

Rendieren van Rovaniemi

Weervolven van Wakkerdam feestdagen editie

Benodigdheden

- Geprinte rollenkaartjes;
- Geprinte handleiding;
- PowerPoint presentatie Rendieren van Rovaniemi;
- Spelers: 8-30;
- Klas in kring/u-vorm opstelling.



Wat is Rendieren van Rovaniemi?

➔ Lees onderstaand introductieverhaal voor:

"Tijdens de feestdagen is het een enorme drukte in Rovaniemi: alle cadeaus moeten op tijd de deur uit! De rendieren en elfen werken zich in het zweet. Maar de afgelopen dagen is er iets niet in de haak... In de nacht blijven er elfen verdwijnen. De druk op de overgebleven elfen is enorm, de cadeaus moeten namelijk af en gesorteerd. Gisteren 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. Jullie komen dagelijks bijeen om iemand te elimineren. Komen jullie er op tijd achter wie de boze rendieren zijn voordat ze alle elfen te pakken hebben? Wees alert en red Kerst!"

↪ Vraag aan de leerlingen:

Wie herkent op welk spel dit verhaal is gebaseerd? Weet een leerling dat het gaat om 'Weervolven van Wakkerdam'? Vraag die leerling dan kort het spel uit te leggen. Vertel anders het volgende:

"In Weervolven van Wakkerdam worden jullie verdeeld in 2 groepen: de burgers en een kleinere groep weervolven. Het spel wordt geleid door een spelleider en verloopt in dagen en nachten. De weervolven 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 weewolf is en op de brandstapel moet. De burgers proberen alle weervolven uit te moorden, en omgekeerd proberen de weervolven dat ook."

↪ Vertel de leerlingen:

We gaan de kersteditie van Weervolven van Wakkerdam spelen: Rendieren van Rovaniemi. Volgens experts woont de Kerstman namelijk in Rovaniemi (Finland).

Hoe werkt Rendieren van Rovaniemi?

Spelleider: Vertel dat jij de spelleider bent. Jij vertelt wanneer de leerlingen de nacht in gaan, wie wanneer wakker mag worden en je begeleidt iedere ochtend de stemming.

Rollen: Leg de 5 rollen uit. Deze staan in de powerpoint. (De rolverdeling per leerlingaantal staat verderop in de handleiding.)

Spelverloop: Leg vervolgens kort het spelverloop uit. Dit staat in de powerpoint.

Wanneer je wint: De rendieren winnen wanneer alle elfen zijn verslonden. De elfen winnen wanneer alle rendieren zijn weggestemd. Dit staat in de powerpoint.

Spelen maar!

Tip: laat de slide met de 5 rollen op het bord staan tijdens het spel. Zo kunnen de leerlingen tijdens het spel nog eens nalezen wat hun rol inhoudt.

Script spelleider

1. De nacht

"Iedereen gaat slapen in Rovaniemi. Doe allemaal je ogen dicht."

2. De rendieren worden wakker

"De rendieren worden wakker. Ze kijken elkaar aan, en wijzen vervolgens in stilte hun slachtoffer aan. Als ze het eens zijn, gaan ze weer slapen en doen hun ogen dicht."

Let op: benoem dat het onschuldige elfje voorzichtig mag spieken tijdens dit moment.

3. De ochtend

"Het is ochtend. Iedereen in Rovaniemi ontwaakt en opent hun ogen. Iedereen behalve... [benoem wie het slachtoffer is geworden van de rendieren]."

Het slachtoffer laat vervolgens diens rollenkaartje aan iedereen zien.

- Gewone elfje: "We spelen door."
- Onschuldige elfje: "We spelen door."
- Hoofdelf: "De hoofdelf mag wraak nemen. Met de laatste kogel in het confettikanon neemt de hoofdelf direct een andere speler mee het graf in."
- Kerstman: "De Kerstman mag de opvolger kiezen."

"Het slachtoffer mag met niemand communiceren todat het spel is afgelopen."

Let op: Op de eerste ochtend de Kerstman kiezen.

"De Kerstman moet worden gekozen. Wie wil zich kandidaat stellen? Iedereen die zich kandidaat heeft gesteld krijgt nu de tijd om een korte pitch te geven om anderen te overtuigen waarom zij betrouwbaar zijn en Kerstman moeten zijn."

Laat de leerlingen een korte pitch geven.

"We gaan stemmen. Steek allemaal je hand omhoog. Ik tel tot 3, en op 3 wijzen jullie allemaal naar degene die volgens jullie Kerstman moet zijn."

De winnaar krijgt het kerstmankartje.

4. De verdenkingen

"Nu hebben jullie de tijd om te discussiëren over wie de wraakzuchtige rendieren zijn. Wie gedraagt zich verdacht?"

5. De stemming

"We gaan stemmen. Steek allemaal je hand omhoog. Ik tel tot 3, en op 3 wijzen jullie allemaal naar degene die jullie willen uitschakelen."

Let op: de stem van de Kerstman telt dubbel. Als de stemming onbeslist is, wijst de Kerstman het slachtoffer aan.

De uitgeschakelde speler laat diens rollenkaartje aan iedereen zien.

- Gewone elfje: "We spelen door."
- Onschuldige elfje: "We spelen door."
- Hoofdelf: "De hoofdelf mag wraak nemen. Met de laatste kogel in het confettikanon neemt de hoofdelf direct een andere speler mee het graf in."
- Kerstman: "De Kerstman mag de opvolger kiezen."

"De uitgeschakelde speler mag met niemand communiceren tot het spel is afgelopen."



Begin weer bij 1.

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



Rendier



Rendier



Rendier



Rendier



Rendier



Gewone elfje



Gewone elfje



Gewone elfje



Gewone elfje



Gewone elfje



Gewone elfje



Gewone elfje











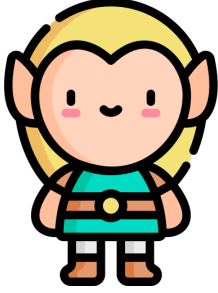
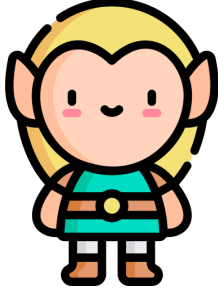
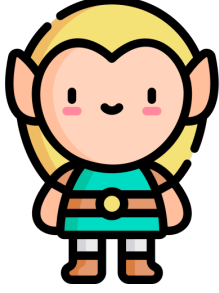

Gewone elfje



Gewone elfje



Gewone elfje

 <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>

