# De presentator, Quizmaster, van OpTocht

De presentator presenteert OpTocht. Deze zal dus de intro geven, de speluitleg en de rollen verdelen. Tijdens de tocht zal hij deelnemers bij hem krijgen die quiz-opdrachten moeten doen. Of de quizopdrachten geslaagd zijn kan deze noteren in zijn boekje. Tijdens de tocht mag de presentator niet verklappen of iets juist of fout is, hij vertelt gewoon op het einde welke quiz-opdracht geslaagd en waar ze een letter voor krijgen. Zo blijven de deelnemers de heel weg quizzen, en geven ze niet op.

De quizzers krijgen elks **2 jokers**. Deze mogen ze de gehele tocht inzetten op hun eigen quiz. Quizzers mogen geen vragen stellen in verband met hun quiz aan de spelbegeleiders.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **OPDRACHT + ICOON** | **UITLEG** | **Aantal personen** |
| Muziekquizzer  Luidsprekers silhouet | Tijdens de tocht speelt er een uur lang muziek. Voor elk lied moet de muziekquizzer op het moment dat het lied speelt de uitvoerder en titel komen zeggen. Ze mag 1 nummer teruggaan, dat betekent als ze net te laat was dat ze ook nog het vorige nummer mag benoemen. Deze verzamelt de antwoorden zelf op haar blad. De twee jokers vul je rechtstreeks in op het blad. | 1 |
| Allergrootste fan  Dobbelsteen silhouet | De allergrootste fan van OpTocht kent het spel door een door. Deze moet 20 vragen beantwoorden over het spel. De antwoorden kun je vinden door elke speler hun opdracht te leren kennen. Op het einde moet ze een ingevuld blad hebben met de juiste antwoorden. De jokers worden specifiek op vragen ingezet en mag je dus ineens invullen. | 1 |
| De zondagse puzzelaar  Puzzel silhouet | De zondagse puzzelaar krijgt raadsels mee op de tocht. Deze moet 10 raadsels oplossen en afgeven. Dit mag doorheen de tocht gebeuren. De raadsels bestaan uit sudoku’s en kruiswoordraadsels. Je duidt aan of een raadsel juist is op het blad van de deelnemer. | 2 |

Sommige opdrachten vereisen een juiste timemanagement. Op het tijdstip kan je zien wanneer een opdracht gedaan moet worden. Als ze te laat zijn is de oplossing dus ook niet juist. De antwoorden voor de muziekquizzer, kan je van je gsm aflezen. De antwoorden van de allergrootste fan vind je in deze blok terug. Voor de zondagse puzzelaar heb je zelf de antwoorden omdat je de raadsels hebt voorzien.

# De wandelende reporter

De wandelende reporter wandelt mee op OpTocht. Deze wilt zoveel mogelijk info over de deelnemers (zodat ze elkaar ook leren kennen). Doorheen de tocht zullen er opdrachten uitgevoerd worden die op een bepaald plaats door de omgevingsbeschrijver gegeven moeten worden. Hou dus goed Google Maps in de gaten en onthoud dat deze elke straat opnieuw een antwoord moet geven.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **OPDRACHT + ICOON** | **UITLEG** | **Aantal personen** |
| Cupido  Opmerking: hart met effen opvulling | Cupido moet op het einde van het spel voor iedereen een match hebben. Dit is niet zomaar een match er moet een liefdesverhaal achter zitten. Elk liefdesverhaal moet anders zijn. Cupido presenteert deze matches aan de wandelende reporter. Geen enkele persoon mag 2 keer. De wandelende reporter moet dus goed noteren wie er al geweest is en waarom ze een match zijn. Cupido mag dit doorheen het spel doen, hoeft niet op een specifiek tijdsstip. Maar deze moet wel iedereen gematcht hebben voor ze terug op de locatie zijn. Een match mag uit meer dan 2 personen bestaan, maar dat weet cupido niet per se en hoef je deze niet te zeggen. | 1 |
| Omgevingsbeschrijver  Kaart met speld silhouet | De omgevingsbeschrijver maakt verslag van de tocht. Deze moet alle straatnaam noteren waar we door wandelen. Deze krijgt 2 jokers, straten die hij niet weet. Deze vraagt hij rechtstreeks aan jou en schrijf je ineens op het blad. Hij moet de straatnaam opschrijven van de straat waar we doorwandelen of de straat ervoor (zo kan jij dit gemakkelijker checken) is hij te laat; dan telt het antwoord niet meer. | 2 |
| De roddelaar  Schone was met effen opvulling | Als roddelaar hang je graag de vuile was van iedereen buiten. Het is dan ook de bedoeling dat de roddelaar aan zowel de reporter, de quizmaster en de stuntpersoon 5 wasknijpers hangt tijdens de tocht zonder dat ze het door hebben. Pas als ze aankomen op de locatie en ze hebben niks door is de opdracht geslaagd. | 2 |

