SUBMITTED BY
BESJ Jungschi

ON
03.04.2024

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Pflöckle



Pazīstamā "Werwölfle" tika interpretēta no jauna un ievietota jauniešu koru kontekstā.

Ploughshares

Ievads:

Mēs kā Jungschi.büli saskārāmies ar to, ka dažiem jaunākiem bērniem bija slikta pieredze ar vienmēr populāro spēli "Werwölfle". Tas izraisīja bezmiega naktis un nakts murgus. Šī iemesla dēļ mēs pārskatījām savu attieksmi pret šo spēli un nonācām pie secinājuma, ka papildus šiem pārdzīvojumiem mēs vienkārši esam ignorējuši šīs spēles garīgo pusi. Mītiskās būtnes, piemēram, vilkači, kuriem patiešām ir dēmoniska izcelsme, vai ragana, kurai spēlē ir pozitīva loma, bet reālajā dzīvē tā paļaujas uz dēmoniskiem spēkiem, izmantojot tumšo maģiju, ir spēles veidotāji. Tāpēc mēs savā jauniešu grupā esam ņēmuši spēles principu, svītrojuši nevajadzīgās lietas, pārdēvējuši un pārinterpretējuši visas lomas. Tā mērķis ir nodrošināt, lai mūsu bērni un mēs kā vadītāji joprojām varētu izbaudīt šo spēli, bet lai tā notiktu garīgā vidē, kuru mēs varam pārstāvēt. Šo spēli mēs saucam par "Pflöckle".

Spēles princips:

Spēles princips ir diezgan līdzīgs "Werwölfle" spēles principam (1:1). Tomēr stāstījums nevarētu būt atšķirīgāks.

Jauniešu grupa XY ir ceļā uz nometni. Viņi ar nepacietību gaida kopā pavadītu laiku, labas sarunas un daudz darbības. Visiem dalībniekiem ir savs bivaks. Taču prieks nav ilgs, jo jau pirmajā naktī kļūst skaidrs, ka nometnē ir cilvēki, kurus vairāk interesē telts nojaukšana nekā pati nometne. Jauniešu grupai XY ir uzdevums atrast nemiera cēlājus un nosūtīt viņus mājās. Visu parasto jauniešu vadītāju spēles mērķis ir aizsūtīt visus nemiera cēlājus mājās un tādējādi uzvarēt spēlē. Mērķis "naglu", kā mēs saucam nemiera cēlājus, jo viņi piesprauž teltis (= izrauj naglas no zemes, lai viņu telts sabruktu). Katru rītu notiek balsojums, kurā tiek noteikts, kuram ir jāpamet nometne un kurš tiek nosūtīts mājās.

Spēles sagatavošana:

- Stāstīt stāstu
- Izskaidrojiet lomas
- Aizvērt acis
- Spēles vadītājs sadala lomas (ar krāna vai spēļu kartēm)

Procedūra nakts laikā / spēles sākumā:

- (1. kārtā visas lomas pamostas vienu reizi, lai spēles vadītājam būtu pārskats)
- "Mamma" izvēlas 2 "labākos draugus" un "vecmāte" nosaka "dvīņus"
- Lācītis izvēlas savu bivaku, kurā viņš pavadīs nakti.
- "Esri" izvēlas personu, kurai būs jāmazgā trauki (šī persona nedrīkst runāt apsūdzības laikā)
- Stāvētāji izvēlas bivaku, kurā viņi vēlas stāvēt
- Nakts sardze izlemj, vai iejaukties (pārbūvēt telti vai uzcelt citu telti)

Procedūra dienas laikā:

- Notikumus atklāj spēles vadītājs.
- Tiek veiktas īpašas funkcijas:
  - Līderis ved kādu uz mājām
  - Tiek sajaukti dvīņi
  - Labākie draugi iet kopā
  - Nometnes dalībniekam joprojām ir iekšējā telts (tātad "otrā dzīve")
  - Uzmanieties no lunčikiem!
- Pēc tam notiek sapulce.
- esri ir iecēlis 1 personu, lai tā mazgātos, tāpēc tai ir jābūt klusai, tā nedrīkst aizstāvēties, izvirzīt apsūdzības vai balsot.
- apsūdz 3-4 cilvēkus, kuri tiek turēti aizdomās par nakts laikā veikto pīgošanu.
- Vairākums nolemj, kurš dosies mājās. (Uzmanību: galvenais vadītājs!)
- Pēc tam visi, kas vēl atrodas nometnē, dodas atpakaļ gulēt, un sākas jauna nakts (skat. procedūru par nakti pēc gulēšanas).

