Die Spielanleitung

FELLOWSHIP

Brettspiel zur Förderung emotionaler Intelligenz und Sozialkompetenz im Jugendbereich

INFORMATIONEN

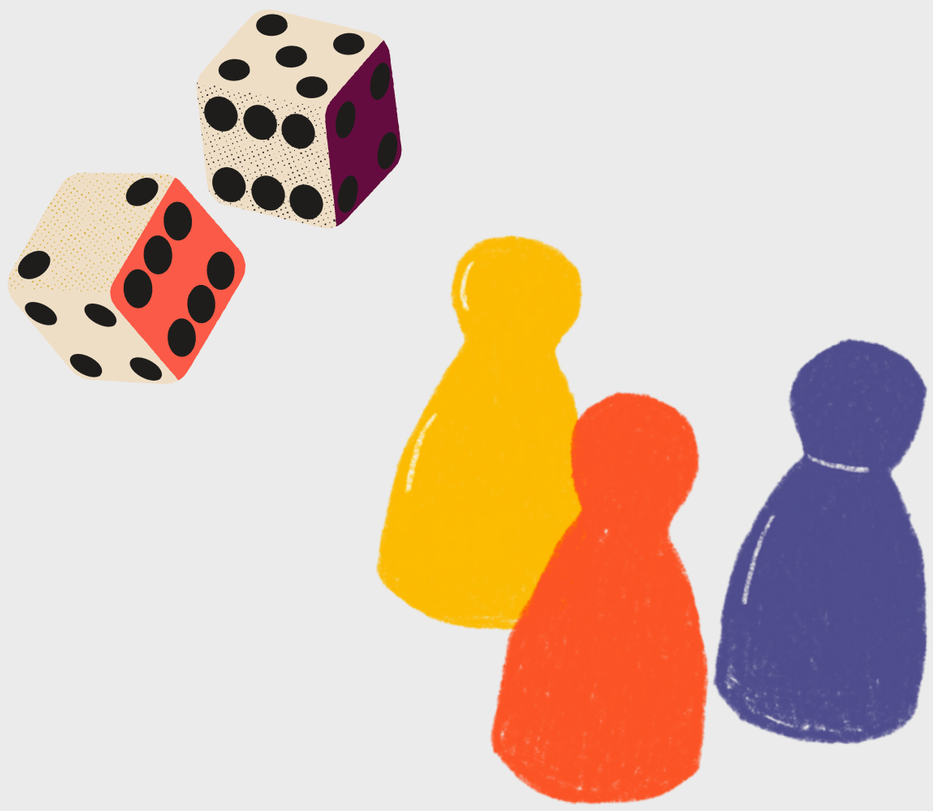
Willkommen zum FELLOWSHIP-Brettspiel zur emotionalen Intelligenz, einem zentralen Ergebnis des Erasmus+-Projekts KA220-YOU-95BBAA97 FELLOWSHIP! Dieses spannende und interaktive Spiel wurde entwickelt, um emotionale Intelligenz (EI) auf unterhaltsame Weise zu fördern. Es legt den Fokus auf Schlüsselkompetenzen wie emotionales Bewusstsein, Selbstregulation, Empathie und soziale Fähigkeiten.

Das Ziel des Spiels ist es, Fachkräfte in der Jugendarbeit – wie Jugendbetreuer, Jugendtrainer, ESC-Mentoren oder Freiwillige – dabei zu unterstützen, junge Menschen zu ermutigen, ihre emotionale Intelligenz zu stärken. Durch Teamarbeit bewältigen die Teilnehmenden ansprechende Herausforderungen, die das visuelle und auditive Gedächtnis sowie die Entscheidungsfähigkeit fördern.

Das FELLOWSHIP-Brettspiel steht als kostenlose, druckbare PDF-Datei auf der Projektwebsite zu Verfügung. Es ist in fünf Sprachen verfügbar – Englisch, Deutsch, Griechisch, Französisch und Bulgarisch – und ermöglicht so einen breiten Einsatz in ganz Europa und darüber hinaus.

