

Hajo Bücken  
Dirk Hanneforth

# THINGY

Listen · Think · Guess



## Impressum

THINGY  
Listen · Think · Guess

© 2010 KALLMEYER LERNSPIELE  
Friedrich Verlag GmbH  
Im Brande 17, 30926 Seelze  
Alle Rechte vorbehalten.

Autoren: Hajo Bücken & Dirk Hanneforth  
Übersetzerin: Viktoria Herrmann  
Redaktion: Meike Neubacher  
Grafik: Martina Heskamp, Lars Pätsch  
Druck: Spielkartenfabrik Altenburg GmbH  
Printed in Germany  
Best.-Nr.: 13373  
[www.kallmeyer-lernspiele.de](http://www.kallmeyer-lernspiele.de)

# THINGY

## Lesen – Denken – Raten

Ein Ratespiel in englischer Sprache für mindestens 1 Spieler ab 11 Jahren.

Auch für große Gruppen geeignet.

### Autoren

Hajo Bücken und Dirk Hanneforth

Übersetzerin

Viktoria Herrmann

### Inhalt

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

### Anmerkung:

Sowohl in den Spielregeln als auch im Spiel wird aus Gründen der besseren Lesbarkeit nur die männliche Form verwendet.

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

mit THINGY 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 englischen Hinweissätze auf jeder Karte vor, die anderen raten so lange, bis das versteckte THINGY 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 THINGY 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:

- ▶ animal
- ▶ body
- ▶ clothes
- ▶ family
- ▶ food and drink
- ▶ hobby
- ▶ home
- ▶ job

- ▶ music
- ▶ school
- ▶ shopping
- ▶ sports
- ▶ town
- ▶ travel
- ▶ weather

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 THINGY 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 THINGY 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 THINGY-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 beginnt und liest den ersten Satz auf der Karte laut vor: „This THINGY ...“
- ▶ Alle anderen raten, welcher Begriff sich hinter dem THINGY 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 THINGY**

Mit THINGY lernen die Spieler, wie Dinge auf Englisch umschrieben werden können. Dabei wird das Denken in verschiedenen Begriffsebenen gefördert: Das THINGY „heart“ gehört zur übergeordneten Ebene „body“, und wird durch die untergeordneten Ebenen „pumps“ und „is full of blood“ genauer beschrieben. Wer es schafft, die Informationen der einzelnen Ebenen zusammen zu fügen, kommt schnell auf das gesuchte THINGY.

Viele der im Spiel benutzten Vokabeln werden den Spielern schon bekannt sein, so dass im Spiel der Wortschatz wiederholt, geübt und dadurch gefestigt wird. Andere Wörter sind noch unbekannt. Diese werden aus dem Kontext neu erschlossen und in den vorhandenen Wortschatz aufgenommen. So erfolgt eine spielerische Erweiterung des englischen Wortschatzes.

Zusätzlich wird das Lesen und Aussprechen englischer Wörter geübt, und ein sinnentnehmendes Zuhören gefördert. Denn nur durch deutliche Aussprache und gutes Zuhören ist das Erraten eines THINGYS überhaupt möglich.

Das Spiel THINGY kann an verschiedenen Stellen des Englischunterrichts eingesetzt 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 im Fach Englisch.