2-tal langs de posten om kaarten te verzamelen.

Zij sparen zo steeds setjes van vier verschillende kaarten bij elkaar.

Onderweg kunnen zij echter steeds getikt worden door de eenlingen (rovers).

Dan volgt een rondje dobbelen:

- Het groepje van twee gooit met de dobbelsteen.
- Degene die het laagst gooit, wordt eenling (rover).
- De rover sluit aan bij de overgebleven speler van het tweetal.

De kaarten en dobbelstenen blijven bij het groepje van twee.

Na afloop van het spel wint het 2-tal dat de meeste kwartetten heeft.

## Afspraken:

- tweetallen moeten bij elkaar blijven (kan evt. ook d.m.v. lintjes)
- voor de duidelijkheid kunnen de eenlingen een lintje/hesje aan doen
- een 2-tal moet een kwartet compleet hebben voor ze nieuwe kleur gaan halen (voorbeeld: je kunt niet een derde rode kaart halen als je maar 1 kwartet hebt)

## Variatie:

- Starten met "vaste" posten, daarna "bewegende" posten.

# Tovenaarsspel



**Soort spel:** Zoekspel, in het donker, in het bos (afgebakend)

**Leiders:** 6-10

**Spelers:** Groepjes van 2 of 3 lln

## Materiaal:

- Breeklichtjes (voor elk kind 1)
- Ingrediënten en geluidmakers
- Bloem
- Kampvuur
- Schat (snoep/ijs)
- Bekers voor de ingrediënten( 1 per groepje)
- 6-9 'tovenaarsposten'
- Tovenaarskleding poste



## Spelregels:

De grote tovenaars vertelt een verhaal over ingrediënten die hij nodig heeft om een schat te verkrijgen en geesten te verdrijven (tijdens het verhaal verstoppen de andere tovenaars zich). Die ingrediënten zijn te vinden bij de andere tovenaars, die in het bos zitten. De lln krijgen allemaal een breeklichtje om, dat is het enige licht dat ze bij zich hebben. De lln gaan in 2- of 3 tallen deze tovenaars in het bos zoeken. Deze zitten in een afgezet stuk bos, met een 'geluidsmaker' om te laten weten waar ze zitten (niet te hard, anders is zijn ze te makkelijk te vinden). Als ze een tovenaars gevonden hebben, moeten ze een opdracht doen/vraag beantwoorden, waarna ze een ingrediënt krijgen. Er zijn 6-9 tovenaars, dus ze moeten 6-9 ingrediënten verzamelen. De lln moeten in het afgezette deel blijven (binnen de paden). In het bos lopen evt. leerkrachten ook rond om te helpen indien nodig. De tovenaars hebben ook allemaal een breeklichtje, zij gebruiken verder geen licht.

**Het is geen griezelspel, dus de kinderen moeten niet aan het schrikken gemaakt worden.**

Ingrediënten	Geluidmakers	Voorbeeldvragen/opdrachten
gekleurde toverstokjes	regenmaker	10 jumping jacks
ijsstokjes	klapper	In welk land wordt het lekkerste ijs gemaakt?
stukjes toverboom	ribbelbuisje met stokje	Welke kleur krijg je als je blauw en geel mengt?
kaartje met spreuk	rits	Verzin een toverspreuk
dennenappeltjes	belletjes	Geef de tovenaars een high five.
gouden munten	ringtone	Noem een beroemde tovenaars
tovereikels	2 blokjes tegen elkaar tikken	Zoek 3 kastanjes o.i.d. en geef ze aan de tovenaars
magische steentjes	fluit (zelf doen)	Gooi 5 steentjes in de tovermand
toverkralen	kikker	Houd een ballon samen 20 tellen in de lucht

Als een groepje hun ingrediënten bij elkaar heeft, gaan ze naar een afgesproken plek.

Terug op het kamp worden alle ingrediënten in het kampvuur gegooid o.l.v. de grote tovenaars.

Als laatste gooit hij/zij een handje bloem in het vuur voor het speciale effect.

Dan komt ook de (plaats van) schat (snoep/ijs) tevoorschijn.

De groep is zo samen 'winnaar' en de schat wordt over alle lln verdeeld.



## Levend Cluedo (met 4 of 5 posten)

### Soort spel:

Zoekspel in schemering of avond.

