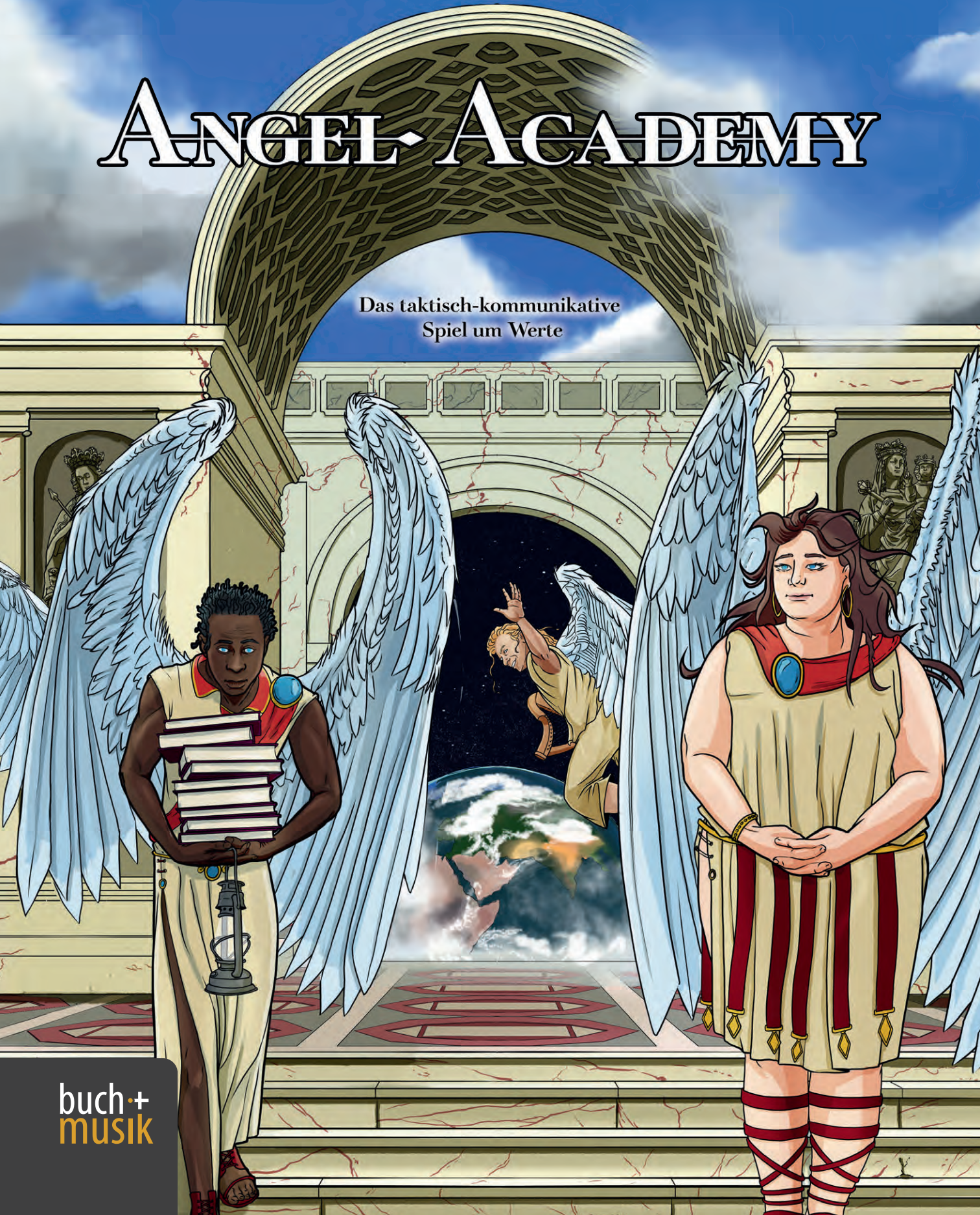


Torge Peterson

ANGEL ACADEMY

Das taktisch-kommunikative
Spiel um Werte



ANGEL ACADEMY

Ein taktisch-kommunikatives Spiel um Fähigkeiten und Werte für 3–9 Personen ab 12 Jahren.

