

FUßBALL-WM 2026



GOETHE
INSTITUT

5-MINUTEN-ENERGIZER ZUR FUßBALL-WM

Deutschstunde. Das Portal für DaF-Lehrkräfte

INHALT

1. TOR ODER DANEBEN? – **A1-A2: SPRECHEN, MEINUNGSÄUßERUNG**
2. SCHNELLE AUFSTELLUNG – **A1: SPRECHEN, MEINUNGSÄUßERUNG, EINFACHE BEGRÜNDUNGEN**
3. 3 WÖRTER, EINE GESCHICHTE – **A2-B2: SPRECHEN, KREATIVITÄT**
4. TAGES-TIPP – **A1-B1: SPRECHEN, VERMUTUNGEN, WORTSCHATZ: ZAHLEN & LÄNDERNAMEN**
BEGRÜNDUNGEN
5. FUßBALL-PANTOMIME – **A1-B1: SPRECHEN, WORTSCHATZ: FUßBALL ALLGEMEIN**
6. BLITZ-DIALOG – **A1-A2: SPRECHEN, WORTSCHATZ: FUßBALL ALLGEMEIN, MEINUNGSÄUßERUNG**
7. ICH PACKE MEINEN KOFFER – **A1-A2: SPRECHEN, WORTSCHATZ: FUßBALL ALLGEMEIN**
8. MEINE PERFEKTE FUßBALLMANNSCHAFT – **A2-B1: SPRECHEN, BEGRÜNDUNGEN, WORTSCHATZ:**
FUßBALLPOSITIONEN UND -ADJEKTIVE
9. FINDE DEN FEHLER – **A2-B1: SPRECHEN, GRAMMATIK: GEMISCHT**
10. EMOJI-SPIEL – **A1-A2: SPRECHEN, GRAMMATIK: SATZBILDUNG, WORTSCHATZ: FUßBALL ALLGEMEIN,**
KREATIVITÄT
11. ZAHLENBLITZ – **A1-A2: SPRECHEN, WORTSCHATZ: ZAHLEN, GRAMMATIK: SATZBAU, KREATIVITÄT**
12. 1 FRAGE, VIELE ANTWORTEN – **A1 – B1: SPRECHEN, WORTSCHATZ: FUßBALL ALLGEMEIN**
13. SUPERLATIV-BLITZ – **A2-B1: SPRECHEN, GRAMMATIK: SUPERLATIVE, WORTSCHATZ: FUßBALL ALLGEMEIN**
14. AUF DER LINIE – **A1-B1: WORTSCHATZ: FUßBALL ALLGEMEIN, KREATIVITÄT**
15. FUßBALL-BINGO – **A1-B1: HÖREN, WORTSCHATZ: FUßBALL ALLGEMEIN**
16. WO IST DER BALL? – **A2: SPRECHEN, GRAMMATIK: PRÄPOSITIONEN, WORTSCHATZ: DINGE IM**
KLASSENZIMMER / AUF DEM SCHULHOF, KREATIVITÄT
17. STANDBILD – **A1-A2: KREATIVITÄT, WORTSCHATZ: FUßBALL ALLGEMEIN**
18. FALSCHER KOMMENTAR – **A2-B1: HÖREN, SPRECHEN, KREATIVITÄT**
19. GERÜCHTEKÜCHE – **A2-B2: SPRECHEN, KREATIVITÄT, WORTSCHATZ: FUßBALL ALLGEMEIN**
20. FUßBALLALPHABET – **A1-B1: SPRECHEN, WORTSCHATZ: FUßBALL ALLGEMEIN, KREATIVITÄT**
21. TRAINER FÜR 1 MINUTE – **A2-B1: SPRECHEN, HÖREN, GRAMMATIK: IMPERATIVE, WORTSCHATZ:**
BEWEGUNGEN
22. BLINDE ZEICHNER – **A2-B1: SPRECHEN, HÖREN, KREATIVITÄT, WORTSCHATZ: FUßBALL ALLGEMEIN**
23. LAUFDIKTAT FUßBALL – **A1-A2: LESEN, SCHREIBEN, HÖREN, WORTSCHATZ: FUßBALL**

TOR ODER DANEBEN?

A1 – A2,

Die LK sagt einfache Aussagen zum Thema Fußball.

Die L reagieren zustimmend (= Tor) oder ablehnend (= daneben).

Für beide Varianten wird eine typische Bewegung ausgemacht, z.B. „Tor“ = in die Luft springen und „daneben“ = sich ducken.

