INVIATO DA
BESJ Jungschi

ON
03/04/2024

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Pflöckle



La nota "Werwölfle" è stata reinterpretata e inserita nel contesto dei cori giovanili.

I vomeri

Introduzione:

Come Jungschi.büli, ci siamo trovati di fronte al fatto che alcuni dei bambini più piccoli avevano avuto brutte esperienze con il sempre popolare gioco "Werwölfle". Questo ha portato a notti insonni e incubi. Per questo motivo, abbiamo rivisto il nostro atteggiamento nei confronti di questo gioco e siamo giunti alla conclusione che, oltre a queste esperienze, abbiamo semplicemente ignorato il lato spirituale di questo gioco. Le creature mitiche, come i lupi mannari, che hanno un'origine demoniaca, o la strega, che ha un ruolo positivo nel gioco, ma che nella vita reale si affida a poteri demoniaci con la magia nera, sono formative per il gioco. Per questo motivo abbiamo preso il principio del gioco all'interno del nostro gruppo giovanile, abbiamo eliminato le cose inutili e abbiamo rinominato e reinterpretato tutti i ruoli. Lo scopo è quello di garantire che i nostri figli e noi come leader possiamo ancora divertirci con questo gioco, ma che si svolga in un contesto spirituale che possiamo rappresentare. Abbiamo chiamato il gioco "Pflöckle".

Principio del gioco:

Il principio del gioco è praticamente 1:1 con quello di "Werwölfle". Tuttavia, la narrazione non potrebbe essere più diversa.

Il gruppo di giovani XY sta per andare in campeggio. Non vedono l'ora di passare del tempo insieme, di avere buone conversazioni e di fare molta azione. Tutti i partecipanti hanno il proprio bivacco. Ma la gioia non dura a lungo, perché la prima notte diventa chiaro che ci sono alcune persone nel campo che sono più interessate a smontare la tenda che al campo stesso. Il gruppo di giovani XY si trova a dover trovare i disturbatori e a rimandarli a casa. Lo scopo del gioco per tutti gli animatori normali è quello di mandare a casa tutti i piantagrane e vincere così la partita. L'obiettivo dei "pioli", come chiamiamo i piantagrane perché piantano le tende (= estraggono i pioli dal terreno in modo da far crollare la loro tenda). Ogni mattina si vota per decidere chi deve lasciare il campo e viene mandato a casa.

Preparazione del gioco:

- Raccontare la storia

- Spiegare i ruoli
- Chiudere gli occhi
- I ruoli vengono distribuiti dal conduttore del gioco (rubinetto o carte da gioco)

Procedura durante la notte/inizio del gioco:

- (nel 1° turno, tutti i ruoli si svegliano una volta, in modo che il capogioco abbia una visione d'insieme)
- la "mamma" sceglie 2 "migliori amici" e la "levatrice" identifica i "gemelli"
- Il Sonnambulo sceglie il suo bivacco, dove trascorre la notte.
- Esri sceglie una persona che deve lavare i piatti (questa persona non può parlare durante l'accusa)
- I pali scelgono il bivacco che vogliono sorvegliare
- La guardia notturna decide se intervenire (ricostruire la tenda o montare un'altra tenda)

Procedura durante il giorno:

- Gli eventi vengono rivelati dal capogioco.
- Vengono svolte funzioni speciali:
  - Il leader porta a casa qualcuno
  - I gemelli si confondono
  - I migliori amici vanno insieme
  - Il camper ha ancora una tenda interna (quindi una "seconda vita")
  - Attenzione ai sonnambuli!
- In seguito ha luogo l'assemblea.
- 1 persona è stata incaricata dall'Esri di lavare i panni e deve quindi stare zitta, non deve difendersi, non deve muovere accuse o votare.
- accusare 3-4 persone che si sospetta abbiano fatto il peger durante la notte.
- La maggioranza decide chi va a casa. (Attenzione: leader principale!)
- In seguito, tutti coloro che sono ancora nell'accampamento tornano a dormire e inizia una nuova notte (vedi procedura per la notte dopo il sonnambulismo).

Fine del gioco:

Quando tutti i "pali" sono stati mandati a casa o non ci sono più giocatori JS.

Ruoli

Le schede dei ruoli sono disponibili per il download.

Picchetto (ex lupo mannaro)
Ogni notte "piantonano" il bivacco di un JS-Ler.

JS-Ler (ex-paesano)
Persona che partecipa al campo, non ha altre funzioni speciali. Obiettivo: mandare a casa tutti i pioli.

Leader principale (ex sindaco)
Ha un secondo voto in caso di parità durante le votazioni. Ulteriore: può mandare a casa qualcuno direttamente dopo il 3° turno. Il ruolo viene ceduto a qualcun altro quando si va a casa.

Leader (ex cacciatore)
Può anche mandare a casa qualcuno se deve andarsene durante la notte.

Guardiano notturno (ex strega)
Ha la capacità di impedire che un bivacco venga "pegolato" una volta per partita e di "pegare" lui stesso una volta.

Mamma (ex Cupido)

Determina due migliori amici (BFF). Quando una BFF va a casa, anche l'altra se ne va. Non possono fare a meno l'una dell'altra.

Ostetrica
Determina due gemelli che si scambiano le tende di notte. Se uno dei due deve tornare a casa (solo di notte!), si confonde con l'altro.

ESRI (nuovo)
Ogni sera, l'ESRI sceglie una persona che deve lavare i piatti il giorno dopo. Questa persona non può partecipare alla votazione e non può dire nulla per tutto il giorno. Ogni sera viene nominata una nuova persona per lavare i piatti.

Camper:in (ex albero)
Ha un bivacco migliorato con una tenda esterna e una interna. Ha una seconda vita se la sua tenda viene "piantata" durante la notte. Se viene rimandato a casa il giorno dopo, deve partire comunque.

Sonnambulo (ex pellegrino)
Sceglie ogni notte un bivacco in cui dormire. Se la propria tenda viene "piantata" durante la notte, non succede nulla. Tuttavia, se il bivacco scelto viene "piantato", la persona torna a casa con il proprietario del bivacco. Il ruolo non ha alcuna influenza durante il giorno.

Schnurri (ex fungo)
Deve sostenere la prima accusa che avviene durante la prima votazione, e poi sostenerla in ogni giorno successivo. L'azione termina quando la persona accusata viene mandata a casa.

Fonti
Immagine: BESJ

Gioco: Mercato delle idee Weekend del team BESJ

Weitere Informationen

Categorie
Giochi e attività

Tag
Lupo mannaro
Gruppo giovanile
Gioco di ruolo
Partita della fase a gironi
Gioco

Età
8–12 anni
13–16 anni

Numero di partecipanti
1–20
20–30
30 – 100

Bibbia
Manca questa informazione.

Durata
Fino a 1 ora
1-2 ore

Materiale
Nessuno

Scarica il file
Download del file disponibile

KI Generierter Inhalt
Contenuto
Categorie
Tag
Età
Numero di partecipanti
Bibbia
Durata
Materiale

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