

FOP- EN INZICHTSPELEN

1. Blinddoek

Een vrijwilliger gaat even weg terwijl de anderen een kledingstuk afspreken. De vrijwilliger wordt geblinddoekt met een ander kledingstuk. Nu moet de vrijwilliger raden welk kledingstuk er was afgesproken, als het fout is moet hij het genoemde stuk uit doen. Na enkele keren neem je als kledingstuk de blinddoek en dan maar wachten op de reactie.

2. Blinde kippenboer

Enkele spelers mogen naar buiten gaan. Ze worden één voor één geblinddoekt binnen gelaten. Er wordt hun verteld dat ze een blinde boer zijn, die de kippen eten wil geven. Maar de kippen leggen eieren in hun ren en de voederbak ligt aan de overzijde. Ze moeten het lokaal proberen te doorkruisen zonder de eieren plat te lopen. Uiteindelijk liggen er geen eieren maar ze zullen heel behoedzaam door het lokaal gaan.

3. De zon komt op

De spelleider vraagt iedereen om goed te kijken en te luisteren, om daarna hem na te doen. Na dit zegt hij "klaar", staat recht, zegt "let op", terwijl zijn vinger opstekend gaat zitten. Hierop zegt hij "De zon gaat op in het oosten, stijgt en gaat onder in het westen" , ondertussen maakt hij hierbij gebaren. Dan is het de beurt aan de volgende speler die het fout zal doen. Want het begin, het "klaar" zeggen en rechtstaan, hoort er ook bij.

4. Eerste huwelijk

2 spelers gaan buiten. Aan de anderen wordt gevraagd van niets te zeggen, de 2 spelers zullen hun eerste huwelijksnacht uitbeelden. De 2 die buiten zijn weten echter van niets en worden bij het binnen komen, gevraagd van in het midden van de kring te gaan liggen. Meer uitleg geeft men niet.

5. Gekruist en ongekruist

Er worden 2 stokjes of andere langwerpige voorwerpen doorgegeven. Hierbij wordt telkens gezegd "ik krijg ze gekruist en geef ze ongekruist door". Met gekruist en ongekruist bedoelt men niet de wijze waarop de voorwerpen worden door gegeven maar wel de stand van de benen als de voorwerpen worden ontvangen door gegeven. Deze kern van het spel wordt echter niet uitgelegd en moeten de spelers zelf ontdekken, wie het spel kent houdt dit voor zich en corrigeert de anderen.

6. Geldtruc

Je kunt een muntstuk van onder naar boven uit een luciferdoosje laten kruipen zonder het muntstuk aan te raken. Wil je wat verdienen dient het geldstuk als inzet. Steek het muntstuk tussen het omhulsel en de achterkant van het schuifje. Door te kloppen met één vinger op de bovenkant (met de lange zijden verticaal) kruipt het stuk vanzelf naar boven. Geldstukken. Vraag een persoon volgende berekening in gedachte te maken. De leeftijd verdubbelen, 5 er bij tellen, vermenigvuldigen met 50 en het aantal muntstukken dat hij of zij bij heeft er bij tellen. Vraag de einduitslag. En tel er 250 van af. Je krijgt dan 3 of 4 cijfers. De laatste 2 zijn het aantal muntstukken, die er voor de leeftijd.

7. Génèrofi

De spelleider vertelt dat hij in het dorp Génèrofi (uitgesproken geen èr of ie) geweest is. Ze hebben daar bepaalde dingen wel en sommige niet. De spelleider zal dan zeggen "ze hebben er geen rammelaars en geen sigaren maar wel teevee's en bloemen. Wie niet in génèrofi was, moet het raadsel weten te ontdekken want Génèrofi is eigenlijk geen "r" of "i". Dit kan je ook met Génigéno, Padipado, medenofee, ...

8. Hoe laat

Inzichtspel. Twee stokjes worden gelegd volgens de wijzers van een uurwerk. De anderen moeten zeggen hoe laat het is, want het is wel geen gewoon uurwerk. Ze zullen missen want de positie van de stokjes heeft geen belang, alleen het aantal vingers waarmee je de stokjes vastneemt.

9. Kaart raden

Enkelen kennen het spel. 4 maal 4 kaarten worden open gelegd in een vierkant. Als de spelleider buiten is, duidt iemand een kaart aan door ze aan te raken. Dan komt de spelleider binnen en gaat met zijn handen over de kaarten en twijfelt. Na een tijd stilte zegt een andere die het spel kent "Als het nog 2 uur duurt, dan ben ik al lang weg" of dergelijke. Daarop vindt de spelleider de juiste kaart, want de 2 slaat op de kaart in de rij en uur op de 1de rij. Uren betekent de eerste rij, dagen de tweede, maanden de derde en jaren de vierde.

10. Kaarten raden

2 personen kennen het spel. 3 maal 3 kaarten openleggen in een vierkant. Een gaat even weg of draait zich om. Iemand duidt de kaart aan. De ene gaat nu de kaart vinden doordat zijn medeplichtige zijn drankje op zijn bierkaartje zet, in de positie van de aangeduide kaart vb in de rechter bovenhoek.

11. Stoelen rieken

Fopspel dat door 2 personen moet gekend zijn. Er staan 3 stoelen naast elkaar opgesteld. Iemand die het spel kent zegt dat hij of zij kan rieken op welke stoel iemand is gaan zitten, hij of zij gaat een eindje weg staan en kijkt de andere kant op. Een vrijwilliger mag even op een van de stoelen gaan zitten. De andere die het spel kent roept de eerste terug met 1, 2 of 3 woorden vb: Kom maar, Andre = 3, respectievelijk met stoel 1, 2 of 3 (op voorhand afgesproken). De eerste besnuffelt de stoelen en eventueel de vrijwilliger maar weet dus al op voorhand welke stoel het is.

12. Storm

Er staat een diep, best onbreekbaar, bord met water gevuld. Op de rand tegenover elkaar drijven 2 lucifers, de zeilboten. 2 spelers worden gevraagd of ze een zeilwedstrijd willen doen. Winnaar is degene die in 5 maal blazen de eigen lucifer het verst aan de overzijde krijgt. 1 wordt uitgeroepen tot winnaar en kan uitgedaagd worden door een andere. Na enkele wedstrijden komen we tot de essentie van het spel. De spelleider roept plots "storm op zee" en slaat daarbij het zijn platte hand in het bord. De reactie van de 2 rivalen is waarschijnlijk veel te laat om er niet nat vanaf te komen.

13. Zieke koe

Het spel zieke koe wordt aangekondigd, er mogen 2 vrijwilligers naar buiten gaan. Aan de vrijwilligers die om beurt binnen komen zal gezegd worden: "Er is hier een zieke koe, jij moet ze zoeken. Tel tot drie, dan loeien we allemaal. Je krijgt drie kansen om te raden wie de zieke is". Dit gebeurt dan ook maar er was geen zieke koe aangeduid dus raadt hij fout. Er werd ook al van voor de eerste speler binnen kwam, afgesproken dat als de tweede speler binnen is, de derde kans iedereen zwijgt. De speler die daarnet binnen kwam, kent deze afspraak niet en zal dus alleen loeien, die speler is dus de enige gefopte zieke koe.