MATERIAL

- Spielbrett zum Ausdrucken
- 1 Würfel
- Spielfiguren Ihrer Wahl (Actionfiguren eignen sich hervorragend!)
- Uhr (z. B. ein Smartphone-Timer)
- Papier und Stift
- Fragebögen zur Emotionalen Intelligenz (1x vor dem Spiel; 1x nach dem Spiel)



Anzahl der Spieler: 3 bis 6

Co-funded by the European Union

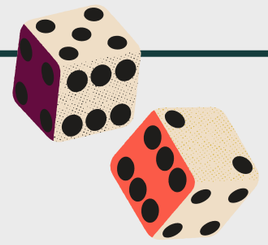
Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

Die Spielanleitung

FELLOWSHIP

Brettspiel zur Förderung emotionaler Intelligenz und Sozialkompetenz im Jugendbereich

SPIELANLEITUNG



Anzahl der Spieler: 3 bis 6

Um die Wirkung des Spiels auf die emotionale Intelligenz (EI) zu messen, beginnt und endet jede Spielrunde mit einem kurzen Fragebogen. Dieser basiert auf etablierten Tests wie EQ-i 2.0 und TEIQue und hilft dabei, die EI der Spieler in fünf Schlüsselbereichen zu bewerten: Selbstbewusstsein, Selbstregulation, Motivation, Empathie und soziale Fähigkeiten. Vor dem Spiel füllen die Spieler den Fragebogen aus, um ihren Ausgangswert zu ermitteln. Anschließend starten sie in die interaktive Lernaktivität des FELLOWSHIP-Brettspiels, bei der sie in Teams zusammenarbeiten, um spannende Herausforderungen zu meistern, die ihre emotionale Intelligenz fördern. Nach Abschluss des Spiels wird der Fragebogen erneut ausgefüllt, und die Punkte werden verglichen.
Dieses Punktesystem macht es möglich, die Fortschritte und Veränderungen in der EI der Spieler nach der Teilnahme an der spielbasierten Lernaktivität (GBL) des FELLOWSHIP-Projekts zu erkennen.

Spielvorbereitung

1. **Spielergruppe bilden:** Stellen Sie eine Gruppe von 2 bis 6 Teilnehmerinnen zusammen.
2. **Materialien bereitstellen:** Sammeln Sie alle erforderlichen Materialien für das Spiel (Spielbrett, Karten, Spielfiguren, Fragebögen etc.).
3. **Zielsetzung:** Erklären Sie den Teilnehmerinnen, dass das Ziel des Spiels darin besteht, die emotionale Intelligenz (EI) durch gemeinsames Lernen und Spielen zu verbessern.
4. **Vorab-Fragebogen:**
   Lassen Sie die Teilnehmerinnen den Fragebogen ausfüllen, um ihre EI-Werte in den Bereichen Selbstwahrnehmung, Selbstregulierung, Motivation, Empathie und soziale Fähigkeiten zu erfassen.

Spielablauf

a. Spielen Sie das Spiel gemäß den Anweisungen
b. Fördern Sie Teamarbeit und interaktives Lernen durch die verschiedenen Herausforderungen.

Nachbearbeitung

a. Füllen Sie den Fragebogen erneut aus, um Veränderungen in den EI-Werten zu messen.
b. Vergleichen Sie die Ergebnisse und bewerten Sie den Fortschritt der Teilnehmerinnen.
c. Nutzen Sie die Ergebnisse, um das Bewusstsein und die Kompetenzen der emotionalen Intelligenz weiter zu stärken.

Spielstart

1. Spieler 1 würfelt, um seinen Mitspieler für dieses kooperative Spiel auszuwählen:
   - 1-2: Spieler rechts von dir
   - 3-4: Spieler gegenüber von dir
   - 5-6: Spieler links von dir
2. Beide bilden ein Team und würfeln anschließend abwechselnd, um sich um die gewürfelte Zahl an Feldern auf dem Brett zu bewegen.

Spielregeln

- Je nach Farbe des Feldes, auf dem ihr landet, gibt es eine kleine Herausforderung.

Co-funded by
the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

DIE SPIELE

DIE SPIELE (NACH FARBE DES SPIELFELDES)

ROT Worterkennung durch Mimik (visuelles Gedächtnis)

- Die Spieler, die in dieser Runde nicht mitspielen, schreiben eine Berufsbezeichnung auf einen Zettel.
- Spieler 1 mimt („spielt") den Beruf, Spieler 2 versucht zu erraten, um welchen Beruf es sich handelt.
- Zeit: 30 Sekunden
- Haben beide Spieler richtig geraten, ziehen sie auf dem Spielplan 2 Felder weiter.

