SUBMITTED BY
BESJ Jungschi

ON
03.04.2024

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Pflöckle



Známa "Werwölfle" bola reinterpretovaná a zasadená do kontextu mládežníckych zborov.

Pluhy

Úvod:

Ako Jungschi.büli sme boli konfrontovaní so skutočnosťou, že niektoré z mladších detí mali zlé skúsenosti so stále populárnejšou hrou "Werwölfle". To viedlo k bezsenným nociam a nočným morám. Z tohto dôvodu sme prehodnotili náš postoj k tejto hre a dospeli sme k záveru, že okrem týchto skúseností sme jednoducho ignorovali duchovnú stránku tejto hry. Mýtické bytosti, ako napríklad vlkolaci, ktorí majú skutočne démonický pôvod, alebo čarodejnica, ktorá má v hre pozitívnu úlohu, ale v skutočnom živote sa spolieha na démonické sily s temnou mágiou, sú pre hru formujúce. Preto sme v rámci našej mládežníckej skupiny prevzali princíp hry, vymazali sme nepotrebné veci a premenovali a nanovo interpretovali všetky úlohy. Cieľom je zabezpečiť, aby sa naše deti a my ako vedúci mohli stále tešiť z tejto hry, ale aby sa odohrávala v duchovnom prostredí, ktoré môžeme reprezentovať. Hru sme nazvali "Pflöckle".

Princíp hry:

Princíp hry je v podstate 1:1 s princípom hry "Werwölfle". Príbeh však nemôže byť odlišnejší.

Mládežnícka skupina XY je na ceste na tábor. Tešia sa na spoločne strávený čas, dobré rozhovory a veľa akcie. Všetci účastníci majú svoj vlastný bivak. Radosť však netrvá dlho, pretože hneď prvú noc sa ukáže, že v tábore sú ľudia, ktorých viac ako samotný tábor zaujíma búranie stanu. Mládežnícka skupina XY je postavená pred úlohu nájsť výtržníkov a poslať ich domov. Cieľom hry pre všetkých normálnych vedúcich mládeže je poslať všetkých výtržníkov domov, a tak vyhrať hru. Cieľom "kolíkov", ako nazývame výtržníkov, pretože kolíkujú stany (= vyťahujú kolíky zo zeme, takže sa im stan zrúti). Každé ráno sa hlasuje o tom, kto musí opustiť tábor a je poslaný domov.

Príprava hry:

- Príprava príbehu: Rozprávajte príbeh
- Vysvetlite úlohy
- Zatvorte oči
- Vedúci hry rozdelí úlohy (ťuknutím alebo hraním kariet)

Postup počas noci/začiatku hry:

- (v 1. kole sa všetky role raz zobudia, aby mal vedúci hry prehľad)
- "Mamička" si vyberie 2 "najlepšie kamarátky" a "pôrodná asistentka" určí "dvojičky"
- Námesačník si vyberie svoj bivak, kde strávi noc.
- Esri si vyberie osobu, ktorá musí umyť riad (táto osoba nesmie počas obvinenia hovoriť)
- Kolíkovia si vyberú bivak, v ktorom chcú kolíkovať
- Nočná hliadka sa rozhodne, či chce zasiahnuť (prestavať stan alebo postaviť iný stan)

Postup počas dňa:

- Udalosti odhaľuje vedúci hry.
- Vykonávajú sa špeciálne funkcie:
  - Vedúci odvedie niekoho domov
  - Dvojičky sa zamiešajú
  - Najlepší priatelia idú spolu
  - Táborník má stále vnútorný stan (teda "druhý život")
  - Pozor na námesačníkov!
- Potom sa koná zhromaždenie.
- esri určil 1 osobu na umývanie, preto musí byť ticho, nesmie sa brániť, vznášať obvinenia ani hlasovať.
- obviní 3-4 osoby, ktoré sú podozrivé z toho, že počas noci pendlovali.
- Väčšina rozhodne, kto pôjde domov. (Pozor: hlavný vedúci!)
- Potom sa všetci, ktorí sú ešte v tábore, vrátia spať a začína sa nová noc (pozri postup pre noc po prespaní).

Koniec hry:

Keď sú všetky "kôly" poslané domov alebo keď už nezostali žiadni hráči JS.

Úlohy

Karty úloh sú k dispozícii na stiahnutie.

Kôl (bývalý vlkolak)
Každú noc "stavajú na kôl" bivak JS-Ler.

JS-Ler (bývalý dedinčan)
Osoba zúčastnená na tábore, nemá žiadnu inú špeciálnu funkciu. Cieľ: Poslať všetky kolíky domov.

Hlavný vodca (bývalý starosta)
Má druhý hlas v prípade rovnosti hlasov počas hlasovania. Dodatočné: Môže niekoho poslať domov priamo po 3. kole. Úloha sa pri odchode domov odovzdáva niekomu inému.

Vedúci (bývalý lovec)
Môže tiež niekoho poslať domov, ak musí odísť počas noci.

Nočná hliadka (bývalá čarodejnica)
Má možnosť raz za hru zabrániť "prikovaniu" bivaku a raz niekoho sama "prikovať".

Múmia (predtým Amor)
Určí dvoch najlepších priateľov (BFF). Keď 1 BFF odíde domov, odíde aj druhá osoba. Navzájom sa bez seba nezaobídu.

Pôrodná asistentka
Určuje dve dvojičky, ktorých stany sa v noci vymenia. Ak musí ísť jeden z nich domov (len v noci!), zamieša sa s druhým.

ESRI (nový)
ESRI každú noc vyberie niekoho, kto musí na druhý deň umyť riady. Táto osoba sa nemôže zúčastniť hlasovania a nesmie počas dňa nič povedať. Každý večer je určená nová osoba, ktorá bude umývať

riad.

Camper:in (bývalý strom)
Má vylepšený bivak s vonkajším a vnútorným stanom. Má druhý život, ak je jeho stan počas noci "pripevnený". Ak ho na druhý deň pošlú domov, musí aj tak odísť.

Námesačník (bývalý pútnik)
Každú noc si vyberie bivak, v ktorom prespí. Ak je jeho vlastný stan počas noci "pripevnený", nič sa nedeje. Ak je však vybraný bivak "prikovaný", osoba ide domov s majiteľom bivaku. Úloha nemá počas dňa žiadny vplyv.

Schnurri (bývalý hríb)
Musí podporiť prvé obvinenie, ktoré sa uskutoční počas prvého hlasovania, a potom ho podporovať v každý ďalší deň. Akcia sa končí, keď je obvinená osoba poslaná domov.

Zdroje
Obrázok: BESJ

Hra: Víkend tímu BESJ

Weitere Informationen

Kategórie
Hry a aktivity

Značky
Vlkodlak
Skupina mládeže
Hra na hrdinov
Zápas v skupinovej fáze
Hra

Vek
8–12 rokov
13–16 rokov

Počet účastníkov
1–20
20–30
30 – 100

Biblia
Táto informácia chýba.

Trvanie
Do 1 hodiny
1–2 hodiny

Materiál
Chýba

Stiahnutie súboru
Súbor na stiahnutie k dispozícii

KI Generierter Inhalt
Obsah
Kategórie
Značky
Vek
Počet účastníkov
Biblia
Trvanie
Materiál

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