

TOP 20 BRETT- SPIELE



FÜR STATIONÄRE UNTER- BRIN- GUNGEN

LEITLINIEN FÜR
EINE CLEVERE,
FÄHIGE UND
SORGLOSE JUGEND



Domus
Ludens

TOP 20 BRETT- SPIELE FÜR STATIONÄRE UNTERBRIN- GUNGEN

LEITLINIEN FÜR EINE CLEVERE, FÄHIGE UND SORGLOSE JUGEND

Top 20 Brettspiele für stationäre Unterbringungen. Leitlinien für eine clevere, fähige und sorglose Jugend

Autoren:

Paulina Chelstowska
Marlene Flebbe
Maria Garrido
Iris Hüwe
Jakub Iwański
Ester Jiménez
David Ruiz
Toni Viader
Milena Westermann

Übersetzung:

Milena Westermann

Grafikdesign und Satz:

Ewa Krzak

Copyright 2023:



Dieses Werk ist lizenziert unter einer [Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz](#)

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.



PARTNERS



Kofinanziert durch das
Programm Erasmus+
der Europäischen Union

INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort und Vorstellung der Leitlinien zu Brettspielen	4
1. Die Leitlinien zu Brettspielen im Rahmen des Europäischen Projekts „Domus Ludens – Ein Haus, das spielt“	5
2. Ziel der Leitlinien - Innovation und Praktikabilität	7
3. Wie funktioniert das Brettspielformular?	8
4. Glossar der spezifischen Fähigkeiten, die von den Spielen gefördert werden	9
5. Brettspielformular	11

Vorwort und Vorstellung der Leitlinien zu Brettspielen

Der vorliegende Leitfaden zu Brettspielen wurde im Rahmen des EU-geförderten Projekts „Domus Ludens – Ein Haus, das spielt“ entwickelt. Im Mittelpunkt des Projekts steht die Förderung des Rechts auf Spiel, von Kindern und Jugendlichen, die in stationärer Unterbringung aufwachsen.

Die Richtlinien bieten Informationen und Anleitungen zu 20 Brettspielen, die auf dem europäischen Markt erhältlich sowie lustig und aufregend sind! Einige sind kompetitiv, andere sollen in einer Kollaboration oder in Teams gespielt werden. Einige sind schnell zu spielen, andere erfordern mehr Zeit und Hingabe. Darüber hinaus wurden diese Spiele speziell ausgewählt, um den Erwerb von Fähigkeiten und das emotionale Wohlbefinden junger Menschen, die im Hilfesystem leben, positiv zu beeinflussen. Zusammenfassend bieten wir mit diesem Dokument eine breite Palette an Auswahlmöglichkeiten, für jeden Geschmack und eine Vielzahl von Szenarien!

Die vorliegenden Leitlinien zu Brettspielen wurden als praktisches Instrument für Sozialarbeiter*innen und andere Fachkräfte konzipiert, die die jungen Menschen täglich unterstützen. Die Betreuer*innen, die die Leitlinien anwenden können alle Hauptmerkmale der ausgewählten Spiele, deren Einsatz oder jeweiligen Bildungszweck, mit dem Dokument schnell erkennen.

Das Domus Ludens Projekt möchte mit diesen Leitlinien dazu beitragen, eine agile und effektive Umsetzung von Gesellschaftsspielen sowie aktives Spielen in stationären Einrichtungen zu erleichtern. Ebenso sollen sie dazu beitragen, den Zusammenhalt, den Spaß, das Wohlbefinden und die Fähigkeiten der jungen Menschen zu fördern.

Für eine effizientere Umsetzung des aktiven Spiels und des Spielrechts in stationären Einrichtungen empfehlen wir Betreuer*innen diese Richtlinien zusammen mit dem Handbuch für Spielanleiter*innen zu verwenden.

Viel Spaß mit den Richtlinien und viel Spaß beim Spielen!

Das Domus Ludens Projektteam

1. Einführung: Die Leitlinien zu Brettspielen im Rahmen des Europäischen Projekts „Domus Ludens – Ein Haus, das spielt“

Die vorliegenden Richtlinien zu Brettspielen wurden im Rahmen des von der EU geförderten Projekts „Domus Ludens – Ein Haus, das spielt“ entwickelt. Im Mittelpunkt des Projekts steht die Förderung des Rechts auf Spiel, von Kindern und Jugendlichen, die in stationären Wohngruppen aufwachsen.

Aber worum geht es bei diesem Domus Ludens Projekt? Lasst es uns rausfinden.

Das Projekt zusammengefasst

Warum ist dieses Projekt wichtig? Weil wir der Meinung sind, dass Kinder und Jugendliche in stationären Einrichtungen nicht genug spielen! Die Teilnahme an Spiel- und Freizeitaktivitäten ist ein grundlegendes und weltweites Recht von Kindern und Jugendlichen, das in Artikel 31 der UN-Kinderrechtskonvention festgeschrieben ist. Praktische Erfahrungen und verschiedene wissenschaftliche Studien haben in der Vergangenheit die Bedeutung dieses Rechts insbesondere im Hinblick auf die individuelle kindliche Entwicklung unterstrichen. Regelmäßiges aktives Spielen fördert die Kreativität, das Sozialverhalten und stärkt die kognitiven und motorischen Fähigkeiten. Trotz all dieser nachgewiesenen Erkenntnisse wird der besonderen Bedeutung des Spiels nicht immer Rechnung getragen. Dies gilt für die allgemeine Bevölkerung, insbesondere aber für junge Menschen, die in der Kinder- und Jugendhilfe aufwachsen. Kreatives, abwechslungsreiches und individuelles spielen steht hier leider nicht immer im Vordergrund. Dies ist kein beabsichtigter Zustand, sondern oft das Ergebnis fehlender Ressourcen und Kapazitäten in vielen nationalen Hilfesystemen.

**Die Ziele des Domus Ludens Projekts:
Das Wohlbefinden durch aktives spielen fördern!**

Domus Ludens bedeutet aus dem Lateinischen übersetzt „Ein Haus, das spielt“. Übergeordnetes Ziel des Projekts ist es, das subjektive Wohlbefinden und den Erwerb persönlicher Fähigkeiten junger Menschen in stationärer Unterbringung, durch Brettspiele, zu verbessern. Im Projekt soll untersucht werden, ob sich regelmäßiges, strukturiertes und professionell angeleitetes Spielen positiv auf das „Wohlbefinden“ dieser

besonders gefährdeten Zielgruppe auswirkt. Darüber hinaus wird im Projekt detailliert untersucht, welche kognitiven, emotionalen und sozialen Fähigkeiten durch das regelmäßige Spielen von gezielt ausgewählten Brettspielen positiv gestärkt und gezielt angesprochen werden können.

Die Produkte des Domus Ludens Projekts

Das Domus Ludens Projekt wird drei einander ergänzende Ergebnisse bzw. Dokumente entwickeln: 1) Richtlinien für Brettspiele, 2) ein Handbuch für Spielanleiter*innen und 3) die Evaluation der Teilnahme an Spielsessions und deren Einfluss auf den Erwerb von Fähigkeiten und das Wohlergehen junger Menschen in stationärer Unterbringung.

1. **Richtlinien für Brettspiele:** Wird in diesem Dokument vorgestellt. Sie bieten Informationen und Anleitungen zu 20 Brettspielen, die nicht nur Spaß machen, sondern auch speziell ausgewählt wurden, um den Erwerb von Fähigkeiten und das emotionale Wohlbefinden positiv zu beeinflussen.
2. **Das „Handbuch für Spielanleiter*innen“** wird Methoden und Inhalte enthalten, die sich an Betreuer*innen in stationären Wohngruppen richten, um Brettspiele effektiv einzusetzen.
3. **Die „Evaluation“ untersucht die Auswirkungen regelmäßiger und systematischer Teilnahme an Spielsessions, auf den Kompetenzerwerb und das Wohlbefinden junger Menschen in stationärer Unterbringung:** Diese Studie beinhaltet die Ergebnisse und Schlussfolgerungen des Domus Ludens Pilotprojekts. Die als Spielanleiter*innen ausgebildeten Mitarbeiter*innen setzen ihr Wissen im achtmonatigen Pilotprojekt in ihren Organisationen ein, in denen sie Brettspiele strukturiert und mit insgesamt mindestens 100 betreuten Jugendlichen implementierten. Die Ergebnisse und Schlussfolgerungen finden Sie in der Evaluation.

Komplementarität der Brettspielrichtlinien mit dem Handbuch für Spielanleiter*innen

Die Richtlinien zu Brettspielen und das Handbuch für Spielanleiter*innen sollen sich gegenseitig ergänzen und für die Betreuer*innen bzw. alle, die sich für Brettspiele mit Jugendlichen interessieren, von Nutzen sein.

Die Richtlinien bieten eine Anleitung zur Auswahl von Spielen aus technischer und logistischer Sicht, während das Handbuch für Spielanleiter*innen darauf abzielt zu erklären, wie sie verwendet werden können, um bestimmte Effekte bei Gruppen und Einzelpersonen zu erzielen. In dieser Hinsicht haben Spielanleiter*innen eine doppelte Rolle: Sie müssen das freie Spiel fördern und gleichzeitig in der Lage sein, ein lustiges, lockeres Klima zu schaffen, während sie wachsam bleiben, für die (Bildungs-)Ziele jedes Einzelnen sowie für die Gruppe insgesamt. Die Kombination von Fähigkeiten und Informationen, die sowohl durch die Richtlinien als auch durch das Handbuch bereitgestellt werden, macht diese Aufgabe beherrschbar und hilft dabei, als „Animateur*in“ und Pädagog*in aktiv zu sein. Vereinfacht:

Die Brettspielrichtlinien konzentrieren sich auf die Verwendung ausgewählter Spiele und deren Fähigkeit jeden Einzelnen zu befähigen, seine eigenen Ziele zu erreichen, zu entwickeln oder zu stärken. Das Handbuch bietet eine strukturierte Anleitung, wie jede Person ein*e Spielanleiter*in werden kann und welche Kompetenzen erforderlich sind, um junge Menschen und ihr Spielrecht zu stärken.

