SUBMITTED BY
BESJ Jungschi

ON
03.04.2024

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Pflöckle



Добре познатата "Werwölfle" е интерпретирана по нов начин и поставена в контекста на младежките хорове.

Ploughshares

Въведение:

Като Jungschi.büli се сблъскахме с факта, че някои от по-малките деца са имали лош опит с все по-популярната игра "Werwölfle". Това доведе до безсънни нощи и кошмари. Поради тази причина преразгледахме отношението си към тази игра и стигнахме до извода, че освен тези преживявания, просто сме пренебрегнали духовната страна на тази игра. Митичните същества, като върколаците, които наистина имат демоничен произход, или вещицата, която има положителна роля в играта, но в реалния живот разчита на демонични сили с тъмна магия, са формиращи за играта. Ето защо в рамките на нашата младежка група взехме принципа на играта, изтрихме ненужните неща и преименувахме и преосмислихме всички роли. Целта на това е да се гарантира, че нашите деца и ние като ръководители все още можем да се наслаждаваме на играта, но тя се провежда в духовна среда, която можем да представляваме. Наричаме играта "Пфлокле".

Принцип на играта:

Принципът на играта е почти 1:1 с този на "Werwölfle". Разказът обаче не би могъл да бъде по-различен.

Младежката група XY е на път към лагера. Те очакват с нетърпение да прекарат време заедно, да проведат добри разговори и много действие. Всички участници разполагат със собствен бивак. Но радостта не трае дълго, тъй като още през първата нощ става ясно, че в лагера има хора, които се интересуват повече от събарянето на палатката, отколкото от самия лагер. Младежката група XY е изправена пред задачата да открие смутителите на реда и да ги изпрати у дома. Целта на играта за всички нормални младежки лидери е да изпратят всички смутители вкъщи и така да спечелят играта. Целта на "колчетата", както наричаме смутителите, защото те забиват колчета в палатките (= издърпват колчета от земята, така че палатката им да се срути). Всяка сутрин се гласува, за да се реши кой трябва да напусне лагера и да бъде изпратен вкъщи.

Подготовка за играта:

- Разказване на историята
- Обяснете ролите
- Затворете очи
- Ролите се разпределят от ръководителя на играта (с чекмедже или карти за игра)

Процедура по време на нощта/началото на играта:

- (в първия кръг всички роли се събуждат веднъж, за да може водещият играта да има общ поглед)
- "Мама" избира 2 "най-добри приятелки" и "акушерка" определя "близначките"
- Лунатикът избира своя бивак, в който да прекара нощта.
- Есри избира човек, който трябва да измие чиниите (този човек не може да говори по време на обвинението)
- Коловете избират бивака, който искат да заложат
- Нощната стража решава дали иска да се намеси (да възстанови палатката или да забие друга палатка)

Процедура през деня:

- Събитията се разкриват от водещия на играта.
- Изпълняват се специални функции:
  - Водачът отвежда някого вкъщи
  - Близнаците се разбъркват
  - Най-добрите приятели отиват заедно
  - Къмпингарят все още има вътрешна палатка (следователно "втори живот")
  - Внимавайте за лунатици!
- След това се провежда събранието.
- 1 човек е определен от Есри да се измие и следователно трябва да бъде тих, не трябва да се защитава, да повдига обвинения или да гласува.
- обвинете 3-4 души, които са заподозрени, че са клечали през нощта.
- Мнозинството решава кой да си отиде вкъщи. (Внимание: главен ръководител!)
- След това всички, които все още се намират в лагера, се връщат да спят и започва нова нощ (вж. процедурата за нощта след приспиване).

Край на играта:

Когато всички "залози" са изпратени у дома или не са останали повече играчи от JS.

Роли

Картите с роли са достъпни за изтегляне.

Кол (бивш върколак)

Всяка нощ те "забиват кол" в бивака на JS-Ler.

JS-Ler (бивш селянин)

Лице, което участва в лагера, няма други специални функции. Цел: Да изпрати всички колчета у дома.

Главен водач (бивш кмет)

Има право на втори глас в случай на равенство по време на гласуването. Допълнително: може да изпрати някого вкъщи директно след 3-ия кръг. Ролята се предава на някой друг, когато се прибира у дома.

Лидер (бивш ловец)

Може също да изпрати някого вкъщи, ако му се наложи да напусне през нощта.

Нощна стража (бивша вещица)

Има възможност да предотврати "закопчаването" на бивак веднъж на игра и сам да "закопчае" някого веднъж.

Мумия (бивш Купидон)
Определя двама най-добри приятели (BFF). Когато 1 БФФ се прибере вкъщи, другият човек също си отива. Те не могат да се справят един без друг.

Акушерка
Определя двама близнаци, чиито палатки се разменят през нощта. Ако единият трябва да се прибере вкъщи (само през нощта!), той/тя се смесва с другия.

ESRI (нов)
Всяка вечер ESRI избира някой, който трябва да измие съдовете на следващия ден. Този човек не може да участва в гласуването и няма право да каже нищо за деня. Всяка вечер се определя нов човек, който да измие чиниите.

Camper:in (бивше дърво)
Разполага с подобрен бивак с външна и вътрешна палатка. Има втори живот, ако палатката му бъде "закопчана" през нощта. Ако бъде изпратен вкъщи на следващия ден, той/тя трябва да си тръгне така или иначе.

Лунатик (бивш пилигрим)
Избира бивак всяка нощ, в който да спи. Ако неговата/нейната палатка бъде "закопчана" през нощта, нищо не се случва. Ако обаче избраният бивак бъде "закопчан", лицето се прибира у дома със собственика на бивака. Ролята няма влияние през деня.

Schnurri (бивша гъба)
Трябва да подкрепи първото обвинение, което се случва по време на първото гласуване, и трябва да го подкрепя всеки следващ ден. Действието приключва, когато обвиняемият е изпратен вкъщи.

Източници
Снимка: BESJ

Игра: Екипът на BESJ Weekend

Weitere Informationen

Категории
Игри и занимания

Етикети
Върколак
Младежка група
Ролева игра
Мач от груповата фаза
Игра

Възраст
8–12 години
13–16 години

Брой участници
1–20
20–30
30 – 100

Библията
Липсва тази информация.

Продължителност
До 1 час
1–2 часа

Материал
Липса

Изтегляне на файлове
Изтегляне на файлове

KI Generierter Inhalt
Съдържание
Категории
Етикети
Възраст
Брой участници
Библията
Продължителност
Материал

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