PINK Emotionen durch Mimik (visuelles Gedächtnis) erraten

- Die Spieler, die in dieser Runde nicht mitspielen, schreiben den Namen einer Emotion/eines Gefühls, das nicht Freude ist, auf einen Zettel, z.B.
- Trauer, Angst, Wut oder Verkleidung ist.
- Spieler 1 ahmt die Emotion nach, so dass Spieler 2 raten muss.
- Zeit: 30 Sekunden
- Wenn beide Spieler richtig geraten haben, rücken sie auf dem Spielbrett um 2 Felder vor.

LILA Worterkennung durch Mimik (visuelles Gedächtnis)

- Spieler 1 würfelt erneut, um die zu verwendende Wortkategorie auszuwählen.
- 1: Berufe
- 2: Filme
- 3: Länder
- 4: Lebensmittel
- 5: Tiere
- 6: Dinge, die man tragen kann
- Spieler 1 und 2 sagen eine Liste von Berufen/Filmen/Ländern/Essen/Tieren/Möbeln von A bis Z auf.
- Zeit: 30 Sekunden.
- Die Anzahl der erreichten Buchstaben wird durch 3 geteilt und beide Spieler rücken um diese Zahl auf dem Spielfeld vor.

GRÜN Wortmuster (auditives Gedächtnis)

- Spieler 1 und 2 vervollständigen das folgende Wortmuster bis zum siebten Muster. Gelingt dies nicht, fangen sie erneut an.
- 1. eine Ente, zwei Beine, quaken
- 2. zwei Enten, vier Beine, quack quack
- 3. drei Enten, sechs Beine, quack, quack, quack
- 4. Vier Enten, …
- Zeit: 45 Sekunden
- Wenn die Zeit abgelaufen ist, rücken beide Spieler um 2 auf dem Spielbrett vor.

GELB Wortkette (auditives Gedächtnis)

- Die Wortkette ist eine Art Vokabelspiel, bei dem der letzte Buchstabe des vorhergehenden Wortes als Anfang des nächsten Wortes gilt. Beispiel: Liebe, Essen, Nähe, Elefant, Tante, Ekel, Laufen
- Zeit: 30 Sekunden.
- Die Anzahl der gefundenen Wörter wird durch 3 geteilt und beide Spieler rücken um diese Zahl auf dem Spielbrett vor.

BLAU Zufall (Auditives Gedächtnis)

- Spieler 1 und 2 zählen bis 3 und sagen gleichzeitig das erste Wort, das ihnen einfällt. Dann zählen sie weiter
- bis drei und sagen Wörter, die die beiden zuvor laut gesprochenen Wörter verbinden. Sie wiederholen diesen Vorgang
- bis beide Spieler das gleiche Wort sagen.
- Zeit: 20 Sekunden
- Ist das geschafft, rücken beide Spieler auf dem Spielfeld um 2 Felder vor.

Co-funded by the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

Die Spielanleitung

FELLOWSHIP

Brettspiel zur Förderung emotionaler Intelligenz und Sozialkompetenz im Jugendbereich

Anzahl der Spieler: 3 bis 6

REFLEXION & ANALYSE

Hier sind einige Diskussionsfragen für Jugendleiterinnen, die sie nach jeder Runde des Brettspiels FELLOWSHIP stellen können. Diese Fragen helfen den Spielerinnen, über ihre emotionale Intelligenz nachzudenken und darüber, wie sie mit anderen zusammenarbeiten, besonders wenn sie mit verschiedenen Gruppen von Jugendlichen arbeiten. Die Fragen sollen sinnvolle Gespräche anregen und die Selbstwahrnehmung, das Einfühlungsvermögen und die Fähigkeit zur Zusammenarbeit zwischen den Spielern verbessern.

DISKUSSION - FRAGEN

Selbst-Bewusstsein

- Wie hast du dich in dieser Runde gefühlt? Gab es Gefühle, die dich überrascht haben?
- Hast du Momente bemerkt, in denen deine Körpersprache oder dein Tonfall beeinflusst haben, wie andere dich verstanden haben?
- Welche Emotionen hast du bei der Lösung der Aufgabe erlebt und wie bist du damit umgegangen?