De antwoorden van cupido komen sporadisch doorheen het spel. Je moet er op letten dat er geen naam en liefdeslink dubbel worden gebruikt. Zo kan er een match zijn omdat twee mensen allebei een hond hebben. Maar deze link mag dan niet nog eens gebruikt worden voor een andere match. De antwoorden van de omgevingsbeschrijver ga je moeten checken op Google Maps. Met de roddelaar hoef je je niet bezig te houden, dat check je pas als je terug op de locatie bent.

# De stuntpersoon

De stuntpersoon zorgt voor de actie tijdens OpTocht. Hij wil dan ook de deelnemers in goede fysieke training houden. Hij heeft een fluitje waarmee je de juiste signalen op het juiste moment moet geven. Dat staat hieronder in het antwoorden schema. Als de tijd op is of je wilt iemand een opdracht laten uitvoeren fluit je het aantal keer dat bij de opdracht staat.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **OPDRACHT + ICOON** | **UITLEG** | **Aantal personen** |
| De fanatieke renner  Kruipen silhouet | De fanatieke renner in OpTocht zorgt ervoor dat iedereen aan zijn dagelijkse portie lopen toekomt. Deze moet ervoor zorgen dat op elk fluitsignaal iemand een toertje rond HEEL de groep loopt. Er moet iemand binnen de 3 seconden beginnen lopen, maar er mogen geen 2 personen beginnen lopen. Deze moet dus goed de groep delegeren over wanneer wie moet lopen. Er mag niemand dubbel lopen. Zie dus ook dat je niet meer dan het aantal deelnemers keer fluit.  Voor de fanatieke renner fluit je **drie** keer op het fluitje. Dit mag random.  Je **fluit 1 keer** als de drie seconden overschreden zijn en niemand is gestart met lopen, je duidt dit ook ineens aan het op blad van de deelnemer. Als de poging wel is gelukt schrijft de deelnemer de naam achter de poging en duidt je aan dat deze gelukt is.  De renner heeft 1 joker. Als een poging mislukt mag je die 1 keer toch goedkeuren. | 1 |
| De cadet  Bodybuilder silhouet | De cadet moet elke keer als er een aantal keer gefloten wordt alles laten vallen waar deze mee bezig is (als deze anderen aan het helpen is) en het aantal keer pompen dat er gefloten is.  PAS OP: je mag niet maar 1 of 3 keer fluiten want dit is het signaal voor de renner.  Elke keer als dit lukt duid je dit aan op het blad van de deelnemer | 2 |
| De tochtleider  Schatkaart silhouet | De tochtleider krijgt een kompas en een wegbeschrijving aan de hand van het kompas. Deze zal de tocht leiden. Je hoeft je dus niet bezig te houden met de tochtleider, buiten als je ziet dat we echt compleet fout aan het lopen zijn. De tochtleider weet niet dat jij de tocht mee in het oog aan het houden bent. | 1 |

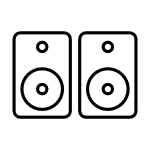
# De redactie

De redactie blijft op de locatie en communiceert via Whatsapp met de groep. De opdrachten van de redactie worden doorgestuurd via de gsm. Dus enkel personen die hun gsm nodig hebben kunnen deze mee hebben. De redactie houdt de wacht over de andere gsm’s.