### Materiaal:

- Invulformulieren groepjes
- Pen of potlood, 1 per groepje
- 5 verschillende kleuren stiften
- Invul voor de posten (deze vooraf gezamenlijk invullen!)



### Leiders:

4/5

### Spelers:

Verdeel de IIn in 2- of 3-tallen

### Speldoel:

Het doel van dit spel is om er achter te komen wie de dader is, waar de persoon vermoord is, wat het wapen geweest is en wat het motief was.

Elk groepje krijgt een lijst mee, waarop alle mogelijke personen, ruimtes, motieven en wapens vermeld zijn. Schrijf de namen van de kinderen uit dit groepje onderaan het invulformulier dat ze meekrijgen. (Ter controle of de hele groep compleet is.)

In het bos lopen 4 (of 5) leiders, 1 weet de dader, 1 weet het motief, 1 weet de plaats, 1 weet het wapen, (evt nr 5 weet niets). De leiders lopen door het bos, zij blijven niet op 1 plaats. Deze hebben alle 4 (of 5) een verschillende kleur stift bij zich.

De groepjes lopen ook door het bos en moeten aan een leider een specifieke vraag stellen. Bijvoorbeeld: Is er een touw gebruikt? Dit mag ook dmv aanwijzen, zo kunnen andere groepjes niet horen wat er gevraagd wordt.

### De leider kan nu 3 mogelijk antwoorden geven:

- **Ja**, als het touw gebruikt is.
- **Nee**, als het niet het touw was, maar hij/zij wel weet wat het wapen is
- **Ik weet het niet**, als hij/zij niets van het wapen weet.

Dit zijn de enige 3 antwoorden die gegeven mogen worden!

De leider die niets weet zegt altijd: Ik weet het niet!

De leider tekent ook aan op het formulier dat dit groepje geweest is.

Ze mogen deze leider pas weer een vraag stellen als ze eerst bij een andere leider zijn geweest.

De leiders moeten goed opletten dat dat inderdaad gebeurt!

De leiders lopen rond door het bos, ze blijven niet op 1 plaats. Ze rennen niet weg voor groepjes, maar het gaat erom dat ze niet steeds op dezelfde plaats staan.

Het groepje dat als eerste de oplossing heeft, laat dat aan één van de leiders zien en als het klopt, dan heeft dat groepje gewonnen.

(De leiders hebben daarom het briefje waarop de goede antwoorden staan!)





# Levend Cluedo (met 5 of 6 posten)

## Soort spel:

Zoekspel in schemering of avond.

## Materiaal:

- Invulformulieren groepjes
- Pen of potlood, 1 per groepje
- 6 verschillende kleuren stiften
- Invul voor de posten (deze vooraf gezamenlijk invullen!)



## Leiders:

5/6

## Spelers:

Verdeel de IIn in 2- of 3-tallen

## Spel:

Het doel van dit spel is om er achter te komen wie de dader is, waar de persoon vermoord is, wat het wapen geweest is en wat het motief was.

Elk groepje krijgt een lijst mee, waarop alle mogelijke personen, ruimtes, motieven en wapens vermeld zijn. Schrijf de namen van de kinderen uit dit groepje onderaan het invulformulier dat ze meekrijgen. (Ter controle of de hele groep compleet is.)

In het bos lopen 5 (of 6) leiders, 1 weet de dader, 1 weet het motief, 1 weet de plaats, 1 weet het wapen, 1 weet het slachtoffer (evt nr 6 weet niets). De leiders lopen door het bos, zij blijven niet op 1 plaats. Deze hebben alle 5 (of 6) een verschillende kleur stift bij zich.

De groepjes lopen ook door het bos en moeten aan een leider een specifieke vraag stellen. Bijvoorbeeld: Is er een touw gebruikt? Dit mag ook dmv aanwijzen, zo kunnen andere groepjes niet horen wat er gevraagd wordt.

## De leider kan nu 3 mogelijk antwoorden geven:

- **Ja**, als het touw gebruikt is.
- **Nee**, als het niet het touw was, maar hij/zij wel weet wat het wapen is
- **Ik weet het niet**, als hij/zij niets van het wapen weet.

Dit zijn de enige 3 antwoorden die gegeven mogen worden!

De leider die niets weet zegt altijd: Ik weet het niet!

De leider tekent ook aan op het formulier dat dit groepje geweest is.