Einfühlungsvermögen

- Wie gut hast du die Emotionen oder Perspektiven deiner Teammitglieder verstanden?
- Sind dir nonverbale Hinweise (z. B. Mimik oder Gestik) aufgefallen, die dir geholfen haben zu verstehen, was die anderen denken oder fühlen?
- Gab es einen Moment, in dem du deine Vorgehensweise anpassen musstest, um besser mit jemandem in deinem Team in Kontakt zu kommen?

Soziale Kompetenzen

- Wie effektiv habt ihr als Team während der Challenge kommuniziert?
- Gab es Momente, in denen du das Gefühl hattest, dass sich eure Zusammenarbeit während des Spiels verbessert hat?
- Welche Strategien hast du angewandt, um Vertrauen oder eine gute Beziehung zu deinen Teamkollegen aufzubauen?

Selbstregulierung

- Gab es Momente, in denen du frustriert oder verwirrt warst? Wie bist du mit diesen Gefühlen umgegangen?
- Wie hast du dich trotz Rückschlägen oder Ablenkungen auf die Herausforderung konzentriert?
- Hast du bemerkt, dass du oder andere sich an die veränderten Umstände während des Spiels angepasst haben?

Motivation

- Wie hat sich der kooperative Charakter des Spiels auf deine Erfolgsmotivation ausgewirkt?
- Gab es Momente, in denen du deine Mitspieler ermutigt oder unterstützt hast? Wie hat sich das angefühlt?
- Was hat dich während der anspruchsvolleren Aufgaben beschäftigt oder inspiriert?

Sensibilisierung für Kultur und Hintergrund

- Hast du Unterschiede in der Kommunikation oder im Problemlösungsstil aufgrund des Hintergrunds der Teilnehmenden festgestellt?
- Wie hat die Vielfalt innerhalb der Gruppe dazu beigetragen, die Herausforderungen zu meistern?
- Gab es Momente, in denen das Verständnis für die einzigartige Perspektive einer Person dem Team zum Erfolg verholfen hat?

Reflexion

- Wie hat sich deiner Meinung nach deine emotionale Intelligenz während des Spiels entwickelt?
- Was hast du während des Spiels über dich selbst und über andere gelernt?
- Wie können dir die Fähigkeiten, die du in diesem Spiel gelernt hast, in realen Situationen helfen, insbesondere bei der Arbeit mit jungen Menschen mit unterschiedlichem Hintergrund?

Co-funded by the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

The Manual

FELLOWSHIP

Board Game for Fostering Emotional Intelligence andSocial Skills in Youth Work

ABOUT

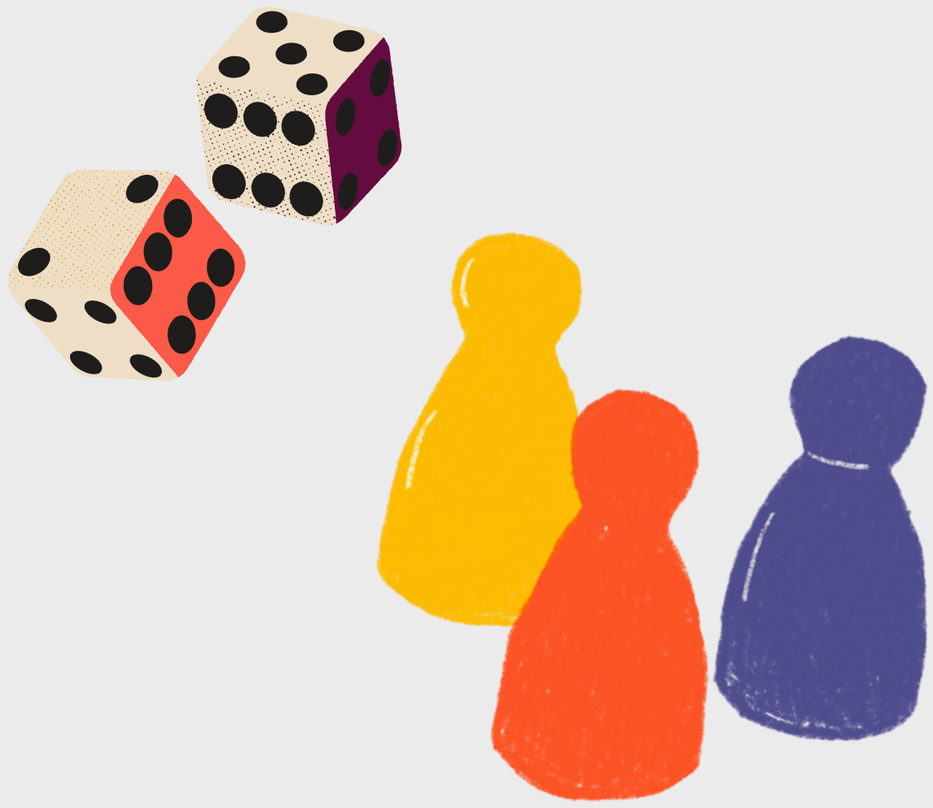
Welcome to the FELLOWSHIP Board Game on Emotional Intelligence, a key outcome of the Erasmus+ KA220-YOU-95BBAA97 FELLOWSHIP project! This engaging game is designed to enhance your emotional intelligence (EI) through fun and interactive activities focusing on emotional awareness, regulation, empathy, and social skills.