Alle Ergebnisse des Domus Ludens Projekt können hier gratis heruntergeladen werden: [Domus Ludens website](#)

Domus Ludens, ein von der Europäischen Union finanziertes Projekt



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Domus Ludens – „Ein Haus, das spielt“ ist ein von der EU- finanziertes Projekt des Erasmus+ Programms, welches Projekte im Bereich Bildung, Jugend und Sport fördert. Weitere Informationen finden Sie auf den jeweiligen nationalen Webseiten in Spanien/Deutschland/Polen etc. Siehe hierzu: Erasmus+ National Websites.

Wer sind wir? Die Domus Ludens Projektpartnerschaft

Domus Ludens besteht aus fünf kompetenten Partnerorganisationen, die in drei europäischen Mitgliedsländern aktiv sind: Spanien, Deutschland und Polen. Wir bringen dabei wertvolle Expertise in vier wesentlichen Feldern mit: 1) Die stationäre Betreuung von Kindern und Jugendlichen, 2) die praktische Entwicklung von Brettspielen und Spielprojekten, 3) die wissenschaftliche Evaluation von Projekten im pädagogischen Bereich sowie 4) langfristiges Know-how in der Durchführung von EU geförderten Initiativen.

Folgende Organisationen sind beteiligt:

- **Fundacio Resilis** (*Spanien*) ist eine katalanische Organisation. Ihre Mission ist die Entwicklung und das Management von praktischen Programmen für Kinder- und Jugendliche, die von sozialer Exklusion betroffen sind. Fundació Resilis betreibt stationäre Einrichtungen für Kinder- und Jugendliche sowie Angebote zur Unterstützung von Familien mit einem gemeinschaftsorientierten Ansatz
<https://www.plataformaeducativa.org/portal/entitat/fundacio-resilis/>
- **Für Soziales** (*Deutschland*) ist eine deutsche Organisation und Teil des Kinder- und Jugendhilfeverbands S&S gemeinnützige Gesellschaft für Soziales mbH. Im Rahmen von stationären Einrichtungen sowie ambulanten Settings bietet FÜR SOZIALES Hilfen für Kinder- und Jugendliche sowie junge Erwachsene und ihre Familien, in Hamburg, Berlin und Teilen Norddeutschlands an. Die Organisation verfügt über ein breites Angebotsspektrum in den Bereichen Kinder- und Jugendhilfe, Integrationshilfe sowie in der Beratung und Begleitung von Opfern und Täter*innen häuslicher Gewalt.
<https://www.fuersoziales.de/>
- **Fundacja Samodzielni Robinsonowie** (*Polen*) ist eine polnische, jugendorientierte, gemeinnützige Organisation, die 2014 gegründet wurde und junge Menschen unterstützt, die von sozialer Ausgrenzung bedroht sind. Fundacja Samodzielni Robinsonowie entwickelt und leitet Programme, die sich an junge Menschen aus verschiedenen Einrichtungen und Pflegefamilien richten, um ihnen einen erfolgreichen Übergang aus der institutionellen Betreuung in ein unabhängiges Leben zu ermöglichen.
<https://www.fundacjarobinson.org.pl/>
- **Liberi** (*Universität von Girona*) ist eine Forschungsgruppe aus dem Bereich Kinder, Jugendliche und Communities der Universität Girona, unter der Leitung von Dr. Carme

Montserrat und Dr. Pere Soler. Sie ist Teil des Bildungsforschungsinstituts (IRE) der Universität Girona (Katalonien, Spanien). Die Arbeit von Liberi konzentriert sich auf Kinder- und Jugendpolitik sowie auf die Risiken bestimmter Kinder- und Jugendlichen. Außerdem erforschen sie die Rolle und Entwicklung von Communities zur Verbesserung öffentlicher Maßnahmen.

www.udg.edu/liberi

- **La Juganera** ist eine katalanische non-profit Organisation, die sich auf Brettspiele spezialisiert hat. Ihr Hauptziel ist es, die Kultur des Spielens als gesunde Freizeitbeschäftigung und als Werkzeug für innovative Bildung zu fördern. Die Organisation betreibt sowohl einen Laden als auch einen Online-Brettspielhandel, in dem Schulungen zum spielbasierten Lernen angeboten werden. Darüber hinaus entwickelt und kreiert La Juganera eigene Spiele.

<https://lajuganera.cat/>

2. Ziel der Leitlinien – Innovation und Praktikabilität

*Der Hauptzweck des Leitfadens besteht darin, den Pädagog*innen als ein nützliches Instrument, zur Auswahl guter Brettspiele für junge Menschen, die in stationärer Unterbringung leben, zu dienen.*

Methodik zur Entwicklung der Brettspielrichtlinien

Die Partnerschaft von Domus Ludens umfasst drei Partnerorganisationen, mit Erfahrung in der stationären Unterbringung von Kindern und Jugendlichen. Sie recherchierten in ihren jeweiligen Ländern, um die Rolle von Brettspielen bei der Betreuung junger Menschen genauer zu verstehen. Durch die Teilnahme an Umfragen, das Versenden von Fragebögen und die Befragung von Sozialarbeiter*innen sowie Jugendlichen selbst, erstellten sie eine eingehende Diagnose der Bedürfnisse, Vorlieben, aber auch Einschränkungen und Einwänden gegenüber Gesellschaftsspielen und dem freien Spiel im Allgemeinen.

Die Forschung wurde von Expert*innen für Brettspiele, La Juganera, validiert und vertieft. Auf Basis dieser Arbeit und Methode konnten die Partner*innen eine Liste an Spielen erstellen, die der einzigartigen Situation der Zielgruppe gerecht wird.

Kriterien zur Auswahl der Spiele

Um ein umfangreiches Spielset zu erstellen, das den Bedürfnissen der Jugendlichen gerecht wird, wählten die Partner*innen mehrere Kriterien aus, die die Spieleauswahl erfüllen mussten. Die Kriterien sind:

1. Jedes Spiel musste in jedem Partnerland in der jeweiligen Sprache, mit Anleitung etc. verfügbar sein.
2. Die Spiele mussten auch in der Gamingcommunity gut bekannt sein, vorzugsweise so bekannt, dass die meisten Pädagog*innen es bereits gespielt oder zumindest von dem Spiel gehört haben. Positive Kritiken, begeisterte Spieler*innenmeinungen und vielleicht einige Nominierungen oder Auszeichnungen tragen dazu bei, dass sowohl Pädagog*innen als auch Jugendliche in stationärer Unterbringung motiviert sind zu spielen.
3. Schließlich mussten alle Spiele zusammen ein vielfältiges Portfolio an Titeln bilden. Ausgewählte Spiele unterscheiden sich in Dauer, Schwierigkeit, Genre und Fähigkeiten, die die Spieler*innen einsetzen müssen, um zu gewinnen. Dank der Heterogenität der Spiele sind die Pädagog*innen in der Lage, mehr Jugendliche in stationären Unterbringungen zu begeistern, zu unterstützen und ihnen zu helfen, einige Aspekte ihres Lebens zu verbessern. Initiiert, durch einfachen und gemeinschaftlichen Spaß.

3. Wie funktioniert das Brettspielformular?

Das Brettspielformular soll dabei helfen, alle wichtigen Informationen auf einen Blick zu finden, um die richtige Wahl zu treffen und ein Spiel auszusuchen, das zu der jeweiligen Gruppe und Situation passt.

SUSHI GO!

NAME UND ILLUSTRATION DER ELEMENTE



BASISINFORMATION ÜBER DAS SPIEL ETC.

GENERELLE INFORMATIONEN

Name des Spiels: **Sushi go!**
 Autor*in: **Phil Walter-Harding**
 Originalredaktion: **Gamewright**
 Link: <https://boardgamegeek.com/boardgame/133473/sushi-go>



GENERELLE PARAMETER DES SPIELS

VORAB-INFORMATIONEN

Spieldauer: **15 Minuten**
 Anzahl der Spieler*innen: **2-5**
 Empfohlenes Alter: **8+**

GRÖÖE DER BOX
 Taschengröße

SPIELDYNAMIK
 Wettbewerbsorientiert

KOMPLEXITÄT DES SPIELS
 Mittel

KURZE ZUSAMMENFASSUNG

Gib das Sushi weiter! In diesem Kartenspiel versuchst du das beste Sushi-Gericht zu servieren. Lachs-Nigiri, Thunfisch-Nigiri, Muscheln oder doch lieber Sashimi? Sammle aus den reihum gehenden Karten wertvolle Sushi-Kombinationen, um Punkte zu erhalten. Tränke deine Nigirirollen in Wasabisauce und verdreifache den Wert. Berücksichtige bei deiner Wahl die Sushi-Kombinationen deiner Mitspieler*innen, um eine hochwertigere Kombination zu ergattern.

