

Hajo Bücken
Dirk Hanneforth

DAS DINGS

Weiter spielend Deutsch lernen



Das DINGS ...

- ① hat einen Beruf.
- ② trifft viele Menschen.
- ③ arbeitet mit den Händen.
- ④ nutzt auch Geräte.
- ⑤ nutzt einen Kamm oder eine Bürste.
- ⑥ pflegt die Haare.



die Friseurin / der Friseur

Impressum

Das DINGS. Weiter spielend Deutsch lernen

© 2021 KALLMEYER LERNSPIELE
Friedrich Verlag GmbH
Luisestraße 9, D-30159 Hannover
Alle Rechte vorbehalten.

Autoren: Hajo Bücken & Dirk Hanneforth
Redaktion: Christine Mildner
Herstellung +
Illustrationen: Tu Anh Mai
Druck: Spielkartenfabrik Altenburg GmbH
Best.-Nr.: 13120
www.kallmeyer-lernspiele.de

Das DINGS Weiter spielend Deutsch lernen

Ein Ratespiel für 1 und mehr Spielerinnen und Spieler ab 7 Jahren. Auch für große Gruppen geeignet.

Autoren

Hajo Bücken und Dirk Hanneforth

Inhalt

- ▶ 120 Ratekarten
mit 120 zu erratenden Begriffen
- ▶ 1 Spielanleitung

Liebe Spielerinnen und Spieler, liebe Kolleginnen und Kollegen,

mit „Das DINGS. Weiter spielend Deutsch lernen“ können allein, zu zweit oder mit mehreren Mitspielerinnen und Mitspielern Begriffe erraten werden, so wie Sie es bereits vom Spiel „Das DINGS. Spielend Deutsch lernen“ (Kallmeyer Lernspiele) kennen. Auch diese Ausgabe wurde wieder speziell für die Arbeit in Internationalen Klassen und mit Flüchtlingen entwickelt.

Die Regeln sind wie beim ersten Spiel schnell erklärt: Die Lehrkraft liest nach und nach die sechs Hinweissätze auf jeder Karte vor. Die Spielerinnen und Spieler raten so lange, bis das versteckte DINGS gefunden ist. Natürlich müssen Sie darauf achten, mit der Hand die Zeichnung auf der Rückseite der Karte zu verdecken, denn dort steht die Lösung.

Im Spiel kann es ziemlich laut zugehen. Nehmen Sie dies als Ausdruck der Spielfreude Ihrer Gruppe. Eine hohe Lautstärke muss ja nicht immer schlecht sein. Spielfreude und Spielspaß können wir Ihnen mit „Das DINGS“ garantieren. Unsere Testgruppen hatten beides jedenfalls.

Sie können mit allen Karten spielen oder auch einzelne Themen für Ihre Gruppe auswählen.

Es gibt Fragen zu diesen 10 Themengebieten:

- ▶ Berufe
- ▶ Essen und Trinken
- ▶ Freizeit
- ▶ Geld
- ▶ Gesundheit
- ▶ Haushalt
- ▶ Körperpflege
- ▶ Reisen
- ▶ Werkzeuge
- ▶ Wetter

Der erste Satz verrät jeweils das Thema der Karte. Vielleicht sind einige Themen gerade wichtig für Ihre Lerngruppe. Möglicherweise sind andere noch zu schwierig. Suchen Sie also ruhig aus. Es muss nicht mit allen Karten gleichzeitig gespielt werden. Ausgesucht haben wir Begriffe, die für Spielerinnen und Spieler in der ersten Zeit der Beschäftigung mit der deutschen Sprache besonders wichtig sind.

Die Spielerinnen und Spieler können „Das DINGS“ auch allein spielen. Das ist zwar nicht ganz der Hit, hat aber für bestimmte Lernphasen auch seinen Reiz. Die Spielerinnen und Spieler lesen der Reihe nach die Sätze und entscheiden, welches DINGS versteckt wurde. Die Lösung ist immer als Wort mit einem Bild auf der Rückseite jeder Karte abgedruckt.

Wir wünschen Ihnen nun wieder viel Spaß bei der Suche nach dem DINGS!