The goal of the game is to support youth professionals (e.g., youth workers, youth trainers/facilitators, mentors of ESC, volunteers) in engaging youth to improve their emotional intelligence, working together in teams to complete a series of engaging challenges geared toward enhancing visual memory, auditory memory, and decision-making skills in children.

The FELLOWSHIP Board Game on Improvement of Emotional Intelligence is available as a printable PDF file,which is freely available to download from the website of the project. The game's availability in English, German, Greek, French, and Bulgarian as a free download enables its transferability across Europe and beyond.

REQUIREMENTS

- Printable board
- 1 dice
- Game pieces of your choice (action figures work great!)
- Timer (e.g., smart phone timer)
- Paper & pen
- Emotional Intelligence Questionnaires (1x prior to playing the game; 1x following the game)



Number of players: from 3 to 6

Co-funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

The Manual

FELLOWSHIP

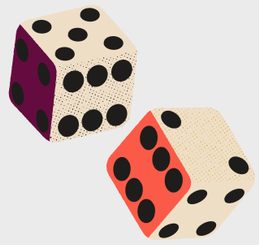
FELLOWSHIP

Board Game for Fostering Emotional Intelligence andSocial Skills in Youth Work

---

Number of players: from 3 to 6

HOW TO PLAY



In order to assess the game's impact on your emotional intelligence (EI), players are to take this pre- and post-assessment Emotional Intelligence (EI) Questionnaire, which was inspired by established assessments like the EQ-i 2.0 and TEIQue. It focuses on measuring EI across five key domains: Self-Awareness, Self-Regulation, Motivation, Empathy, and Social Skills. The scoring system enables comparison of changes in EI before and after participating in the FELLOWSHIP project's game-based learning (GBL) activity.

GAME DYNAMICS

1. **Assemble a group of players** (recommended 2–6 participants) and **gather the required materials**. Ensure all participants are familiar with the goal of improving Emotional Intelligence.
2. Distribute the **pre-assessment questionnaire** to all participants. Have each participant answer the questions honestly and thoughtfully. Record individual scores in each of the five EI domains: Self-Awareness, Self-Regulation, Motivation, Empathy, and Social Skills.
3. **Play the game!** Follow the instructions included in the "GAME DYNAMICS" section below.
4. **After playing:** Administer the questionnaire again post-activity to measure changes in EI scores. Compare pre- and post-activity scores for individual participants and the group as a whole.

LET'S PLAY!

Each player (e.g., player 1) throws a di to help select the other player (e.g., player 2) to play the game with, as this is a cooperative board game.

If you roll a number...

- ...from 1 – 2: Play with player on your right
- ...from 3 – 4: Play with player in front
- ...from 5 – 6: Play with player on your left

Each team throws the single dice and moves ahead on the board by that number of spaces.
According to the colour of the board, a small challenge will be played.

