

MENSCH ÄRGERE DICH NICHT

Bunte **Spielfiguren**, ein **Brett**, ein **Würfel** und eine einfache Spielidee, das ist „**Mensch ärgere dich nicht**“. Josef Friedrich Schmidt hat sich das Spiel für seine drei Söhne ausgedacht, als sie wieder einmal zu laut durch die kleine Wohnung **tobten**. Das war 1907. Drei Jahre später verkaufte Schmidt die ersten Exemplare, mit der Serienproduktion begann er 1914. Sehr erfolgreich war er damit nicht, und deshalb verschenkte er die Spiele dann an **Lazarette**, um die Soldaten im Ersten Weltkrieg **aufzumuntern**. Das war eine gute Idee, denn nach dem Krieg begann das Spiel großen **Erfolg** zu haben. 1920 hatte Schmidt schon eine Million Spiele verkauft, 90 Millionen sind es bis heute allein im deutschsprachigen Raum. Aber was ist das **Geheimnis** dieses Erfolgs? Warum gibt es in fast jeder Familie ein Spiel, bei dem Figuren auf dem Brett sich **verfolgen** und **rausschmeißen** und jeder seine Figuren so schnell wie möglich nach Hause bringen will? Weil „Mensch ärgere dich nicht“ Generationen zusammenbringe, meint Thorsten Gimmler von der Firma „Schmidt Spiele“. „Die Oma spielt mit dem Enkel, die Kinder können den Papa rausschmeißen“, sagt Thorsten Gimmler. Jeder hat das gleiche **Recht**, jeder kann gewinnen. Und es gibt beim Spiel viele Emotionen. Schon der Titel, „Mensch ärgere dich nicht“, spricht von Emotionen. Und natürlich passiert genau das **Gegenteil** von dem, was der Titel sagt. Es gibt Freude und Ärger. Jeder Spieler möchte die anderen Spieler ärgern, so sehr ärgern wie möglich. Und er ärgert sich dann auch selber, wenn er rausgeschmissen wird. Die Spielzeugfirma Schmidt profitiert noch heute vom „Mensch ärgere dich nicht!“ Spiel, das kurz „MÄDN“ genannt wird. 400.000 Exemplare verkauft die Firma jedes Jahr. Und es gibt neben der klassischen Version neue Varianten, ein Kartenspiel, eine App, und auch eine On-line Option für mehrere Spieler. Zum 100. Geburtstag hat die Firma Schmidt auch eine goldene Jubiläumsedition präsentiert. Für einige Spieler sind die Regeln zu langweilig und sie spielen das Spiel mit komplizierteren Regeln, zum Beispiel kann man dann auch **rückwärts** rausschmeißen. Für Helmut Schwarz, viele Jahre lang Direktor des Spielemuseums in Nürnberg, ist klar: „Mensch ärgere dich nicht ist das erfolgreichste Spiel aller Zeiten in Deutschland.“

Text bearbeitet und gekürzt aus
Presse und Sprache (Dezember 2014)

e Spielfigur: fitxes per a jugar / fichas para jugar

s Brett: tauler / tablero

r Würfel: dau / dado

Mensch ärgere dich nicht: «home, no t'enfadis» (nom alemany del joc del parxís) / «hombre, no te enfades» (nombre alemán del parchís)

tobten: fer molt soroll / hacer mucho ruido

s Lazarett: hospital de guerra

aufmuntern: animar

r Erfolg: èxit / éxito

s Geheimnis: secret / secreto

verfolgen: perseguir

rausschmeißen: expulsar / echar

s Recht: dret / derecho

s Gegenteil: el contrari / lo contrario

rückwärts: cap enrere / hacia atrás

Teil 1: Verständnis des Textes

Beantworten Sie folgende Fragen. Es sind Fragen zum Verständnis des Textes, man muss ihn aufmerksam lesen. Kreuzen Sie die richtige Antwort an. Es gibt nur EINE korrekte Antwort.

