



Nobody is perfect – das Sagmalwasistdasdenn-Spiel

Was für ein Spieltyp:	Kommunikationsspiel, Schreibspiel
Einsatz im Sprachunterricht:	<p>Kommunikation beim Austausch über die verschiedenen Aufgaben, Überraschung und Zweifel ausdrücken</p> <p>Schreiben: Definitionen, Erklärungen</p> <p>Hörverstehen: beim Vorlesen der Fragen und der Definitionen bzw. Erklärungen</p> <p>Fantasie und Kreativität werden gefordert und gefördert</p> <p>Grammatik: ggf. Relativsätze, Vergangenheit</p>
Niveau:	Ab B2
Gruppengröße:	3 -10
Mehrere Gruppen möglich ?	Nein
Dauer:	Mindestens (!) 60 Minuten, Spielende kann aber auch selbst festgelegt werden bzw. es können auch nur Teile des Spiels gespielt werden
Was das Spiel enthält:	10 Spielfiguren und 10 Spielsteine, 1 Spielplan, beidseitig beschriftete Karten mit jeweils 6 Fragen: 65 violette Karten (Begriffe), 61 blaue Karten (kuriose Fragen), 26 grüne Karten (Wahrheit oder Lüge?), 1 Detektor für die Lösungen, 1 Schreibblock
Worum geht es:	<p>Motto des Spiels: Wer besser spinnt, gewinnt!</p> <p>Es geht darum, Definitionen für Begriffe, die keine/r kennt (z.B. <i>was ist ein/eine/ein Sampan?</i>) oder Antworten auf seltsame Fragen (z.B. <i>was passierte Sandro Sanchez, als er 1990 mit dem Bus durch Rio de Janeiro fuhr?</i>) zu (er)finden und aufzuschreiben, die auf die Mitspieler/innen möglichst glaubhaft wirken. Die Spielleitung schreibt die richtige Antwort auch auf einen Zettel. Danach sammelt sie alle Zettel ein, mischt sie</p>

und liest sie nacheinander vor. Dann tippen die Spieler/innen mit ihren Spielsteinen (*Steine der Weisen*) auf die richtige Version bzw. auf die Version, von der sie glauben, es sei die richtige. Sie erhalten dann 2 Punkte für einen richtigen Tipp und 3 Punkte für jeden, der ihre Version geglaubt hat.

Eine lustige Variante in diesem Spiel sind die Wahrheit- oder Lügekarten (z.B. *Ist es wirklich wahr, dass alle Fingernägel gleich schnell wachsen?*). Diejenigen, die es für wahr halten, nehmen ihren Spielstein in die Hand, diejenigen die es für unwahr halten, lassen sie leer. Alle legen ihre Fäuste auf den Tisch und öffnen sie gleichzeitig auf ein Kommando. 2 Punkte gibt's für diejenigen, die Recht hatten.

Wer insgesamt die meisten Punkte hat und dadurch zuerst mit seiner Spielfigur das Ziel erreicht hat, hat gewonnen (aber das wird ziemlich unwichtig!)

Variationen/Erfahrungen mit dem Spiel im DaF-Unterricht:

Die Gruppe sollte Spaß an kreativem Fantasieren/Rumspinnen haben!

Es empfiehlt sich, dass die Spielleitung nicht - wie laut Spielregeln vorgesehen - wechselt, sondern der/die Kursleiter/in die Spielleitung behält. Sie kann dann die geschriebenen Texte beim Vorlesen korrigieren bzw. so anpassen, dass sich keine ungleichen Chancen durch grammatikalische Fehler oder unverständliche/unpassende Wortwahl ergeben. Die Teilnehmenden erhalten so außerdem eine unauffällige mündliche (und u.U. schriftliche) Korrektur ihrer Fehler.

Die Texte sollten vor dem Vorlesen von der Spielleitung auf Verständnis kurz durchgelesen werden. Wenn die Spielleitung beim Vorlesen durch die Unverständlichkeit eines Wortes/Satzes ins Stocken gerät, ist allen Beteiligten klar, dass das nicht die richtige Definition sein kann. Außerdem empfiehlt es sich, so manchen Lösungstext an das Sprachniveau so anzupassen, dass er sprachlich nicht aus dem Rahmen fällt (am besten schon vor der Entscheidung für eine Frage überprüfen. Wir ignorieren meistens die Angabe 1,2 oder 3, die besagt, welche Frage man nehmen soll).

Je mehr mitspielen, desto länger dauert das Spiel, da entsprechend mehr Texte vorgelesen werden müssen!

Wenn man weniger Zeit hat, kann man auch nur mit einem Teil des Spiels spielen. Z.B. eignen sich die Wahrheit- oder Lügekarten sehr gut für ein kurzes Spiel zwischendurch im Unterricht.

Unsere Wertung:

+ Das Spiel macht viel Spaß und

- + fordert zum Denken und zur Kreativität heraus
- + Es hat eine ansprechende und verständliche Spielanleitung
- + und viele fantasieanregende Fragen und Stichwörter
- Man braucht etwas Zeit für das komplette Spiel (es ist aber auch in kleinere Spielkomponenten aufteilbar, muss also nicht unbedingt komplett gespielt werden)
- Leider ist es etwas teuer

Autor/Spielerverlag:	Von Bertram Kaes beim Ravensburger Verlag
Preiskategorie:	5

Felicitas Eckert/ www.ludolingua.de