Beispiele für Aussagen

- Ein Fußballspiel dauert 90 Minuten, ohne Pause.
- Der Ball ist viereckig.
- Der Torwart darf den Ball mit der Hand spielen.
- Es gibt gelbe und rote Karten.
- ...



SCHNELLE AUFSTELLUNG

A1

Eine Ecke des Klassenzimmers wird als „Mag-ich“-Ecke markiert und eine andere als „Mag-ich-nicht“-Ecke.

Die Markierungen können mit einem fröhlichen und einem traurigen Smiley, Daumen hoch und runter, farblich etc. gemacht werden.

Dann gibt die LK einfache Entscheidungsfragen und die L positionieren sich entsprechend.

Die L können sich kurz untereinander austauschen oder die LK fragt einige L.

Beispiele für Entscheidungsfragen

- Magst du Fußball?
- Siehst du gern Spiele im Stadion?
- Spielst du gern Fußball?



3 WÖRTER, EINE GESCHICHTE

A2 – B2

Die L tragen im P Begriffe zum Thema „Fußball“ zusammen.

Die LK notiert die Begriffe an der Tafel.

Dann werden 3 Begriffe ausgewählt, mit denen die L spontan eine Mini-Geschichte erzählen.

Alternativ bereitet die LK die Wörter vor.

Beispiele für 3-Wort-Vorgaben

- Spieler – schnell – gewinnen
- Trikot – Nummer – Glück
- Schiedsrichter – pfeifen – unfair
- Zuschauer – Tor – jubeln
- Trainer – Spieler – motivieren
- Stürmer – Kopfball – schießen



TAGES-TIPP

A1 – B1

Die L recherchieren gemeinsam im P, welche Spiele am aktuellen Tag oder am nächsten Tag oder am Tag der nächsten Deutschstunde stattfinden.

Alternativ bereitet die LK die entsprechenden Spiele vor.

Die L tippen nun das Spielergebnis und begründen ihre Vermutung.

In der nächsten Stunde wird dann verglichen, wer die meisten Spielergebnisse richtig getippt hat.

Optional könnten die L, die das Ergebnis und/oder die Tendenz richtig getippt haben, Punkte bekommen.



FUßBALL-PANTOMIME

A1 – B1

Die L sammeln im P Begriffe rund um das Thema „Fußball“ und schreiben sie dann auf kleine Kärtchen.

Alternativ bereitet die LK Kärtchen mit Fußballbegriffen vor.

Nun zieht ein/e L ein Kärtchen, stellt das Wort pantomimisch dar und die übrigen L erraten das dargestellte Wort.

Optional können hier für den/die darstellende/n L und/oder den/die ratende/n L Punkte vergeben werden.

Beispiele für zu erratende Begriffe

- schießen, verlieren, jubeln
- Torwart, Trainer, Stürmer
- Tor, Elfmeter, Kopfschuss



BLITZ-DIALOG

A1 – A2

Die LK schreibt eine Fußball-Frage an die Tafel oder bereitet Kärtchen mit Fußballfragen vor.

Alternativ können auch die L die Fragekarten vorbereiten.

Dann sprechen die L mit ihren Lernpartner/innen über die Frage an der Tafel oder auf dem Kärtchen.

Hier könnte man mehrere Fragen wählen und dafür immer 2-3 Minuten Sprechzeit vorgeben. Zudem könnte bei jeder Frage der/die Partner/in gewechselt werden.

Beispiele für Fragen

- Magst du Fußball?
- Wer ist dein Lieblingsteam?
- Schaust du die Fußball-WM?



ICH PACKE MEINEN KOFFER

A1 – A2

Die LK schreibt an die Tafel:

Ich packe meinen Koffer und nehme mit: _____.

Die LK gibt ein Beispiel vor und sagt: Ich fahre zur Fußball-WM. Ich packe meinen Koffer und nehme mit: meine Hose / meine Jacke / ...

Danach ist ein/e L dran. Er/Sie wiederholt den Satz „Ich packe meinen Koffer und nehme mit ____.“ und sagt dann das vorher gesagte und fügt selbst noch eine Sache zum Mitnehmen hinzu.

Dann geht es weiter mit dem/der nächsten L.

Man kann die Sache der Kategorien, die mitgenommen werden dürfen, einschränken, z.B. *Sachen fürs Fußball-Camp, alles rund um Fußball, ...*



MEINE PERFEKTE FUßBALLMANNSCHAFT

A2 – B1

Die LK schreibt an die Tafel:

Wie sieht deine perfekte Fußballmannschaft aus?

