

Ablaufplan Wettbewerb

	Aufgabe	Ergebnis	Was gewinnt ?
1	Text	Punktzahl	die höchste Punktzahl
2	Grammatik	Punktzahl	die höchste Punktzahl
3	Grammatik	Punktzahl	die höchste Punktzahl
4	Rätsel	Punktzahl	die höchste Punktzahl
5	Tabu	Anzahl	die höchste Anzahl
6	Teamlauf	Zeit in Sekunden	die geringste Zeit (der Schnellste)
7	Jonglieren des Luftballons	Zeit in Sekunden	die geringste Zeit (der Schnellste)
8	Jonglieren mit dem Hacky Sack	Anzahl	die höchste Anzahl
9	Hüpfen	Zeit in Sekunden	die geringste Zeit (der Schnellste)
10	Liege- stütze	Anzahl	die höchste Anzahl
11	Armdrücken	Punktzahl	die höchste Anzahl

Bewertung

Platz 1	10 Punkte
Platz 2	5 Punkte
Platz 3	2 Punkte

GOETHE-INSTITUT DÄNEMARK
 FREDERIKSBORGGADE 1, 2TH
 DK - 1360 KOPENHAGEN
 TEL.: +45 33 36 64 60
 KONTAKT:
 ANDREA.KUNZE@KOPENHAGEN.GOETHE.ORG



HANDREICHUNG ZUR DURCHFÜHRUNG DES WETTBEWERBES

DEUTSCH UND FUSSBALL



Teil I

Sprache und Rätsel

Aufgabe 1 – 4 (40 Minuten)

Setzt euch dazu gemeinsam mit eurem Partner an einen Tisch. Löst alle Aufgaben mit eurem Teampartner.

Schaut euch jetzt mit der gesamten Klasse das Video der Gruppe „Teamfähigkeit“ an.

Die Texte zu den Rätseln und weitere Aufgaben findet ihr auf dem Aufgabenblatt. Das Aufgabenblatt und den Antwortbogen erhaltet ihr jetzt von eurem Lehrer.

Ihr habt **40 Minuten** Zeit, um alle Aufgaben zu lösen.

Jedes Team hat zusammen **einen** Antwortbogen. Schreibt am Ende eure Ergebnisse auf den Antwortbogen. Gebt den Antwortbogen dem Lehrer. Jedes Team gibt einen Antwortbogen ab.

Pause – 5 Minuten

Aufgabe 5 Tabu im Team (max. 15 Minuten)

In der Mitte der Klasse steht ein Tisch. An diesem Tisch nimmt ein Team Platz. Dabei sitzen sich der Junge und das Mädchen gegenüber. Auf dem Tisch liegt ein Stapel Wortkarten (100 insgesamt). Auf jeder Wortkarte steht ein Nomen.

Eine Person aus dem Team zieht eine Wortkarte. Erklärt das Wort, welches auf der Wortkarte steht, eurem Teampartner, indem ihr es definiert oder umschreibt. Auch Mimik und Gestik, Körpersprache, sind erlaubt. Ihr habt 60 Sekunden Zeit, um eurem Partner so viele Wörter wie möglich zu erklären. Sobald euer Teampartner das Wort richtig gesagt hat, nehmt ihr eine neue Karte. Solltet ihr ein Wort auf der Karte nicht kennen, dann legt ihr die Karte weg und zieht eine weitere Karte.

Gewonnen hat das Team, das in 60 Sekunden die meisten Wörter erraten konnte.

Du darfst nicht zeichnen. Du darfst nur deutsche Wörter verwenden. Du darfst nicht das Nomen, welches auf der Karte steht, benutzen. Sollte das geschehen, muss eine neue Wortkarte gezogen werden.



Der Lehrer gibt das Startsignal mit den Worten: **Auf die Plätze, fertig, los!**

Der Lehrer oder ein Assistent stoppt die Zeit und zählt die erratenen Wörter. Er trägt die Anzahl in die Punktetabelle ein. Sobald alle Teams diese Aufgabe absolviert haben, ermittelt der Lehrer Platz 1, 2 und 3 und vergibt die entsprechenden Punkte.

Vorbereitung für Teil II

Jetzt räumt ihr gemeinsam den Klassenraum um, denn für die Aufgaben, in denen ihr aktiv sein müsst, braucht ihr Platz. Stellt Tische und Stühle am besten an die Seite.