Als redactie stuur je soms op random momenten een opdracht. De deelnemers hebben dan 5 minuten om de opdracht te voltooien, hou dus goed de tijd in de gaten.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **OPDRACHT + ICOON** | **UITLEG** | **Aantal personen** |
| De cameraman  Videocamera silhouet | De cameraman kan zijn gsm terug gaan halen bij de redactie, want deze zal opdrachten die naar de redactie moeten, moeten fotograferen, filmen en doorsturen. Enkel deze persoon mag dit doen!  Deze gaat op bepaalde momenten ook opdrachten doorgestuurd krijgen. Of moet op de juiste momenten opdrachten doorsturen. | 2 |
| De stager  Ezel silhouet | De redactie wil graag dat we in een mooie set zitten met OpTocht. Daarom krijgt de cameraman op random momenten schilderijen doorgestuurd (opzoeken op het internet en screen shotten). Deze schilderijen moeten door de groep nagedaan worden binnen de 5 minuten. De stager moet dit in goede banen leiden, want de cameraman moet zijn gsm goed in de gaten kunnen houden en op tijd andere opdrachten kunnen doorsturen. De cameraman trekt hier een foto van en stuurt deze naar de redactie.  Ze hebben hier 1 joker, als ze dus 1 keer te laat zijn telt de poging wel nog.  LET OP: het vijfde schilderij dat je doorstuurt MOET de schreeuw zijn, dit is een quizvraag bij een andere opdracht. | 1 |
| De grimeur  Oog met effen opvulling | Voor de grimeur stuur je op random momenten een lichaamsdeel dat geverfd moet worden + een naam van op je lijst naar de cameraman. Deze hebben dan 5 minuten de tijd om de juiste persoon te schminken (bv. neus + Nikita)  Als ze binnen de 5 minuten hier een foto van kunnen sturen is de opdracht geslaagd.  Hoe meer personen deze opdracht hebben hoe sneller het achter elkaar mag volgen, maar hou telkens de tijd goed in de gaten.  TIP: ja kan misschien op een blad schrijven om hoe laat je een opdracht hebt doorgestuurd en schrappen als deze gedaan of te laat was.  Deze heeft ook 1 joker | 2 |

# De muziekquizzer



Beste **muziekquizzer**,

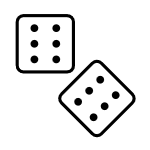
Tijdens OpTocht speelt er voortdurend muziek. Met jouw muziekkennis zal het dan ook geen probleem zijn om alle titels en uitvoerders van de nummers te kunnen raden. Tijdens dat een nummer bezig is ga je naar **de presentator** met je antwoord. Je mag het antwoord geven van het nummer dat bezig is of het nummer dat net is geweest. Ben je te laat, dan telt je antwoord niet meer. Je verzamelt de juiste nummers op dit blad, hou het dus goed bij je.

Gaat je muziekkennis toch niet zo breed? Geen zorgen je hebt 2 jokers die je tijdens OpTocht mag inzetten. Laat dit dan op tijd weten aan **de presentator.** Deze schrijft op je blad het juiste antwoord.

Heb je op het einde van de afspeellijst alle nummers? Dan kreeg je een letter om de bom te ontmantelen. Veel succes!!