ANGEWANDTE FÄHIGKEITEN

- Gedächtnstraining
- Taktisches, strategisches und kausales Denken
- Schulkompetenzen
- Risikomanagement

ANDERE HINWEISE / BEOBACHTUNGEN

Ein sehr dynamisches und leicht zu erklärendes Spiel, bei dem die Spieler*innen an ihrer Rechenfähigkeit von kleinen Mengen und Beobachtungsfähigkeit arbeiten können und ihr Gedächtnis trainieren.

SPIELBESCHREIBUNG ABLAUF, GESCHICHTE ETC.

ENTWICKLUNG VON FÄHIGKEITEN DURCHS SPIELEN

ERGÄNZENDE EMPFEHLUNGEN

TOP 20 BRETTSPIELE FÜR STATIONÄRE UNTERBRINGUNGEN | BRETTSPIELFORMULAR
29

4. Glossar der spezifischen Fähigkeiten, die von den Spielen gefördert werden

Neben Spaß und Unterhaltung bringen die Brettspiele den Spieler*innen viele weitere Vorteile. Jedes Formular enthält einen Abschnitt, der die spezifischen Fähigkeiten aufführt, die die Spieler*innen während des Spiels erlernen oder perfektionieren können.

Folgende Fähigkeiten sind berücksichtigt:

- **Sprache:** Spracherwerb ist ein Prozess, durch den Menschen die Fähigkeit erwerben Sprache wahrzunehmen und zu verstehen sowie Wörter und Sätze zu bilden, um vielfältig zu kommunizieren. In einigen Spielen werden Sprachfähigkeiten aktiviert, während Spieler*innen Regeln erklären oder Verhandlungen mit Gegner*innen stattfinden u.v.m.
 - **Gedächtnistraining:** Gedächtnistraining-/leistung ist die Fähigkeit des Gehirns, Daten oder Informationen zu koordinieren, zu speichern und bei Bedarf wieder abzurufen. Brettspielspieler*innen entwickeln ihr Gedächtnis, indem sie sich Regeln oder die Züge ihres*r Gegner*innen merken, sich an die Ergebnisse ihrer Strategien in früheren Spielen zurückerinnern etc.
 - **Taktisches, strategisches und kausales Denken:** Kausale Argumentation ist die Fähigkeit, einen Zusammenhang zwischen einer Ursache und ihrer Wirkung zu erkennen. Strategisches Denken ist ein beabsichtigter und rationaler Denkprozess, der sich auf die Analyse kritischer Faktoren und Variablen konzentriert, die den langfristigen Erfolg einer Aktion beeinflusst. Brettspiele sind perfekt, um diese Fähigkeiten zu trainieren, da oft jede Aktion eines*r Spieler*in fast unmittelbare Konsequenzen auf den Spielverlauf hat.
 - **Kreativität:** Kreativität ist die Fähigkeit, etwas Neues und Wertvolles zu erschaffen. Brettspiele fördern die Kreativität, indem sie Möglichkeiten bieten, innovative Strategien umzusetzen, Neues auszuprobieren und über den Tellerrand zu schauen. Einige eher künstlerisch geprägte Bereiche schaffen Raum für Kreativität, wie z.B. zum Zeichnen etc.
 - **Schulkompetenzen:** Schulkompetenzen sind eine Kombination von gewünschten Kenntnissen und Fähigkeiten, die man besitzen muss, um in beruflichen, schulischen und anderen Lebenskontexten auf grundlegendem Niveau „erfolgreich“ zu sein. Brettspiele helfen, diese Fähigkeiten zu verbessern, indem sie schriftliche Anweisungen geben, geistige Rechenfähigkeit erfordern oder aber Spieler*innen mit Karten, historischen Fakten, wirtschaftlichen Ideen usw. in Kontakt bringen.
- **Problemlösungsfähigkeiten:** Problemlösungsfähigkeit ist der Vorgang, ein Problem zu definieren, dessen Ursache zu bestimmen und Alternativen für eine Lösung auszuwählen. Jede Brettspielpartie ist ein Ansatz, ein neues Problem zu lösen, ein neues Rätsel zu entziffern, sodass das Spielen von Brettspielen die Spieler*innen darin trainiert, vielfältige und fortgeschrittene Problemlösungsfähigkeiten zu entwickeln und anzuwenden.
 - **Motorische Fähigkeiten/Reaktionsfähigkeit:** Eine motorische Fähigkeit ist die erlernte Fähigkeit, mit größtmöglicher Sicherheit ein beabsichtigtes Bewegungsergebnis herbeizuführen. Brettspiele unterstützen diese Fähigkeiten durch meist kleine Elemente (Feinmotorik). Einige erfordern Präzision oder schnelle Bewegungen, was z.B. die Hand-Augen-Koordination fördert.
 - **Impulskontrolle:** Impulskontrolle ist die Fähigkeit, auch bei starken Emotionen adäquate Reaktionen zu wählen. Brettspiele sind dafür bekannt, ein sehr starker emotionaler Katalysator zu sein. Während des Spielens trainiert man, seine Reaktionen zu zügeln, Ruhe zu bewahren und den Ausdruck von Emotionen zu regulieren. Gerade bei Spielen, die auf effektivem bluffen oder dem Verhandeln mit Gegner*innen basieren, ist eine fortgeschrittene Impulskontrolle gefragt.
 - **Emotionen ausdrücken und erkennen:** Beim Spielen eines Brettspiels erleben die Teilnehmer*innen verschiedenste Emotionen. Je stärker die Emotion, desto mehr Einfluss hat sie auf taktische Entscheidungen. Daher muss ein*e erfolgreiche*r Spieler*in seine Emotionen erkennen, die Quelle dieser Emotionen richtig identifizieren und seine*ihre Reaktion wählen können. Diese Aktivität trainiert Brettspielspieler*innen darin, Emotionen auszudrücken und bereitet sie darauf vor, ähnliche emotionale Zustände auch in anderen Situationen zu erkennen.
 - **Risikomanagement:** Risikoreiches Handeln ist mit Gefahren verbunden. Sogar virtuelle Bedrohungen, wie das Verlieren von Punkten oder das Blockieren eines

geplanten Spielzuges können sich real anfühlen, sobald der*die Spieler*in in die Welt des Spiels eingetaucht ist. Manchmal kann jedoch nur ein gewagter Zug den Ausschlag zum Sieg geben, sodass die Spieler*innen mit der Zeit bereiter werden ein höheres Risiko einzugehen.

- **Konfliktmanagement:** Konflikte sind ein wichtiger Bestandteil jedes Spiels. Aus diesem Grund ist die Teilnahme an einem Brettspiel fast immer mit einer Konfrontation bzw. Konflikten verbunden, wodurch die Teilnehmer*innen daran gewöhnt werden, sich mit gegensätzlichen Zielen auseinanderzusetzen. Je wettbewerbsorientierter das Spiel ist, desto fortgeschrittener sind die benötigten Konfliktmanagementfähigkeiten, um zu gewinnen, aber auch den Gruppenfrieden zu bewahren.
- **Verhandlungsfähigkeit:** Verhandlungsfähigkeit ist ein Kommunikationsprozess zwischen zwei oder mehreren Akteur*innen mit dem Ziel, eine Einigung zu erwirken. Während einige Spiele dieser Fähigkeit keinen Raum geben (zumindest nicht innerhalb der beabsichtigten Methode), verlassen sich andere fast ausschließlich auf diese Fähigkeit, mit Gegner*innen Geschäfte und Kompromisse auszuhandeln.
- **Rechenfähigkeit:** Berechnen bedeutet, die Antwort mit Hilfe von Logik und dem Verstand mathematisch zu ermitteln. Fast jedes Spiel erfordert von den Spieler*innen eine gewisse mentale Rechenfähigkeit, sei es, um eine grobe Schätzung der Anzahl der verbleibenden Karten in einem Deck vorzunehmen oder die Wahrrscheinlich-

keit eines spezifischen Spielzuges eines*r bestimmten Gegner*in einzuschätzen.

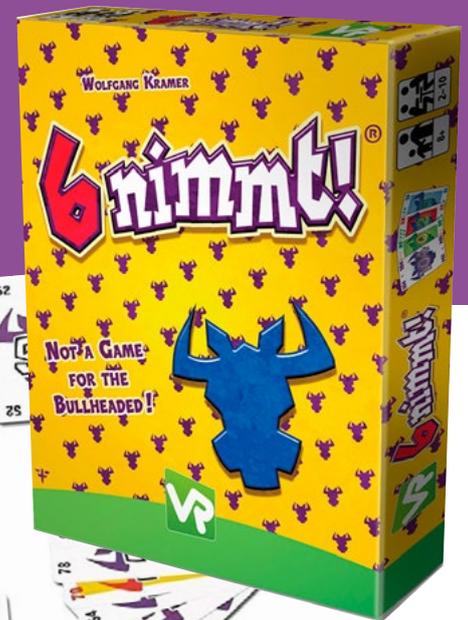
- **Aktives Zuhören:** Zuhören bedeutet, einem Geräusch Aufmerksamkeit zu schenken und es zu verarbeiten. In Spielen hilft es ungemein, bei manchen mehr als bei anderen, auf ihre Mitspieler*innen/Gegner*innen zu hören, um Rückschlüsse zu ihren anstehenden Strategien, verfügbaren Ressourcen und dem Grad ihres Stresses zu ziehen.
- **Beobachtung:** Der Prozess der aktiven Informationsbeschaffung (Beobachtung) ist bei jedem erfolgreichen*r Spieler*in entscheidend. Es erfordert eine sorgfältige, absichtliche Suche, die von Kompetenz und Erfahrung unterstützt wird.
- **Fokus/ Geduld/ Konzentration:** Brettspiele sind heutzutage eine der seltenen Gelegenheiten, die unsere ganze Aufmerksamkeit anregen. Je komplexer und vielseitiger das Spiel ist, desto mehr trainiert es die Spieler*innen darin, ein neues Maß an Geduld, ungeteilter Konzentration und unzerstörbarer Konzentration zu erreichen.

