BEKÜLDŐ
BESJ Jungschi

ON
2024.04.03

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Pflöckle



A jól ismert "Werwölfle"-t újraértelmezték és az ifjúsági kórusok kontextusába helyezték.

Ploughshares

Bevezetés:

Jungschi.büli-ként szembesültünk azzal a ténnyel, hogy néhány kisebb gyermeknek rossz tapasztalatai voltak az egyre népszerűbb "Werwölfle" játékkal. Ez álmatlan éjszakákhoz és rémálmokhoz vezetett. Emiatt felülvizsgáltuk a játékhoz való hozzáállásunkat, és arra a következtetésre jutottunk, hogy az ilyen tapasztalatok mellett egyszerűen figyelmen kívül hagytuk a játék lelki oldalát. Az olyan mitikus lények, mint a vérfarkasok, amelyek valóban démoni eredetűek, vagy a boszorkány, aki pozitív szerepet játszik a játékban, de a való életben sötét mágiával démoni erőkre támaszkodik, meghatározóak a játék számára. Ezért az ifjúsági csoportunkon belül a játékelvet vettük, a felesleges dolgokat töröltük, és minden szerepet átneveztünk és újraértelmeztünk. Ennek az a célja, hogy a gyerekeink és mi, mint vezetők továbbra is élvezhessük ezt a játékot, de egy olyan spirituális környezetben játszódjon, amit képviselni tudunk. A játékot "Pflöckle"-nek nevezzük.

A játék elve:

A játék elve nagyjából 1:1-ben megegyezik a "Werwölfle" játék elvével. A történetmesélés azonban nem is lehetne különbözőbb.

Az XY ifjúsági csoport táborba tart. Alig várják, hogy együtt töltsék az időt, jó beszélgetéseket és sok akciót folytassanak. Minden résztvevőnek saját bivakja van. Az öröm azonban nem tart sokáig, hiszen már az első este kiderül, hogy vannak a táborban olyanok, akiket jobban érdekel a sátor lebontása, mint maga a tábor. Az XY ifjúsági csoportra hárul a feladat, hogy megtalálja a bajkeverőket és hazaküldje őket. A játék célja minden normális ifjúsági vezető számára az, hogy az összes bajkeverőt hazaküldje, és így megnyerje a játékot. A "cövekek" célja, ahogy a bajkeverőket nevezzük, mert ők cövekelik a sátrakat (= cövekeket húznak ki a földből, hogy a sátruk összedőljön). Minden reggel szavazással döntik el, hogy kinek kell elhagynia a tábort és hazaküldik.

A játék előkészítése:

- Elmondani a történetet
- A szerepek magyarázata
- Csukjátok be a szemeteket

- A szerepeket a játékvezető osztja ki (sztepp vagy játékkártya)

Eljárás az éjszaka folyamán / a játék kezdete:

- (az 1. fordulóban minden szerep egyszer felébred, hogy a játékvezetőnek legyen áttekintése)
- a "mama" kiválaszt 2 "legjobb barátot" és a "bába" azonosítja az "ikreket"
- Az alvajáró kiválasztja a bivakját, ahol az éjszakát tölti.
- Esri kiválaszt egy személyt, akinek el kell mosogatnia (ez a személy nem beszélhet a vádaskodás alatt)
- A téeszek kiválasztják a bivakot, amelyet tétre akarnak tenni
- Az éjszakai őrség eldönti, hogy beavatkozik-e (újjáépíti a sátrat vagy felállít egy másik sátrat)

Napközbeni eljárás:

- Az eseményeket a játékmester tárja fel.
- Különleges funkciókat hajtanak végre:
  - A vezető hazavisz valakit
  - Az ikreket összekeverik
  - A legjobb barátok együtt mennek
  - A táborozónak még mindig van belső sátra (ezért "2. élet")
  - Vigyázzatok az alvajárókkal!
- Ezután kerül sor a gyülekezésre.
- 1 személyt az Esri kijelölt a mosogatásra, ezért csendben kell maradnia, nem védekezhet, nem emelhet vádat és nem szavazhat.
- vádoljanak meg 3-4 embert, akiket azzal gyanúsítanak, hogy az éjszaka folyamán pegazáltak.
- Többség dönt, hogy ki megy haza. (Figyelem: fő vezető!)
- Ezután mindenki, aki még a táborban van, visszamegy aludni, és kezdődik egy új éjszaka (lásd az alvajárás utáni éjszaka menetét).

A játék vége:

Amikor az összes "tétet" hazaküldték, vagy már nincs több JS játékos.

Szerepek

A szerepkártyák letölthetők.

Karó (korábbi vérfarkas)
Minden éjjel "karóba húzzák" egy JS-Ler bivakját.

JS-Ler (volt falusi)
A táborban résztvevő személy, más különleges funkciója nincs. Cél: Az összes cövek hazaküldése.

Fő vezető (volt polgármester)
Szavazategyenlőség esetén a szavazás során második szavazattal rendelkezik. Kiegészítés: A 3. forduló után közvetlenül hazaküldhet valakit. Szerepét hazamenetelkor átadja másnak.

Vezető (volt vadász)
Szintén hazaküldhet valakit, ha az éjszaka folyamán távoznia kell.

Éjjeli őr (volt boszorkány)
Játékonként egyszer képes megakadályozni, hogy egy bivakot "lefüleljenek", és egyszer maga is "lefülelhet" valakit.

Múmia (korábban Ámor)
Meghatároz két legjobb barátot (BFF). Amikor 1 BFF hazamegy, a másik személy is hazamegy. Nem tudnak meglenni egymás nélkül.

Bába

Két ikerpárt határoz meg, akiknek a sátrait éjszaka felcserélik. Ha az egyiknek haza kell mennie (csak éjszaka!), akkor összekeveredik a másikkal.

ESRI (új)
Az ESRI minden este kiválaszt valakit, akinek másnap mosogatnia kell. Ez a személy nem vehet részt a szavazásban, és nem mondhat semmit aznap. Minden este új személyt jelölnek ki a mosogatásra.

Camper:in (korábbi fa)
Van egy továbbfejlesztett bivakja külső és belső sátorral. Második élete van, ha a sátrát az éjszaka folyamán "felszögelik". Ha másnap hazaküldik, akkor mindenképpen el kell mennie.

Alvajáró (korábbi zarándok)
Minden éjjel kiválaszt egy bivakot, amelyben alszik. Ha a saját sátrát az éjszaka folyamán "felakasztják", nem történik semmi. Ha azonban a kiválasztott bivakot "felszúrják", a személy a bivak tulajdonosával együtt hazamegy. A szerepnek nincs hatása a nap folyamán.

Schnurri (korábbi gomba)
Támogatnia kell az első vádat, ami az első szavazás során történik, majd minden további napon támogatnia kell. Az akció akkor ér véget, amikor a vádlottat hazaküldték.

Források
Kép: BESJ

Játék: Ötletpiac BESJ Team Weekend

Weitere Informationen

Kategóriák
Játékok és foglalkozások

Címkék
Vérfarkas
Ifjúsági csoport
Szerepjáték
Csoportkörbeli mérkőzés
Játék

Kor
8–12 évesek
13–16 évesek

A résztvevők száma
1–20
20–30
30 – 100

Biblia
Ez az információ hiányzik.

Időtartam
Legfeljebb 1 óra
1–2 óra

Anyag
Nincs

Fájl letöltés
Fájl letöltés elérhető

KI Generierter Inhalt
Tartalom
Kategóriák
Címkék
Kor
A résztvevők száma
Biblia
Időtartam
Anyag

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/hu/wiki/art/pflockle