

Deutschland-Twister

Deutschland-Twister ist eine Kombination aus Bewegungsspiel und einem kleinen Wissensquiz aus den Bereichen Fußball, Sport und Ernährung.

Das Spielset umfasst:

- eine Spielmatte (ca. 170cm x 140cm) mit Umrissen einer Deutschlandkarte und 24 Kreisen
- eine Drehscheibe mit dem Pfeil und mit Feldern, auf denen jeweils eine Farbe und Körperteil „Fuß“ oder „Hand“ angegeben ist
- 88 Fragekarten in vier Kategorien:
 - 22 Fragen zum Thema Fußball und Bundesliga – **Rund um die Fußball-Bundesliga**
 - 22 Fragen zum Thema Fußballsprache – **Rund um die Fußballsprache**
 - 22 Fragen zum Thema deutsche Sprache – **Rund ums Deutsch**
 - 22 Fragen zum Thema Essen – **Rund ums Essen**

Jede der 88 Fragekarten enthält entweder eine Frage mit zwei oder drei Antworten zur Auswahl oder eine Aufgabe wie z. B. „Setze die folgende Zahlenreihe fort: 0, 4, 8, ...“. Unten auf jeder Karte befindet sich die richtige Antwort.

Zum Spiel gehört des Weiteren:

- eine Tabelle mit 24 Städten in Deutschland, die eine große Fußballtradition haben, sowie mit den Namen der dort beheimateten Bundesligavereine, ihren Vereinsstadien und der Einwohnerzahl der Städte.

Auf der Matte befindet sich eine Umrisskarte Deutschlands mit vier Reihen von großen Kreisen in vier verschiedenen Farben. Zu jeder Farbe gehören sechs Kreise. Insgesamt sind es also 24 Kreise. Die Kreise symbolisieren Städte, in denen der Fußball und die Bundesliga traditionell eine wichtige Rolle spielen

(vgl. die erwähnte Liste von 24 deutschen Städten und den Namen der dortigen Bundesligavereine). Außerdem enthält die Spielmatte die Angabe der Himmelsrichtungen: oben steht **Nord**, links **Ost**, unten **Süd** und rechts **West**.

Am Spiel nehmen zwei bis vier Teams mit gleicher Spieleranzahl sowie jeweils ein Schiedsrichter und ein Linienrichter teil.

Das Spiel wird auf der Matte, auf der sich maximal vier Teilnehmer (je einer oder zwei pro Team) befinden können, und neben der Matte ausgetragen, wo die Teams die Fragen des „Linienrichters“ beantworten. Der „Linienrichter“ liest die Fragen vor, kontrolliert die Richtigkeit der Antworten und notiert die Punkte. Für jede richtige Antwort gibt es einen Punkt. Zuerst wird die Frage von den Teams beantwortet, dann werden Bewegungen von den Spielern auf der Matte ausgeführt.

Die Bewegungen auf der Matte bestimmt die Drehscheibe mit dem Pfeil. Sie wird vom Schiedsrichter gedreht. Der Pfeil stoppt und zeigt, auf welche Farbe welcher Körperteil (Hand oder Fuß) gestellt werden soll.

Jedem Zug geht eine Fragerunde voran.

Es gewinnt das Team, dessen Vertreter das Gleichgewicht am längsten auf der Matte halten kann bzw. können, und das außerdem mehr als die Hälfte der gestellten Quizfragen aus der vom Team selbst gewählten Kategorie richtig beantwortet hat.

SPIELVERLAUF

Jedes Team wählt einen oder zwei Spieler, der bzw. die für es auf der Matte das Spiel austrägt bzw. austragen. Auf der Matte stehen also je nach Anzahl der Teams anfangs zwei bis vier Spieler. Diese sollten bequeme Sportbekleidung

und keine Schuhe tragen. Die ausgewählten Spieler repräsentieren ihre Teams und beginnen folgendermaßen (Beispiel für vier Teams):

Die Vertreter der Gruppen lösen Kärtchen: NORDEN / OSTEN / SÜDEN / WESTEN und bilden vier Teams.

Ein Spieler des **Nord-Teams** steht „im Norden“ (also am oberen Rand der Spielmatte), ein Spieler des **Süd-Teams** „im Süden“ / ein Spieler des **West-Teams** „im Westen“ und ein Spieler des **Ost-Teams** „im Osten“.