1. ………………………………………………………………………………………………………….
2. ………………………………………………………………………………………………………….
3. ………………………………………………………………………………………………………….
4. ………………………………………………………………………………………………………….
5. ………………………………………………………………………………………………………….
6. ………………………………………………………………………………………………………….
7. ………………………………………………………………………………………………………….
8. ………………………………………………………………………………………………………….
9. ………………………………………………………………………………………………………….
10. ………………………………………………………………………………………………………….
11. ………………………………………………………………………………………………………….
12. ………………………………………………………………………………………………………….
13. ………………………………………………………………………………………………………….
14. ………………………………………………………………………………………………………….
15. ………………………………………………………………………………………………………….

# De allergrootste fan



Beste **allergrootste fan,**

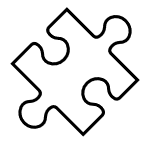
Als allergrootste fan van OpTocht ken je het spel door en door. Het zal voor jou dan ook niet moeilijk zijn om vragen over de quiz te beantwoorden. Je vult de antwoorden in op dit blad en laat deze voor OpTocht eindigt zien aan de **presentator.** Deze verbetert je antwoorden.

Heb je alle antwoorden gevonden? Dan krijg je een letter om de bom te ontmantelen. Lukt het maar niet om een vraag te vinden? Dan heb je twee jokers die je aan de **presentator** kan vragen. Vertel deze welke vraag niet lukt en deze wordt ingevuld op je blad.

Veel succes!

1. Welk liedje speelde er eerst tijdens OpTocht?
2. Wat is de eindbestemming van OpTocht?
3. Hoe noemt de persoon die raadsels en puzzels aan het oplossen is in de opdrachtbrief?
4. Hoe noemt de derde straat waar we zijn doorgelopen?
5. Het noemt het vijfde schilderij dat naar de cameraman en de stager is doorgestuurd?
6. Hoe noemen de rollen van de spelbegeleiders?
7. Welke personen zitten in de 3e match van cupido en wat is hun liefdesverhaal?
8. Hoe noemt het 10e raadsel dat moet worden opgelost?
9. Wie liep er als 8e een toertje rond de groep?
10. Hoe lang zit iedereen al in de KLJ? (verzamel alle namen hieronder met het aantal jaren)

# De zondagse puzzelaar



Beste **zondagse puzzelaar,**

Als zondagse puzzelaar ben je een expert in puzzels zoals sudoku’s, woordraadsels, binair, … . Ook op OpTocht houden we van relaxen. Met jou kennis is het dan ook geen probleem om deze puzzels op te lossen.

Elke keer als je een puzzel hebt opgelost ga je naar de **presentator.** Deze kijkt na of alles klopt en duidt een juiste puzzel hierop aan. Hou dit blad dus goed bij je. Is het puzzel toch iets te ver gegrepen? Dan heb je twee jokers. Laat aan de **presentator** weten voor welke puzzel je exact een joker wilt inzetten, en deze duidt dit aan op je blad.

Heb je op het einde van OpTocht alle puzzels opgelost, dan krijg je een letter om de bom te ontmantelen.

Veel succes!

Puzzel 1

Puzzel 2

Puzzel 3

Puzzel 4

Puzzel 5

Puzzel 6

Puzzel 7

Puzzel 8

Puzzel 9

Puzzel 10

# Cupido

Afbeelding met zwart, duisternis

Automatisch gegenereerde beschrijving

Beste **cupido,**

Op OpTocht houden de presentatoren van liefde, dat is goed voor onze kijkcijfers. Als cupido is het jouw expertiseveld om matches te maken tussen de deelnemers. Dit is niet zomaar een match er moet een liefdesverhaal achter zitten. Elk liefdesverhaal moet anders zijn.

Je presenteert deze matches aan de **wandelende reporter**. Geen enkele persoon mag 2 keer in een match zitten. Je moet iedereen gematcht hebben voor OpTocht eindigt. Je schrijft de matches op dit blad met hun liefdesverhaal. Waarom zijn ze zo een goede match. Als de **wandelende reporter** het hier mee eens is zal deze de match goedkeuren.

Is iedereen gematcht en heeft de wandelende reporter ze allemaal goedgekeurd? Dan krijg je een letter om de bom te ontmantelen. Veel succes!

