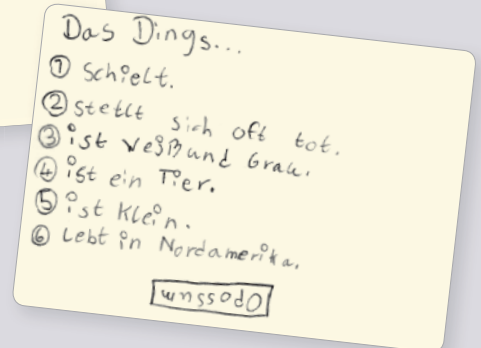
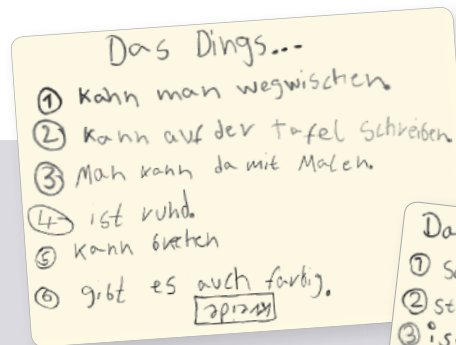




Foto: Andreas Feindt



# Das DINGS im Unterricht

## Spielend sprachliche Kompetenzen entwickeln

**J**ara hat sich ein Rätsel ausgedacht: Sie sucht ein DINGS, das in der Schule sehr wichtig ist, das viel arbeitet, das ein eigenes Büro hat, sich immer die Klassen anguckt, viele Schlüssel besitzt und ein Beruf ist. Haben Sie eine Idee, was Jara meint?

Dieses Rätsel und viele weitere sind entstanden, nachdem die Schüler(innen) einer jahrgangsgemischten Lerngruppe 3/4 begeistert das Spiel „Noch ein DINGS“ (s. auch Umschlagseite vorn) erprobt haben. Ebenso wie beim Vorgänger „Das DINGS“ geht es darum, anhand von sechs Tipps einen Gegenstand zu erraten. Nach und nach werden die Hinweise vorgelesen und die Kinder sind gefordert, aus der Zusammenschau der Einzelaspekte auf den passenden Gegenstand zu abstrahieren. Die Begriffe des neuen DINGS stammen aus 15 Themengebieten, die von „Afrika“ über „Religion“ bis „Werkzeuge“ reichen.

**Das Hören der Hinweise, Vernetzen der Informationen und Abstrahieren auf einen Oberbegriff fördern spielend vielfältige Kompetenzen der Schüler(innen).** Sie müssen nicht nur das Sprechen und Zuhören, sondern auch das Lesen und die Untersuchung von Sprache aktivieren. Besonders interessant und herausfordernd wird das Spiel dann, wenn die Kinder eigene DINGS-Karten erfinden: „Welchen Gegenstand

oder Begriff möchte ich zu meinem DINGS machen? Kennen andere Kinder die kleine grüne Gießkanne bei meinen Großeltern im Schuppen oder sollte ich als DINGS besser den allgemeinen Begriff „Gießkanne“ auswählen? Welche Informationen sind wichtig, um mein DINGS zu erraten? Welche dieser Hinweise sind so eindeutig, dass sie mein DINGS sofort erkennen und welche Tipps sind so allgemein, dass meine Mitspieler(innen) im Nebel stochern?“ Das Schreiben einer DINGS-Karte erfordert viele Überlegungen und Entscheidungen!

Die Rätsel der Schüler(innen) zeigen, dass die Herausforderung von einer großen Zahl unterschiedlicher Kinder bearbeitet werden kann. Manche entscheiden sich für eher ungeläufige Begriffe und schließen an eigenes Spezialwissen an. Gesucht z. B. den „Phönix“ und gibt folgende Hinweise: „Das DINGS ist eine Legende, lebt 500 Jahre, ist rot und gold, kann fliegen, ist ein Tier, entsteht aus Asche.“ Andere Kinder konzentrieren sich auf bekannte Begriffe und versuchen, dazu geeignete Informationen zusammenzustellen. Fabian umschreibt eine „Fabrik“ und gibt folgende Informationen: „Das DINGS macht Qualm, hat viele Arbeiter, stellt etwas her, hat Schornsteine, hat Maschinen, macht Krach.“

**Die Kinder können den Schwierigkeitsgrad der Aufgabe selbst regulieren, indem sie sich für Begriffe entscheiden, zu denen es ihnen leicht fällt, sechs Hinweise zu finden.**

Wenn die Schüler(innen) ihre Karten in der Klasse erproben, merken sie sehr schnell, ob die Hinweise evtl. zu einfach oder zu schwierig waren. Dann wird die Karte überarbeitet und dabei automatisch über die eigene Auswahl reflektiert.

Die Möglichkeiten, das DINGS in den Unterricht einzubinden, sind vielfältig: Für die freie Arbeit im Wochenplan kann z. B. ein DINGS-Kasten in der Klasse aufgestellt werden, der nach und nach von den Schüler(inne)n befüllt wird und am Ende zu einem eigenen Klassen-DINGS-Spiel wird. Im Kontext von Unterrichtssequenzen können eigene DINGS-Karten zur Auseinandersetzung mit zentralen Informationen genutzt werden. Im Anschluss an ein Projekt zum Thema „Römisches Reich“ hat Max z. B. eine DINGS-Karte zum Colosseum geschrieben und dafür sein Wissen sortiert und nutzbar gemacht.

Bestimmt fallen Ihnen viele weitere Anwendungsmöglichkeiten ein. Jara hat übrigens den „Schulhausmeister“ gesucht. Haben Sie's erraten?

Andreas Feindt



Noch ein DINGS.

Lesen, Denken, Raten.

Ein Spiel von Hajo Bücken

und Dirk Hanneforth.

Seelze: Kallmeyer Lernspiele 2011.