Unsere Auswahl von **20 Brettspielen** verfolgt die Förderung dieser Fähigkeiten. Einige Spiele bieten eine ganzheitliche Entwicklungserfahrung, während andere sich auf sehr spezifische Fähigkeiten konzentrieren und diese durch ihre unterschiedlichen Inhalte unterstützen.

5. Brettspielformular

1	6 NIMMT!	Wettbewerbsorientiert
2	BONHANZA	Wettbewerbsorientiert
4	CARCASSONNE	Wettbewerbsorientiert
3	CATAN	Wettbewerbsorientiert
5	CODENAMES PICTURES	Wettbewerbsorientiert by teams
6	DIXIT ODYSSEY	Wettbewerbsorientiert
7	DIE VERBOTENE INSEL	Kooperativ
8	GEISTESBLITZ	Wettbewerbsorientiert
9	INKA GOLD	Wettbewerbsorientiert
10	JUNGLE SPEED	Wettbewerbsorientiert
11	JUST ONE	Kooperativ
12	LOVE LETTER	Wettbewerbsorientiert
13	MAGIC MAZE	Kooperativ
14	THE MIND	Kooperativ
15	THE RESISTANCE: AVALON	Wettbewerbsorientiert by teams
17	SABOTEUR	Wettbewerbsorientiert by teams
18	DOOBLE	Wettbewerbsorientiert
19	SUSHI GO	Wettbewerbsorientiert
16	ZUG UM ZUG	Wettbewerbsorientiert
20	VIRUS	Wettbewerbsorientiert

6 NIMMT!



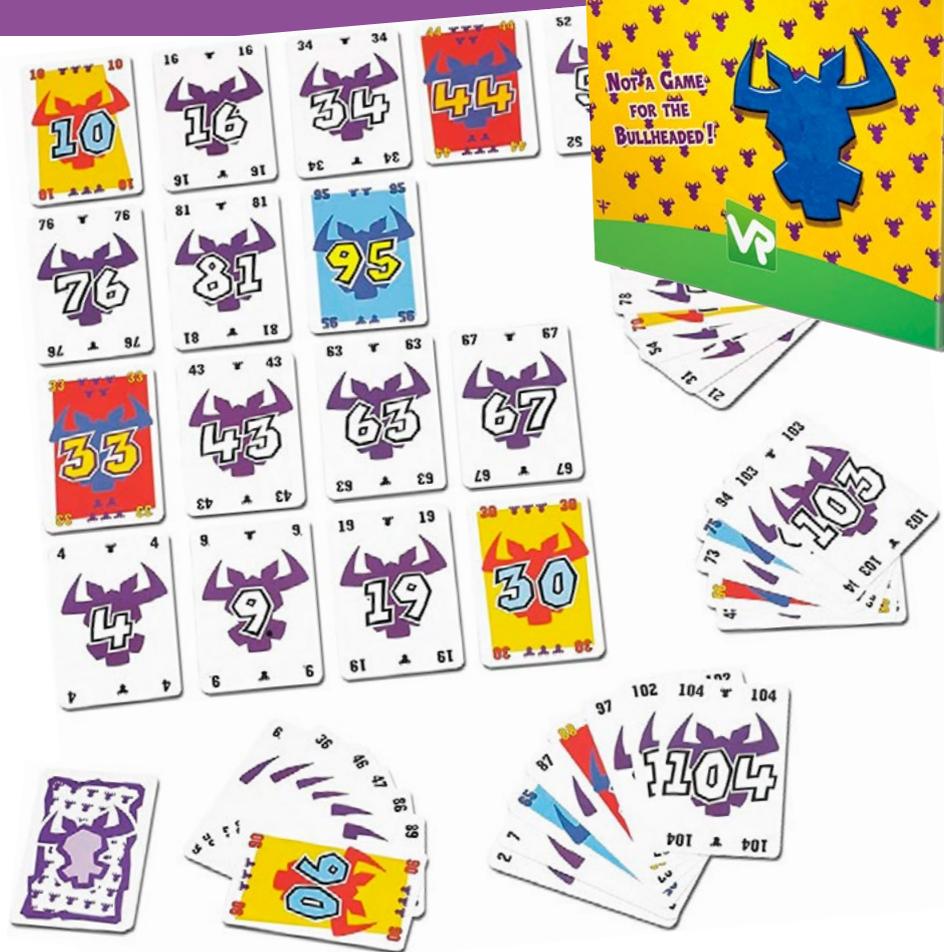
GENERELLE INFORMATIONEN

Name des Spiels:
¡TOMA 6!

Autor*in: **Wolfgang Kramer**

Originalredaktion: **AMIGO**

Link:
<https://boardgamegeek.com/boardgame/432/6-nimmt>



VORAB- INFORMATIONEN

Spieldauer: **45 Minuten**

Anzahl der Spieler*innen: **2-10**

Empfohlenes Alter: **8+**

GRÖÖE DER BOX
Taschengröße

SPIELDYNAMIK
Wettbewerbsorientiert

KOMPLEXITÄT DES SPIELS
Niedrig

KURZE ZUSAMMENFASSUNG

Bist du der Hornochse des Spiels? Lege deine Handkarten geschickt ab, um möglichst wenig Hornochsen zu erhalten. Hornochsen bekommst du, wenn deine Zahlenkarte als sechste Karte an eine Zahlenreihen angelegt wird. Wenn du doch bloß wüsstest welche Karte deine Mitspieler*innen ablegen! In diesem raffinierten Spiel gibt es keine vorgegebene Reihenfolge - alle Spieler*innen spielen gleichzeitig ihre Karte verdeckt aus. Anschließend werden die Karten Wert aufsteigend an die Zahlenreihen angelegt. Wer als erstes 66 Hornochsen hat, verliert.

ANGEWANDTE FÄHIGKEITEN

- Rechenfähigkeit
- Beobachtung

ANDERE HINWEISE / BEOBACHTUNGEN

Das Spiel ist höchst unvorhersehbar (spontan), was für eine aufregende Spielerfahrung sorgt.

BOHNANZA

GENERELLE INFORMATIONEN

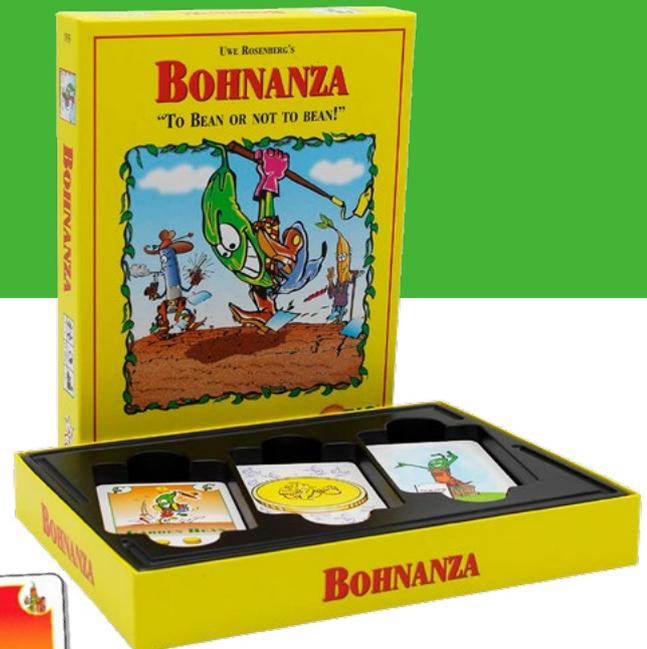
Name des Spiels: **Bohnanza**

Autor*in: **Uwe Rosenberg**

Originalredaktion: **Amigo**

Link:

<https://www.boardgamegeek.com/boardgame/11/bohnanza>



VORAB- INFORMATIONEN

Spieldauer: **45 Minuten**

Anzahl der Spieler*innen: **3-5**

Empfohlenes Alter: **12+**

GRÖÖE DER BOX

Taschengröße

SPIELDYNAMIK

Wettbewerbsorientiert

KOMPLEXITÄT DES SPIELS

Niedrig

KURZE ZUSAMMENFASSUNG

Sammele und pflanze verschiedene Bohnensorten möglichst gewinnbringend, um von deiner Ernte zu profitieren. Aber Vorsicht! Du verdienst nur an deiner Ernte wenn du ausreichend gleichartige Bohnen auf deinem Feld angepflanzt hast. Schaffst du es nicht rechtzeitig unpassende Bohnenkarten loszuwerden, zerstören diese deine bereits gepflanzten Bohnen. Verhandele deshalb mit deinen Gegner*innen, um hinderliche Bohnensorten loszuwerden und die Früchte deiner Arbeit zu ernten.

ANGEWANDTE FÄHIGKEITEN

- Verhandlungsfähigkeit
- Sprache
- Gedächtnistraining
- Rechenfähigkeit
- Impulskontrolle

ANDERE HINWEISE / BEOBACHTUNGEN

Dieses Spiel basiert stark auf der jeweiligen Verhandlungsfähigkeit. Aufgrund der hohen Zufälligkeit der gezogenen Karten können die Spieler*innen nicht viel im Voraus planen, daher ist der einzige Weg zum Sieg ein erfolgreicher Austausch untereinander.