Spieldauer: 90–120min (Phase 1: 30–45min; Phase 2: 45–60min; Phase 3: 15min)

IMPRESSUM

© 1. Auflage 2026

Evangelische Kirche von Kurhessen-Waldeck,
Referat Kinder- und Jugendarbeit, Wilhelmshöher Allee 330, 34131 Kassel
E-Mail: jugend@ekkw.de
www.evjugend.de

Alle Informationen zu verwendeten Zitaten findet ihr auf unserer Homepage:
www.evjugend.de/angelacademy

Gestaltung und Satz: Andreas Langner // Drachenwinter
Druck und Gesamtherstellung: Trefl S.A.
In Kooperation mit Praxisverlag buch+musik bm gmbH, www.praxisverlag-bm.de

Printed in Poland.
All rights reserved.
EAN 4260175274125

INHALTSVERZEICHNIS

Einführung	4
Zum Spiel.	4
Spielmaterial	6
Phase 1: Fähigkeiten entwickeln	7
Vorbereitung	7
Spielablauf	8
Ziehen und Tauschen	8
Klassenraum-Felder	9
Teufelskreis	9
Wolke-7	9
Ambrosia	9
Sternenstunde	10
Phase 2: Prüfungsaufgaben	11
Vorbereitung	11
Spielablauf	11
Phase 3: Werte und Überzeugungen	13
Vorbereitung	13
Spielablauf	13
Über das Spiel hinaus	14
Danksagung	15

EINFÜHRUNG

Engel gelten als Boten zwischen Gott und den Menschen. Ihnen wird zugesprochen, Menschen in kritischen Situationen zu helfen, sie vor Gefahr zu beschützen, ihnen Mut und Zuversicht zu schenken und sie auf den richtigen Weg hinzuweisen. Die Menschen entscheiden aber stets selbst, wie sie mit diesen Hinweisen umgehen.

Woher kommen die Engel? Woher haben sie ihre Fähigkeiten?

In der Angel Academy werden die Engel für ihren Einsatz auf der Erde vorbereitet.

ZUM SPIEL

Angel Academy wird in drei Spielphasen gespielt:

- In Phase 1 erlangen die Engel ihre Fähigkeiten und bilden sie aus.
- In Phase 2 bewältigen sie verschiedene Aufgaben und werden damit für ihren Einsatz auf der Erde gestärkt.
- In Phase 3 entscheiden die Engel, was ihnen bei ihrem Job wichtig ist, welche Werte sie auf der Erde stärken wollen.

Jede Spielphase wird in mehreren Runden gespielt, die unterschiedlich lang dauern können. Jede Spielrunde wird im Uhrzeigersinn gespielt.

In der Angel Academy seid ihr göttliche Wesen, die gerne Engel werden möchten. Irgendwie seid ihr das ja schon, aber eben noch nicht so richtig. Jedenfalls seid ihr noch nicht bereit, um auf der Erde das zu tun, was eben die Aufgabe von Engel ist. Deshalb geht ihr zur Schule, auf die Angel Academy. Du und deine Mitschülerinnen, ihr bringt bereits gewisse Voraussetzungen mit. Einer kann vielleicht gut singen, eine andere überzeugend reden oder sie ist in der Lage, sich notfalls auch machtvoll durchsetzen zu können. Im Unterricht der Angel Academy lernt ihr alles, was ihr braucht. Ihr sammelt Ambrosia, das Wunder-Elixier der Engel, mit dem ihr eure Fähigkeiten stärken könnt.

Gemeinsam sammelt ihr während des Spiels Sternstunden – gute Erinnerungen für die letzte Phase des Spiels. Manchmal geratet ihr auch in einen Teufelskreis mit schlechten Erinnerungen, Selbstzweifeln und Fragen, aus denen ihr nur schwer wieder herausfindet – das geht Engeln ebenso wie Menschen. Wie gut, wenn ihr andere Engel an eurer Seite habt, die euch unterstützen.

Was du vor allem lernst

Die Angel Academy ist kein Wettbewerb. Nein, ihr könnt alle wunderbare Engel werden. Engel werden immer gebraucht – vielleicht heute mehr denn je. Engel sind nicht besonders eigennützig. Das ist vielleicht das Erste und Wichtigste, das es zu lernen gibt. Ihr solltet immer bereit sein, anderen Engeln zu helfen – selbst wenn es vielleicht für euch im Moment nachteilig ist. Denn wenn nur ein Engel bei den Prüfungsaufgaben scheitert und dadurch die Angel Academy nicht erfolgreich abschließt, habt ihr alle verloren.

Nach der Ausbildung erhaltet ihr alle Aufgaben, an denen ihr euch beweisen müsst. Je besser ihr im Unterricht gelernt habt, desto leichter wird euch die Bewältigung der Aufgaben fallen. Aber auch hier gilt: Was ein Engel allein nicht schafft, gelingt vielleicht mithilfe von anderen.