Ze mogen deze leider pas weer een vraag stellen als ze eerst bij een andere leider zijn geweest.

De leiders moeten goed opletten dat dat inderdaad gebeurt!

De leiders lopen rond door het bos, ze blijven niet op 1 plaats.

Ze rennen niet weg voor groepjes, maar het gaat erom dat ze niet steeds op dezelfde plaats staan.

Het groepje dat als eerste de oplossing heeft, laat dat aan één van de leiders zien en als het klopt, dan heeft dat groepje gewonnen.

(De leiders hebben daarom het briefje waarop de goede antwoorden staan!)



# Levend Cluedo

Onze Directeur is vermoord!



Wie heeft het gedaan, waarmee, waar en waarom?



WIE	WAARMEE	WAAR	WAAROM
HANS	MES	THUIS	WOEDE
BASTIAAN	TOUW	GYMZAAL	JALOEZIE
WIM	GIF	TEAMKAMER	ANGST
JEANETTE	PISTOOL	KANTOOR	WRAAK
KOEN	SLAGHOUT	AULA	ZINLOOS
JONAS	STOEL	SCHOOLPLEIN	ONGELUK
ANNEMIEKE	AUTO	BIBLIOTHEEK	TOEVAL



## AFTEKENLIJST:



1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	

Namen van het groepje:

1:

2:

3:





## Levend Cluedo met 5 posten

DADER	WAARMEE	WAAR	WAAROM	SLACHTOFFER
HANS	MES	THUIS	WOEDE	KLEUTERJUF
BASTIAAN	TOUW	GYMZAAL	JALOEZIE	CONCIËRGE
WIM	GIF	TEAMKAMER	ANGST	JUF GROEP 8
JEANETTE	PISTOOL	BOS	WRAAK	DIRECTEUR
KOEN	SLAGHOUT	STRAND	ZINLOOS	GYMMEESTER
JONAS	STOEL	SCHOOLPLEIN	ONGELUK	OVERBLIJFJUF
ANNEMIEKE	AUTO	BIBLIOTHEEK	TOEVAL	MEESTER GROEP 6



### AFTEKENLIJST:

1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48

### Namen van het groepje:

1:

2:

3:



# Invulformulier bij 4 of 5 posten - Levend Cluedo

<b>Wie</b>			<b>Wie</b>	
Wapen			Wapen	
Waar			Waar	
Waarom			Waarom	

<b>Wapen</b>			<b>Wapen</b>	
Waar			Waar	
Waarom			Waarom	
Wie				

<b>Waar</b>			<b>Waar</b>	
Waarom			Waarom	
Wie			Wie	
Wapen			Wapen	

<b>Waarom</b>			<b>Waarom</b>	
Wie			Wie	
Wapen			Wapen	
Waar			Waar	

Evt. 5<sup>e</sup> post, deze weet niets, is alleen voor controle aan het eind

Wie			Wie	
Wapen			Wapen	
Waar			Waar	
Waarom			Waarom	



## Invulformulier bij 5 of 6 posten - Levend Cluedo

<b>Dader</b>			<b>Dader</b>	
Wapen			Wapen	
Waar			Waar	
Waarom			Waarom	
Slachtoffer			Slachtoffer	

<b>Wapen</b>			<b>Wapen</b>	
Waar			Waar	
Waarom			Waarom	
Slachtoffer			Slachtoffer	
Dader			Dader	

<b>Waar</b>			<b>Waar</b>	
Waarom			Waarom	
Slachtoffer			Slachtoffer	
Dader			Dader	
Wapen			Wapen	

<b>Waarom</b>			<b>Waarom</b>	
Slachtoffer			Slachtoffer	
Dader			Dader	
Wapen			Wapen	
Waar			Waar	

<b>Slachtoffer</b>			<b>Slachtoffer</b>	
Dader			Dader	
Wapen			Wapen	
Waar			Waar	
Waarom			Waarom	

Evt 6<sup>e</sup> post, deze weet niets, is alleen voor controle aan het eind

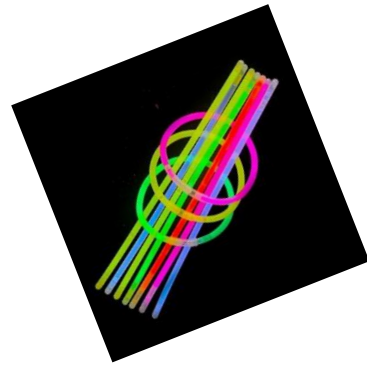
Dader			Dader	
Wapen			Wapen	
Waar			Waar	
Waarom			Waarom	
Slachtoffer			Slachtoffer	

# CandleLight

## Soort Spel:

Zoekspel in de schemering/'s avonds in het bos.