Die L haben nun etwa 5 Minuten Zeit, um ihre perfekte Mannschaft aufzustellen.

Die L sollen auch sagen, warum diese/r Spieler/in in der Mannschaft ist.

Vor der Aufgabe könnten im P Spielerpositionen und passende Adjektive gesammelt werden.

Dieser Energizer kann auch in PA oder GA durchgeführt werden.



FINDE DEN FEHLER

A2 – B1

Die LK schreibt einen oder mehrere falsche Sätze an die Tafel.

Die L versuchen dann, den Fehler zu finden und berichtigen ihn.

Dann macht die LK mit dem nächsten Satz weiter.

Die Klasse kann in Gruppen geteilt werden und dann könnten die Gruppen gegeneinander spielen.
Gewonnen hat die Gruppe, die am Ende die meisten Fehler gefunden und korrigiert hat.

Beispiele für falsche Sätze sind

- Der Schiedsrichter zeigen die rote Karte.
- Die Stürmerin schießt die Ball ins Tor.
- Der Torfrau hält die Elfmeter.
- ...



EMOJI-SPIEL

A1 – A2

Die zeigt an der Tafel Emoji-Kombinationen und die L versuchen daraus, sinnvolle Sätze zu bilden.

Nach ein paar Beispielen, zeigen die L dem P Emoji-Kombinationen und lassen sie raten.

Das Spiel kann im P oder in PA und GA gespielt werden.

Beispiele für falsche Sätze sind

⚽ 😊 → „Er schießt ein Tor und ist glücklich.“

😞 ❌ → „Das Team verliert.“

⚽ 🏠 → „Der Ball geht ins Tor.“

🏃 ⚽ → „Er läuft mit dem Ball.“

⚽ 🤖 → „Das war ein überraschendes Tor!“



ZAHLENBLITZ

A1 – A2

Die LK sagt eine Zahl und die L verbinden sie mit Fußball.

Die L geben die Antwort möglichst in einem ganzen Satz.

Nach einigen Runden gibt ein/e L dem P eine Zahl vor.

Beispiele für Fußball-Zahlen

- Eine Fußballmannschaft hat **11** Spieler/innen.
- Ein Fußballspiel ohne Pause und Verlängerung dauert **90** Minuten.
- **1954** wurde Deutschland zum ersten Mal Fußball-Weltmeister.
- Der Strafraum ist **16,5 m** vom Tor entfernt.



1 FRAGE, VIELE ANTWORTEN

A1 – B1

Die LK stellt den L eine Frage und sie geben möglichst viele Antworten darauf.

Die Klasse kann auch in zwei oder mehrere Gruppen geteilt werden und dann notieren die L möglichst viele Antworten.

Dafür könnte man 1 Minute Zeit vorgeben.

Beispiele für Fragen

- Was braucht man für ein Fußballspiel?
- Wer oder was gehört alles zu einer Fußballmannschaft?
- Welche Sportarten außer Fußball kennst du noch?
- ...



SUPERLATIV-BLITZ

A2 – B1

Ggf. wiederholt die LK die Bildung der Superlative im P.

Dann lässt die LK die L kurze Sätze mit Superlativen bilden.

Ggf. kann die LK auch unterstützen, indem sie Fragen stellt, wie z.B. Wer ist der beste Spieler? Was ist das beste Tor? ...



AUF DER LINIE

A1 – B1

Die LK bereitet Kärtchen mit Fußball-Vokabeln vor.

Dann wird auf den Schulhof oder auf den Boden im Klassenraum eine Linie gezeichnet.

Alle L stellen sich nebeneinander auf die Linie.

Nun teilt die L die Fußballkärtchen aus und die L sollen sich auf der Linie alphabetisch ordnen, **ohne** dabei von der Linie zu treten.

Das Spiel kann in mehreren Gruppen gegeneinander gespielt werden.

Beispiele für Fußballvokabeln

- Tor, Ball, Mannschaft, Jubel, Pfeife, ...
- schießen, treffen, verteidigen
- Elfmeterschießen, Stadionhymne, Strafstoß, ...



FUßBALL-ENERGIZER

FUßBALL-BINGO

A1 – B1

Im Kurs wird Wortschatz zum Thema Fußball gesammelt. Zur besseren Visualisierung wird er an der Tafel oder einem Lernposter festgehalten.

