ENVIADO POR
BESJ Jungschi

ON
03/04/2024

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Pflöckle



O conhecido "Werwölfle" foi reinterpretado e colocado no contexto de corais de jovens.

Ploughshares

Introdução:

Como Jungschi.büli, fomos confrontados com o fato de que algumas das crianças mais novas tinham tido experiências ruins com o sempre popular jogo "Werwölfle". Isso levou a noites sem dormir e pesadelos. Por esse motivo, revisamos nossa atitude em relação a esse jogo e chegamos à conclusão de que, além dessas experiências, simplesmente ignoramos o lado espiritual desse jogo. Criaturas míticas, como lobisomens, que têm uma origem demoníaca, ou a bruxa, que tem um papel positivo no jogo, mas na vida real depende de poderes demoníacos com magia negra, são formativas para o jogo. É por isso que adotamos o princípio do jogo em nosso grupo de jovens, excluímos coisas desnecessárias e renomeamos e reinterpretamos todos os papéis. O objetivo disso é garantir que nossos filhos e nós, como líderes, ainda possamos desfrutar desse jogo, mas que ele ocorra em um ambiente espiritual que possamos representar. Chamamos o jogo de "Pflöckle".

Princípio do jogo:

O princípio do jogo é praticamente 1:1 com o do "Werwölfle". Entretanto, a narrativa não poderia ser mais diferente.

O grupo de jovens XY está a caminho do acampamento. Eles estão ansiosos para passar um tempo juntos, ter boas conversas e muita ação. Todos os participantes têm seu próprio acampamento. Mas a alegria não dura muito, pois na primeira noite fica claro que há algumas pessoas no acampamento que estão mais interessadas em derrubar a barraca do que no próprio acampamento. O grupo de jovens XY é confrontado com a tarefa de encontrar os desordeiros e mandá-los para casa. O objetivo do jogo para todos os líderes normais de jovens é mandar todos os desordeiros para casa e, assim, ganhar o jogo. O objetivo dos "pegs", como chamamos os desordeiros, é que eles prendam as barracas (= arranquem os pegs do chão para que a barraca caia). Todas as manhãs há uma votação para decidir quem deve deixar o acampamento e ser mandado para casa.

Preparação do jogo:

- Conte a história
- Explique os papéis

- Feche os olhos
- As funções são distribuídas pelo líder do jogo (tap ou cartas de baralho)

Procedimento durante a noite / início do jogo:

- (na 1ª rodada, todos os papéis acordam uma vez para que o líder do jogo tenha uma visão geral)
- a "mamãe" escolhe 2 "melhores amigos" e a "parteira" identifica os "gêmeos"
- O sonâmbulo escolhe seu acampamento, onde passará a noite.
- Esri escolhe uma pessoa que deve lavar a louça (essa pessoa não pode falar durante a acusação)
- As estacas escolhem o bivaque que desejam colocar
- O vigia noturno decide se quer intervir (reconstruir a barraca ou montar outra barraca)

Procedimento durante o dia:

- Os eventos são revelados pelo mestre do jogo.
- São realizadas funções especiais:
  - O líder leva alguém para casa
  - Os gêmeos são misturados
  - Os melhores amigos vão juntos
  - O campista ainda tem uma barraca interna (portanto, uma "segunda vida")
  - Cuidado com os sonâmbulos!
- Depois disso, a assembleia é realizada.
- 1 pessoa foi designada pela Esri para lavar a louça e, portanto, deve ficar quieta, não deve se defender, fazer acusações ou votar.
- acuse de 3 a 4 pessoas suspeitas de terem se enganchado durante a noite.
- A maioria decide quem vai para casa. (Atenção: líder principal!)
- Depois disso, todos que ainda estiverem no acampamento voltam a dormir e uma nova noite começa (consulte o procedimento para a noite após o sonambulismo).

Fim do jogo:

Quando todas as "apostas" tiverem sido mandadas para casa ou não houver mais jogadores da JS.

Funções

Os cartões de função estão disponíveis para download.

Estaca (ex-Serewolf)
Todas as noites, eles "fincam a estaca" no acampamento de um JS-Ler.

JS-Ler (ex-aldeão)
Pessoa que participa do acampamento, não tem nenhuma outra função especial. Objetivo: Mandar todos os pegs para casa.

Líder principal (ex-prefeito)
Tem um segundo voto em caso de empate durante a votação. Adicional: pode mandar alguém para casa diretamente após a terceira rodada. A função é passada para outra pessoa ao voltar para casa.

Líder (ex-caçador)
Também pode mandar alguém para casa se tiver que sair durante a noite.

Vigilância noturna (ex-bruxa)
Tem a capacidade de impedir que um bivaque seja "preso" uma vez por jogo e de "prender" alguém uma vez.

Múmia (ex-Cupido)
Determina dois melhores amigos (BFF). Quando um BFF vai para casa, o outro também vai. Eles não podem ficar um sem o outro.

Midwife (parteira)
Determina dois gêmeos cujas barracas são trocadas à noite. Se um deles precisar ir para casa (somente à noite!), ele será misturado ao outro.

ESRI (novo)
Toda noite, o ESRI escolhe alguém que terá de lavar a louça no dia seguinte. Essa pessoa não pode participar da votação e não tem permissão para dizer nada durante o dia. Toda noite, uma nova pessoa é designada para lavar a louça.

Camper:in (antiga árvore)
Tem um bivaque melhorado com uma barraca externa e uma interna. Tem uma segunda vida se sua barraca for "presa" durante a noite. Se for mandado para casa no dia seguinte, ele deve partir de qualquer maneira.

Sonâmbulo (ex-peregrino)
Seleciona um bivaque a cada noite para dormir. Se sua própria barraca for "presa" durante a noite, nada acontece. No entanto, se o bivaque escolhido for "preso", a pessoa vai para casa com o proprietário do bivaque. A função não tem influência durante o dia.

Schnurri (antigo cogumelo)
Deve apoiar a primeira acusação que ocorrer durante a primeira votação e depois apoiá-la em cada dia subsequente. A ação termina quando a pessoa acusada é mandada para casa.

Fontes
Imagem: BESJ

Jogo: Mercado de Ideias Fim de semana da equipe da BESJ

Weitere Informationen

Categorias
Jogos e atividades

Tags
Lobisomem
Grupo de Jovens
Interpretação de papéis
Jogo da fase de grupos
Jogo

Idade
8 a 12 anos
13 a 16 anos

Número de participantes
1–20
20–30
30 – 100

Bíblia
Essa informação está faltando.

Duração
Até 1 hora
1 a 2 horas

Material
Ausência

Download de arquivos
Download do arquivo disponível

KI Generierter Inhalt
Conteúdo
Categorias
Tags
Idade
Número de participantes
Bíblia
Duração
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/pt-br/wiki/art/pflockle