

Hajo Bücken  
Dirk Hanneforth

# NOCH EIN DINGS

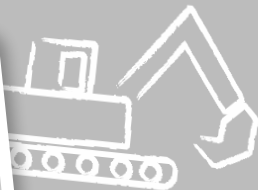
Lesen · Denken · Raten



## Das DINGS ...

- ① hat mit Technik zu tun.
- ② ist groß.
- ③ ist immer laut.
- ④ ist ein Fahrzeug.
- ⑤ ist eine Baumaschine.
- ⑥ hilft beim Graben von Löchern.

**ВАСЧЕВ**



## Das DINGS ...

- ① ist eine Erfindung.
- ② ist aus Glas oder Kunststoff.
- ③ hat immer zwei Teile.
- ④ muss geschliffen werden.
- ⑤ hilft beim Lesen.
- ⑥ sitzt auf der Nase.

**ВБИГЕ**



## Das DINGS ...

- ① hat mit Landwirtschaft zu tun.
- ② ist ein Tier.
- ③ wohnt im Stall.
- ④ lebt in Gruppen.
- ⑤ ist ein Vogel.
- ⑥ legt Eier.

**НННН**



# **NOCH EIN DINGS**

**Lesen · Denken · Raten**

Ein kommunikatives Ratespiel, das (Vor-)Lesen und Zuhören trainiert.

Für 1 – 30 Spielende ab 7 Jahren.

Auch für große Gruppen geeignet.

## **Autoren**

Hajo Bücken und Dirk Hanneforth

## **Inhalt**

- 120 Ratekarten mit 240 zu erratenden Begriffen
- 1 Spielanleitung

*Wer Noch ein DINGS spielt*

- trainiert die (Vor-)Lesekompetenz,
- das Hörverstehen,
- das Beschreiben von Dingen
- und die Sinnentnahme aus Texten.

## **Liebe Spielerinnen und Spieler, liebe Kolleginnen und Kollegen,**

mit *NOCH EIN DINGS* liegt die langerwartete Fortsetzung der Erfolgsreihe *DAS DINGS* fort. Unzählige Spielerinnen und Spieler der Reihe können bestätigen: Spielspaß und Lernerfolg sind garantiert.

Die bewährten Regeln des Ratespiels für Ihre Klasse, Ihre Spielgruppe oder Ihre Familie sind schnell erklärt: Eine oder einer liest nach und nach die sechs Hinweissätze auf jeder Karte vor. Die anderen raten, welcher Begriff sich hinter den Hinweisen verstecken könnte – so lange, bis das versteckte DINGS gefunden ist.

Sie können das Spiel ganz gezielt einsetzen, um Themen aufzugreifen, die gerade besonders wichtig für die Lernenden sind. Denn Sie können mit allen Karten spielen oder einzelne Themen gezielt auswählen: Der erste Satz verrät das Thema der Karte. Immer 16 Begriffe gehören zu einem Thema.

Das Spiel umfasst die folgenden 15 Kategorien:

- Afrika
- Erfindungen
- Feste
- Hygiene
- Kunst
- Landwirtschaft
- Märchen
- Pflanzen
- Religion
- Spiele
- Städte
- Technik
- Wasser
- Weltall
- Werkzeuge

*NOCH EIN DINGS* kann auch alleine gespielt werden. Dafür müssen der oder die Spielende die Lösung in Spiegelschrift, die sich am Ende der Karte befindet, einfach mit dem Daumen abdecken. So kann die Lesekompetenz, das Denken in Begriffshierarchien und die Sinnentnahme aus Texten selbstständig spielerisch geschult werden.

Jetzt wünschen wir viel Spaß  
bei der DINGS-Suche.

Hajo Bücken und Dirk Hanneforth

# Spielregeln

## Spielvorbereitung:

- Die Karten gut mischen und verdeckt auf einen Stapel legen.
- Entscheiden Sie, wer die Texte auf den Karten vorliest. Das können auch Sie selbst sein.