Dann zeichnen die L ein Bingofeld und tragen aus den gesammelten Vokabeln welche in ihr Feld ein.

Dann beginnt die LK aus den gesammelten Vokabeln immer eine laut anzusagen.

Die L schauen auf ihr Bingofeld und streichen nacheinander genannte Vokabeln weg.

Hat ein/e L in einer Reihe oder auf dem gesamten Bingofeld alle Vokabeln abgestrichen, ruft er/sie BINGO.

In der nächsten Runde darf dann die/der Gewinner/in die Vokabeln ansagen.



FUßBALL-ENERGIZER

WO IST DER BALL?

A2

Die LK bringt einen Fußball mit.

Sie zeigt der Klasse den Ball und legt ihn auf den Tisch. Dann fragt sie ins P:

Wo ist der Ball? / Wo liegt der Ball?

Die L überlegen dann und antworten

Der Ball liegt **auf dem Tisch**.

Danach legt die LK den Ball woandershin und fragt wieder ins P und die L antworten.

Nach einigen Runden können auch die L mal den Ball verstecken.



STANDBILD

A1 – A2

Im P werden Fußballsituationen gesammelt oder die LK bereitet sie auf Kärtchen vor.

Dann werden Gruppen von 3-4 L gebildet. Jede Gruppe erhält eine Situation, um sie darzustellen.

Die anderen L erraten die Situation.

Beispiele für Fußballsituationen

- Zuschauer jubeln
- Elfmeter verwandeln
- der Schiedsrichter gibt eine rote Karte
- der Trainer wechselt einen Spieler aus
- ein/e Spieler/in köpft den Ball ins Tor
- ...



FALSCHER KOMMENTAR

A2 – B1

Die LK beschreibt ein Fußballbild absichtlich falsch und die L korrigieren es.

Beispiele



Der Torwart im roten Trikot konzentriert sich auf den Ball.



Der Spieler mit der Nummer 8 setzt zum Schuss an.



GERÜCHTEKÜCHE

A2 – B2

Die L erfinden kurze „WM-News“.

Als Inspiration könnte das Internet oder verschiedene Zeitungen dienen.

Am Ende der Aktivität könnte die lustigste oder glaubwürdigste Nachricht gekürt werden.



FUßBALL-ENERGIZER

FUßBALL-ALPHABET

A1 – B1

Die L suchen zu jedem Buchstaben des Alphabets ein Wort rund um das Thema Fußball.

Das Spiel kann im P, in PA oder GA, mündlich oder schriftlich gespielt werden.

Bei schwierigen Buchstaben oder lernschwächeren L kann erlaubt werden, dass der Buchstabe im Fußball-Wort vorkommen muss.



TRAINER FÜR 1 MINUTE

A1 – B1

Die LK gibt den L Anweisungen wie ein/e Trainer/in.

Nach ein paar Beispielrunden darf ein/e L die/der Trainer/in sein und gibt den übrigen L Anweisungen.

Beispiele für Anweisungen

- Lauf! / Lauft!
- Spring! / Springt!
- Heb! die Arme! / Hebt die Arme!
- Steh! ganz still! / Steht ganz still!
- Dreh! dich im Kreis! / Dreht euch im Kreis!
- ...



BLINDE ZEICHNER

A2 – B1

Die L werden in Teams aufgeteilt.

Ein/e L erklärt der/dem anderen L einen Fußballbegriff oder eine Spielsituation.

Die/der andere L malt den Begriff oder die Situation.

Dann werden die Bilder verglichen.

Dann werden im Team die Rollen gewechselt.



LAUFDIKTAT FUßBALL

A1 – A2

Die LK bereitet kurze Sätze / ein Minidiktat zum Thema Fußball vor.

Die Texte werden im Klassenzimmer aufgehängt.

Die L laufen dann zum Text und merken sich immer einen Satzteil, gehen zu ihrem Platz, schreiben den Satzteil auf und laufen wieder zum Text, um sich den nächsten Satzteil abzuholen.

Das Laufdiktat kann auch in PA oder GA durchgeführt werden. Dabei läuft immer ein/e L, merkt sich einen Satzteil und diktiert ihn dann der/dem schreibenden L.



ABKÜRZUNGEN

- **LK = LEHRKRAFT**
- **L = LERNENDE**
- **P = PLENUM**
- **PA = PARTNERARBEIT**
- **GA = GRUPPENARBEIT**