Dirk Hanneforth – in Weiterführung dieses gemeinsamen Projekts mit meinem verstorbenen Ko-Autor Hajo Bücken

Spielregeln

Spielvorbereitung:

- ▶ Die Karten gut mischen und mit den Hinweissätzen nach oben auf einen Stapel legen.
- ▶ Achten Sie darauf, dass niemand die Bilder auf den Rückseiten der Karten sehen kann.
- ▶ Lesen Sie die Hinweise auf den Karten nacheinander langsam vor.
- ▶ Wenn Sie merken, dass einzelne Wörter zu schwierig für Ihre Spielgruppe sind, formulieren Sie die Sätze um.
- ▶ Spielen Sie beim Vorlesen mit Ihrer Stimme, weisen Sie auf Farben oder Gegenstände hin, „malen“ Sie Dinge zur Unterstützung in die Luft. Alles ist erlaubt!

Spielverlauf:

- ▶ Die Lehrkraft beginnt und liest den ersten Hinweis auf der Karte laut vor: „Das DINGS ...“
- ▶ Alle Spielerinnen und Spieler raten, welcher Begriff sich hinter dem DINGS versteckt und rufen laut ihre Lösungen.
- ▶ Wenn die Lösung nicht sofort gefunden wird, liest die Lehrkraft den zweiten Satz und dann nacheinander alle weiteren Sätze laut vor.
- ▶ Die Spielerinnen und Spieler nennen immer weiter ihre möglichen Lösungen.

- ▶ Wer zuerst den richtigen Begriff nennt, bekommt einen Punkt oder erhält zur Belohnung die Karte.
- ▶ In „Streitfällen“ entscheidet die Lehrkraft. Seien Sie großzügig!
- ▶ Dann wird der erste Satz der nächsten Karte vorgelesen.

Spielende:

Wer nach einer festgelegten Zeit oder wenn es keine Karten mehr gibt die meisten Punkte oder Karten sammeln konnte, gewinnt. Das Spiel kann auch mit einer vorgegeben Anzahl von Punkten oder Karten beendet werden.

Lernen mit „Das DINGS. Weiter spielend Deutsch lernen“

Die Spielerinnen und Spieler lernen mit „Das DINGS“, wie Dinge umschrieben werden. Manche Umschreibungen sind schon bekannt und werden somit als Charakteristika eines gesuchten DINGS wieder und wieder geübt. Andere fügen eine neue Dimension zum gesuchten DINGS hinzu, z. B. beim DINGS „das Gummibärchen“ den Hinweis „... wurde 1922 erfunden“. Gerade im Deutschen ungeübte Mitspielerinnen und Mitspieler erschließen sich so neue DINGS-Merkmale.

Weiterhin trainieren die Spielerinnen und Spieler das Denken in Begriffshierarchien. So ist die dem DINGS „Honig“ übergeordnete Ebene die von „Essen und Trinken“; untergeordnete Ebenen wie „ist süß“ oder „wird von Bienen gesammelt“ beschreiben das DINGS „Honig“ genauer. Je mehr Charakteristika bekannt sind, desto eher lässt sich auf die Lösung schließen.

Die unterrichtlichen Kontexte, in denen „Das DINGS“ einsetzbar ist, sind zahlreich. Zum Beispiel lassen sich im Deutschunterricht Vokabeln trainieren und im Sachunterricht lehrplanrelevante Themen noch einmal spielerisch aufgreifen. Darüber hinaus eignet sich „Das DINGS“ für fachübergreifende Zusammenhänge, da mit ihm methodische und fachliche Basiskompetenzen gleichermaßen vertieft werden. Schließlich hilft „Das DINGS“ Vertretungsstunden sinnvoll zu gestalten. Ebenfalls lässt sich mit diesem Spiel die (Vor-)Lesekompetenz fördern.

Dank

Autoren und Verlag bedanken sich bei Irina Antonova für die Beratung und bei der Lehrerin Gabriele Kamundi (Baumheideschule, Bielefeld) für die Testspiele in der Internationalen Klasse dieser Schule.