

Fußball-Tafel

RUNDE 1

Vor dem Spiel: Aufwärmen I Auf dem Spielfeld

Das Ziel des ersten Aufwärmens ist es, sich mit den deutschen Bezeichnungen der verschiedenen Bereiche eines Fußballfeldes vertraut zu machen. Als Fußballfeld dient ein Spielbrett. Auf dieser markieren die Spieler mit Spielfiguren, auf denen die Buchstaben A, B und C stehen, die in den Fragen 1–6 genannten Punkte bzw. Bereiche des Fußballfeldes.

Variante 1

Die Spieler lösen die einzelnen Aufgaben und prüfen anschließend die Richtigkeit ihrer Lösungen mithilfe des Lösungsschlüssels.

Variante 2

Für diese Variante werden zwei Spielsets benötigt.

Die Spieler wählen einen Schiedsrichter und teilen sich in zwei Teams auf. Sie spielen auf Zeit. Das Team, das als erstes alle Aufgaben gelöst hat, ruft STOPP. Der Schiedsrichter prüft die Richtigkeit der Lösungen. Wurde eine Aufgabe korrekt gelöst, so erhält das Team einen Punkt. Liegt das Team falsch, so erhält das gegnerische Team einen Punkt.

RUNDE 2

Vor dem Spiel: Aufwärmen II Spielerpositionen auf dem Spielfeld

Variante 1

Die Teams lösen die Spielfeldhälften aus, wählen einen Schiedsrichter und die Farben der Spielfiguren (Spieler), mit denen sie spielen wollen. Sie lösen ihre Aufgaben aus, indem sie die Aufgabennummer von 1 bis 14 wählen. Wählt das Team, das beginnt die Aufgabe 3, dann darf diese Aufgabe nicht nochmal gewählt werden. Beide Teams lösen also abwechselnd unterschiedliche Aufgaben. Der Schiedsrichter entscheidet, wer beginnt und bewertet, ob eine Aufgabe korrekt ausgeführt wurde und vergibt jeweils einen Punkt für die richtige Ausführung. Der Schiedsrichter kann auch eine bestimmte Zeitdauer für das Ausführen der Aufgaben festlegen.

Die Teams können den Schiedsrichter um Hilfe bitten und das Fußballwörterbuch benutzen, wenn sie eine Aufgabe nicht verstehen. Für jede Hilfe müssen sie aber fünf Kniebeugen oder Liegestütze machen. Der Schiedsrichter gibt die entsprechenden Kommandos: „Macht bitte fünf Kniebeugen!“ oder „Macht bitte fünf Liegestütze!“.

Variante 2

Für diese Variante werden zwei Spielsets benötigt.

Die Klasse teilt sich in zwei Teams auf und wählt einen Schiedsrichter, der die Aufgaben der Runde 2 vorliest, die korrekte Ausführung der Aufgaben prüft (Lösungsschlüssel) und einen Punkt pro richtig ausgeführte Aufgabe vergibt.

Die Teilnehmer bekommen die Kärtchen mit Aufgaben nicht in die Hand. Der Schiedsrichter

liest die Aufgaben der Reihe nach vor. Er liest sie drei- bis viermal vor, die Teams müssen konzentriert zuhören, um die Aufgaben zu verstehen. Die Teams können den Schiedsrichter um Hilfe bitten, wenn sie eine Aufgabe nicht verstehen. Jeder Hinweis bedeutet fünf Kniebeugen oder Liegestütze. Die entsprechenden Kommandos gibt der Schiedsrichter: „Macht bitte fünf Kniebeugen!“ oder „Macht bitte fünf Liegestütze!“.

Beide Teams lösen die Aufgabe gleichzeitig (die Teams sollten das gegnerische Feld nicht sehen).

Der Schiedsrichter kann eine bestimmte Zeitdauer für die Lösung der Aufgaben festlegen. Das Team, das als erstes alle Aufgaben gelöst hat, ruft FERTIG!. Der Schiedsrichter prüft die Richtigkeit anhand des Lösungsschlüssels.

RUNDE 3

Das Spiel

Es spielen zwei Teams und ein Schiedsrichter. Die Teams lösen die Spielfeldhälften aus, wählen einen Schiedsrichter und die Farben der Spielfiguren (Spieler), mit denen sie spielen wollen und stellen ihre Spieler (Spielfiguren) auf dem Spielfeld so auf, um das Spiel beginnen zu können.

Die Aufgaben der dritten Runde bestehen darin, Spielsituationen auf dem Spielbrett darzustellen. Anschließend ziehen die beiden Teams immer abwechselnd eine Aufgabenkarte und stellen die beschriebene Situation mithilfe der Spielfiguren nach. Für jede richtige Aufstellung kann man maximal 2 Punkte bekommen.

Die Teams können die Bedeutung von zwei Wörtern pro Aufgabe im Wörterbuch nachschlagen lassen. Der Schiedsrichter schlägt das gefragte Wort im *Fußball-Wörterbuch* für die Teams auf. Für jedes nachgeschlagene Wort macht das **ganze Team** fünf Kniebeugen oder Liegestütze. Die entsprechenden Kommandos gibt der Schiedsrichter: „Macht bitte fünf Kniebeugen!“ oder „Macht bitte fünf Liegestütze!“. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt.

Spielvariante: TRAINING

Übung macht den Meister!

Die Schüler spielen zu zweit. Jeder Schüler stellt auf seinem Spielbrett bestimmte Spielsituationen dar und versucht sie auf Deutsch seinem Partner zu erklären. Der Partner muss genau diese Spielsituation auf seinem Spielbrett nachstellen. Das Fußballwörterbuch und die oben formulierten Aufgaben können als Hilfe und Vorlage dienen.