- Bij de variatie met tikken, mag het niet te donker zijn en het bos niet te dicht begroeid



## Leiders: 4/5

**Spelers:** Lln. in 3 groepen verdelen.

## Materiaal:

- Voldoende breeklichtjes (4/5 kleuren, elk kind 1 plus een aantal die verstopt worden)
- 'Whiteboard'
- Whiteboard stiften

## Spelregels:

- Er zijn drie groepen met allemaal een kleur breeklichtje (blauw, groen, geel).
- Deze moeten zichtbaar zijn om de pols gedragen worden.
- In het bos wordt een vierde kleur breeklichtjes (rose) neergelegd.
- De breeklichtjes worden iedere keer weer terug geplaatst in het bos door de leiding als ze zijn ingeleverd.
- Dan mogen alle groepen tegelijk het bos in om (individueel) breeklichtjes te zoeken.
- Op de Centrale Post staat iemand van de leiding met een 'whiteboard' waar de kleuren op staan geschreven.
- Per keer mag er één breeklichtje uit het bos gehaald worden en ingeleverd worden bij de Centrale Post.
- De kleur van het groepje krijgt dan een punt.

Aan het eind (zelf te bepalen wanneer) wint de kleur die dan de meeste breeklichtjes heeft ingeleverd.

## Variatie 1:

Leerlingen mogen iemand van een ander kleur tikken.

- Als jij groen bent en iemand met een blauw lichtje tikt, wissel je van kleur breeklichtje zit je bij de andere groep.
- Je kunt niet getikt worden als je een lichtje aan het inleveren bent.
- Je kunt bij deze variatie kiezen om wel óf juist niet te laten weten welk team voor staat.


## Variatie 2:

Een vijfde kleur (oranje) breeklichtje toevoegen, waarvan er maar 1 of 2 in het bos verstopt zijn, deze kleur is 5 punten waard.

# Invulijst Candlelight

Blauw	Groen	Geel

# B I N G O

<b>2</b>	<b>21</b>	<b>31</b>	<b>48</b>	<b>61</b>
<b>5</b>	<b>25</b>	<b>35</b>	<b>50</b>	<b>62</b>
<b>6</b>	<b>26</b>		<b>51</b>	<b>63</b>
<b>11</b>	<b>27</b>	<b>44</b>	<b>52</b>	<b>69</b>
<b>12</b>	<b>30</b>	<b>45</b>	<b>57</b>	<b>72</b>


1

Set 1-100

omnivoor

1

# B I N G O

<b>2</b>	<b>19</b>	<b>33</b>	<b>48</b>	<b>61</b>
<b>3</b>	<b>22</b>	<b>36</b>	<b>52</b>	<b>62</b>
<b>4</b>	<b>24</b>		<b>53</b>	<b>66</b>
<b>5</b>	<b>27</b>	<b>42</b>	<b>57</b>	<b>71</b>
<b>8</b>	<b>30</b>	<b>44</b>	<b>58</b>	<b>74</b>


2

Set 1-100

omnivoor

2

# B I N G O

<b>1</b>	<b>18</b>	<b>34</b>	<b>54</b>	<b>64</b>
<b>5</b>	<b>19</b>	<b>38</b>	<b>56</b>	<b>67</b>
<b>6</b>	<b>20</b>		<b>58</b>	<b>69</b>
<b>7</b>	<b>21</b>	<b>44</b>	<b>59</b>	<b>71</b>
<b>8</b>	<b>22</b>	<b>45</b>	<b>60</b>	<b>72</b>


3

Set 1-100

OMNIVOOR

3

# B I N G O

<b>1</b>	<b>18</b>	<b>33</b>	<b>46</b>	<b>63</b>
<b>8</b>	<b>19</b>	<b>34</b>	<b>51</b>	<b>65</b>
<b>11</b>	<b>28</b>		<b>52</b>	<b>68</b>
<b>12</b>	<b>29</b>	<b>38</b>	<b>57</b>	<b>73</b>
<b>14</b>	<b>30</b>	<b>43</b>	<b>58</b>	<b>75</b>


