



## Frauen und Männer

<b>Was für ein Spieltyp:</b>	Kartenspiel/Kommunikationsspiel
<b>Einsatz im DaF-Unterricht:</b>	Wortschatz und Konversation über Geschlechterklischees <b>"Frauen und Männer"</b> trainiert unterschiedliche Fertigkeiten und eignet sich als Kommunikationstraining, zum Üben von stichpunktartigen Notizen (Fertigkeit Schreiben), Leseverstehen (Fragen lesen und Thema wählen) zum Erarbeiten und Lernen von lernerbezogenem und damit relevantem Wortschatz, sowie zum interkulturellen Lernen.
<b>Niveau:</b>	B1 und B2
<b>Gruppengröße:</b>	3-8 Spieler
<b>Mehrere Gruppen möglich ?</b>	Nein, da die Lehrkraft für die Moderation zur Verfügung stehen sollte
<b>Dauer:</b>	Ca. 30-60 Minuten, abhängig von Teilnehmerzahl und Diskussionsfreude
<b>Was das Spiel enthält:</b>	Auswertungsblock, Sanduhr, Bleistifte, 100 Themenkarten mit 600 Themen, 20 Bildkarten
<b>Worum geht es:</b>	Zu dem uralten Thema rund um den "kleinen Unterschied" hat wirklich jeder etwas zu sagen, deswegen ist es im Sprachunterricht immer ein willkommener Sprechanlass. Für erfrischend neue An- und Einsichten sorgen bei diesem Spiel 600 (!) auf Kärtchen gedruckte Themen. Ein Spieler wählt ein ihm interessant erscheinendes Thema aus, zu dem dann alle Mitspieler auf dem Auswertungsblock stichpunktartig ihre persönlichen "Top-Five"-Antworten notieren.  Einige Beispiele für solche Themen: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gründe, warum Männer eine Beziehung eingehen</li> <li>- Die bei Frauen beliebtesten Körperstellen zum</li> </ul>

## Anbringen eines Tatoos

- Was ER direkt "danach" am liebsten macht
- Was Frauen im Büro brauchen und Männer eher nicht
- Wozu ein Mann den Computer nutzt.

Anschließend stellen die Mitspieler ihre Antworten vor, wobei man bei übereinstimmenden Antworten Punkte gewinnen kann. Dafür haben sich die Spielermacher einen, wie es in der Anleitung heißt, "raffinierten Auswertungsmechanismus" ausgedacht, der sich jedoch als unnötig kompliziertes Punktesystem entpuppt. Es gibt verschiedene Arten von Punkten ("Einzelpunkte", "Siegpunkte", "Streichpunkte"), es wird addiert und subtrahiert, dann gestrichen und wieder addiert, bis wirklich niemand mehr durchblickt. Unnötig, weil am Ende einfach der Spieler mit den meisten Übereinstimmungen gewinnt, was man viel einfacher zusammen zählen könnte. Zudem wird das eigentliche Ziel dieses Spiels dadurch unklar: Geht es nun um gegenseitige Einschätzung der Mitspieler, oder schlicht um das Zusammentragen der am meisten verbreiteten, aber zum Gähnen langweiligen Klischees über Männer und Frauen, oder - was ja eigentlich viel interessanter wäre - um kreative und überraschende Antworten?

Die Spielermacher scheinen sich dieser unklaren Zielsetzung selbst auch bewusst zu sein, denn in der Anleitung heißt es:

"Es gewinnt schließlich der Spieler, der am meisten Siegpunkte erringen kann. Aber auch alle anderen Spieler gewinnen in diesem Spiel, da sie beim Auswerten manch lustige Überraschung erleben..."