CARCASSONNE

GENERELLE INFORMATIONEN

Name des Spiels: **Carcassonne**

Autor*in: **Klaus Jürgen Wrede**

Originalredaktion: **Hans in Glück**

Link:

<https://boardgamegeek.com/boardgame/822/carcassonne>



VORAB- INFORMATIONEN

Spieldauer: **30-45 Minuten**

Anzahl der Spieler*innen: **2-5**

Empfohlenes Alter: **7+**

GRÖÖE DER BOX
Mittelgroß

SPIELDYNAMIK
Wettbewerbsorientiert

KOMPLEXITÄT DES SPIELS
Mittel



KURZE ZUSAMMENFASSUNG

Carcassonne spielt im mittelalterlichen Frankreich. Mithilfe der Geländeplättchen baust du gemeinsam mit deinen Mitspieler*innen eine einzigartige Landschaft aus Wiesen, Straßen, Klöster und Burgen. Die Landschaft vergrößert sich mit jedem Spielzug und bietet dir zahlreiche Möglichkeiten deine Gefolgsleute als Bauern, Mönche, Ritter und Wegelagerer einzusetzen. Oder entscheidest du dich doch ein Dieb zu sein und bereits besetzte Landschaftsabschnitte zu erobern? Lege die Geländeplättchen sinnvoll und nutze deine Gefolgsleute clever, um möglichst viele Siegpunkte zu erhalten.

ANGEWANDTE FÄHIGKEITEN

- Rechenfähigkeit
- Beobachtung
- Gedächtnistraining
- Problemlösungsfähigkeiten
- Fokus/ Geduld/ Konzentration

ANDERE HINWEISE / BEOBACHTUNGEN

Das Terrain wächst mit jeder Bewegung, sodass die Züge im Laufe des Spiels länger dauern, da die Spieler*innen mehr Optionen haben, die sie berücksichtigen müssen.

Es gibt viele Erweiterungspakete, die im Laufe der Zeit der Sammlung hinzugefügt und kombiniert werden können, um so die Lieblingsversion der Spieler*innen zu kreieren.

Das Spiel bietet Platz für einige ziemlich konfrontative Strategien. Es wird empfohlen, zunächst einen neutraleren und sanfteren Ansatz zu wählen. Falls einige Spieler*innen sich für eine „aggressivere“ Spielweise entscheiden, soll diese als „kompetitiv“ und nicht „gemein“ verstanden werden.

CATAN



GENERELLE INFORMATIONEN

Name des Spiels: **CATAN**

Autor*in: **Klaus Teuber**

Originalredaktion: **KOSMOS**

Link:

<https://boardgamegeek.com/boardgame/13/catan>



VORAB- INFORMATIONEN

Spieldauer: **60-120 Minuten**

Anzahl der Spieler*innen: **3-4**

Empfohlenes Alter: **10+**

GRÖÖE DER BOX
Große Größe

SPIELDYNAMIK
Wettbewerbsorientiert

COMPLEJIDAD DE LAS REGLAS
Hoch

KURZE ZUSAMMENFASSUNG

Im Spiel **CATAN** (ehemals „Die Siedler von Catan“) versuchst du, die dominierende Macht auf der Insel Catan zu sein. Schmiede clevere Pläne und verhandel geschickt, um dich im Kampf um Land und Rohstoffe durchzusetzen! Baue mit den erwürfelten Rohstoffen Straßen, Siedlungen und Städte oder investiere in eine Ritterarmee, um Siegpunkte zu erhalten. Wer zuerst 10 Siegpunkte erwirtschaftet – gewinnt..

ANGEWANDTE FÄHIGKEITEN

- Verhandlungsfähigkeit
- Taktisches, strategisches und kausales Denken
- Problemlösungsfähigkeiten
- Fokus/ Konzentration/ Geduld
- Beobachtung

ANDERE HINWEISE / BEOBACHTUNGEN

Das Spiel hat eine gute Balance zwischen Chance und Strategie, weshalb es viele verschiedene Fähigkeiten gleichzeitig fördert.

CODENAMES PICTURES

GENERELLE INFORMATIONEN

Name des Spiels:

Codenames Pictures

Autor*in: **Vlaada Chvátil**

Originalredaktion:

Czech Games Edition

Link:

[https://boardgamegeek.com/
boardgame/198773/codenames-
pictures](https://boardgamegeek.com/boardgame/198773/codenames-pictures)



VORAB- INFORMATIONEN

Spieldauer: **15 Minuten**

Anzahl der Spieler*innen: **2-8**

Empfohlenes Alter: **10+**

GRÖÖE DER BOX

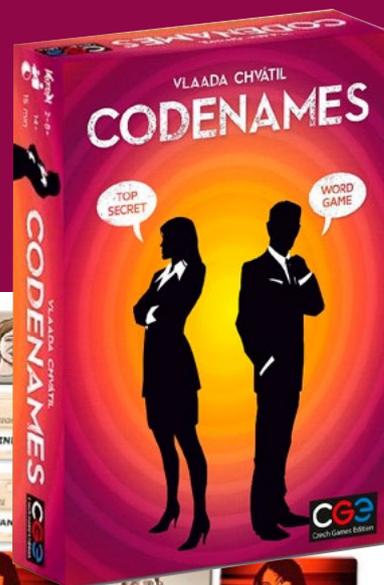
Mittelgroß

SPIELDYNAMIK

Wettbewerbsorientiert by teams

KOMPLEXITÄT DES SPIELS

Niedrig



KURZE ZUSAMMENFASSUNG

Welches Team schafft es zuerst die versteckten Agent*innen zu identifizieren? Denn nur die beiden Geheimdienstchefs wissen hinter welchen Bildkarten sich die Agent*innen befinden und geben ihrem Team Hinweise, die aus nur einem Wort bestehen. Durch intelligente und kreative Wortspiele versucht der Geheimdienstchef dabei möglichst viele Bilder miteinander zu verknüpfen. Das Spionageteam diskutiert, um die Gedankengänge des Geheimchefs zu rekonstruieren und die richtigen Bilder auszuwählen. Aber Vorsicht! Entscheidet euch bloß nicht für die Bilder des gegnerischen Teams oder noch schlimmer, des Killers.

ANGEWANDTE

FÄHIGKEITEN

- Sprache
- Aktives Zuhören
- Gedächtnistraining
- Taktisches, strategisches und kausales Denken
- Kreativität
- Schulkompetenzen
- Problemlösungsfähigkeiten
- Risikomanagement

ANDERE HINWEISE / BEO- BACHTUNGEN

Teams mit Spieler*innen die sich schon länger kennen (Insiderwissen teilen), schneiden im Allgemeinen besser ab, da sie ihre gemeinsamen Erfahrungen nutzen können, um effizienter zu kommunizieren.

DIXIT

GENERELLE INFORMATIONEN

Name des Spiels: **Dixit Odyssey**

Autor*in: **Jean-Louis Roubira**

Originalredaktion:
Libellud-Asmodee

Link:

<https://boardgamegeek.com/boardgame/92828/dixit-odyssey>



VORAB- INFORMATIONEN

Spieldauer: **40 Minuten**

Anzahl der Spieler*innen: **3-12**

Empfohlenes Alter: **8+**

GRÖÖE DER BOX
Große Größe

SPIELDYNAMIK
Wettbewerbsorientiert

KOMPLEXITÄT DES SPIELS
Mittel



KURZE ZUSAMMENFASSUNG

Bei **Dixit** erhältst du 6 künstlerische Bildkarten. Suche eine Karte aus und überleg dir eine passende Aussage zum Motiv, anhand dessen deine Mitspieler*innen versuchen diese Karte zu identifizieren. Dein Hinweis kann aus Geräuschen, Zitaten, Sprichwörtern, Liedtexten und vielem mehr bestehen. Deiner Kreativität wird hier keine Grenzen gesetzt! Anschließend suchen die Mitspieler*innen aus ihren Handkarten ein möglichst passendes Bild zum Hinweis aus. Mal schauen wie viele Mitspieler*innen das passende Bild finden!

ANGEWANDTE FÄHIGKEITEN

- Sprache
- Kreativität
- Aktives Zuhören
- Beobachtung
- Fokus/ Geduld/ Konzentration

ANDERE HINWEISE / BEOBACHTUNGEN

Dixit Odyssey ist eine völlig andere Erfahrung als alles, was du in anderen Brettspielen findest. Es ist eine Einladung zu einer Reise durch die Köpfe der Spieler*innen, auf der Überraschungen und Geheimnisse verborgen sind. Die Karten sind wunderschön bemalt, wirklich einzigartige und inspirierende Designs.

Die Schachtel selbst ist zwar groß, aber wenn man die Regeln kennt, kann man nur noch das Kartenspiel mit sich herumtragen und von der großen Schachtel zu einem Taschengröße-Spiel wechseln.

