Moni-story

Door Brent Ruytjens

|  |  |
| --- | --- |
| **Categorie:** | **Terrein:** |
| Monispel | Elk Terrein |
| **Aantal moni's:** | **Aantal deelnemers:** |
| 10 | Ongeveer 99 |
| **Leeftijd:** | **Duur:** |
| Van 0 tot 99 jaar | 10080 minuten |

# Inkleding

# Eerst!

Dit monispel is op de moment van schrijven nog een work in progress!! het idee is er om gebruikt te worden, maar dit is nog niet getest en/of verfijnd. Het zal uiteindelijk ook een sjabloon worden om in dit principe uw monispel te maken, de invulling en verhaallijn zijn volledig afhankelijk van de VV of moni die het voorbereid.

(1/08/2020)

# Begin

Thema hangt ook een groot deel af van het kamp thema, maar valt te mixen!

Aan de basis van dit idee ligt Dnd, de uitleg kan een pak helderder zijn mocht je het principe van Dnd ook apart eens opzoekt ;)

Iedere moni vult in de voorbereidingen van het kamp een character sheet in (zie bijlage voor voorbeeld). Hiermee maken ze een character dat ze in de loop van het kamp af en toe eens zullen moeten gebruiken, spelen,... om dit monispel uit te voeren. Belangrijk verschil met Dnd is dat deze character sheet eerder een karikatuur is van uzelf (als moni) en hier vul je ook enkele sterktes en zwaktes van uzelf in (ook handig om als vv dit te weten te komen).

PS: de naam van hun character nemen als valse namen lijkt ook leuk en dan blijven de verschillende valse namen beperkt :p

Als VV werk je een verhaal uit waarbij je een stuk ervan elke avond tegen de monitoren verteld en waarbij ze ook invloed hebben op het verhaal. Ze kunnen interageren met de fictieve wereld en personages die jij rond hen creeerd. Als VV speel je dan in principe elk ander character waarmee zei in contact kunnen komen, dit vergt van u eigen ook een pak improvisatie, fantasie en inleving!!Uw monitoren meer sturing nodig in een opdracht? Je denkt dat het eens leuker is om een deel van de verhaallijn mee te delen in het midden van de dag tijdens enkele rustige minuten? ZEKER DOEN! Maak wel dat de deelnemers op de eerste plaats komen ;)

In uw kamp thema kan elk thema geklede activiteit een side queeste zijn. Deze staan los van uw verzonnen moniopdrachten (kan eventueel door elkaar gedaan worden ook) die passen bij uw main storyline die je savonds verteld.

# Uitleg

De uitleg voor de spelers (monitoren) staat in een aangepaste versie van het moniboekje. Moniboekje 2020 met aanpassingen wegens Covid-19 dus controleer zeker taakomschrijving.

## Korte introductie:

SM = Story master: de leider en begeleider van het verhaal

C1, C2,... Cn = characters: leden van een fictieve bende die de hoofdrol spelen in het verhaal en gespeeld worden door monitoren.

NPC1, ... = een random gecreerd character door de SM om leven in de wereld te krijgen en waarmee C1,... mee kunnen interageren (SM speelt ook deze characters).

Een voorbeeld:

inleidende tekst SM: "Jullie ontmoeten elkaar op een avond in de kroeg "De Dronken Baard", gelegen in een donker vies havenstadje, in de schaduw van een reuzachtige berg."

nu is het in een Dnd game de bedoeling dat de characters een ontmoeting in elkaar praten met wat zei aan het doen zijn, op welke plaats en hoe zei zich gedragen. Dit alles kost best veel tijd om te doen op een late vergadernacht dus kunt ge rechtstreeks over gaan op...

SM: "Jullie ontmoeten elkaar allen aan de toog van "De Dronken Baard" waar dat de barman een zot verhaal aan het afsteken is tegen jullie stoere reizigers"

Barman (SM): "Een week geleden is der hier een schip binnen gesleept, twas angstaanjagend hoe het er uit zach. De bemaning zagen er allemaal uit alsof ze in geen dagen geslapen hadden, geen tijd hadden om te wassen en zelfs vergeten waren naar de pot te gaan. Hun schip, vroeger een drie master met maarliefst vier dekken, had nog maar één bij mast recht staan en lag twee en een kwart dek onder water. Van de reling schoot niets over, de matrozen hadden met de resten touw van de masten makeshift reling gemaakt om toch maar niet van de boot te hoeven stuiken bij de kleinste golf. Hun kapitein kwam hier drie dagen later binnen, nog steeds ongewassen, op zoek naar zijn eerste pint in wat hij zei "eeuwen". Met veel wrikke en wroegen, heb ik hem dan toch met mijn charmes het verhaal uit hem gesluird! Hij verteld over een zee slang, wel drie schepen lang! Zo dik als vijf masten samen! Het was een waar gevecht, een gevecht om veilig terug haven te bereiken! ...

