



# Brettspiel Royale



**MRU** Gruppenspiel

# »Brettspiel-Royale«

Ein kurzweiliges Gruppenspiel für deine Jugendgruppe

## Inhalt

<b>Ziel des Spiels</b>	<b>4</b>
<b>Schnelleinstieg</b>	<b>5</b>
<b>Ablauf des Spiels</b>	<b>7</b>
<b>Punktevergabe bei unterschiedlichen Gruppengrößen</b>	<b>7</b>
<b>Anhang: Spielideen</b>	<b>8</b>
<b>Anhang: Laufzettel</b>	<b>11</b>

## Über dieses Spiel

Diese Version von »Brettspiel-Roulette« wurde von **Silas Bilger** und **Andy Fronius** entwickelt mit Esther Penner.

## Kostenlos dank Spenden unserer Community

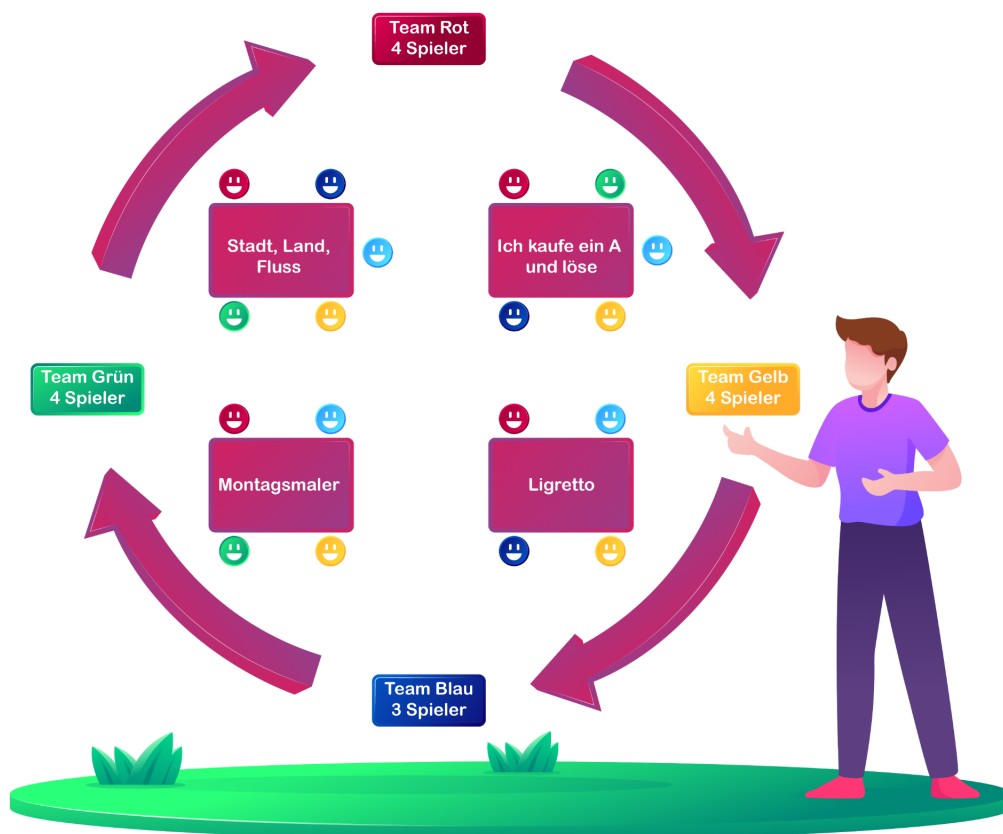
**Mr. Jugendarbeit** ist eine gemeinnützige Organisation, die sich über Crowdfunding finanziert. Deine Unterstützung hilft Jugendleiter:innen, Eltern und Verantwortungsträger:innen starke Beziehungen zu ihren Jugendlichen aufzubauen und sie dabei zu unterstützen, Jesus besser kennenzulernen. Ermögliche mehr Materialien für Jugendarbeit, indem du **spendest** und dich in der **Facebook-Gruppe** engagierst.

