WYSŁANE PRZEZ
BESJ Jungschi

ON
03.04.2024

Keine Stimmen

Pflöckle



Dobrze znane "Werwölfle" zostało zinterpretowane na nowo i umieszczone w kontekście chórów młodzieżowych.

Pługi

Wprowadzenie:

Jako Jungschi.büli zostaliśmy skonfrontowani z faktem, że niektóre z młodszych dzieci miały złe doświadczenia z zawsze popularną grą "Werwölfle". Doprowadziło to do nieprzespanych nocy i koszmarów. Z tego powodu zweryfikowaliśmy nasze podejście do tej gry i doszliśmy do wniosku, że oprócz tych doświadczeń, po prostu zignorowaliśmy duchową stronę tej gry. Mityczne stworzenia, takie jak wilkołaki, które mają demoniczne pochodzenie, lub wiedźma, która odgrywa pozytywną rolę w grze, ale w prawdziwym życiu polega na demonicznych mocach z czarną magią, są formatywne dla gry. Dlatego w naszej grupie młodzieżowej przyjęliśmy zasadę gry, usunęliśmy niepotrzebne rzeczy oraz zmieniliśmy nazwy i przeinterpretowaliśmy wszystkie role. Celem tego jest zapewnienie, że nasze dzieci i my jako liderzy nadal możemy cieszyć się tą grą, ale odbywa się ona w duchowym otoczeniu, które możemy reprezentować. Nazwaliśmy tę grę "Pflöckle".

Zasada gry:

Zasada gry jest prawie 1:1 z zasadą gry "Werwölfle". Jednak fabuła nie mogłaby być bardziej odmienna.

Grupa młodzieżowa XY jest w drodze na obóz. Nie mogą się doczekać wspólnego spędzania czasu, dobrych rozmów i mnóstwa akcji. Wszyscy uczestnicy mają swój własny biwak. Ale radość nie trwa długo, ponieważ pierwszej nocy staje się jasne, że w obozie są ludzie, którzy są bardziej zainteresowani zburzeniem namiotu niż samym obozem. Grupa młodzieżowa XY staje przed zadaniem odnalezienia wichrzycieli i odesłania ich do domu. Celem gry dla wszystkich normalnych liderów młodzieżowych jest odesłanie wszystkich wichrzycieli do domu, a tym samym wygranie gry. Celem "kołków", jak nazywamy wichrzycieli, ponieważ kołkują namioty (= wyciągają kołki z ziemi, aby ich namiot się zawalił). Każdego ranka odbywa się głosowanie, które decyduje o tym, kto musi opuścić obóz i zostaje odesłany do domu.

Przygotowanie do gry:

- Opowiedz historię
- Wyjaśnij role

- Zamknięcie oczu
- Role są rozdawane przez prowadzącego grę (kran lub karty do gry)

Procedura podczas nocy / rozpoczęcia gry:

- (w 1. rundzie wszystkie role budzą się raz, aby mistrz gry miał przegląd sytuacji)
- "Mamusia" wybiera 2 "najlepszych przyjaciół", a "położna" identyfikuje "bliźnięta"
- Lunatyk wybiera swój biwak, w którym spędzi noc.
- Esri wybiera osobę, która musi zmywać naczynia (osoba ta nie może mówić podczas oskarżenia)
- Stawki wybierają biwak, który chcą postawić
- Straż nocna decyduje, czy chce interweniować (odbudować namiot lub postawić inny namiot)

Procedura w ciągu dnia:

- Wydarzenia są ujawniane przez mistrza gry.
- Wykonywane są funkcje specjalne:
  - Lider zabiera kogoś do domu
  - Bliźnięta są pomieszane
  - Najlepsi przyjaciele idą razem
  - Obozowicz nadal ma wewnętrzny namiot (a więc "drugie życie")
  - Uwaga na lunatyków!
- Następnie odbywa się zbiórka.
- 1 osoba została wyznaczona przez Esri do zmywania i dlatego musi być cicho, nie może się bronić, wnosić oskarżeń ani głosować.
- oskarż 3-4 osoby, które są podejrzane o lunatykowanie w nocy.
- Większość decyduje, kto idzie do domu. (Uwaga: główny lider!)
- Następnie wszyscy, którzy nadal są w obozie, wracają do spania i rozpoczyna się nowa noc (patrz procedura dla nocy po lunatykowaniu).

Koniec gry:

Gdy wszystkie "stawki" zostaną odesłane do domu lub nie pozostaną już żadni gracze JS.

Role

Karty ról są dostępne do pobrania.

Stake (były Wilkołak)
Każdej nocy "podbijają" biwak JS-Lera.

JS-Ler (były wieśniak)
Osoba uczestnicząca w obozie, nie ma żadnej innej specjalnej funkcji. Cel: Odesłanie wszystkich kołków do domu.

Główny przywódca (były burmistrz)
Ma drugi głos w przypadku remisu podczas głosowania. Dodatkowo: może odesłać kogoś do domu bezpośrednio po 3. rundzie. Rola jest przekazywana komuś innemu podczas powrotu do domu.

Lider (były łowca)
Może również odesłać kogoś do domu, jeśli musi odejść w nocy.

Straż nocna (była wiedźma)
Ma możliwość zapobiegania "przypięciu" biwaku raz na grę i "przypięcia" kogoś raz.

Mumia (dawniej Kupidyn)
Wyznacza dwóch najlepszych przyjaciół (BFF). Kiedy jedna z nich wraca do domu, druga również. Nie mogą się bez siebie obejść.

Położna

Określa dwóch bliźniaków, których namioty są zamieniane w nocy. Jeśli jeden z nich musi wrócić do domu (tylko w nocy!), jest mieszany z drugim.

ESRI (nowość)
Każdej nocy ESRI wybiera kogoś, kto musi pozmywać naczynia następnego dnia. Osoba ta nie może brać udziału w głosowaniu i nie może nic mówić przez cały dzień. Każdej nocy nowa osoba jest wyznaczana do zmywania naczyń.

Camper:in (dawne drzewo)
Posiada ulepszony biwak z namiotem zewnętrznym i wewnętrznym. Ma drugie życie, jeśli jego namiot zostanie "rozbity" w nocy. Jeśli zostanie odesłany do domu następnego dnia, i tak musi odejść.

Lunatyk (były pielgrzym)
Każdej nocy wybiera biwak, w którym śpi. Jeśli jego własny namiot zostanie "rozbity" w nocy, nic się nie stanie. Jeśli jednak wybrany biwak zostanie "rozbity", osoba ta wraca do domu z właścicielem biwaku. Rola nie ma żadnego wpływu w ciągu dnia.

Schnurri (były grzyb)
Musi poprzeć pierwsze oskarżenie, które ma miejsce podczas pierwszego głosowania, a następnie popierać je każdego kolejnego dnia. Akcja kończy się, gdy oskarżona osoba zostanie odesłana do domu.

Źródła
Zdjęcie: BESJ

Gra: Ideas Market BESJ Team Weekend

Weitere Informationen

Kategorie
Gry i zajęcia

Tagi
Wilkołak
Grupa młodzieżowa
Gra fabularna
Mecz fazy grupowej
Gra

Wiek
8–12 lat
13–16 lat

Liczba uczestników
1–20
20–30
30 – 100

Biblia
Brakuje tej informacji.

Czas trwania
Do 1 godziny
1–2 godz.

Materiał
Brak

Pobieranie plików
Plik do pobrania dostępny

KI Generierter Inhalt
Zawartość
Kategorie
Tagi
Wiek
Liczba uczestników
Biblia
Czas trwania
Materiał

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