Co-funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

LIST OF GAMES

LIST OF GAMES (ACCORDING TO THE COLOUR OF THE BOARD)

RED Word (Job) Guessing Through Mimicry (Visual Memory)

- The players who don’t play this round write down on a paper a specific job title.
- Player 1 mimics (“acts out”) the job role while player 2 try to guess what it is.
- Time: 30 seconds
- If guessed right, both players move on the board by 2.

PINK Emotions Guessing via Mimicry (Visual Memory)

- The players who don’t play this round write down on a paper the name of an emotion/feeling, that is not joy,
- sadness, fear, anger, disguise.
- Player 1 mimics the emotion/feeling, so that player 2 has to guess.
- Time: 30 seconds
- If guessed correctly, both players move on the board by 2.

PURPLE Word (Job) Guessing Through Mimicry (Visual Memory)

- Player 1 rolls the di again to choose the category of words to be used.
- 1: Job titles
- 2: Movies
- 3: Countries
- 4: Food
- 5: Animals
- 6: Things you can wear
- Players 1 and 2 say a list of names of jobs/movies/countries/food/animals/furniture from A to Z.
- Time: 30 seconds.
- Divide the number of letters reached by 3 and both players move ahead on the board by this figure.

GREEN Word Pattern (Auditory Memory)

- Players 1 and 2 complete the following word pattern up until the 7th pattern. If failed, they start again.
  1. One Duck, Two Legs, Quack
  2. Two Ducks, Four Legs, Quack Quack
  3. Three Ducks, Six Legs, Quack Quack Quack
  4. Four Ducks, …
- Time: 45 seconds
- If done, both players move on the board by 2.

YELLOW Word Chain (Auditory Memory)

- The word chain is a kind of vocabulary game that is played by using the last letter of the previous word to be the
- beginning of the next word. Example: love, eat, tea, apple, ear, room, monkey.
- Time: 30 seconds.
- Divide the number of words identified by 3 and both players move ahead on the board by this figure.

BLUE Coincidence (Auditory Memory)

- Players 1 and 2 count until 3 and say simultaneously the first word that comes to mind. Then, they continue to
- count to three and say words that connect the two previous words spoken out loud. They repeat this process
- until the same word is called out by both players.
- Time: 20 seconds
- If done, both players move on the board by 2.

Co-funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

The Manual

FELLOWSHIP

Board Game for Fostering Emotional Intelligence and Social Skills in Youth Work

Number of players: from 3 to 6

REFLECTION & ANALYSIS

Here are some discussion questions for youth leaders to ask every few rounds during the FELLOWSHIP Board Game. These questions will help players reflect on their emotional intelligence and how they engage with others, particularly when working with diverse groups of young people. These questions are designed to foster meaningful conversations and enhance self-awareness, empathy, and collaboration skills among players.

DISCUSSION QUESTIONS

Self-Awareness

1. How did you feel during this round? Did any emotions surprise you?
2. Were there moments when you noticed your body language or tone of voice affecting how others understood you?
3. What emotions did you experience while solving the challenge, and how did you manage them?

Empathy

1. How well do you think you understood the emotions or perspectives of your teammate?
2. Did you notice any non-verbal cues (like facial expressions or gestures) that helped you understand what others were thinking or feeling?
3. Was there a moment when you had to adjust your approach to connect better with someone on your team?

Social Skills

1. How effectively did you and your teammate communicate during the challenge?
2. Were there any moments where you felt your collaboration improved as the game progressed?
3. What strategies did you use to build trust or rapport with your teammate?

Self-Regulation

1. Were there any moments of frustration or confusion? How did you manage those feelings?
2. How did you stay focused on the challenge despite any setbacks or distractions?
3. Did you notice yourself or others adapting to changing circumstances in the game?

Motivation

1. How did the cooperative nature of the game affect your motivation to succeed?
2. Were there moments when you encouraged or supported your teammate? How did that feel?
3. What kept you engaged or inspired during the more challenging tasks?

Cultural and Background Awareness

1. Did you notice any differences in communication or problem-solving styles based on players' backgrounds?
2. How did diversity within the group contribute to the way you approached challenges?
3. Were there moments where understanding someone's unique perspective helped the team succeed?

Reflection

- Looking back, how do you feel your emotional intelligence developed throughout the game?
- What's one thing you learned about yourself or others while playing?
- How can the skills practiced during this game help you in real-life situations, particularly when working with young people from various backgrounds?

Co-funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.