GEISTESBLITZ

GENERELLE INFORMATIONEN

Name des Spiels:
GEISTESBLITZ

Autor*in: Jacques **Zeimet**

Originalredaktion: **999 Games**

Link:

<https://boardgamegeek.com/boardgame/83195/ghost-blitz>



VORAB- INFORMATIONEN

Spieldauer: **10 Minuten**

Anzahl der Spieler*innen: **2-8**

Empfohlenes Alter: **8+**

GRÖÖE DER BOX
Taschengröße

SPIELDYNAMIK
Wettbewerbsorientiert

KOMPLEXITÄT DES SPIELS
Niedrig

KURZE ZUSAMMENFASSUNG

Wer hat zuerst einen Geistesblitz? Bei diesem rasanten Kartenspiel wird deine Reaktionsfähigkeit auf die Probe gestellt. Versuche als erstes den Gegenstand zu greifen, der in der richtigen Farbe auf der Karte abgebildet ist. Wenn das Objekt nicht in der richtigen Farbe dargestellt ist, musst du den Gegenstand greifen, der weder in Form noch in Farbe auf der Karte abgebildet ist.

ANGEWANDTE FÄHIGKEITEN

- Motorische Fähigkeiten
- Beobachtung
- Fokus/ Geduld/ Konzentration

ANDERE HINWEISE / BEO- BACHTUNGEN

Aufgrund des physischen Aspekts des spielerischen Wettbewerbs ist das Spiel sehr aufregend/aufwühlend.

INKA GOLD

GENERELLE INFORMATIONEN

Name des Spiels: **Inka Gold**

Autor*in: **Bruno Faidutti, Alan R. Moon.**

Originalredaktion: **Eagle-Gryphon Games** and others

Link:

<https://www.boardgamegeek.com/boardgame/15512/diamant>



VORAB- INFORMATIONEN

Spieldauer: **30 Minuten**

Anzahl der Spieler*innen: **3-8**

Empfohlenes Alter: **8+**

GRÖÖE DER BOX
Taschengröße

SPIELDYNAMIK
Wettbewerbsorientiert

KOMPLEXITÄT DES SPIELS
Niedrig

KURZE ZUSAMMENFASSUNG

Gehen Sie die Halle der vergessenen Inka-Pyramide hinunter, um wertvolle Diamanten und uralte Artefakte oder ... eine giftige Schlange zu finden! Wirst du die meisten Schätze aller Abenteurer*innen sammeln? Versuche dein Glück und gehe rechtzeitig raus, um es herauszufinden!

ANGEWANDTE FÄHIGKEITEN

- Risikomanagement
- Rechenfähigkeit
- Beobachtung
- Impulskontrolle

ANDERE HINWEISE / BEOBACHTUNGEN

Dieses Spiel ist aufgrund des hohen Zufallprinzips und des alles-oder-nichts-Belohnungssystems sehr aufregend. Schnelle Runden schaffen Raum für Strategieanpassungen und schnelle Lernmöglichkeiten. Die Gewinntaktik hängt jedoch von den Entscheidungen der Gegner*innen ab. Um die meisten Schätze zu sammeln, muss jede*r Spieler*in die anderen Spieler*in beobachten und sich anpassen.

JUNGLE SPEED

GENERELLE INFORMATIONEN

Name des Spiels: **Jungle Speed**

Autor*in: Thomas **Vuarchex, Pierrick Yakovenko**

Originalredaktion: **Asmodee**

Link:

<https://boardgamegeek.com/boardgame/8098/jungle-speed>



VORAB- INFORMATIONEN

Spieldauer: **15 Minuten**

Anzahl der Spieler*innen: **2-12**

Empfohlenes Alter: **7+**

GRÖÖE DER BOX

Taschengröße

SPIELDYNAMIK

Wettbewerbsorientiert

KOMPLEXITÄT DES SPIELS

Niedrig

KURZE ZUSAMMENFASSUNG

Wer als Erste*r all seine Karten loswird, gewinnt! **Jungle Speed** ist ein sehr lustiges und dynamisches Spiel, bei dem du Konzentration und schnelle Reflexe benötigst. Reihum deckt ihr eure Karten vor euch auf. Sobald du das gleiche Symbol, wie ein*e Mitspieler*in, auf deiner Karte hast, kommt es zum Duell: Greife das Totem schneller als dein*e Gegner*in, um deine Karten loszuwerden. Aber sei wachsam! Schnappst du dir fälschlicherweise das Totem oder wirfst es um, musst du die ausliegenden Karten aller Mitspieler*innen aufnehmen..

ANGEWANDTE FÄHIGKEITEN

- Motorische Fähigkeiten/ Reaktionsfähigkeit
- Gedächtnistraining
- Impulskontrolle

ANDERE HINWEISE / BEO- BACHTUNGEN

Aufgrund des physischen Aspekts des spielerischen Wettbewerbs ist das Spiel sehr aufregend/aufwühlend.

JUST ONE



GENERELLE INFORMATIONEN

Name des Spiels: **Just One**

Autor*in: **Bruno Sautter, Ludovic Roudy**

Originalredaktion: **Repos Production**

Link:

<https://boardgamegeek.com/boardgame/254640/just-one>



VORAB- INFORMATIONEN

Spieldauer: **20 Minuten**

Anzahl der Spieler*innen: **3-7**

Empfohlenes Alter: **8+**

GRÖÖE DER BOX
Mittelgroß

SPIELDYNAMIK
Kooperativ

KOMPLEXITÄT DES SPIELS
Niedrig

KURZE ZUSAMMENFASSUNG

Colaborad juntos para descubrir el mayor número posible de palabras misteriosas.

Just One es un juego de palabras cooperativo. Un jugador tiene que adivinar una palabra que los otros conocen. Los demás jugadores escribirán una palabra que piensen que puede ayudar a su compañero a adivinarla.

El juego te obliga a buscar pistas originales para no coincidir con el resto de

los jugadores. Pero si eres demasiado original, puede que la pista no sea lo suficientemente buena...

Un juego para fiestas muy recomendable, ágil y divertido.

ANGEWANDTE FÄHIGKEITEN

- Lenguaje
- Creatividad
- Competencias escolares
- Gestión del riesgo

LOVE LETTER

GENERELLE INFORMATIONEN

Name des Spiels: **Love Letter**

Autor*in: **Seiji Kanai**

Originalredaktion: **Alderac Entertainment Group**

Link:

<https://boardgamegeek.com/boardgame/129622/love-letter>



VORAB- INFORMATIONEN

Spieldauer: **20 Minuten**

Anzahl der Spieler*innen: **2-4**

Empfohlenes Alter: **10+**

GRÖÖE DER BOX
Taschengröße

SPIELDYNAMIK
Wettbewerbsorientiert

KOMPLEXITÄT DES SPIELS
Mittel

KURZE ZUSAMMENFASSUNG

Du bist ein*e Verehrer*in der Prinzessin und versuchst ihr deine Liebesbriefe zu überbringen, um ihr Herz zu erobern. Nutze die Personen am Hofe der Prinzessin geschickt, um deine Liebesbriefe zu übermitteln und deine Konkurrent*innen zu sabotieren. Die acht unterschiedlichen Charakterkarten, die du zu deinen Gunsten abspielen kannst. Während dich eine Zofe vor den Angriffen deiner Mitspieler*innen be-

schützt, scheidest du beispielsweise bei einer abgespielten Prinzessin vom Liebeswettbewerb aus. Wer schafft es am meisten Herzen zu sammeln und die Prinzessin für sich zu gewinnen?

ANGEWANDTE FÄHIGKEITEN

- Sprache
- Taktisches, strategisches und kausales Denken
- Konfliktmanagement

MAGIC MAZE

GENERELLE INFORMATIONEN

Name des Spiels: **Magic Maze**

Autor*in: **Kasper Lapp**

Originalredaktion: **Sit Down!**

Link:

<https://boardgamegeek.com/boardgame/209778/magic-maze>



VORAB- INFORMATIONEN

Spieldauer: **15 Minuten**

Anzahl der Spieler*innen: **2-8**

Empfohlenes Alter: **8+**

GRÖÖE DER BOX

Große Größe

SPIELDYNAMIK

Kooperativ

KOMPLEXITÄT DES SPIELS

Mittel

KURZE ZUSAMMENFASSUNG

Magic Maze ist ein kooperatives Spiel, bei dem du mit deinen Teammitgliedern versucht ein Einkaufszentrum auszurauben. Da jede*r Mitspieler*in bei der Steuerung der Spielfiguren nur eine ganz bestimmte Fähigkeit hat, seid ihr gemeinsam für die Steuerung aller Heldenfiguren verantwortlich und auf das aktive Mitmachen eurer Teammitglieder angewiesen. Schafft ihr es die Beute zu ergattern und in der vorgegebenen Zeit das Einkaufszentrum zu verlassen?.

ANGEWANDTE FÄHIGKEITEN

- Sprache
- Gedächtnistraining

- Verhandlungsfähigkeit
- Taktisches, strategisches und kausales Denken
- Problemlösungsfähigkeiten
- Impulskontrolle
- Risikomanagement
- Konfliktmanagement

ANDERE HINWEISE / BEOBACHTUNGEN

Es ist ein ideales Spiel, um die Zusammenarbeit und den Gruppenzusammenhalt zu fördern. Das Spiel kann mit 2 bis 8 Spieler*innen gespielt werden. Die Empfohlene Spieler*innenanzahl liegt aber bei 3 bis 5 Spieler*innen.