Match 1:

Liefdeslink:

Match 2:

Liefdeslink:

Match 3:

Liefdeslink:

Match 4:

Liefdeslink:

Match 5:

Liefdeslink:

Match 6:

Liefdeslink:

Match 7:

Liefdeslink:

# De omgevingsbeschrijver

Afbeelding met zwart, duisternis

Automatisch gegenereerde beschrijving

Beste **omgevingsbeschrijver,**

De **wandelende reporter** heeft graag op het einde van OpTocht een mooi overzicht van waar we allemaal gewandeld hebben. Met jouw ervaring als omgevingsbeschrijver zal het dan ook geen probleem zijn om alle straatnamen te noteren die we doorwandelen.

Op het moment dat we een straat doorgaan moet je het antwoord geven aan de **wandelende reporter.** Je mag 1 straat vertraging hebben. Ben je te laat met je antwoord, dan telt deze niet meer. Is je kennis als omgevingsbeschrijver niet groot genoeg? Dan heb je twee jokers die je doorheen OpTocht mag inzetten. Je gaat dan naar de **wandelende reporter** en deze schrijft het antwoord op je blad.

Heb je op het einde van OpTocht alle straatnamen? Dan krijg je een letter om de bom te ontmantelen. Veel succes!

……………………………………………………………………………………………………………………

……………………………………………………………………………………………………………………

……………………………………………………………………………………………………………………

……………………………………………………………………………………………………………………

……………………………………………………………………………………………………………………

……………………………………………………………………………………………………………………

……………………………………………………………………………………………………………………

……………………………………………………………………………………………………………………

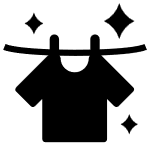
……………………………………………………………………………………………………………………

……………………………………………………………………………………………………………………

……………………………………………………………………………………………………………………

……………………………………………………………………………………………………………………

# De roddelaar



Beste **roddelaar,**

Als roddelaar hang je graag de vuile was van iedereen buiten, dat is goed voor onze kijkcijfers. Het is

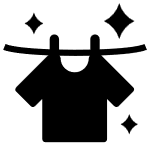
dan ook de bedoeling dat de je aan zowel **de reporter, de quizmaster en de stuntpersoon** 5

wasknijpers hangt tijdens de tocht zonder dat ze het door hebben. Pas als ze aankomen op de locatie

en ze hebben niks door is de opdracht geslaagd en krijg je een letter om de bom te ontmantelen.

Vinden ze tijdens OpTocht een wasknijper dan geven ze deze terug aan jou. Je hebt onbeperkte

kansen op de opdracht te doen slagen, veel succes!



# De fanatieke renner

Afbeelding met zwart, duisternis

Automatisch gegenereerde beschrijving

Beste **fanatieke renner,**

We houden van actie binnen OpTocht. Met jouw expertise als fanatieke renner zal het dan ook geen probleem zijn om iedereen te doen lopen. Je moet ervoor zorgen dat op elk fluitsignaal iemand een toertje rond HEEL de groep loopt. Er moet iemand binnen de 3 seconden beginnen lopen, maar er mogen geen 2 personen beginnen lopen.

Het fluitsignaal om te starten met lopen bestaat uit 3 fluiten. Vergis je niet met de andere fluitsignalen. Is er na 3 seconden niemand beginnen lopen, dan zal de **stuntpersoon** 1 keer fluiten en op je blad aanduiden dat deze poging mislukt is. Je hebt 1 joker. Als een poging mislukt is zal de **stuntpersoon** deze 1 keer toch goedkeuren.

Er mag niemand dubbel lopen. Op dit blad hou je bij wie er al gelopen heeft achter elke poging.