### **Variationen/Erfahrungen mit dem Spiel im DaF-Unterricht:**

Daher unser Tipp: Das komplizierte Punktesystem entweder radikal vereinfachen oder - noch besser - ganz weglassen. Denn selbst wenn man bei diesem Spiel nicht "gewinnen" kann, tut es dem Spaß daran keinen Abbruch. Tatsächlich sind die Antworten der Lerner meist so überraschend und bieten so viele Gelegenheiten für spontane Nachfragen und lebhaft Diskussionen, dass das Ziel, Punkte zu sammeln, schnell ganz automatisch in den Hintergrund rückt. Denn dieses Spiel bringt wirklich selbst die zurückhaltendsten Lerner zum Sprechen und darin liegt sein eigentlicher Wert.

Besonders viel Spaß macht es übrigens, mit international gemischten Gruppen zu spielen, denn hier ergeben sich automatisch auch interkulturelle Aspekte des Zusammenlebens der beiden Geschlechter.

Natürlich sind nicht alle Themen gleich interessant oder geeignet. Für die Frauen von Dieter Bohlen oder Boris

Becker beispielsweise dürften sich nur die wenigsten Deutschlerner interessieren. Allerdings fällt es ein bisschen schwer, Karten vorher ganz auszusortieren, da auf jeder 6 Themen abgedruckt sind und darunter findet sich meist zumindest ein mögliches Thema. Für die Themenwahl geben wir jedem Lerner 2 oder 3 Karten, auf denen dann jeder ein spannendes Thema finden sollte. Und falls nicht, nimmt man eben noch eine: Karten gibt es wirklich mehr als genug!

Übrigens enthält das Spiel auch noch 20 Bildkarten, die zu weiteren Themen inspirieren können, oder mit deren Hilfe sich kleine Rollenspiele oder auch Improvisationstheater entwickeln lassen.

<b>Unsere Wertung:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>+ geniales Spiel, um Lerner zum Sprechen zu bringen</li><li>+ trainiert unterschiedliche Fertigkeiten</li><li>- kompliziertes (und unnötiges) Punktesystem, komplizierte Anleitung</li><li>- Ziel des Spiels ist unklar definiert</li></ul>
<b>Autor/Spieleverlag:</b>	Von Kosmos, Autor: Uwe Rosenberg
<b>Anmerkungen:</b>	<p>Vom selben Verlag gibt ein weiteres Spiel mit dem gleichen Thema: "<b>Typisch Frau, typisch Mann</b>" von Reiner Knizia. Dieses funktioniert allerdings ganz anders:</p> <p>Die Antworten auf die Fragen sind hier vorgegeben und ein Spieler muss sich, so ähnlich wie in den Psycho-Tests der Illustrierten, für eine der vier Antworten entscheiden, während die Mitspieler dann erraten müssen, für welche Antwort er oder sie sich entschieden hat. Es handelt sich also um ein reines Einschätzspiel für Leute, die sich schon ein bisschen kennen, ähnlich Personality. Allerdings leider nicht so interessant: Weibliche und männliche Mitspieler bekommen bei diesem Spiel unterschiedliche Karten mit geschlechtstypischen Fragen, für Männer zum Beispiel: „Mit welchen Tricks locken Sie Ihre Freundin auf den Fußballplatz?“ Natürlich sind die Karten für Männer hellblau und die für Frauen rosa und selbstverständlich wird vorausgesetzt, dass alle Frauen auf Männer stehen und alle Männer auf Frauen. Die vorgegebenen Antworten sind eine Mischung aus überholten Klischees und bemüht wirkender Witzigkeit. Kreativität und Überraschung bleiben hierbei leider auf der Strecke. Ein an sich gutes Thema ist also noch keine Garantie für ein gutes Spiel.</p> <p>Beim Kauf also gut aufpassen: "<b>Frauen und Männer</b>" ist für den Einsatz im DaF-Unterricht eindeutig besser</p>

geeignet als **"Typisch Frau, typisch Mann"**



**Preiskategorie:**

3

Ralf Bernick – Mai 2007 – [www.ludolingua.com](http://www.ludolingua.com)