1. Die Spieler stellen sich mit beiden Füßen in die zwei mittleren Kreise auf ihrer Seite der Matte.
2. Der Linienrichter liest die jeweilige Quizfrage und die zwei bzw. drei möglichen Antworten vor. Es beginnt das Team, dessen Spieler im Norden steht. Jedes Team bestimmt eine Person, die auf die Fragen antworten soll; die anderen Spieler dürfen dieser Person aber vorsagen, d. h. das Team kann sich über die Antwort beraten. Als Erstes antwortet das Nord-Team auf seine Frage, anschließend die weiteren Teams im Uhrzeigersinn beantworten jeweils eine andere Frage. Der Linienrichter vergibt einen Punkt pro richtige Antwort (die richtige Antwort ist immer auf der Quizkarte angegeben.).
3. Nachdem alle Teams die Fragen beantwortet haben, setzt der Schiedsrichter die Drehscheibe in Bewegung und sagt nach deren Anhalten die Farbe und den Körperteil („Fuß“ oder „Hand“) an, die auf dem Feld stehen, auf das der Pfeil zeigt. Der Spieler, der an der Reihe ist, muss den Körperteil (z. B. seine rechte Hand oder seinen linken Fuß) auf der Matte in einen Kreis in der Farbe stellen bzw. legen, die der Linienrichter angesagt hat.

Beispiele für Kommandos:

- **Rechte Hand, grün**
- **Linke Hand, weiß**
- **Rechter Fuß, blau**
- **Linker Fuß, violett**

Der Schiedsrichter wiederholt das Kommando zwei- bis dreimal auf Deutsch, damit die Spieler es richtig verstehen können.

Jeder Spieler muss seinen Spielzug so schnell wie möglich ausführen.

WICHTIG: Während des gesamten Spiels sollten die Spieler am Rand der Matte so schnell wie möglich auf die Fragen antworten, damit ihre Mitspieler auf der Matte nicht zu lange in den oftmals unbequemen Stellungen ausharren müssen.

Spielzüge auf der Matte – Regeln:

1. In einem Kreis darf sich nur ein Fuß oder eine Hand befinden. (Wenn auf der Matte vier Spieler aus zwei Teams sind, dürfen die Spieler desselben Teams ihren jeweiligen Körperteil im selben Kreis haben.)
2. Seine Hand/seinen Fuß darf in einem solchen Falle derjenige Spieler in dem Kreis lassen, der zuerst den Kreis besetzt hat. Wenn dies nicht ermittelt werden kann, entscheidet der Schiedsrichter. Seine Entscheidung ist endgültig und unwiderruflich.
3. Nach dem Spielzug darf der betreffende Spieler seine Hand/seinen Fuß nicht mehr bewegen. Nur der Schiedsrichter darf dies im Ausnahmefall erlauben, wenn ansonsten die Bewegung eines anderen Spielers blockiert ist.
4. Bleibt die Drehscheibe bei einer Farbe stehen, von der bereits alle Kreise besetzt sind, so wird noch einmal gedreht.

5. Wenn der Schiedsrichter eine Farbe nennt, zu der bereits ein Spieler einen Kreis besetzt, so muss der Spieler, der gerade an der Reihe ist, ein anderes Feld dieser Farbe besetzen.

6. Wenn ein Spieler sich mit dem Ellenbogen oder dem Knie aufstützt oder er auf die Matte fällt, so scheidet er aus. Das Team verliert diesen Spieler und ein neuer Spieler betritt die Matte. Es gewinnt das Team, das am Ende als Einziges noch einen oder mehrere Spieler auf der Matte hat.

„Im Wechsel“ - Variante für die Spieler auf der Matte

Die Anweisungen des Schiedsrichters, der die Drehscheibe in Bewegung setzt, werden reihum, also im Wechsel zwischen den Mitspielern der verschiedenen Teams ausgeführt. Die erste Auslosung ist für Spieler 1, die zweite ist für Spieler 2 usw.

SPIELVARIANTEN OHNE DIE SPIELMATTE

Wissenswettkampf für Teams - Stufe A1.2

Das Spiel kann in vier Runden gespielt werden, jeweils eine Runde pro Fragekategorie (*die Bundesliga, Deutsch, Fußballsprache, Essen*) und ein Punkt pro richtige Antwort.

Verschiedene Varianten sind möglich. So kann der „Linienrichter“ z. B. in jeder Runde eine und dieselbe Frage allen Teams stellen – in dem Fall antwortet jedes Mal ein anderes Team als Erstes. Oder aber der Schiedsrichter stellt jedem Team eine andere Frage. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt.

Schwierigere Variante - Stufe A2 / B1

Die Fragen werden gestellt, ohne dass der „Linienrichter“ drei Antwortmöglichkeiten vorgibt.

Finale

Die Schüler können anhand der dem Spiel beigelegten Liste mit 24 Städten zusätzlich eigene Fragen für die Finalrunde vorbereiten. Die Fragen können den Verein aus dieser Stadt, deren Einwohnerzahl, den Stadionnamen, das Bundesland, in dem sich die Stadt befindet u. a. betreffen.

Für die Finalrunde zum Fußballwissen für die Stufe A1 können die Fragen auf Polnisch vorbereitet werden.