Hopenlijk is de clue duidelijk, heel expressief en omschrijvend praten naar het doel van het deel van het verhaal die avond: dat ze als fictieve moniploeg een schip nemen en die zee slang gaan verslaan (en eventueel nog een eiland dat er ligt waar een schat of paradijs schuil gaat ofzo). de characters mogen dan praten met de barman om meer informatie te krijgen over de locatie van de zee slang, eventueel kan de barman beslissen dat er nog iets moet gedaan worden voor hij hen de locatie wilt vertellen.... het zijn die taken en gebeurtenissen die je kan koppelen aan een groepsopdracht voor de monitoren de volgende dag of individuele opdrachten.

SM: "jullie stappen op het schip en kiezen allemaal een plaats en taak die jullie op jullie nemen"

## Indien er wordt gespeeld met de voeten van de storymaster:

Als iemand van de verhaallijn afdwaalt kunt ge als sm onder andere volgende twee dingen doen:

Optie 1: Als ze te ver afdwalen duw je ze terug in de juste richting of verplaatsen je uw interactie naar een andere locatie.Bv: ge moet nen baron, die effe te kut is aan het doen (in het verhaal) is een schop onder zen kont geve in zen kasteel, maar spelers wille liever naar dorp b gaan. Toevallig is de baron op tocht naar dorp b en komen de spelers hem tegen als hij een kapotte spaak op het wiel van zen koets heeft.

Optie 2: als de spelers nog niet al te ver afgedwaald zijn is subtiel ze voor een keuze zetten waar gij het antwoord al van weet door bijvoorbeeld te zeggen:"Ge kunt naar dorp b gaan maar daar weet ge nie wa ge gaat vinden of ge kunt de baron eens in elkaar timmeren en daar gaf uw opdrachtgever u 200 goud voor.

Optie 3: ge schud een volledig andere verhaallijn uit uw mouw en veranderd uw ideeën voor de opdracht van de dag er na.

## Opdracht ideeën

voorbeelden hierbij zijn:

* ze stappen op een schip, ge laat ze als SM elk hun positie op het schip kiezen. Surprise!!! De volgende dag moeten ze telkens jij een bepaald liedje (marie louise bv) mega luid af speelt die handeling met veel enthousiasma uitvoeren om ervoor te zorgen dan hun schip blijft varen...
* ze moesten hun moni-zwaktes opschrijven op hun character sheet: een dag laat je ze erg hard op letten voor elkaars zwaktes en vraag je hen om elkaar te helpen hier aan te werken door van elkaar te leren.
* Door een zware storm ligt hun boot stevig op de golven te bewegen waarbij ze zich al dansent over het schip moeten verplaatsen. Bij het afspelen of zingen van éénder welk liedje door u, moeten ze een gepaste dans beginnen dansen om niet van het schip te vallen.
* Je kunt in uw verhaal ook voor één dag een ander monispel verwerken voor de afwisseling.
* Ergens tijdens de week komen ze in dit thema de zeeslang tegen. De zeeslang kunt gij gedurende de dag spelen met een knuffel dier. Dit dier kan vanalles betekenen: moeten de characters het de hele dag bestrijden op een originele manier wasknijpers op spelden zoals bij een stieren gevecht. of moeten ze er ook een leerrijke ervaring bij krijgen en feedback of commentaar plakken op de zeeslang gedurende de dag...
* Je kunt ze bijvoorbeeld bepaalde objecten geven die ze gedurende de dag niet luidop mogen zeggen gecodeerd in morse en als nadeel door een fout ipv de volledige opdracht geven, ze enkel ne lijst me objecten geven en voor de rest niks zeggen (dnd is ook puzzelbased). Bij een succes, ze een lijst geven met het morse alfabet om de hele opdracht te ontcijferen en meer uitleg geven.
  + geen ja of nee zeggen als alternatief
* Nen dag zoektocht naar voorwerpen, snoep,.. is ook nog een idee. Als SM verstopt ge die dan doorheen de dag.
* Verzin een omgekeerd opdracht/ draai de rollen om: maak dat de monitoren niet noodzakelijk iets moeten doen, maar dat gij iets moet proberen doen met of tegen hen zonder dat zei het door hebben...
* Thematisch alternatief op "de vloer is lava":
  + "het stooooormt!" → ge moet ergens onder gaan schuilen (een dak telt niet)
  + "lawineeeeee!" → maak uzelf tot een bal ofzo
  + "de rivier stroomt over!" → begin allemaal te doen alsof je in een klein bootje zit en aan het peddelen zijt voor uw leven
  + "een beeer!" → brul de pannen van het dak!
* Gotcha!! Als SM speelt ge een karakter da toverspreuken kan uitvoeren. Ge laat uw monitoren gooien met een dobbelsteen, is de waarde hoger dan X zijn ze vrij gesteld van de opdracht. Anders kunt gij hen tegen elkaar opzetten en hen influisteren wie ze waar met wat moeten "vermoorden". Geef ze ook een papiertje mee met dit op zodat als ze iemand vermoord hebben ze het papiertje van het slachtoffer kunnen uitvoeren.
* Geef elk character een manier waarop ze de volgende dag moeten spreken
* laat de characters als team of individueel een hele dag zorg dragen voor een ei.