4

Set 1-100

omnivoor

4

# B I N G O

<b>1</b>	<b>16</b>	<b>33</b>	<b>50</b>	<b>64</b>
<b>3</b>	<b>23</b>	<b>37</b>	<b>51</b>	<b>65</b>
<b>7</b>	<b>27</b>		<b>54</b>	<b>68</b>
<b>10</b>	<b>29</b>	<b>42</b>	<b>55</b>	<b>72</b>
<b>11</b>	<b>30</b>	<b>45</b>	<b>59</b>	<b>74</b>

5


Set 1-100

omnivoor

5



# B I N G O

2	22	32	47	62
7	23	34	49	66
12	25		52	69
13	26	38	55	72
14	28	45	58	74


6

Set 1-100

OMNIVOOR

6

# B I N G O

3	17	31	46	62
6	20	38	50	69
12	21		54	70
13	23	43	56	71
15	29	44	59	73

7

Set 1-100

omnivoor

7

# B I N G O

<b>2</b>	<b>16</b>	<b>37</b>	<b>50</b>	<b>62</b>
<b>5</b>	<b>17</b>	<b>38</b>	<b>51</b>	<b>64</b>
<b>8</b>	<b>23</b>		<b>53</b>	<b>65</b>
<b>9</b>	<b>26</b>	<b>44</b>	<b>54</b>	<b>71</b>
<b>14</b>	<b>29</b>	<b>45</b>	<b>57</b>	<b>72</b>


8

Set 1-100

omnivoor

8

# B I N G O

<b>2</b>	<b>17</b>	<b>34</b>	<b>50</b>	<b>61</b>
<b>3</b>	<b>22</b>	<b>39</b>	<b>51</b>	<b>63</b>
<b>4</b>	<b>23</b>		<b>57</b>	<b>64</b>
<b>8</b>	<b>27</b>	<b>41</b>	<b>58</b>	<b>67</b>
<b>13</b>	<b>30</b>	<b>44</b>	<b>59</b>	<b>72</b>


9

Set 1-100

OMNIVOOR

9

# B I N G O

<b>1</b>	<b>25</b>	<b>33</b>	<b>46</b>	<b>64</b>
<b>7</b>	<b>26</b>	<b>39</b>	<b>49</b>	<b>65</b>
<b>12</b>	<b>27</b>		<b>58</b>	<b>66</b>
<b>13</b>	<b>28</b>	<b>43</b>	<b>59</b>	<b>67</b>
<b>15</b>	<b>29</b>	<b>44</b>	<b>60</b>	<b>73</b>


10

Set 1-100

omnivoor

10

# B I N G O

<b>6</b>	<b>17</b>	<b>36</b>	<b>46</b>	<b>64</b>
<b>7</b>	<b>18</b>	<b>38</b>	<b>51</b>	<b>66</b>
<b>10</b>	<b>23</b>		<b>52</b>	<b>68</b>
<b>13</b>	<b>25</b>	<b>42</b>	<b>53</b>	<b>73</b>
<b>15</b>	<b>28</b>	<b>45</b>	<b>57</b>	<b>75</b>

11

Set 1-100

omnivoor

11

# B I N G O

<b>4</b>	<b>16</b>	<b>31</b>	<b>48</b>	<b>64</b>
<b>7</b>	<b>17</b>	<b>32</b>	<b>50</b>	<b>66</b>
<b>8</b>	<b>19</b>		<b>54</b>	<b>67</b>
<b>11</b>	<b>24</b>	<b>43</b>	<b>55</b>	<b>68</b>
<b>12</b>	<b>26</b>	<b>44</b>	<b>58</b>	<b>70</b>


12

Set 1-100

omnivoor

12

# B I N G O

<b>1</b>	<b>17</b>	<b>33</b>	<b>46</b>	<b>61</b>
<b>7</b>	<b>21</b>	<b>38</b>	<b>48</b>	<b>62</b>
<b>11</b>	<b>23</b>		<b>49</b>	<b>66</b>
<b>14</b>	<b>25</b>	<b>43</b>	<b>53</b>	<b>71</b>
<b>15</b>	<b>26</b>	<b>45</b>	<b>54</b>	<b>72</b>

