

Hajo Bücken
Dirk Hanneforth

DAS DINGS

Spielend Deutsch lernen



Das DINGS ...

- ① gehört zur Familie.
- ② ist eine Frau.
- ③ ist jung.
- ④ ist älter als du.
- ⑤ hat dich lieb.
- ⑥ hat dich geboren.



die Mutter

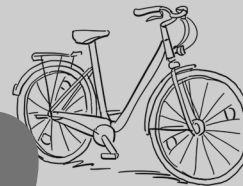


Impressum

Das DINGS: Spielend Deutsch lernen

© 2016 KALLMEYER LERNSPIELE
Friedrich Verlag GmbH
Luisenstraße 9, 30159 Hannover
Alle Rechte vorbehalten

Autoren: Hajo Bücken & Dirk Hanneforth
Illustrationen: Hendrik Kranenberg
Redaktion: Franziska Siebel
Grafik: Katrin Gerstle
Druck: Spielkartenfabrik Altenburg GmbH
Best.-Nr.: 13103
www.kallmeyer-lernspiele.de



Das DINGS

Spielend Deutsch lernen

Ein Ratespiel für 1 und mehr 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: Spielend Deutsch lernen stellen wir Ihnen ein Ratespiel für Ihre Klasse oder Ihre Spielgruppe vor. Diese Ausgabe von Das DINGS wurde speziell für die Arbeit in Internationalen Klassen und mit Flüchtlingen entwickelt.

Die Regeln sind schnell erklärt: Die Lehrkraft liest nach und nach die sechs Hinweissätze auf jeder Karte vor. Die Spieler/innen raten so lange, bis das versteckte DINGS gefunden ist. Natürlich muss die Lehrkraft 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: Spielend Deutsch lernen garantieren. Fragen Sie unsere Testgruppen ...

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

Es gibt Fragen zu diesen 13 Themen:

- ▶ Familie
- ▶ Getränke
- ▶ Kleidung
- ▶ Körper
- ▶ Krankenhaus
- ▶ Küche
- ▶ Lebensmittel
- ▶ Schule
- ▶ Sport
- ▶ Stadt
- ▶ Tiere
- ▶ Verkehr
- ▶ Wohnung

Der erste Satz verrät Ihnen jeweils das Thema der Karte. Vielleicht sind einige Themen gerade besonders wichtig für Ihre Lerngruppe. Möglicherweise sind andere zu schwierig. Suchen Sie also ruhig aus. Es muss nicht mit allen Karten gespielt werden.

Ausgesucht haben wir Begriffe, die für Spieler/innen in der ersten Zeit der Beschäftigung mit der deutschen Sprache besonders wichtig sind.

Die Spieler/innen können Das DINGS auch alleine spielen. Das ist zwar nicht ganz der Hit, hat aber für bestimmte Lernphasen auch seinen Reiz. Die Spieler/innen lesen dann der Reihe nach die Sätze und entscheiden, welches DINGS wir versteckt haben.

Die Lösung finden Sie immer als Wort mit einem Bild auf der Rückseite jeder Karte.

Jetzt wünschen wir viel Spaß bei der Suche nach dem DINGS.

Hajo Bücken und Dirk Hanneforth

Spielregeln

Spielvorbereitung:

- ▶ Die Karten gut mischen und mit den Hinweisen nach oben auf einen Stapel legen.
- ▶ Achten Sie darauf, dass niemand das Bild auf der Rückseite der Karte sieht.
- ▶ Lesen Sie die Texte auf den Karten langsam vor.
- ▶ Wenn Sie merken, dass einzelne Wörter zu schwierig für Ihre Spielgruppe sind, formulieren Sie die Sätze um.
- ▶ Spielen Sie 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 Satz auf der Karte laut vor: „Das DINGS ...“
- ▶ Alle anderen 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 laut vor.
- ▶ Die Spieler/innen nennen weiter ihre 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 vorgegebenen Zahl von Punkten oder Karten beendet werden.

Lernen mit Das DINGS: Spielend Deutsch lernen

Die Spieler/innen lernen mit Das DINGS: Spielend Deutsch lernen, 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, etwa z. B. beim DINGS „Arzt“, der „Medizin studiert hat“. Gerade im Deutschen ungeübte Mitspieler erschließen sich so neue DINGS-Merkmale.

Auch trainieren die Spieler das Denken in Begriffshierarchien. So ist die dem DINGS „Milch“ übergeordnete Ebene die des „Getränks“; untergeordnete Ebenen wie „ist weiß“ oder „trinken auch kleine Kinder“ beschreiben das DINGS „Milch“ genauer. Je mehr Charakteristika bekannt sind, desto eher lässt sich auf die Lösung schließen.

Die unterrichtlichen Kontexte, in denen Das DINGS: Spielend Deutsch lernen einsetzbar ist, sind zahlreich. Zum Beispiel lassen sich damit im Deutschunterricht Vokabeln trainieren und im Sachunterricht die lehrplanrelevanten 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: Spielend Deutsch lernen Vertretungsstunden sinnvoll zu gestalten. Ebenfalls lässt sich mit Das DINGS die (Vor-)Lesekompetenz fördern.

Dank

Autoren und Verlag bedanken sich bei Irina Antonova für die Beratung und bei den Lehrerinnen Alisa Smajlovic (Johannes-Rau-Schule, Bielefeld) und Monika Schelp-Eckhardt (Theodor-Heuss-Schule, Bielefeld) für die Testspiele in den Internationalen Klassen der beiden Schulen.