## Coaching in thema

Als VV blijft het de bedoeling dat je uw monitoren coacht, in volgende alinea('s) is een idee uitgeschreven om dit ook tijdens uw thema opdrachten te kunnen blijven uitvoeren ongeacht uw eigen huidige taak als VV binnen die opdracht.

Uw characters komen bij aanvang van uw thema verhaal ook in contact met een geest (naast al de andere nodige characters in uw verhaal). Denk de geest als een 'Genie' (uit Alladin). Een moni kan eigenlijk op elk moment gedurende de dag de Genie oproepen, de genie is er dan om raad en advies te geven, kritiek te ontvangen,... . Er zijn enorme voordelen aan een rol binnen het thema die zo sterk is als de 'Genie'. De rol kan bij kritiek wensen vervullen en maken dat opdrachten minder zwaar worden, of aangepast worden aan noden van die dag, zonder uw thema daarom te moeten onderbreken.

Je kan ook maken dat de geest opgeroepen kan worden door een signaal; een tallisman dat je elke moni geeft met twee duidelijk verschillende kanten, als de ene kant zichtbaar is wilt die spreken met de geest.

## Extra ideeën...

Elke dag kunt ge een andere team leider aanduiden binnen de moniploeg en in thema. Deze persoon kan extra taken krijgen als moni, maar ook een extra doel hebben in de opdracht van de dag er op. De monitoren mogen het ook onder elkaar afspreken, monitoren die het niet zien zitten kunnen dan afhouden van deze rol.Omgekeerd kan je een mollenrol toekennen.

OPM: Ge kunt het eventueel doen alsof er iemand slecht is "uwen bbeg (big bad evil guy/girl)" die bepaalde dingen nodig heeft voor iets slechts te laten gebeuren en daar draaien u opdrachten dan rond. Als ze een opdracht falen betekent dit dat de BBEG iets sterker wordt en ze de volgende opdracht met een nadeel beginnen. (Ook maar telkens één nadeel voor 1 opdracht)En als ze het halen, winnen zij en krijgen ze een voordeel voor de volgende opdracht (kan soms iets kleins zijn maar kan soms ook iets groots zijn in verhouding met de moeilijkheid van de opdracht)

OPM: tis eindeloos en het verhaal kan ook een beetje gestuurd worden door uw monitoren zelf dus wees bereid om eventueel uw opgave voor de volgende dag hals over kop aan te passen! Dit kan zeer stresserend zijn...

De zee der ideeën en opties hier is bijna eindeloos gelijk de wereld van Dnd zelf ook eindeloos is, want het stopt alleen bij uw eigen fantasie en creativiteit!!

# Taakverdeling

savonds is er duidelijk de vertelende rol voor de VV en spelende rol voor de monitoren, overdag kunt ge als vv bij uw bedachte dagopgave mee doen met uw monitoren, tegen uw monitoren strijden, of de begeleidende rol blijven spelen.

**Dit monispel is mede in elkaar gestoken door Lise Roosenboom, Stef Pletinck en Mike Verbraecken**

# Inclusie

Bij ziekte of ongeval creatief op inspelen.

# Materiaal

veel verkleedgerief en dingen die ge nodig hebt voor de opdrachten uit uw verhaal zoals de spelden voor op de draak te hangen doorheen de dag.

**Bijlage:WIP = Work in progress**