Seht euch jetzt gemeinsam das Video an. In dem Video findet ihr auch eine Anleitung zur Vorbereitung des sportlichen Teils.

TIPP: Wenn der Raum groß genug ist, können immer mehrere Teams gleichzeitig an den Start gehen. Dementsprechend muss die Start- und Ziellinie sehr lang, aber GERADE sein.

TEIL II

Spiel und Spaß

Aufgabe 6 Teamlauf

Ein Team (ein Junge und ein Mädchen) stellen sich Rücken an Rücken und verschränken die Arme ineinander. Sie stehen an der Startlinie. Mit dem Startsignal versucht das Paar gemeinsam die Strecke von 10 Metern in kürzester Zeit zurückzulegen. Das schnellste Team gewinnt.

Der Lehrer gibt das Startsignal mit den Worten: Auf die Plätze, fertig, los! Der Lehrer oder ein Assistent stoppt die Zeit und trägt sie in seine Tabelle ein. Sobald alle Teams diese Aufgabe absolviert haben, ermittelt der Lehrer Platz 1, 2 und 3 und vergibt die entsprechenden Punkte.

Sowohl der Junge als auch das Mädchen gehen an den Start. Die Anzahl der Sekunden wird addiert. Die Gesamtsumme wird gewertet. Das schnellste Team gewinnt.

Jedes Team erhält einen Luftballon und bläst diesen auf.

Aufgabe 7 Jonglieren des Luftballons

Jongliere den Luftballon auf dem Kopf über die Distanz von zehn Metern. Beginne an der Startlinie. Sobald du mit dem Luftballon und dem ganzen Körper über der Ziellinie bist, wird die Zeit gestoppt.



Es reicht nicht, wenn nur der Luftballon über die Ziellinie bewegt wird. Wer unterwegs den Luftballon verliert oder mit den Händen berührt, muss wieder an die Startlinie zurück gehen. Die Zeit läuft weiter.

Sowohl der Junge als auch das Mädchen gehen an den Start. Die Anzahl der Sekunden wird addiert. Die Gesamtsumme wird gewertet. Das schnellste Team gewinnt.

Der Lehrer gibt das Startsignal mit den Worten: Auf die Plätze, fertig, los! Der Lehrer oder ein Assistent stoppt die Zeit und trägt sie in seine Tabelle ein. Sobald alle Teams diese Aufgabe absolviert haben, ermittelt der Lehrer Platz 1, 2 und 3 und vergibt die entsprechenden Punkte in die Tabelle ein.

Aufgabe 8 Jonglieren mit dem Hacky Sack

Jongliere mit dem Hacky Sack. Sobald der Hacky Sack den Boden berührt, ist die Aufgabe beendet. Zähle die Anzahl. Im Film seht ihr, was gezählt wird.

Sowohl der Junge als auch das Mädchen gehen an den Start. Die Anzahl wird addiert. Die Gesamtsumme wird gewertet.

Aufgabe 9 Hüpfen mit dem Luftballon

Nimm den Luftballon zwischen die Knie und lege hüpfend die Strecke von zehn Metern zurück.



Du darfst den Luftballon nur mit den Beinen berühren. Wer unterwegs den Luftballon verliert oder mit den Händen berührt, muss wieder an die Startlinie zurück gehen. Die Zeit läuft weiter.

Sowohl der Junge als auch das Mädchen gehen an den Start. Die Anzahl der Sekunden wird addiert. Die Gesamtsumme wird gewertet. Das schnellste Team gewinnt.

Aufgabe 10 Liegestütze

Wie viele Liegestütze schaffst du in 20 Sekunden?

Sowohl der Junge als auch das Mädchen gehen an den Start. Die Anzahl wird addiert. Die Gesamtsumme wird gewertet.

Aufgabe 11 Armdrücken

Alle Anweisungen und Erläuterungen sind auf dem Blatt „Armdrücken“ zu finden.

Sieger ist derjenige, der den Unterarm und die Hand des Gegners auf die Tischplatte drückt. Er erhält 2 Punkte.

Ist die Situation unentschieden, erhält jeder 1 Punkt.



Wer sich an dem Tisch oder an dem Stuhl festhält, hat sofort verloren und erhält 0 Punkte.

Sowohl der Junge als auch das Mädchen gehen an den Start. Die Anzahl wird addiert. Die Gesamtsumme wird gewertet.