# Pflöckle

Das bekannte "Werwölfle" wurde neu interpretiert und in den Jungschikontext gesetzt.

# Pflöcklä

**Einleitung:**

Als Jungschi.büli wurden wir mit der Tatsache konfrontiert, dass einige der jüngeren Kinder schlechte Erfahrungen mit dem allseits beliebten Spiel «Werwölfle» gemacht haben. Dies führte hin bis zu schlaflosen Nächten und Alpträumen. Aus diesem Grund haben wir unsere Haltung zu diesem Spiel überprüft und sind zum Schluss gekommen, dass wir neben diesen Erlebnissen, die geistige Seite dieses Spiels einfach ausgeblendet haben. Fabelwesen, wie Werwölfe, die sehr wohl einen dämonischen Ursprung haben, oder die Hexe, welche innerhalb des Spiels eine positive Rolle hat, dennoch im echten Leben sich mit dunkler Magie auf dämonische Kräfte verlässt, sind prägend für das Spiel. Deshalb haben wir innerhalb unserer Jungschar das Spielprinzip genommen, unnötige Sachen gestrichen und alle Rollen neu benannt und interpretiert. Das soll dem Zweck dienen, dass unsere Kinder und wir als Leiter noch immer Freude an diesem Spiel haben können, der Rahmen dafür aber in einem geistlichen Setting stattfindet, welches wir vertreten können. Das Spiel nennen wir «Pflöckle».

**Spielprinzip:**

Das Spielprinzip deckt sich ziemlich 1:1 mit dem des «Werwölfle». Das Storytelling könnte aber nicht unterschiedlicher sein.

Die Jungschar XY ist auf ihrem Weg ins Zeltlager. Sie freuen sich auf eine gemeinsame Zeit, gute Gespräche und viel Action. Alle Teilnehmenden haben ihr eigenes Biwak. Doch die Freude hält nicht lange an, bereits in der ersten Nacht wird klar, es sind Einige im Lager mit dabei, die mehr Freude am Zelt abreissen als am Zeltlager selbst haben. Die Jungschar XY sieht sich damit konfrontiert, die Unruhestifter:innen zu finden und sie nach Hause zu schicken. Ziel des Spiels für alle normalen Jungschärler:innen ist es, alle Unruhestifter:innen nach Hause zu schicken und so das Spiel zu gewinnen. Ziel der «Pflöcke», so nennen wir die Unruhestiftenden, weil sie die Zelte pflöcklen (= Heringe aus dem Boden ziehen, sodass ihr Zelt zusammenfällt). Jeden Morgen gibt es eine Abstimmung darüber, wer das Lager verlassen muss und nach Hause geschickt wird.

**Spiel Vorbereitung:**

- Story erzählen
- Rollen erklären

- Augen schliessen
- Rollen werden durch Spielleitung verteilt (antippen oder Spielkarten)

**Ablauf in der Nacht / Spiel Start:**

- (in der 1. Runde erwachen alle Rollen 1x, sodass die Spielleitung einen Überblick hat)
- “Mami” bestimmt 2 “Beste Freunde” & “Hebamme” identifiziert die “Zwillinge”
- Schlafwandler wählt sein Biwak, dort verbringt er die Nacht.
- Esri bestimmt eine Person, die abwaschen muss (diese darf während der Anklage nicht mitsprechen)
- Pflöcke wählen das Biwak, welches sie pflöckeln wollen
- Nachwache entscheidet ob sie eingreifen will (Zelt wieder aufbauen oder ein weiteres Zelt pflöckeln)

**Ablauf am Tag:**

- Ereignisse werden von der Spielleitung aufgedeckt.
- Spezialfunktionen werden ausgeführt:
  - Leiter:in nimmt jmd. mit nach Hause
  - Zwillinge werden verwechselt
  - Beste Freunde gehen zusammen
  - Camper hat noch ein Innenzelt (daher ein “2. Leben”)
  - Schlafwandler beachten!
- Anschliessend findet die Versammlung statt.
- 1 Person wurde von Esri zum Abwaschen bestimmt und muss deshalb still sein, darf sich nicht wehren, keine Anklage einbringen oder abstimmen.
- 3-4 Personen anklagen, die verdächtigt sind, in der Nacht gepflöcklet zu haben.
- Mehrheit entscheidet, wer nach Hause geht. (Achtung: Hauptleiter!)
- Danach schlafen alle, die noch im Lager sind wieder ein und eine neue Nacht beginnt (siehe Ablauf in der Nacht ab Schlafwandler).

**Spiel Ende:**

Wenn alle “Pflöcke” nach Hause geschickt wurden oder keine JS-ler mehr übrig sind.

# Rollen

Die Rollen-Karten stehen als Download bereit.

### Pflock (ehem. Werwolf)

Jede Nacht "pflöcklen" sie das Biwak eines JS-lers.

### JS-Ler (ehem. Dorfbewohner:in)

Lagerteilnehmende Person, hat keine weitere besondere Funktion. Ziel: Alle Pflöcke nach Hause zu schicken.

### Hauptleiter:in (ehem. Bürgermeister:in)

Hat bei Gleichstand während der Abstimmung eine zweite Stimme. Zusätzlich: kann nach der 3. Runde direkt jemanden nach Hause schicken. Rolle wird beim Nachhause gehen an jemand anderen übergeben.

**Leiter:in (ehem. Jäger)**
Kann, falls er/sie in der Nacht gehen muss, auch jemanden nach Hause schicken.

**Nachtwache (ehem. Hexe)**
Hat die Möglichkeit, einmal pro Spiel das "Pflöcklen" eines Biwaks zu verhindern und einmal selbst jemanden zu "pföcklen".

**Mami (ehem. Amor)**
Bestimmt zwei beste Freunde (BFF). Wenn 1 BFF nach Hause geht, geht die andere Person ebenfalls. Sie können nicht ohne einander.

**Hebamme**
Bestimmt zwei Zwillinge, deren Zelte in der Nacht vertauscht werden. Wenn der eine nach Hause muss (nur in der Nacht!), wird er/sie mit dem anderen verwechselt.

**ESRI (neu)**
ESRI bestimmt jede Nacht jemanden, die/der am nächsten Tag abwaschen muss. Diese Person kann nicht an der Abstimmung teilnehmen und darf nichts sagen für einen Tag. Jede nacht wir eine neue Person bestimmt, die abwaschen muss.

**Camper:in (ehem. Baum)**
Hat ein verbessertes Biwak mit Aussen- und Innenzelt. Hat, wenn ihm in der Nacht das Zelt "gepflöcklet" wird, ein zweites Leben. Falls er am Tach nach Hause geschickt wird, muss er/sie trotzdem gehen.

**Schlafwandler:in (ehem. Pilger)**
Wählt jede Nacht ein Biwak aus, in welchem er/sie schläft. Falls in der Nacht das eigene Zelt "gepflöcklet" wird, passiert nichts. Wird aber das gewählte Biwak "gepflöckelt", geht die Person mit dem/der Besitzer:in des Biwaks nach Hause. Am Tag hat die Rolle keinen Einfluss.

**Schnurri (ehem. Pilz)**
Muss die erste Anklage, die während der ersten Abstimmung stattfindet unterstützen und sich danach an jedem weiteren Tag dafür einsetzen. Das Vorgehen endet, wenn die Angeklagte Person nach Hause geschickt wurde.

Spielanleitung und Karten

# Quellen
Bild: BESJ

Spiel: Ideenmarkt BESJ-Teamweekend