[4 Punkte: 0,5 Punkte für jede richtige Antwort. Für jede falsche Antwort werden 0,16 Punkte abgezogen. Wenn die Frage nicht beantwortet wird, wird nichts abgezogen.]

		Espai per al corrector/a		
		Correcta	Incorrecta	No contestada
1.	Wie hat Herr Schmidt sich das Spiel „Mensch ärgere dich nicht“ ausgedacht? <input type="checkbox"/> Als er sich langweilte. <input type="checkbox"/> Als seine Söhne wieder einmal laut durch die Wohnung tobten. <input type="checkbox"/> Als Krieg war und die Soldaten in Lazaretten lagen. <input type="checkbox"/> Als der Erste Weltkrieg zu Ende war.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.	Hatte er großen Erfolg? <input type="checkbox"/> Ja, er hatte sofort großen Erfolg. <input type="checkbox"/> Nein, er hat nie Erfolg gehabt. <input type="checkbox"/> Nein, zunächst hatte er keinen Erfolg, erst nach dem Krieg war das Spiel erfolgreich. <input type="checkbox"/> Ja, er verkaufte sofort eine Million Exemplare.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.	Was ist richtig? <input type="checkbox"/> Herr Schmidt konnte den Soldaten nicht helfen, deshalb hat er ihnen das Spiel geschenkt. <input type="checkbox"/> Herr Schmidt hat mit den Soldaten im Lazarett „Mensch ärgere dich nicht“ gespielt. <input type="checkbox"/> Die Soldaten haben sich im Lazarett gelangweilt. <input type="checkbox"/> Herr Schmidt hat das Spiel an die Lazarette verschenkt um die Soldaten aufzumuntern.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.	Herr Schmidt hatte viele gute Ideen. <input type="checkbox"/> Ja, denn er hat sich das Spiel „Mensch ärgere dich nicht“ ausgedacht und dann hat er es verschenkt und gut verkauft. <input type="checkbox"/> Nein, denn das Spiel hatte keinen Erfolg. <input type="checkbox"/> Ja, denn er hatte eine kluge Frau und drei Söhne. <input type="checkbox"/> Nein, denn er konnte nicht erfolgreich verkaufen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.	Gibt es ein Geheimnis zum Erfolg von „Mensch ärgere dich nicht“? <input type="checkbox"/> Nein, aber das Spiel ist lustig. <input type="checkbox"/> Ja, denn die Omas spielen es gern. <input type="checkbox"/> Nein, denn die Kinder können ihre Papas rausschmeißen. <input type="checkbox"/> Ja, das Spiel bringt Generationen zusammen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6.	Ärgern sich die Spieler von „Mensch ärgere dich nicht“? <input type="checkbox"/> Nein, denn das Spiel heißt ja „Mensch ärgere dich nicht“. <input type="checkbox"/> Nein, denn es ist ja nur ein Spiel. <input type="checkbox"/> Ja, es passiert genau das Gegenteil von dem, was der Titel sagt. <input type="checkbox"/> Ja, denn die Omas und die Enkel ärgern sich besonders.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7.	Die klassische Version des Spieles ist nicht mehr erfolgreich. <input type="checkbox"/> Nein, deshalb gibt es neue Varianten: eine App und ein Kartenspiel. <input type="checkbox"/> Doch, aber es gibt auch neue Varianten: eine App und ein Kartenspiel. <input type="checkbox"/> Doch, sie ist noch erfolgreicher als die neuen Varianten. <input type="checkbox"/> Nein, und sie verkauft sich sehr schlecht.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8.	Darf man bei „Mensch ärgere dich nicht“ auch rückwärts rausschmeißen? <input type="checkbox"/> Ja, denn sonst ist es langweilig. <input type="checkbox"/> Ja, weil die Spieler sich ärgern. <input type="checkbox"/> Normalerweise nicht, nur wenn die Spieler kompliziertere Regeln erfinden. <input type="checkbox"/> Nein, man darf das nicht.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Correctes Incorrectes No contestades

Recompte de les respostes

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------