Spēles beigas:

Kad visi "pegi" ir aizsūtīti mājās vai nav palikuši vairs JS spēlētāji.

Lomas

Lomu kartes ir pieejamas lejupielādei.

Kols (bijušais vilkacis)
Katru nakti viņi "uzmana" JS-Ler bivaku.

JS-Ler (bijušais laucinieks)
Persona, kas piedalās nometnē, tai nav citu īpašu funkciju. Mērķis: aizsūtīt visus nagus uz mājām.

Galvenais vadītājs (bijušais mērs)
Ir otrais balsstiesīgais, ja balsošanas laikā balsis sadalās vienādi. Papildu: var kādu nosūtīt mājās uzreiz pēc 3. kārtas. Loma tiek nodota kādam citam, kad viņš dodas mājās.

Vadītājs (bijušais mednieks)
Var kādu nosūtīt mājās arī tad, ja viņam/viņai nakts laikā ir jāatstāj.

Nakts sardze (bijusī ragana)
Spēj vienu reizi spēlē nepieļaut bivaku "piespiešanu" un vienu reizi pats kādu "piespiest".

Mūmija (bijusī Amorā)
Nosaka divus labākos draugus (BFF). Kad 1 BFF dodas mājās, arī otra persona dodas mājās. Viņi nevar iztikt viens bez otra.

Vecmāte
Nosaka divus dvīņus, kuru teltis naktī tiek apmainītas. Ja vienam ir jādodas mājās (tikai naktī!), viņš/viņa tiek sajaukts/-a ar otru.

ESRI (jauns)

Katru nakti ESRI izvēlas kādu, kuram nākamajā dienā jāmazgā veļa. Šī persona nevar piedalīties balsošanā un tai nav ļauts teikt nekādus komentārus par šo dienu. Katru vakaru trauku mazgāšanai tiek izraudzīta jauna persona.

Camper:in (bijušais koks)
Ir uzlabots bivaks ar ārējo un iekšējo telti. Viņam ir otrā dzīve, ja nakts laikā viņa telts tiek "piesegta". Ja nākamajā dienā viņš/viņa tiek nosūtīts/-a mājās, viņam/viņai tik un tā ir jāizbrauc.

Lācis (bijušais svētceļnieks)
Katru nakti izvēlas bivaku, kurā viņš/viņa guļ. Ja viņa/viņas telts nakts laikā tiek "uzcelta", nekas nenotiek. Tomēr, ja izvēlētais bivaks tiek "uzcelts", persona dodas mājās kopā ar bivaka īpašnieku. Dienas laikā šai lomai nav nekādas ietekmes.

Schnurri (bijusī sēne)
Jāatbalsta pirmā apsūdzība, kas notiek pirmā balsojuma laikā, un jāatbalsta katru nākamo dienu. Darbība beidzas, kad apsūdzētā persona ir nosūtīta mājās.

Avoti
Attēls: BESJ

Spēle: Ideju tirgus BESJ komandas nedēļas nogale

Weitere Informationen

Kategorijas
Spēles un nodarbības

Tags
Vilkacis
Jauniešu grupa
Lomu spēle
Grupu turnīra spēle
Spēle

Vecums
8–12 gadi
13–16 gadi

Dalībnieku skaits
1–20
20–30
30 – 100

Bībele
Šī informācija nav pieejama.

Ilgums
Līdz 1 stundai
1–2 stundas

Materiāls
Nav

Failu lejupielāde
Pieejama failu lejupielāde

KI Generierter Inhalt
Saturs
Kategorijas
Tags
Vecums
Dalībnieku skaits
Bībele
Ilgums
Materiāls

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