## Spielverlauf:

- Der Vorleser oder die Vorleserin 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. Die Lösung findet sich in Spiegelschrift am Ende der Karte.
- Wenn die Lösung nicht sofort gefunden wird, liest der Vorleser oder die Vorleserin den zweiten Satz und dann nacheinander alle weiteren laut vor.
- Die Mitspielerinnen und Mitspieler nennen weiter ihre Lösungen.
- Wer zuerst den richtigen Begriff nennt, bekommt zur Belohnung die Karte.
- In „Streitfällen“ entscheidet der Vorleser oder die Vorlesende. Ist dies nicht möglich, bekommen alle „Streitenden“ eine Karte.
- Dann wird der erste Satz der nächsten Karte vorgelesen.

## **Spielende:**

- Wer nach einer festgelegten Zeit oder wenn es keine Karten mehr gibt die meisten Karten sammeln konnte, gewinnt.  
Das Spiel kann auch mit einer vorgegebenen Zahl von Karten, die gesammelt werden sollen, beendet werden.

## **Lernen mit *NOCH EIN DINGS*: Lesen · Denken · Raten**

Wer *Noch ein DINGS* spielt

- trainiert die (Vor-)Lesekompetenz,
- das Hörverstehen,
- das Beschreiben von Dingen
- und die Sinnentnahme aus Texten.

## **Didaktische Einordnung**

Die Spielerinnen und Spieler üben spielerisch und motivierend das (Vor-)Lesen und Zuhören. Denn nur wer gut zuhört und schnell reagiert, vorhandenes Wissen aktiviert und im gesuchten Zusammenhang anwendet, kann bei *NOCH EIN DINGS* punkten.

Darüber hinaus lernen die Spielenden, wie Dinge umschrieben werden können. Dabei wird das Denken in verschiedenen Begriffsebenen gefördert: So ist die dem *DINGS* „Hexe“ übergeordnete Ebene „Märchen“; unter-

geordnete Ebenen wie „ist meistens böse“ oder „hat eine krumme Nase“ beschreiben das DINGS „Hexe“ genauer. Wer es schafft, die Informationen der einzelnen Ebenen zusammenzufügen, kommt schnell auf das gesuchte DINGS.

Auf diese Weise werden schon bekannte Begriffe als Charakteristika eines gesuchten DINGS wieder und wieder geübt. Andere fügen eine neue Dimension zum gesuchten DINGS hinzu. Gerade jüngere Spielerinnen und Spieler erschließen sich so neue DINGS-Merkmale und lernen, dass sich ein DINGS auf verschiedene Weisen charakterisieren lässt. Wie nebenbei lernen die Spielenden das Synonym als Sprachkategorie und neue, zum Teil schwierige Begriffe kennen.

*NOCH EIN DINGS* kann in vielfältigen unterrichtlichen Kontexten eingesetzt werden: Zum Trainieren der (Vor-)Lesekompetenz und des Hörverstehens im Deutschunterricht oder zum spielerischen Aufgreifen lehrplanrelevanter Begriffe im Sachunterricht. Darüber hinaus kann *NOCH EIN DINGS* in fachübergreifenden Zusammenhängen eingesetzt werden, da mit dem Spiel methodische und fachliche Basiskompetenzen gleichermaßen erworben und vertieft werden. Es eignet sich als Warm-up am Beginn einer Unterrichtsstunde, zur Festigung des Wortschatzes am Ende eines bestimmten Themas sowie zur sinnvollen Gestaltung von Vertretungsstunden.

## **Impressum**

Noch ein DINGS  
Lesen · Denken · Raten

6. Auflage 2022  
© 2011 Kallmeyer Lernspiele  
Friedrich Verlag GmbH  
Luisenstraße 9, 30159 Hannover  
Alle Rechte vorbehalten.

Autoren: Hajo Bücken & Dirk Hanneforth  
Redaktion: Meike Neubacher  
Grafik: Nicole Neumann, Lars Pätsch  
Druck: Spielkartenfabrik Altenburg GmbH  
Printed in Germany

Best.-Nr.: 13378  
[www.kallmeyer-lernspiele.de](http://www.kallmeyer-lernspiele.de)