INGEDIEND DOOR
BESJ Jungschi

ON
03-04-2024

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Pflöckle



De bekende "Werwölfle" is opnieuw geïnterpreteerd en in de context van jongerenkoren geplaatst.

Ploegscharen

Inleiding:

Als Jungschi.büli werden we geconfronteerd met het feit dat sommige van de jongere kinderen slechte ervaringen hadden met het altijd populaire spel "Werwölfle". Dit leidde tot slapeloze nachten en nachtmerries. Daarom hebben we onze houding ten opzichte van dit spel herzien en zijn we tot de conclusie gekomen dat we, naast deze ervaringen, de spirituele kant van dit spel gewoonweg hebben genegeerd. Mythische wezens, zoals weerwolven, die een demonische oorsprong hebben, of de heks, die een positieve rol heeft in het spel, maar in het echte leven vertrouwt op demonische krachten met duistere magie, zijn vormend voor het spel. Daarom hebben we binnen onze jeugdgroep het spelprincipe genomen, overbodige dingen geschrapt en alle rollen een andere naam gegeven en opnieuw geïnterpreteerd. Het doel hiervan is om ervoor te zorgen dat onze kinderen en wij als leiders nog steeds van dit spel kunnen genieten, maar dat het zich afspeelt in een geestelijke omgeving die wij kunnen vertegenwoordigen. We noemen het spel "Pflöckle".

Spelprincipe:

Het spelprincipe is vrijwel 1:1 met dat van "Werwölfle". Het verhaal is echter heel anders.

Jeugdgroep XY is op weg naar kamp. Ze kijken ernaar uit om tijd met elkaar door te brengen, goede gesprekken te voeren en veel actie te ondernemen. Alle deelnemers hebben hun eigen bivak. Maar de vreugde duurt niet lang, want tijdens de eerste nacht wordt duidelijk dat er mensen in het kamp zijn die meer geïnteresseerd zijn in het afbreken van de tent dan in het kamp zelf. Jeugdgroep XY staat voor de taak om de herrieschoppers op te sporen en naar huis te sturen. Het doel van het spel voor alle normale jeugdleiders is om alle herrieschoppers naar huis te sturen en zo het spel te winnen. Het doel van de "haringen", zoals we de herrieschoppers noemen omdat ze de tenten vastpinnen (= haringen uit de grond trekken zodat hun tent instort). Elke ochtend wordt er gestemd om te beslissen wie het kamp moet verlaten en naar huis wordt gestuurd.

Spelvoorbereiding:

- Vertel het verhaal
- Rollen uitleggen

- Ogen sluiten
- Rollen worden verdeeld door de spelleider (tik of speelkaarten)

Procedure tijdens de nacht / start van het spel:

- (in de 1e ronde worden alle rollen één keer wakker zodat de spelleider overzicht heeft)
- "Mama" kiest 2 "beste vriendinnen" & "vroedvrouw" identificeert de "tweeling"
- Slaapwandelaar kiest zijn bivak, waar hij de nacht doorbrengt.
- Esri kiest een persoon die de afwas moet doen (deze persoon mag niet spreken tijdens de beschuldiging)
- Staken kiezen het bivak dat ze willen staken
- De nachtwacht beslist of ze willen ingrijpen (tent herbouwen of een andere tent opzetten)

Procedure overdag:

- Gebeurtenissen worden onthuld door de spelleider.
- Speciale functies worden uitgevoerd:
  - Leider neemt iemand mee naar huis
  - Tweelingen worden door elkaar gehaald
  - Beste vrienden gaan samen
  - Camper heeft nog een binnentent (dus een "2e leven")
  - Kijk uit voor slaapwandelaars!
- Daarna vindt de opbouw plaats.
- 1 persoon is door Esri aangewezen om af te wassen en moet dus stil zijn, mag zich niet verdedigen, geen aanklacht indienen of stemmen.
- beschuldig 3-4 mensen die ervan verdacht worden 's nachts te hebben gepind.
- De meerderheid beslist wie er naar huis gaat. (Let op: hoofdleider!)
- Daarna gaat iedereen die nog in het kamp is weer slapen en begint een nieuwe nacht (zie procedure voor de nacht na het slaapwandelen).

Einde van het spel:

Als alle "staken" naar huis zijn gestuurd of als er geen JS-spelers meer over zijn.

Rollen

De rollenkaarten zijn beschikbaar om te downloaden.

Inzetten (voormalig Weerwolf)
Elke nacht "staken" ze het bivak van een JS-Ler.

JS-Ler (voormalig dorpeling)
Persoon die deelneemt aan het kamp, heeft verder geen speciale functie. Doel: Alle haringen naar huis sturen.

Hoofdleider (voormalige burgemeester)
Heeft een tweede stem bij staking van stemmen. Extra: kan direct na de 3e ronde iemand naar huis sturen. Rol wordt overgedragen aan iemand anders wanneer deze naar huis gaat.

Leider (voormalig jager)
Kan ook iemand naar huis sturen als hij/zij tijdens de nacht weg moet.

Nachtwacht (voormalige heks)
Kan één keer per spel voorkomen dat een bivak wordt "gepind" en kan zelf één keer iemand "pinnen".

Mummie (voorheen Cupido)
Bepaalt twee beste vrienden (BFF). Als 1 BFF naar huis gaat, gaat de ander ook. Ze kunnen niet zonder elkaar.

Vroedvrouw
Bepaalt twee tweelingen waarvan de tenten 's nachts worden verwisseld. Als er één naar huis moet (alleen 's nachts!), wordt hij/zij verwisseld met de ander.

ESRI (nieuw)
Elke nacht kiest ESRI iemand die de volgende dag de afwas moet doen. Deze persoon kan niet deelnemen aan de stemming en mag die dag niets zeggen. Elke avond wordt er een nieuwe persoon aangewezen om de afwas te doen.

Camper:in (voormalige boom)
Heeft een verbeterd bivak met een buiten- en binnentent. Heeft een tweede leven als zijn tent tijdens de nacht wordt "vastgepind". Als hij de volgende dag naar huis wordt gestuurd, moet hij toch vertrekken.

Slaapwandelaar (voormalige pelgrim)
Kiest elke nacht een bivak waarin hij/zij slaapt. Als zijn/haar eigen tent tijdens de nacht "vastgepind" wordt, gebeurt er niets. Als het gekozen bivak echter "vastgepind" wordt, gaat de persoon naar huis met de eigenaar van het bivak. De rol heeft overdag geen invloed.

Schnurri (voormalige paddenstoel)
Moet de eerste beschuldiging steunen die plaatsvindt tijdens de eerste stemming, en deze vervolgens op elke volgende dag steunen. De actie eindigt wanneer de beschuldigde persoon naar huis is gestuurd.

Bronnen
Afbeelding: BESJ

Spel: Ideeënmarkt BESJ Team Weekend

Weitere Informationen

Categorieën
Spelletjes en activiteiten

Tags
Weerwolf
Jeugdgroep
Rollenspel
Wedstrijd in de groepsfase
Spel

Leeftijd
8–12 jaar
13–16 jaar

Aantal deelnemers
1–20
20–30
30 – 100

Bijbel
Deze informatie ontbreekt.

Duur
Tot 1 uur
1-2 uur

Materiaal
Geen

Bestanden downloaden
Bestand downloaden

KI Generierter Inhalt
Inhoud
Categorieën
Tags
Leeftijd
Aantal deelnemers
Bijbel
Duur
Materiaal

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