

Vorbereidingsfiche: kwispels

- LEEFTIJD: vanaf 10 jaar
 - AANTAL SPELERS: 2 of meer spelers
 - DUUR: 10 à 15 min. per kwispel
 - AANTAL GROEPEN: 1 groep
 - SOORT: raadspel
 - INTENSITEIT: rustig
-

BESCHRIJVING:

Een kwispel is een raadsel in spelvorm, waarbij een spelleider een situatie onvolledig beschrijft en de overige spelers door het stellen van enkel ja/nee vragen moeten ontdekken wat de complete situatie is.

De spelleider mag alleen antwoorden met: ja, nee, weet ik niet, irrelevant en niet van toepassing.

- Weet ik niet mag enkel gezegd worden als de vraag wel relevant is, maar de spelleider het antwoord niet weet („Was de gevangen vis een snoek?” - als de spelleider niet weet of snoeken groot genoeg worden om dit ongeluk te veroorzaken.).
- Irrelevant mag enkel gezegd worden als het antwoord geen deel van de plot uitmaakt („Is de broek van de man in de telefooncel zwart”).
- Niet van toepassing mag enkel gezegd worden als de vraag een onjuiste vooronderstelling bevat („Kende de het slachtoffer in de telefooncel zijn moordenaar?”)

Het spel kan in rondes (waarbij de anderen om de beurt een vraag mogen stellen) of informeel (waarbij iedereen die een idee heeft een vraag mag stellen) gespeeld worden.

Enkele voorbeelden:

Kwispel: Er ligt een man dood in een telefooncel.

Oplossing: De man had net een enorme vis gevangen, en meteen een vriend gebeld om zijn verhaal kwijt te kunnen. Al bellend spreidde hij zijn armen om de grootte van de vis uit te beelden, sloeg door de ruiten van de telefooncel, liep slagaderlijke bloedingen op en stierf.

Kwispel: Een man zit in een trein en pleegt zelfmoord. Als hij in een rokerscoupé had gezeten zou hij nog geleefd hebben.

Antwoord: De man was op weg terug naar huis, net ontslagen uit het ziekenhuis waar hij van blindheid was genezen. Toen de trein door een tunnel reed meende hij dat de operatie alsnog mislukt was, en pleegde zelfmoord. In een rokerscoupé zou hij de gloeiende puntjes van de sigaren en sigaretten gezien hebben, en hebben begrepen dat hij niet blind was.

Kwispel: Een man gaat elke dag naar zijn werk op de twaalfde verdieping van een groot kantoorgebouw. Beneden neemt hij de lift tot de zesde verdieping en de rest loopt hij. Behalve wanneer er andere mensen in de lift staan of wanneer het regent. Dan neemt hij de lift tot de twaalfde verdieping. Hij gaat altijd geheel met de lift naar beneden. Waarom dit raar gedrag?

Antwoord: Het is een heel klein mannetje. Hij kan met zijn vinger net tot het knopje van de zesde verdieping reiken. Als er andere mensen in de lift staan, vraagt hij of iemand voor hem op de hogere knop naar de twaalfde wil drukken en als het regent heeft hij een paraplu bij zich waarmee hij wel bij de hogere knoppen kan.

Kwispel: Een man stapt een exotisch restaurant binnen en bestelt een broodje albatros. Hij neemt een hap en pleegt zelfmoord.

Oplossing: Jaren geleden had de man een tijd met andere schipbreukelingen op een verder onbewoond eiland gezeten. De kapitein had hen daar „albatrosvlees” te eten gegeven - in werkelijkheid mensenvlees van de overledenen. Met de opening van het exotische restaurant heeft de man eindelijk de gelegenheid zijn twijfel te testen, en bij de eerste hap blijkt duidelijk dat wat hij indertijd had gegeten geen albatrosvlees was geweest. Met de wetenschap een kannibaal te zijn kan hij niet leven, en dus pleegt hij zelfmoord.

MATERIAAL:

Een paar leuke kwispels.

- ➔ Het internet bevat uitgebreide collecties quistels en kwispels.
- ➔ Je kan ook het spel 'Black stories' aankopen dat 50 duistere kwispels bevat.