

Hajo Bücken  
Dirk Hanneforth

# DAS DINGS

Lesen · Denken · Raten

## Impressum

Das DINGS  
Lesen · Denken · Raten

© 2008 KALLMEYER LERNSPIELE  
Friedrich Verlag GmbH  
Im Brande 17, 30926 Seelze  
Alle Rechte vorbehalten.  
Autoren: Hajo Bücken & Dirk Hanneforth  
Redaktion: Margret Liefner-Thiem  
Grafik: Christian Smit  
Druck: Spielkartenfabrik Altenburg GmbH  
Printed in Germany  
Best.-Nr.: 13365  
www.kallmeyer-lernspiele.de



### Das DINGS ...

- 1 hat mit Musik zu tun.
- 2 ist meistens aus Holz.
- 3 hat einen Klangkörper.
- 4 hat Saiten.
- 5 gibt es auch elektrisch verstärkt.
- 6 spielt Paul McCartney mit links.

STILPPE

Trinken.

... süß, ... zähnen.

SUCKER

- 4 ...
- 5 ...
- 6 ...

GENBEVNI

## **Das DINGS**

### **Lesen – Denken – Raten**

Ein Ratespiel für mindestens 1 Spieler ab 7 Jahren.  
Auch für große Gruppen geeignet.

Autoren

Hajo Bücken und Dirk Hanneforth

Inhalt

- ▶ 120 Ratekarten mit 240  
zu erratenden Begriffen
- ▶ 1 Spielanleitung

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

mit Das DINGS stellen wir Ihnen ein Ratespiel für Ihre Klasse, Ihre Spielgruppe und Ihre Familie vor.

Die Regeln sind schnell erklärt: Eine/r liest nach und nach die sechs Hinweissätze auf jeder Karte vor, die anderen raten so lange, bis das versteckte DINGS gefunden ist.

Im Spiel kann es schon mal 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. Fragen Sie unsere Testgruppen ...

Sie können mit allen Karten spielen oder auch einzelne Themen für Ihre Gruppe auswählen. Es gibt Fragen zu diesen 15 Themen:

- ▶ Berufe
- ▶ Einkaufen
- ▶ Essen und Trinken
- ▶ Familie
- ▶ Hobby
- ▶ Kleidung
- ▶ Körper
- ▶ Musik

- ▶ Reisen
- ▶ Schule
- ▶ Sport
- ▶ Stadt
- ▶ Tiere
- ▶ Wetter
- ▶ Zu Hause

Der erste Satz verrät Ihnen jeweils das Thema der Karte. Immer 16 Begriffe gehören zu einem Thema. Vielleicht sind einige Themen gerade besonders wichtig für Ihre Lerngruppe. Möglicherweise sind andere zu schwer. Suchen Sie also ruhig aus. Es muss nicht mit allen Karten gespielt werden.

Sie können Das DINGS auch alleine spielen. Das ist zwar nicht ganz der Hit, hat aber für Knobelfreunde sicher auch seinen Reiz. Lesen Sie dann der Reihe nach die Sätze und entscheiden Sie, welches DINGS wir versteckt haben.

Die Lösung finden Sie immer unten auf jeder Karte. Damit Sie nicht sofort hinschauen, haben wir sie in Spiegelschrift geschrieben.

Jetzt wünschen wir Ihnen 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 Sie auch selbst sein.

### Spielverlauf:

- ▶ Der Vorleser 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 der Vorleser den zweiten Satz und dann nacheinander alle weiteren laut vor.
- ▶ Die Mitspieler nennen weiter ihre Lösungen.
- ▶ Wer zuerst den richtigen Begriff (Spiegelschrift) nennt, bekommt einen Punkt oder erhält zur Belohnung die Karte.
- ▶ In „Streitfällen“ entscheidet der Vorleser. Ist dies nicht möglich, bekommen alle „Streitenden“ eine Karte oder einen Punkt.
- ▶ 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**

Mit Das DINGS lernen die Spieler, 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 „Pastor“, der „Seelsorge“ macht. Gerade jüngere Mitspieler erschließen sich so neue DINGS-Merkmale und lernen, dass sich ein DINGS auf verschiedene Weisen charakterisieren lässt. Das Synonym als Sprachkategorie wird vorbereitet und neue, zum Teil schwierige Vokabeln eingeführt (Briefmarken sammeln = Philatelie).

Auch trainieren die Spieler das Denken in Begriffshierarchien. So ist die dem DINGS „Arzt“ übergeordnete Ebene die des „Berufs“; untergeordnete Ebenen wie „trägt weiße Kleidung“ oder „verschreibt Pillen“ be-

schreiben das DINGS „Arzt“ genauer. Je mehr Charakteristika bekannt sind, desto eher lässt sich auf die Lösung schließen.

Schließlich üben alle Spieler vorzulesen und zuzuhören. Denn, nur wer gut zuhört und schnell reagiert, vorhandenes Wissen aktiviert und im gesuchten Zusammenhang anwendet, kann beim DINGS punkten.

Die unterrichtlichen Kontexte, in denen Das DINGS einsetzbar ist, sind zahlreich. Zum Beispiel lassen sich damit im Deutschunterricht die (Vor-)Lesekompetenz 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 erworben und vertieft werden. Zu guter letzt hilft Das DINGS, Vertretungsstunden sinnvoll zu gestalten.