Poging 1:

Poging 2:

Poging 3:

Poging 4:

Poging 5:

Poging 6:

Poging 7:

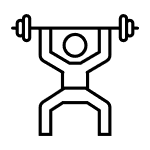
Poging 8:

Poging 9:

Poging 10:

Poging 11:

# De cadet



Beste **cadet,**

Als cadet ben je constant aan het trainen om in het leger te mogen. Daar helpen we je graag bij op OpTocht. Tijdens het spel zul je horen dat de **stuntpersoon** een aantal keer fluit. Je moet goed luisteren naar het aantal keer dat er gefloten wordt, wat dat aantal is ook het aantal keer dat je moet pompen.

Maar let op! Als er maar 1 keer of 3 keer gefloten wordt moet je helemaal niks doen.

Is je poging gelukt, dan ga je naar de **stuntpersoon**, deze duidt dit aan op je blad.

Lukt het om elke keer het juist aantal keer te pompen tijdens het spel? Dan krijg je een letter om de bom te ontmantelen. Veel succes!

Poging 1:

Poging 2:

Poging 3:

Poging 4:

Poging 5:

Poging 6:

Poging 7:

Poging 8:

Poging 9:

Poging 10:

Poging 11:

Poging 12:

# De tochtleider

Afbeelding met zwart, duisternis

Automatisch gegenereerde beschrijving

Beste **tochtleider,**

Zoals de naam van dit spelprogramma al zegt gaan we op tocht. Verzamel dus snel heel je team want je hebt maar 1 uur de tijd om deze tocht naar de eindbestemming te bewandelen. Lukt het om binnen de tijd aan te komen? Dan krijg je een letter om de bom te ontmantelen. Veel succes!

We starten aan het lokaal van KLJ *aanvullen*… *Je maakt zelf een route waarin je met windrichtingen, aantal graden (°) of meter (m) aangeeft in welke richting de tocht verloopt.*

Voorbeeld:

*We starten aan het lokaal van KLJ Wiekevorst. Je legt je legt je kompas in noordelijke richting en neemt het pad dat op 280° ligt.*

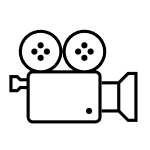
*Dit volg je voor zo’n 90 meter. Wanneer je op een splitsing komt neem je het pad dat op 50° ligt. Deze weg volg je tot je een weg tegenkomt die op 320° ligt. Deze twee punten liggen 350 meter uit elkaar.*

*Volg de weg voor 150 meter en neem het eerste pad dat naar het zuiden gaat.*

*Volg deze weg voor een halve kilometer en neem op de splitsing de weg die op 50° ligt. Volg deze weg noordoostelijk tot dit niet meer mogelijk is. Neem dan de weg die op 320° ligt.*

*Negeer de Wimpel en neem op de volgende splitsing de straat die in het noorden ligt. Over 450 meter bevinden jullie je op de eindbestemming van OPTOCHT.*

# De cameraman

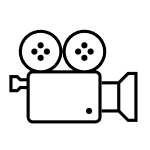


Beste **cameraman,**

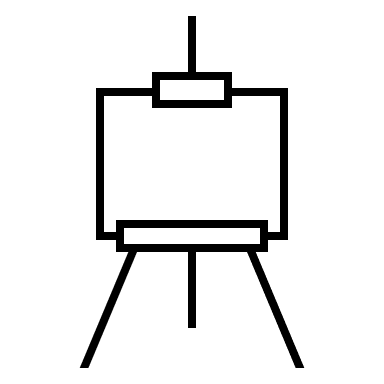
Als cameraman zorg je voor de mooie beelden van OpTocht. Dat betekent dat je dus je gsm mag terughalen bij de **redactie.** Jouw gsm mag enkel gebruikt worden voor opdrachten van de **redactie.** Hebben de wandelende reporter, de stuntpersoon of de presentator je betrapt op het gebruik van je gsm voor een andere opdracht, dan zal deze in beslag genomen worden.

