Pflöckle

Le célèbre "Werwölfle" a été réinterprété et placé dans le contexte des jeunes.

Pflöcklä

Introduction :

En tant que Jungschi.büli, nous avons été confrontés au fait que certains des plus jeunes enfants avaient fait de mauvaises expériences avec le jeu "Werwölfle", très apprécié. Cela s'est traduit par des nuits blanches et des cauchemars. C'est pourquoi nous avons revu notre position vis-à-vis de ce jeu et sommes arrivés à la conclusion qu'en plus de ces expériences, nous avions tout simplement occulté le côté spirituel de ce jeu. Les créatures mythiques telles que les loups-garous, qui ont bien une origine démoniaque, ou la sorcière, qui a un rôle positif dans le jeu mais qui, dans la vie réelle, s'appuie sur des forces démoniaques pour pratiquer une magie noire, ont une influence sur le jeu. C'est pourquoi nous avons pris le principe du jeu au sein de notre groupe de jeunes, supprimé les choses inutiles et donné un nouveau nom à tous les rôles. L'objectif est que nos enfants et nous, en tant que responsables, puissions toujours prendre plaisir à ce jeu, mais que le cadre se déroule dans un contexte spirituel que nous pouvons défendre. Nous appelons ce jeu "Pflöckle".

Principe du jeu :

Le principe du jeu est assez proche de celui du "Werwölfle". L'histoire ne pourrait cependant pas être plus différente.

La troupe de jeunes XY est en route pour le camp. Ils se réjouissent de passer du temps ensemble, d'avoir de bonnes discussions et beaucoup d'action. Tous les participants ont leur propre bivouac. Mais la joie ne dure pas longtemps, dès la première nuit, il est clair que certains participants au camp ont plus de plaisir à démonter la tente qu'à participer au camp lui-même. Le groupe de jeunes XY doit trouver les fauteurs de troubles et les renvoyer chez eux. L'objectif du jeu pour tous les jeunes gens normaux est de renvoyer tous les fauteurs de troubles chez eux et de gagner ainsi la partie. L'objectif des "piqueurs", c'est ainsi que nous appelons les fauteurs de troubles parce qu'ils plantent des piquets dans les tentes (= retirer les piquets du sol pour que leur tente s'écroule). Chaque matin, il y a un vote pour déterminer qui doit quitter le camp et être renvoyé chez lui.

Préparation du jeu :

- Raconter l'histoire

- Expliquer les rôles
- Fermer les yeux
- Les rôles sont distribués par le meneur de jeu (taper du doigt ou cartes à jouer)

Déroulement de la nuit / Début du jeu :

- (au 1er tour, tous les rôles se réveillent 1x, afin que le meneur de jeu ait une vue d'ensemble)
- "Maman" désigne 2 "meilleurs amis" & "la sage-femme" identifie les "jumeaux"
- Le somnambule choisit son bivouac, où il passera la nuit.
- Esri désigne une personne qui doit faire la vaisselle (celle-ci ne doit pas intervenir pendant l'accusation)
- Les piquets choisissent le bivouac qu'ils veulent piqueter
- La garde de nuit décide si elle veut intervenir (reconstruire la tente ou planter un autre piquet)

Déroulement de la journée :

- Les événements sont révélés par le meneur de jeu.
- Les fonctions spéciales sont exécutées :
  - L'animateur:trice ramène quelqu'un à la maison
  - Des jumeaux sont confondus
  - Les meilleurs amis partent ensemble
  - Le campeur a encore une tente intérieure (donc une "2e vie")
  - Attention aux somnambules !
- L'assemblée a ensuite lieu.
- 1 personne a été désignée par Esri pour faire la vaisselle et doit donc se taire, ne peut pas se défendre, ne peut pas déposer d'accusation ni voter.
- accuser 3 à 4 personnes suspectées d'avoir fait du labourage pendant la nuit.
- La majorité décide qui rentre chez lui. (Attention : chef principal !)
- Ensuite, tous ceux qui sont encore dans le camp se rendorment et une nouvelle nuit commence (voir le déroulement de la nuit à partir du somnambule).

Fin du jeu :

Lorsque tous les "pieux" ont été renvoyés chez eux ou qu'il ne reste plus de JS.

Rôles

Les cartes de rôles sont disponibles en téléchargement.

Piqueur (anciennement loup-garou)

Chaque nuit, ils "piquettent" le bivouac d'un JS-ler.

JS-Ler (anc. villageois:in)

Personne participant au camp, n'a pas d'autre fonction particulière. Objectif : renvoyer tous les piquets à la maison.

Chef principal:in (ancien maire:in)

Dispose d'une deuxième voix en cas d'égalité pendant le vote. En plus : peut envoyer quelqu'un directement à la maison après le 3e tour. Le rôle est transmis à quelqu'un d'autre lors du retour à la maison.

Chef(fe) (ancien(ne) chasseur(se))
Peut, s'il/elle doit partir pendant la nuit, également renvoyer quelqu'un chez lui/elle.

Garde de nuit (ex-sorcière)
A la possibilité, une fois par match, d'empêcher le "piquetage" d'un bivouac et, une fois, de "piqueter" quelqu'un lui-même.

Mami (anciennement Cupidon)
Désigne deux meilleurs amis (BFF). Quand 1 BFF rentre à la maison, l'autre personne y va aussi. Elles ne peuvent pas se passer l'une de l'autre.

Sage-femme
Désigne deux jumeaux dont les tentes sont échangées pendant la nuit. Si l'un doit rentrer chez lui (uniquement la nuit !), il/elle est confondu(e) avec l'autre.

ESRI (nouveau)
Chaque nuit, l'ESRI désigne quelqu'un qui devra faire la vaisselle le lendemain. Cette personne ne peut pas participer au vote et ne peut rien dire pendant une journée. Chaque nuit, une nouvelle personne est désignée pour faire la vaisselle.

Campeur:in (anciennement arbre)
A un bivouac amélioré avec une tente extérieure et intérieure. A une deuxième vie si sa tente est "piquetée" pendant la nuit. Si on le renvoie chez lui le lendemain, il/elle doit quand même partir.

Somnambule:in (anciennement pèlerin)
Choisit chaque nuit un bivouac dans lequel il/elle dort. Si sa propre tente est "plantée" pendant la nuit, il ne se passe rien. Mais si le bivouac choisi est "planté", la personne rentre chez elle avec le/la propriétaire du bivouac. Le jour, le rôle n'a aucune influence.

Moustache (anciennement champignon)
Doit soutenir la première accusation, qui a lieu pendant le premier vote, et s'y engager ensuite chaque jour suivant. La procédure se termine lorsque la personne accusée est renvoyée chez elle.

Spielanleitung und Karten

Sources

Image : BESJ

Le jeu : Marché aux idées Week-end de l'équipe BESJ