51

Set 1-100

omnivoor

51



# B I N G O

2	23	37	52	62
3	24	40	57	65
4	25		58	66
6	28	44	59	67
15	29	45	60	72


52

Set 1-100

OMNIVOOR

52

# B I N G O

<b>1</b>	<b>16</b>	<b>33</b>	<b>46</b>	<b>62</b>
<b>3</b>	<b>20</b>	<b>38</b>	<b>50</b>	<b>67</b>
<b>4</b>	<b>24</b>		<b>52</b>	<b>69</b>
<b>10</b>	<b>28</b>	<b>44</b>	<b>55</b>	<b>70</b>
<b>14</b>	<b>30</b>	<b>45</b>	<b>59</b>	<b>75</b>


53

Set 1-100

omnivoor

53

# B I N G O


<b>1</b>	<b>17</b>	<b>36</b>	<b>50</b>	<b>63</b>
<b>2</b>	<b>18</b>	<b>40</b>	<b>54</b>	<b>64</b>
<b>4</b>	<b>21</b>		<b>55</b>	<b>66</b>
<b>8</b>	<b>23</b>	<b>42</b>	<b>57</b>	<b>68</b>
<b>15</b>	<b>25</b>	<b>44</b>	<b>59</b>	<b>70</b>

54

Set 1-100

omnivoor 54

# B I N G O

5	16	31	52	64
8	22	36	53	68
9	24		56	71
12	25	43	59	72
14	26	45	60	74


55

Set 1-100

omnivoor

55

# B I N G O

<b>3</b>	<b>16</b>	<b>31</b>	<b>50</b>	<b>61</b>
<b>5</b>	<b>20</b>	<b>33</b>	<b>51</b>	<b>64</b>
<b>6</b>	<b>25</b>		<b>54</b>	<b>65</b>
<b>11</b>	<b>26</b>	<b>41</b>	<b>59</b>	<b>69</b>
<b>14</b>	<b>27</b>	<b>43</b>	<b>60</b>	<b>74</b>


56

Set 1-100

omnivoor

56

# B I N G O

<b>1</b>	<b>18</b>	<b>35</b>	<b>49</b>	<b>65</b>
<b>4</b>	<b>20</b>	<b>37</b>	<b>50</b>	<b>66</b>
<b>6</b>	<b>24</b>		<b>51</b>	<b>69</b>
<b>11</b>	<b>29</b>	<b>42</b>	<b>54</b>	<b>70</b>
<b>12</b>	<b>30</b>	<b>43</b>	<b>57</b>	<b>72</b>


57

Set 1-100

omnivoor

57

# B I N G O


<b>4</b>	<b>16</b>	<b>33</b>	<b>48</b>	<b>61</b>
<b>7</b>	<b>18</b>	<b>34</b>	<b>51</b>	<b>65</b>
<b>10</b>	<b>19</b>		<b>52</b>	<b>68</b>
<b>12</b>	<b>23</b>	<b>39</b>	<b>53</b>	<b>70</b>
<b>13</b>	<b>26</b>	<b>42</b>	<b>55</b>	<b>72</b>

58

Set 1-100

omnivoor 58

# B I N G O

<b>1</b>	<b>17</b>	<b>31</b>	<b>48</b>	<b>61</b>
<b>5</b>	<b>18</b>	<b>32</b>	<b>49</b>	<b>62</b>
<b>8</b>	<b>20</b>		<b>54</b>	<b>64</b>
<b>10</b>	<b>23</b>	<b>42</b>	<b>56</b>	<b>68</b>
<b>15</b>	<b>24</b>	<b>44</b>	<b>58</b>	<b>74</b>

59


Set 1-100

omnivoor

59



# B I N G O

5	16	34	53	61
6	18	36	54	62
8	19		56	70
11	20	43	57	72
12	22	44	59	74


60

Set 1-100

omnivoor

60

# B I N G O

6	20	32	48	62
8	24	38	49	66
10	25		52	67
13	28	44	57	68
15	30	45	58	69


61

Set 1-100

omnivoor

61

# B I N G O

2	19	32	48	64
6	23	39	49	67
7	26		51	68
13	27	41	53	71
15	30	42	57	73

62

Set 1-100

omnivoor

62