Op je gsm krijg je opdrachten doorgestuurd van de **redactie.** Deze opdrachten zijn voor je helpers, de stager en de grimeur. Je geeft de opdracht dus zo snel mogelijk door want deze hebben maar 5 minuten om de opdracht uit te voeren. Heb jij binnen de vijf minuten de opdracht doorgestuurd naar de **redactie** en is deze goedgekeurd, dan is de opdracht geslaagd.

Lukt het om alle opdrachten te doen slagen? Dan krijg je een letter om de bom te ontmantelen. Veel succes!



# De stager

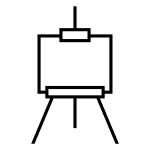


Beste **stager,**

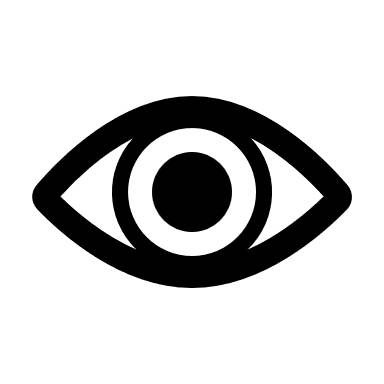
Op OpTocht wandelen we graag in een mooie filmachtergrond. Met jouw expertise als stager zal het dus niet moeilijk zijn om mooie achtergronden te realiseren.

De **cameraman** krijgt van de **redactie** schilderijen doorgestuurd op random momenten. Het is jouw taak als stager om dit schilderij met de groep zo goed mogelijk na te doen. Je krijgt hiervoor 5 minuten vanaf de cameraman het schilderij heeft aangekregen. Het is ook de cameraman die de foto naar de **redactie** zal sturen.

Zijn jullie op tijd en wordt de foto goedgekeurd door **de redactie** dan is de opdracht geslaagd. Lukt het niet binnen de tijd of is de foto te wazig, dan is deze niet geslaagd. Jullie hebben echter 1 joker, als 1 opdracht te laat of te wazig is zal de **redactie** dit door de vingers zien. Lukt het om alle schilderijen na te doen? Dan krijg je een letter om de bom te ontmantelen. Veel succes!



# De grimeur



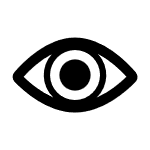
Beste **grimeur,**

Op OpTocht willen we graag dat iedereen er tiptop in orde uitziet. En daarom moet dus iedereen geschminkt worden.

De cameraman krijgt op random momenten opdrachten doorgestuurd. Hier zal een naam van een deelnemer instaan en een lichaamsdeel bv. neus. Het is jouw taak om zo snel mogelijk de neus van deze deelnemer te schminken en de cameraman de foto te laten doorsturen naar de **redactie.**

Je hebt hier 5 minuten de tijd voor vanaf dat de cameraman de opdracht aangekregen heeft. Ben je te laat of is het niet juist, dan is de opdracht niet geslaagd. Je hebt echter 1 joker. Dat betekent dat als 1 keer een opdracht niet lukt de **redactie** dit door de vingers zal zien.

Lukt het om iedereen op tijd en juist te schminken? Dan krijg je een letter om de bom te ontmantelen. Veel succes!



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Afbeelding met zwart, duisternis  Automatisch gegenereerde beschrijving | Afbeelding met zwart, duisternis  Automatisch gegenereerde beschrijving | Afbeelding met zwart, duisternis  Automatisch gegenereerde beschrijving |
| Afbeelding met zwart, duisternis  Automatisch gegenereerde beschrijving | Ezel silhouet | Afbeelding met zwart, duisternis  Automatisch gegenereerde beschrijving |
| Afbeelding met zwart, duisternis  Automatisch gegenereerde beschrijving | Afbeelding met zwart, duisternis  Automatisch gegenereerde beschrijving | Afbeelding met zwart, duisternis  Automatisch gegenereerde beschrijving |
| Afbeelding met zwart, duisternis  Automatisch gegenereerde beschrijving | Oog met effen opvulling | Afbeelding met zwart, duisternis  Automatisch gegenereerde beschrijving |