



<b>Personality</b>	
<b>Was für ein Spieltyp:</b>	Kennenlern-/ Einschätzspiel
<b>Einsatz im DaF-Unterricht:</b>	<p>Konversation: Kontroverse Diskussionen von vielen verschiedenen Themen. Standpunkte verdeutlichen, argumentieren</p> <p>Vermutungen anstellen, Kommentare, Erklärungen abgeben und begründen</p> <p>Lese- und Hörverstehen</p> <p>Umfangreicher Wortschatz</p>
<b>Niveau:</b>	Ab B2
<b>Gruppengröße:</b>	3-8 SpielerInnen
<b>Mehrere Gruppen möglich ?</b>	Ja, mit weiterem Spiel bzw. selbstgebasteltem Zubehör (Spiel enthält genügend Ereigniskarten)
<b>Dauer:</b>	30-60 Minuten, Spieldauer (Anzahl der Spielrunden) selbst bestimmbar
<b>Was das Spiel enthält:</b>	1 Spielplan, 8 Tippscheiben, 8 Spielfiguren, 200 (4 x 50) Fragekarten
<b>Worum geht es:</b>	<p>Der Untertitel des Spiels lautet: Hier lernen Sie sich wirklich kennen ! Es geht darum, die MitspielerInnen sowohl hinsichtlich ihrer Standpunkte zu bestimmten Themen, als auch hinsichtlich ihrer Wünsche, ihres Verhaltens oder ihrer Eigenschaften einzuschätzen.</p> <p><i>Beispiele:</i></p> <p><u>Kartentyp I: Wie stark stimme ich dieser Aussage zu?</u> <i>Der Solarenergie gehört die Zukunft</i></p> <p><u>Kartentyp II: Wie stark ist bei mir der Wunsch vorhanden, ein eigenes Haus zu besitzen?</u></p> <p><u>Kartentyp III: Wie groß ist die Wahrscheinlichkeit, dass ich regelmäßig Horoskope lese?</u></p>

Kartentyp IV: Wie stark trifft diese Eigenschaft auf mich zu? ausgeglichen

Nacheinander sind die MitspielerInnen *VIP'S* (very important persons), um die sich alles dreht. Der *VIP* zieht je nach Spielfeld, auf dem er steht, eine Fragekarte aus einem der vier Stapel und liest die Frage vor. Die MitspielerInnen versetzen sich so gut wie möglich in ihn hinein und schätzen ihn mithilfe einer Drehscheibe auf einer Skala von 1-10 ein (geringe bis sehr hohe Wahrscheinlichkeit) Der *VIP* tut dies natürlich ebenfalls. Damit er gewissenhaft sich selbst einschätzt, muss er zu Beginn der Runde einen Paten/eine Patin bestimmen. Gemeinsam werden alle Drehscheiben aufgedeckt. Von „ah ja, hab´ ich mir doch gedacht“ bis „Nein, wieso das denn? Das hätte ich nie gedacht!“ erfolgen nun die Kommentare, die in ausgiebigen Diskussionen münden können. Dann werden die Differenzpunkte auf den Drehscheiben der MitspielerInnen zu denen auf der des *VIPs* ermittelt und in Schritte auf dem Spielplan umgesetzt. Netter Nebeneffekt: In diesem Spiel gewinnt der/diejenige, der/die am langsamsten auf dem Spielplan vorankommt! (geringste Abweichung bei den Einschätzungen).

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

Dieses Spiel eignet sich hervorragend für fortgeschrittene LernerInnen, die viel sprechen/diskutieren möchten, da es in diesem Spiel zahlreiche Sprechansätze gibt. Die Diskussionen ergeben sich während des Spiels wie von selbst, je nach den Interessen der jeweiligen Gruppe und deren Einschätzungen. Je inhomogener eine Gruppe ist, desto heißer werden die Diskussionen. Ist die Frage nicht so interessant oder verlaufen die Einschätzungen relativ einmütig, wird einfach ohne ausgedehntere Kommentare weitergespielt. Dadurch entstehen relativ natürliche/ nicht künstliche Konversationsrunden.

Mit Themen, bei denen noch mehr Informations- oder Diskussionsbedarf vorhanden ist, die wegen der Spieldynamik aber nicht ausdiskutiert werden können, kann später im Unterricht weitergearbeitet werden.

Auch für OberstufenlernerInnen taucht einiger neuer Wortschatz auf, der als bereichernd empfunden wird – besonders bei den Eigenschaftskarten, die man deshalb im Spiel belassen sollte. Wir überlassen es aber den TeilnehmerInnen, ihnen möglicherweise unangenehme Fragen gegen andere auszutauschen, was v.a. bei den Eigenschaftskarten vorkommen kann (Wichtig: die Wahlmöglichkeit einer Frage als Regel einbauen!). Ansonsten psychologisieren die Karten nicht so sehr wie bei anderen, ähnlichen Spielen und man kann

unpassende Fragen ignorieren bzw. aussortieren, da es genügend Alternativen gibt.

<b>Unsere Wertung:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>+ Ansprechend und robust gestaltet</li><li>+ Spieldauer (Ende des Spiels) offen</li><li>+ Viele interessante Themenkarten. Das Spiel kann gut mehrmals in einem Kurs eingesetzt werden.</li><li>– Intime oder uninteressante Themenkarten, die man aber ignorieren kann</li><li>– Unhandliche Verpackungsgröße</li></ul>
<b>Autor/Spielerverlag:</b>	1998/2001 von J.P.K. Grunau, W. Kramer, H. Raggan im Ravensburger Spieleverlag ( <a href="http://www.ravensburger.de">www.ravensburger.de</a> )
<b>Anmerkungen:</b>	Das Spiel wurde vor Kurzem aus dem Programm des Verlags genommen
<b>Preiskategorie:</b>	4
Felicitas Eckert/ <a href="http://www.ludolingua.de">www.ludolingua.de</a>	