

Rendieren van Rovaniemi

Weervolven van Wakkerdam feestdagen editie

Benodigheden

- Geprinte rollenkaartjes;
- PowerPoint presentatie Rendieren van Rovaniemi;
- Spelers: 8-30.



Spelverloop voor docent (spelleider)

- ➔ **Vraag aan de leerlingen:** 'wie kent Weerwolven van Wakkerdam?'. Kent een leerling het spel? Vraag deze leerling het spel uit te leggen. Kent niemand het spel, vertel dan kort:

'In Weerwolven van Wakkerdam worden jullie verdeeld in twee groepen: de burgers en een kleinere groep weerwolven. Het spel wordt geleid door een spelleider en verloopt in dagen en nachten. De weerwolven teisteren de burgers door nachtelijke moorden. Het dorp komt daarom elke ochtend bij elkaar om wraak te nemen. Ze stemmen dan wie er mogelijk een weerwolf is en op de op de brandstapel moet. De burgers proberen alle weerwolven uit te moorden, omgekeerd de weerwolven ook.'

Vertel dat jullie de kersteditie van Weerwolven van Wakkerdam gaan spelen: Rendieren van Rovaniemi.

Volgens de experts woont de kerstman in Rovaniemi (Finland).

- ↪ **Jij bent de spelleider.** Je vertelt wanneer de leerlingen de nacht in gaan, wanneer wie wakker mag worden en je begeleidt de stemming iedere ochtend. Leg eerst de vijf rollen van het spel uit (zie powerpoint).

Tip: om het spel te kunnen spelen is het handig om in een kring/u-vorm opstelling te zitten.

- ↪ **Verdeel dan de rollenkaartjes.** Geef leerlingen een moment om hun kaart te bekijken en laat ze de kaart gedekt voor zich leggen. Start het introductieverhaal.

Introductieverhaal:

"Tijdens de feestdagen is het een enorme drukte in Rovaniemi: alle cadeaus moeten op tijd de deur uit! De rendieren en elven werken zich in het zweet. Maar de afgelopen dagen is er iets niet in de haak... in de nacht blijven er elven verdwijnen. De druk op de overgebleven elven is enorm, de cadeau's moeten namelijk af en gesorteerd. Gister zag een onschuldige elf een boos rendier een andere elf wegslepen. De elf heeft de bewoners bij elkaar geroepen om erachter te komen wie zorgt voor deze verdwijningen. Dagelijks komen jullie bijeen om iemand te elimineren. Komen jullie er op tijd achter wie de boze rendieren zijn voordat ze alle elven te pakken hebben? Wees alert en red de kerst!"



Spelverloop:



A. De nacht

De bewoners van Rovaniemi gaan slapen. Iedereen sluit hun ogen.

B. Roep de rendieren op.

Zeg: *De rendieren worden wakker, kijken elkaar aan, wijzen in stilte hun slachtoffer aan en slapen weer verder.*

C. Het is weer ochtend.

Iedereen mag nu wakker worden en hun ogen openen. De eerste ochtend kiezen jullie wie de Kerstman is. Tel tot 3 en laat iedereen wijzen naar wie zij vinden dat de kerstman moet zijn.

Tip voor uitbreiding: laat degene die de Kerstman willen zijn een korte pitch doen.

Benoem nu wie er het slachtoffer van de rendieren is geworden. Deze speler draait zijn/haar/hun rollenkaartje om.

- Als een van de slachtoffers de hoofdelf is, mag deze wraak nemen. Met de laatste kogel in het confettikanon neemt de hoofdelf direct een andere speler mee het graf in.
- Als het slachtoffer de kerstman is, benoemt deze direct diens opvolger.

D. De verdenkingen...

De bewoners van Rovaniemi hebben nu de tijd om te discussiëren over wie de wraakzuchtige rendieren zijn.

E. De stemming

Het dorp moet een keuze maken wie ze gaan uitschakelen, omdat ze deze speler verdenken een rendier te zijn. Tel tot drie, de leerlingen moeten na drie wijzen naar degene die ze willen elimineren. De speler met de meeste stemmen is uit het spel. De stem van de kerstman telt dubbel. Als de stemming onbeslist is, wijst de kerstman het slachtoffer aan.

De geëlimineerde speler laat zijn/haar/hun rollenkaartje zien en is uit het spel. Hij/zij/hen mag tot het spel is afgelopen met niemand communiceren.

- Als het slachtoffer de hoofdelf is, mag deze wraak nemen. Met de laatste kogel in het confettikanon neemt de hoofdelf direct een andere speler mee het graf in.

F. Rovaniemi gaat weer slapen.

Begin weer vanaf A.


















Wanneer win je het spel?











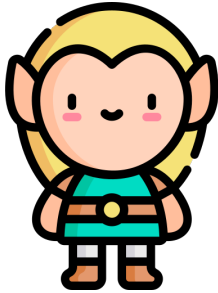
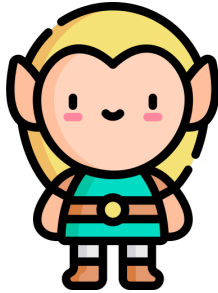
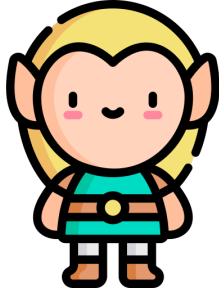


- De elfen winnen wanneer het laatste rendier weggestemd is. *"Hoera! De wraakzuchtige rendieren zijn verslagen. Kerst is gered!"*
- De rendieren winnen wanneer ze de laatste elf hebben verslonden. *"En zo geschiedde een Rovaniemi vol met werkende elfen. Rendieren maken nu de dienst uit..."*

Rolverdeling aantal spelers

Totaal aantal leerlingen	Aantal gewone elfen	Aantal onschuldige elfjes	Aantal hoofdelfen	Aantal rendieren
8	4	1	1	2
9	5	1	1	2
10	6	1	1	2
11	7	1	1	2
12	7	1	1	3
13	8	1	1	3
14	9	1	1	3
15	9	1	2	3
16	10	1	2	3
17	11	1	2	3
18	12	1	2	3
19	11	2	2	4
20	12	2	2	4
21	13	2	2	4
22	14	2	2	4
23	15	2	2	4
24	16	2	2	4
25	15	2	3	5
26	16	2	3	5
27	17	2	3	5
28	17	3	3	5
29	18	3	3	5
30	19	3	3	5

Rollenkaartjes

 <p>Rendier</p>	 <p>Rendier</p>	 <p>Rendier</p>
 <p>Rendier</p>	 <p>Rendier</p>	 <p>Gewone elfje</p>
 <p>Gewone elfje</p>	 <p>Gewone elfje</p>	 <p>Gewone elfje</p>
 <p>Gewone elfje</p>	 <p>Gewone elfje</p>	 <p>Gewone elfje</p>
 <p>Gewone elfje</p>	 <p>Gewone elfje</p>	 <p>Gewone elfje</p>

 <p>Gewone elfje</p>	 <p>Gewone elfje</p>	 <p>Gewone elfje</p>
 <p>Gewone elfje</p>	 <p>Gewone elfje</p>	 <p>Gewone elfje</p>
 <p>Gewone elfje</p>	 <p>Gewone elfje</p>	 <p>Gewone elfje</p>
 <p>Gewone elfje</p>	 <p>Het onschuldige elfje</p>	 <p>Het onschuldige elfje</p>
 <p>Het onschuldige elfje</p>	 <p>Hoofdelf</p>	 <p>Hoofdelf</p>



Hoofdelf



Kerstman