## Fragen oder Probleme?

Danke für alles, was du für Jugendliche tust. Wir schätzen dich sehr. Bitte zögere nicht, uns zu **kontaktieren**, wenn du Fragen oder Probleme mit deinem Download hast. In unserer **Facebook-Gruppe** kannst du dich mit anderen Jugendleiter:innen über Best-Practices für dieses Spiel austauschen.

# »Brettspiel-Roulette«

»Brettspiel-Roulette« ist ein Stationen-Teamspiel mit Kreislauf.



## Ziel des Spiels

Gewonnen hat das Team mit der höchsten Punktzahl, am Ende des »Brettspiel-Roulettes«.

Jedes Team entsendet ein Teammitglied an jeden Spieltisch, das versucht, Punkte für das eigene Team zu gewinnen.

Nach jeder abgelaufenen Rundenzeit wechseln Spieler:innen die Spieltische und damit auch ihre Gegner. Es kann wild durcheinander (und nicht nach einer festen Ordnung) gewechselt werden. Einzig die Spiel-Moderator:innen bleiben fest an den Spieltischen.

Die Rotation lockert das Spiel auf und sorgt gleichzeitig für Spaß, Gelächter und Spannung.

## **Schnelleinstieg**

- ✓ Teile alle Spieler in mindestens 3 Teams zu je 3-6 Spielern ein.
- ✓ Alle Spieler benötigen einen Laufzettel. 🖨️ Druckvorlage im Anhang.
- ✓ Richte je Team mindestens einen Spieltisch ein. Für 3 Teams benötigst du 3 Spieltische.
- ✓ Setze das Zeitlimit auf 8-10 Minuten pro Runde: An den Spieltischen werden zeitlich begrenzt verschiedene Brett- und Kartenspiele gespielt. Spielideen für die Spieltische sind im Anhang aufgelistet.

- ✓ Stelle vor Spielbeginn sicher, dass alle Spieler alle Spiele beherrschen. Das spart Zeit und gewinnt Momentum.
  - ✓ Installiere eine:n Spiel-Moderator:in an jedem Spieltisch bei jüngeren Gruppen. So kann ein regelgerechter Spielverlauf gewährleistet werden. Ältere Gruppen können die Punktevergabe am Ende jeder Runde ohne Moderator:in innerhalb ihrer Spielgruppe kontrollieren.
  - ✓ Sobald alle Spieler:innen an ihrem zugewiesenen Tisch sitzen, beginnen die Spiele.
- ⚠ Falls die Anzahl der Spieler:innen nicht aufgeht, dürfen 2 Spieler:innen desselben Teams, am selben Tisch spielen. (Siehe Punkt: Punktevergabe bei unterschiedlichen Gruppengrößen)

**Achtung:** Eine Spielgruppe muss aus mind. 2 unterschiedlichen Teams bestehen. An keinem Spieltisch darf sich ein gesamtes Team (z.B. Team ROT) befinden.

## **Ablauf des Spiels**

Gespielt wird an allen Spieltischen gleichzeitig. Nach Ablauf der Spielzeit (8-10 Minuten), werden die Sieger an den Spieltischen bekannt gegeben. Die Spiel-Moderator:innen notieren die erreichten Punkte auf den Laufzetteln. Ist kein:e Moderator:in vorhanden werden die Punkte gegenseitig innerhalb der Spielgruppe kontrolliert. Die Punkte können aber auch schon während der Spielzeit verteilt werden. Die Spieler:innen bilden neue Spielgruppen an den Tischen und der Kampf um die Punkte geht weiter.

Spielmoderatoren können auch Teens oder Jugendliche sein, die gerne ein Spiel mit ihrer Jugendgruppe teilen möchten.

## **Punktevergabe bei unterschiedlichen Gruppengrößen**

Wenn das »Brettspiel-Roulette« ausrotiert hat und das Spiel zu Ende gekommen ist, werden die Laufzettel aller Spieler bei der Spielleitung abgegeben. Diese errechnet die Gesamtpunktzahl der einzelnen Teams und teilt diese gegebenenfalls durch die Anzahl der Spieler:innen, so kann über die durchschnittliche Punktzahl ein Siegerteam errechnet werden.