Den Abschluss eurer Ausbildung zum Engel bildet die Frage: welche Werte und Überzeugungen wollt ihr mit auf die Erde nehmen? Was ist euch wichtig?

Viel Glück – und gute Erkenntnisse!

Anmerkung

Eine Sprache, die alle Geschlechter gleichermaßen wertschätzt, wird vielen Menschen immer wichtiger. Nun ist eine Spielanleitung eine Art „Bedienungsanleitung“, bei der es vor allem um das gute Verständnis des Spiels geht. Die Erfahrung zeigt, dass gegenderte Texte – mit großem „I“, Sternchen oder „der/die Spieler/in“ – das Verständnis einer Spielanleitung deutlich erschweren können. Daher haben wir uns für eine weibliche Sprachform entschieden – und hoffen, dass sich alle anderen ebenso angesprochen fühlen.

SPIELMATERIAL

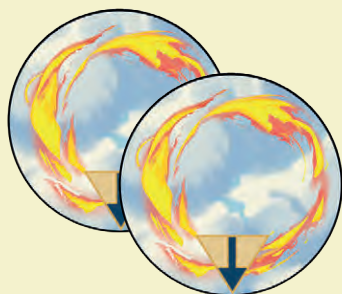
- 6x Klassenraum-Felder
- 42x Wolken-Lauffelder (Wolke/Teufelskreis, Teufelskreis/Teufelskreis, Wolke-7/Wolke-7)
- 1x Wolke-7 (groß)
- 1x Teufelskreis (groß)
- 1x Startfeld
- 1x Zielfeld
- 12x 6er-Würfel, in den verschiedenen Farben
- 12 Engel-Spielfiguren mit Fuß
- 1x Rundenstein
- 30x Ambrosia-Chips (Symbol: Flasche)
- 50x Sternstunden-Chips (Symbol: Sterne)
- 52x Einzel- und Teamaufgaben
- 44x Wertekarten
- 2x Legenden
- 54x Markierungssteine
- 12x Engel-Tableaus
- Symbol „**Schwert**“ für Kampfkraft (Engel der Kraft, Cherub und Chera)
- Symbol „**Flügel**“ für Flugkraft (Engel der Flugkraft, Chamael und Jeremiel)
- Symbol „**Laterne**“ für Lichtschild (Engel des Schutz & des Lichts, Uriel und Seraph)
- Symbol „**Schriftrolle**“ für Redekunst (Engel der Engelsbotschaft, Sariel und Gabriel)
- Symbol „**Engelshaar**“ für Charisma (Engel der Verzauberung, Zadkiel und Jophiel)
- Symbol „**Noten**“ für Taktgefühl (Engel des Gesangs & der Musik, Raguel und Rachel)



PHASE 1: FÄHIGKEITEN ENTWICKELN

VORBEREITUNG

Alle 42 runden Wolken-Lauffelder werden gemischt und zu einem Kreis auf dem Tisch ausgelegt (Wolkenkreis). Alle Wolken-Felder, die auf der Rückseite einen Teufelskreis haben, werden zunächst mit der Wolke nach oben hingelegt. Der Kreis wird an einer beliebigen Stelle geöffnet und mit dem Start- und Zielfeld begrenzt. Die sechs Klassenraum-Felder werden jeweils zwischen fünf Wolkenfelder gelegt.



Lauffeld Teufelskreis



Lauffeld Wolke/Teufelskreis



Startfeld

Zielfeld

Das große Wolke-7-Feld und das große Teufelskreis-Feld werden in der Mitte des Wolkenkreises platziert.

Jede Spielerin erhält ein Engel-Tableau, eine Spielfigur, einen Würfel in ihrer Spielfarbe und sechs Markierungssteine.

Jede Spielerin platziert je einen Markierungsstein auf dem golden hinterlegten Feld des Tableaus. Sind mehrere Felder markiert, auf dem rechten Feld. Dies sind die Ausgangsstärken, die jeder Engel mitbringt.

Jede Spielerin setzt ihre Spielfigur auf das Startfeld des Wolkenkreises.

30 blaue Ambrosia-Chips (Engel-Energie) werden bereitgelegt.

50 Sternstunden-Chips (gute Erinnerungen) werden bereitgelegt.

Ein Schälchen oder ein Glas wird in die Mitte des Wolkenkreises gestellt. In diesem werden die Sternstunden gesammelt.

Es wird ausgelost, wer beginnt. Dieser Engel legt den Rundenstein vor sich.

Startwerte (Gold markiert)



Rundenstein