**Weerwolven Real Life**

**Doel van het spel:**

Net als in het “normale” weerwolvenspel is het de bedoeling dat de burgers de weerwolven uitschakelen en andersom.

**Omschrijving:**

De kinderen worden een voor een bij de spelleider geroepen, daar krijgen ze te horen wat voor rol ze toebedeeld krijgen: Burger of weerwolf. Door middel van spelletjes kunnen ze muntjes verdienen die kunnen worden ingezet op de centrale post om een van de andere kinderen uit te schakelen. Op het moment dat een kind is uitgeschakeld kan hij nog wel mee doen met de spelletjes om muntjes te verzamelen, maar mag deze niet meer zelf inzetten om een ander kind uit te schakelen. Ze kunnen deze muntjes dus wel weggeven aan een ander kind. Op het moment dat een kind is uitgeschakeld krijgt hij met schmink een kruis op zijn voorhoofd. De andere kinderen weten dan dat ze aan hem geen muntjes meer hoeven door te geven, maar dat je wel kan vragen of hij nog muntjes heeft. De spelletjes kunnen ze zo vaak komen doen als ze willen.

De spellen zijn gebaseerd op de karakters die ook in het weerwolvenspel voorkomen.

Uiteindelijk blijft er nog 1 kind over en daaruit blijkt of de weerwolven of de burgers hebben gewonnen.

**Spellen:**

**Heks**: Kinderen een parcours laten lopen met een bezem tussen de benen, hoe sneller het parcours wordt afgelegd, hoe meer muntjes ze krijgen

**Cupido**: Met piotouw een aantal cirkels op de grond maken hoe dichter je bij de roos gooit met een frisbee, hoe meer muntjes je krijgt (Wij hebben op de frisbees een papieren hart geplakt als aankleding voor de post)

**Jager**: Geen jager, geen neger => oftewel je vraagt de kinderen 30 seconden lang allerlei vragen en ze mogen hier niet op antwoorden met ja of nee, ze mogen geen eh zeggen en niet continue misschien of het zelfde antwoord

**Spiedend meisje**: Er ligt een kleed met verschillende voorwerpen eronder in een bepaalde volgorde. Ze mogen 15 seconden kijken en dan de volgorde komen vertellen. Door meerdere voorwerpen mee te nemen kun je wisselen zodat er niet de hele tijd hetzelfde ligt.

**Ziener**: Er liggen verschillende kaartjes op de grond/verstopt met daarop woorden. Ze mogen 30 seconden zoeken en moeten de woorden onthouden. Hierna mogen ze de woorden komen vertellen. Hoe meer woorden goed, hoe meer muntjes. Ook hierbij is het fijn om de woorden te wisselen, zodat ze niet terug komen en nog weten wat er ligt.

**Indeling van de groepen:**

Wij hebben er voor gekozen om de kinderen die veel naar elkaar toetrekken in de verschillende kampen te zetten. Je ziet dan dat ze “samen werken”met de muntjes, maar dat ze eigenlijk voor een ander team werken. Ze kunnen ervoor kiezen om eerlijk tegen elkaar te vertellen wat ze zijn, maar ze kunnen er ook voor kiezen om dat niet te doen. Je ziet hierin verschillende tactieken van de kinderen. Ikzelf zou er niet voor kiezen om de groepjes per nest in te delen omdat dit te duidelijk is.

**Centrale post**:

Op de centrale post mogen de kinderen muntjes inleveren om een ander kind uit te schakelen. Je kunt fluctueren met de prijs. Als je ziet dat het te snel gaat dan gaat de prijs omhoog, gaat het te langzaam dan gaat de prijs omlaag. Tip: Verlaag de prijs niet te snel, het duurt ven voordat de kinderen beginnen te komen, maar uiteindelijk gaat het best snel. Wij zijn begonnen met 10 muntjes, en vrij snel overgegaan naar 8, maar daarna ook weer heel snel naar 25 en uiteindelijk 100. Dus dat moet even van het spel verloop afhangen.

**Varianten op de spellen**.

Afhankelijk van het aantal stafleden kun je meer of minder spelletjes toevoegen. Als je ziet dat een van de spellen doodbloed dan kun je deze ook vervangen. Voorbeelden hiervan zijn:

**Fluitspeler**: je fluit een bekend liedje en de kinderen moeten raden welk liedje dat het is

**Dorpsgek**: De kinderen mogen een mop opschrijven en als de dorpsgek erom moet lachen krijgt hij een muntje (Ook leuk om zo moppen en leuke verhalen voor bij het kampvuur te verzamelen)

**Dief:** een van de stafleden rent rond om de kinderen te tikken en zo van hun muntjes te beroven

**Burgemeester**: een van de kinderen heeft een hoed op, dit is de burgemeester en krijgt korting bij de centrale post, ze kunnen deze hoed van elkaar stelen om zo zelf de burgemeester te worden