## **Beispiel-Punktevergabe:**

Team Rot Summe: 25 Punkte

Durchschnitt (6 Spieler)  $25/6= 4,1$  Punkte im Schnitt

Team Blau Summe: 21 Punkte

Durchschnitt (5 Spieler)  $21/5= 4,2$  Punkte im Schnitt

## Anhang: Spielideen

Lass deine Jugendlichen ihre Lieblingsspiele von Zuhause mitbringen und vorstellen. Achte darauf, nicht nur unbekannte Spiele zu verwenden. Sonst verlierst du zu viel Zeit für die Erklärungs- und Vorstellungsrunde.



### Ligretto\*

Durch die hohe Geschwindigkeit sorgt dieses Spiel für eine gute Stimmung beim Brettspiel-Roulette. Wertung: der/die schnellste Spieler:in erhält 3 Punkte. Dies erspart das Kartenzählen, erhöht die Spielgeschwindigkeit, und ermöglicht mehr Runden und Gewinne.



## Stadt, Land, Fluss

Mehr Pep bekommt das Spiel durch witzige Kategorien. (Auf dem Bauernhof/ Darf im Kühlschrank niemals fehlen/ steigert die Coolness/ Werbeslogan/ Schlagzeile/ Grund zum Fehlen/ Ein No-Go/...). Wenn das Spiel unbekannt ist, hilft diese **Beschreibung**.

Wertung: Nach jedem Buchstaben erhalten Gewinner dieser Runde einen Punkt.

## Towerz

Towerz ist ein digitales Spiel und sorgt für mehr Abwechslung im Brettspiel-Roulette. Es ist ein kurzweiliges Geschicklichkeitsspiel. Der höchste Turm gewinnt.

<https://towerz.io/>

## Montagsmaler

Dieser Klassiker unter den Spielen sorgt für eine gute Lautstärke und lockere Atmosphäre beim Brettspiel-Roulette. Wenn das Spiel unbekannt ist, hilft diese **Beschreibung**. Die Spielleitung malt Begriffe ohne Buchstaben und Zahlen zu gebrauchen, die Spieler:innen

rufen ihre Vermutungen in den Raum und der/die schnellste Spieler:in bekommt einen Punkt.

## Ich Kaufe ein A und löse

**Als PowerPoint Game** ist dies Spiel eine gute Ergänzung für das Brettspiel-Roulette. Wer zuerst den Begriff erraten hat, bekommt einen Punkt.

## Memory

Mit **diesem Klassiker\*** geht niemand leer aus. Nach Ablauf der Zeit erhalten Spieler je gefundenem Pärchen einen Punkt.



## Dobble\*

Dobble (Auch bekannt als »Spot it« ist ein schnelles und spaßiges Reaktions-Kartenspiel für Groß und Klein. Nach Ablauf der Zeit erhalten Spieler je gefundenem Pärchen einen Punkt.

Die mit \* gekennzeichneten Links sind sogenannte Affiliate Links. Kommt über einen solchen Link ein Einkauf zustande, wird Mr. Jugendarbeit mit einer Provision beteiligt. Für dich entstehen dabei keine Mehrkosten.

# Laufzettel

Spiel 1 \_\_\_\_\_

[\_\_\_\_\_] Punkte

Spiel 2 \_\_\_\_\_

[\_\_\_\_\_] Punkte

Spiel 3 \_\_\_\_\_

[\_\_\_\_\_] Punkte

Spiel 4 \_\_\_\_\_

[\_\_\_\_\_] Punkte

Spiel 5 \_\_\_\_\_

[\_\_\_\_\_] Punkte

Spiel 6 \_\_\_\_\_

[\_\_\_\_\_] Punkte

## Wie lief es?

Danke für alles, was du für Jugendliche tust. Wir schätzen dich sehr. Teile deine Erfahrungen in unserer **Facebook-Gruppe** und tausche dich mit anderen Jugendleiter:innen über Best Practices für dieses Spiel aus.

**PS:** Wir entwickeln einzigartige Materialien für eine frische Jugendarbeit. Die besten Spiele für Gruppenstunden, den Online-Unterricht oder Freizeiten. Sichere dir jede Woche neue Tools im **Newsletter**. Mehr kostenlose Tools für deine Jugendarbeit findest du auf **mrjugendarbeit.com**.