

Fussball-Karten

Kartenset:

- **16 Karten mit Fußballern**
- **32 Fragekarten** (16 einfache, mit vollständiger Fragestellung, und 16 schwierigere, auf denen sich nur der Anfang der Fragen befindet)

Die 16 Fußball-Karten stellen **fiktive** Fußballspieler dar. Jede Karte enthält folgende Informationen über den Spieler:

1. Vor- und Nachname
2. Alter
3. Herkunftsland
4. Größe
5. Gewicht
6. Verein, Land und Stadt
7. Spielerposition (z. B. Stürmer)
8. Lieblingsstadion
9. Tore, die in der letzten Saison geschossen wurden (bei Torwarten: gehaltene Elfmeter)
10. Marktwert (Transferwert)
11. Lieblingsessen in der Kindheit
12. Lieblingsapps

Auf den Karten sind das Gewicht, die Anzahl der in der letzten Saison geschossenen (gehaltenen) Tore und die Lieblingsapps (z. B. WhatsApp, Facebook usw.) nicht angegeben. Diese Informationen ergänzen die Schüler.

SPIELVERLAUF

Am Spiel können zwei bis 32 Personen teilnehmen.

Die Klasse wird in zwei Gruppen aufgeteilt: Die eine Gruppe bilden „Fußballspieler“, die andere „Sportjournalisten“.

Die Aufgabe jedes Sportjournalisten ist es, mindestens die Hälfte der Fußballspieler zu

„interviewen“. Die Schülerinnen und Schüler üben Fragen zu stellen und auf sie zu antworten. Danach wiederholt der Journalist das Interview mit einem Fußballspieler seiner Wahl und nimmt es mit einem Diktiergerät auf, um später eine kurze Presseinformation über den Spieler für den Sportteil seiner Zeitung schreiben zu können.

Wenn sich während der Aufnahme herausstellt, dass die Journalisten oder Fußballspieler Probleme mit einem flüssigen Vortrag ihrer Aussagen haben, können sie das Interview noch einmal üben und dann erneut aufnehmen. Jeder Fußballspieler kann nur ein Interview aufnehmen lassen.

Nach Spielende schreiben die Teilnehmer einen kurzen Text über ihren Fußballspieler.

ALTERNATIV: TRANSFERFENSTER

16 Karten mit Fußballern

Die Schüler bilden drei Gruppen. Die erste Gruppe zieht sechs Karten, die zweite und die dritte je drei Karten. Die Aufgabe der ersten Gruppe mit sechs Karten besteht darin, je einen Fußballspieler an die anderen Gruppen zu verkaufen – am besten die Fußballer mit dem niedrigsten Marktwert. Die beiden anderen Gruppen wollen je einen Spieler kaufen – am besten den mit dem höchsten Marktwert – und verhandeln über den Preis. Es muss also nicht unbedingt der Preis gezahlt werden, der auf der Karte steht.

Nach den Transferverhandlungen errechnen die Gruppen den Gesamt-Transferwert ihrer vier Fußballspieler. Die Gruppe mit dem höchsten Gesamt-Transferwert ihrer Fußballer gewinnt.

Das Spiel hat drei Runden. In der zweiten Runde verkauft die zweite Gruppe und in der dritten Runde die dritte Gruppe.

SPIELVERLAUF

- 1.** Die Gruppen errechnen leise den Gesamt-Transferwert ihrer Fußballspieler. Die Gruppe mit sechs Karten legt fest, welche zwei Fußballspieler sie verkauft. Anschließend schreibt sie die Namen der Spieler mit ihren Marktwerten an die Tafel.
- 2.** Die Verhandlungen zwischen drei Gruppen beginnen. Dazu stellen sich die Gruppen gegenseitig Fragen und verhandeln miteinander (s. u. die Liste nützlicher Ausdrücke). Den Preis, für den der Fußballer verkauft wird, bestimmt der Verkäufer, also die erste Gruppe.
- 3.** Die Gruppen errechnen den Gesamt-Transferwert ihrer vier Fußballer, die Gruppe mit dem höchsten Gesamt-Transferwert ihrer Fußballer gewinnt die erste Runde.

Nützliche Ausdrücke:

Wie hoch ist der Marktwert von ...?

- *Das ist zu viel.*
- *Das ist ok.*
- *Wir möchten den Spieler ... verkaufen / kaufen.*
- *Wir kaufen den Spieler. / Nächste Saison spielt Fynn Becker für Hansa Rostock. Wir verkaufen den Spieler.*
- *Der Marktwert von ... / unseren Spielern beträgt ... Millionen Euro.*