THE MIND

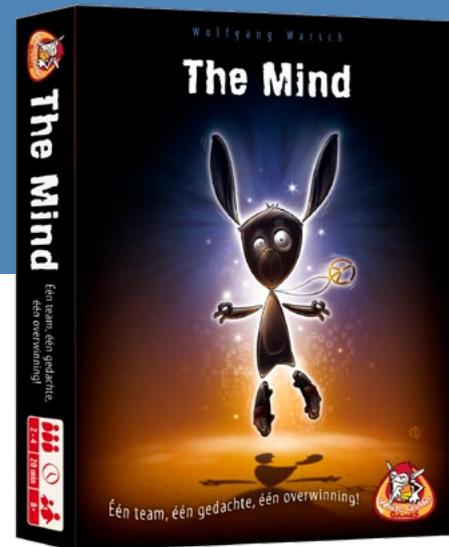
GENERELLE INFORMATIONEN

Name des Spiels: **The Mind**

Autor*in: **Don Eskridge**

Originalredaktion:
Indie Boards & Cards

Link:
<https://boardgamegeek.com/boardgame/244992/mind>



VORAB- INFORMATIONEN

Spieldauer: **20 Minuten**

Anzahl der Spieler*innen: **2-4**

Empfohlenes Alter: **8+**

GRÖÖE DER BOX
Taschengröße

SPIELDYNAMIK
Kooperativ

KOMPLEXITÄT DES SPIELS
Niedrig

KURZE ZUSAMMENFASSUNG

The Mind ist mehr als nur ein Spiel, es ist ein Experiment. Eine einmalige und großartige Teamerfahrung! Um zu gewinnen versuchst du gemeinsam mit deinem Team alle Spiellevel zu bestehen. Ziel ist es, alle Handkarten der Teammitglieder in der richtigen Reihenfolge (Zahlen aufsteigend) auf den gemeinsamen Ablagestapel abzulegen. Jedoch darf dabei nicht gesprochen werden! Schafft ihr es euren Verstand und eure Gedanken zu verbinden und das Spiel zu besiegen?

ANGEWANDTE

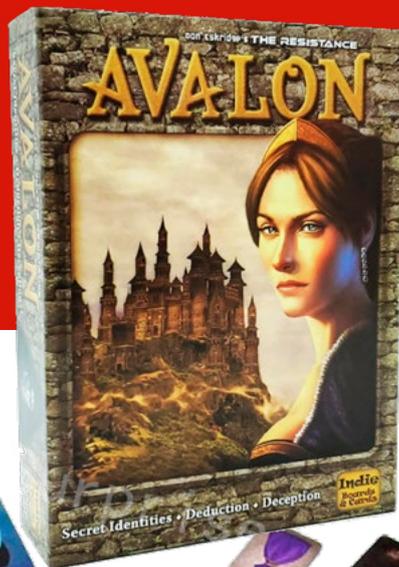
FÄHIGKEITEN

- Gedächtnistraining
- Impulskontrolle
- Risikomanagement
- Konfliktmanagement

ANDERE HINWEISE / BEOBACHTUNGEN

Das Spiel wird für bis zu 4 Spieler*innen empfohlen, aber mit Ausnahme der höheren Level (für die es nicht genügend Karten gibt) ist es auch mit 5, 6 oder noch mehr Spieler*innen gut spielbar.

THE RESISTANCE: AVALON



GENERELLE INFORMATIONEN

Name des Spiels:

The resistance: Avalon

Autor*in: **Don Eskridge**

Originalredaktion:

Indie Boards & Cards

Link: <https://boardgamegeek.com/boardgame/128882/resistance-avalon>



VORAB- INFORMATIONEN

Spieldauer: **30 Minuten**

Anzahl der Spieler*innen: **5-10**

Empfohlenes Alter: **12+**

GRÖÖE DER BOX

Mittelgroß

SPIELDYNAMIK

Wettbewerbsorientiert by teams

KOMPLEXITÄT DES SPIELS

Mittel

KURZE ZUSAMMENFASSUNG

Ein interessantes verstecktes Rollenspiel, bei dem nichts so ist, wie es scheint. Einige Spieler*innen werden sich besser oder schlechter anstellen. Gemeinsam wird es notwendig sein erfolgreiche Missionen auszuführen. Wenn drei Missionen erfolgreich sind, werden die Spieler*innen Boni gewinnen. Wenn es scheitert, gewinnen die Bösen.

ANGEWANDTE FÄHIGKEITEN

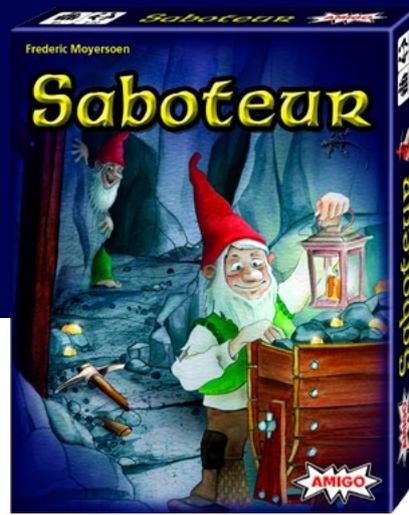
- Emotionen ausdrücken/erkennen
- Sprache
- Gedächtnistraining
- Taktisches, strategisches und kausales Denken

- Impulskontrolle
- Risikomanagement
- Konfliktmanagement

ANDERE HINWEISE / BEOBACHTUNGEN

Ein gutes Spiel, um Konversation und den mündlichen Ausdruck zu fördern, da das Anklagen und Verteidigen gegen Anschuldigungen ein Muss ist. Die Spieler*innen werden dazu gebracht, ihre Ansichten darzulegen und die Strategien, die sie verfolgen, zu begründen. Die Spannung, die dadurch entsteht, dass man seine Verbündeten und Gegner*innen nicht vollständig kennt, sorgt für viel Aufregung.

SABOTEUR



GENERELLE INFORMATIONEN

Name des Spiels: **Saboteur**

Autor*in: **Frédéric Moyersoen**

Originalredaktion: **Amigo**

Link:

<https://www.boardgamegeek.com/boardgame/9220/saboteur>



VORAB- INFORMATIONEN

Spieldauer: **30 Minuten**

Anzahl der Spieler*innen: **3-10**

Empfohlenes Alter: **8+**

GRÖÖE DER BOX

Taschengröße

SPIELDYNAMIK

Wettbewerbsorientiert in teams

KOMPLEXITÄT DES SPIELS

Niedrig

KURZE

ZUSAMMENFASSUNG

Du bist in einem Team von Zwergen, die in einem Tunnel nach Gold graben. Plötzlich erlischt das Licht, jemand sabotiert hier! In diesem Spiel bist du entweder ein Goldsucher oder ein Saboteur, der versucht die Goldsuche möglichst unauffällig zu verhindern. Gelingt es den Goldsuchern trotzdem einen Weg zu den Zielkarten zu graben, werden sie mit wertvollen Goldstücken belohnt. Die Saboteure gewinnen, wenn die Goldgräber die Zielkarten nicht erreichen. Und wer bist du? Ein Goldgräber? Oder doch ein Saboteur? Nimm die Spitzhacke in die Hand und finde es heraus!

ANGEWANDTE FÄHIGKEITEN

- Emotionen ausdrücken/erkennen
- Impulskontrolle
- Konfliktmanagement
- Beobachtung

DOOBLE

GENERELLE INFORMATIONEN

Name des Spiels: **Dooble**

Autor*in: **Denis Blanchot, Jacques Cottereau**

Originalredaktion: **Asmodee**

Link:

<https://boardgamegeek.com/boardgame/63268/spot-it>



VORAB- INFORMATIONEN

Spieldauer: **10 Minuten**

Anzahl der Spieler*innen: **2-8**

Empfohlenes Alter: **6+**

GRÖÖE DER BOX
Taschengröße

SPIELDYNAMIK
Wettbewerbsorientiert

KOMPLEXITÄT DES SPIELS
Niedrig

KURZE ZUSAMMENFASSUNG

Ist es das Auto? Die Schneeflocke? Der Clown? Oder doch die Sonne? Versuche als Erste*r das Symbol zu nennen, das auf zwei Karten identisch abgebildet ist, um zu gewinnen! **Dooble** ist ein witziges Geschwindigkeitsspiel, bei dem es auf dein Beobachtungsvermögen und schnelle Reflexe ankommt. Für noch mehr Abwechslung kannst du zwischen fünf verschiedenen Spielvarianten wählen.

ANGEWANDTE FÄHIGKEITEN

- Gedächtnistraining
- Motorische Fähigkeiten/ Reaktionsfähigkeit
- Beobachtung

ANDERE HINWEISE / BEOB- BACHTUNGEN

Das Spiel ist ideal, um in Gruppen das „Eis zu brechen“, da es sehr lustig und spannend ist.

SUSHI GO!

GENERELLE INFORMATIONEN

Name des Spiels: **Sushi Go!**

Autor*in: **Phil Walter-Harding**

Originalredaktion: **Gamewright**

Link:

<https://boardgamegeek.com/boardgame/133473/sushi-go>



VORAB- INFORMATIONEN

Spieldauer: **15 Minuten**

Anzahl der Spieler*innen: **2-5**

Empfohlenes Alter: **8+**

GRÖÖE DER BOX

Taschengröße

SPIELDYNAMIK

Wettbewerbsorientiert

KOMPLEXITÄT DES SPIELS

Mittel

KURZE ZUSAMMENFASSUNG

Gib das Sushi weiter! In diesem Kartenspiel versuchst du das beste Sushi-Gericht zu servieren. Lachs-Nigiri, Thunfisch-Nigiri, Muscheln oder doch lieber Sashimi? Sammle aus den reihum gehenden Karten wertvolle Sushi-Kombinationen, um Punkte zu erhalten. Tränke deine Nigirirollen in Wasabisauce und verdreifache den Wert. Berücksichtige bei deiner Wahl die Sushi-Kombinationen deiner Mitspieler*innen, um eine hochwertigere Kombination zu ergattern.

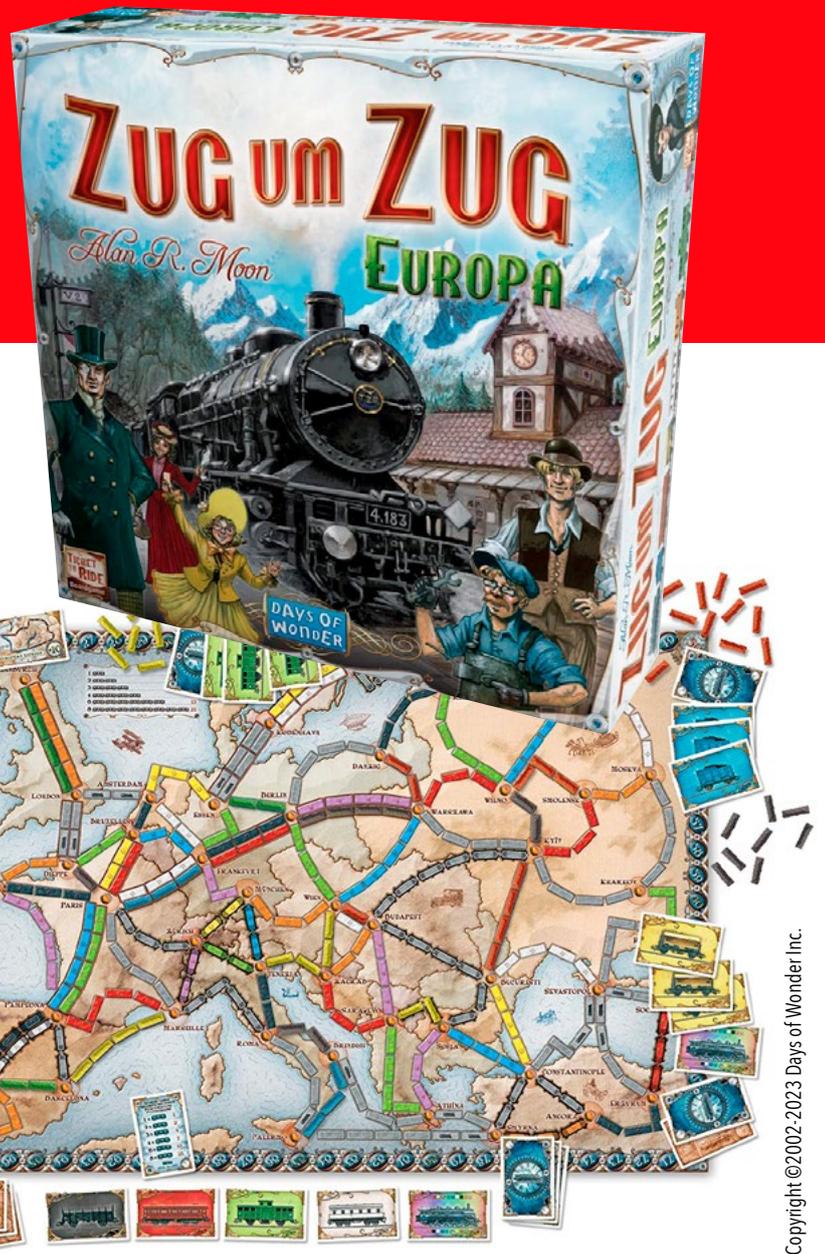
ANGEWANDTE FÄHIGKEITEN

- Gedächtnistraining
- Taktisches, strategisches und kausales Denken
- Schulkompetenzen
- Risikomanagement

ANDERE HINWEISE / BEO- BACHTUNGEN

Ein sehr dynamisches und leicht zu erklärendes Spiel, bei dem die Spieler*innen an ihrer Rechenfähigkeit von kleinen Mengen und Beobachtungsfähigkeit arbeiten können und ihr Gedächtnis trainieren.

ZUG UM ZUG



GENERELLE INFORMATIONEN

Name des Spiels: **Zug um Zug**

Autor*in: **Alan R. Moon**

Originalredaktion: **Days of Wonder**

Link:

<https://boardgamegeek.com/boardgame/14996/ticket-ride-europe>



VORAB- INFORMATIONEN

Spieldauer: **30-60 Minuten**

Anzahl der Spieler*innen: **2-5**

Empfohlenes Alter: **8+**

GRÖßE DER BOX
Mittelgroß

SPIELDYNAMIK
Wettbewerbsorientiert

KOMPLEXITÄT DES SPIELS
Medium

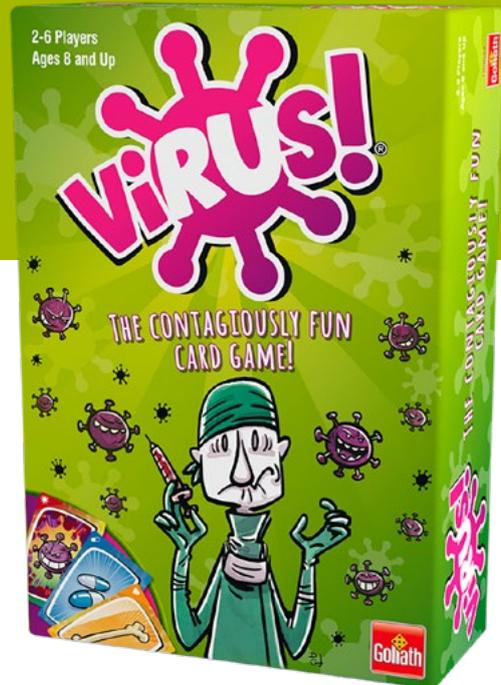
KURZE ZUSAMMENFASSUNG

Zug um Zug ist eine abenteuerliche Zugfahrt quer durch Nordamerika bzw. Europa (je nach Version). Du versuchst deine geheimen Aufträge zu erfüllen, indem du die vorgegebenen Zielstädte geschickt miteinander verbindest. Sammle passende Lokomotiv-Karten, um deine Fahrpläne in die Tat umzusetzen. Blöd nur, wenn dir deine Mitspieler*innen beim geplanten Streckenbau in die Quere kommen und du dir eine neue Route überlegen musst.

ANGEWANDTE FÄHIGKEITEN

- Rechenfähigkeit
- Taktisches, strategisches und kausales Denken
- Beobachtung
- Problemlösungsfähigkeiten
- Schulkompetenzen

VIRUS



GENERELLE INFORMATIONEN

Name des Spiels: **Virus**

Authors: **Domingo Cabrero, Carlos López and Santi Santisteban**

Originalredaktion: **Tranjis games**

Link:

<https://boardgamegeek.com/boardgame/180020/virus>



VORAB- INFORMATIONEN

Spieldauer: **20 Minuten**

Anzahl der Spieler*innen: **3-6**

Empfohlenes Alter: **8+**

GRÖÖE DER BOX
Taschengröße

SPIELDYNAMIK
Wettbewerbsorientiert

KOMPLEXITÄT DES SPIELS
Niedrig

KURZE ZUSAMMENFASSUNG

Experimentelle Viren sind aus dem Labor entwichen. Stelle dich der Pandemie und versuche als Erste*r einen gesunden Körper zu besitzen! Nutze Viren, Medikamente und Operationen geschickt, um deine Organe gesund zu halten und die deiner Gegner*innen zu infizieren. Lege deine Handkarten bei dir oder deinen Gegner*innen an. Wer als erstes 4 gesunde Organe vor sich liegen hat, gewinnt. In diesem Kartenspiel spielen Solidarität und Ethik keine Rolle!

ANGEWANDTE FÄHIGKEITEN

- Beobachtung
- Kreativität
- Fokus/ Geduld/ Konzentration
- Problemlösungsfähigkeiten

ANDERE HINWEISE / BEOBACHTUNGEN

Es ist ein einfaches und schnelles Spiel, das sowohl für Erwachsene als auch für Kinder und Jugendliche geeignet ist. In diesem Spiel hat der Zufall einen großen Einfluss, weshalb Glück zum gewinnen erforderlich ist.

	Sprache	Gedächtnistraining	Taktisches, strategisches und kausales Denken	Kreativität	Schulkompetenzen	Problemlösungsfähigkeiten	Motorische Fähigkeiten	Impulskontrolle	Emotionen ausdrücken/erkennen	Risikomanagement	Konfliktmanagement	Verhandlungsfähigkeit	Rechenfähigkeit	Aktives Zuhören	Beobachtung	Fokus/ Geduld/ Konzentration
1 6 NIMMT													●		●	
2 BONHANZA	●	●						●				●	●			
3 CARCASSONNE		●				●							●		●	●
4 CATAN			●			●						●			●	
5 CODENAMES PICTURES	●	●	●	●	●	●				●				●		
6 DIXIT ODYSSEY			●	●										●	●	●
7 DIE VERBOTENE INSEL	●		●							●	●	●				
8 GEISTESBLITZ							●								●	●
9 INKA GOLD								●					●		●	
10 JUNGLE SPEED		●					●	●								
11 JUST ONE	●			●	●					●						
12 LOVE LETTER		●	●													
13 MAGIC MAZE	●	●	●			●		●		●	●	●				
17 THE MIND		●						●		●	●					
18 THE RESISTENCE - AVALON	●	●	●					●	●	●	●					
14 SABOTEUR								●	●		●				●	
15 DOOBLE		●					●								●	
16 SUSHI GO		●	●		●					●						
19 ZUG UM ZUG			●		●	●							●		●	
20 VIRUS				●		●									●	●