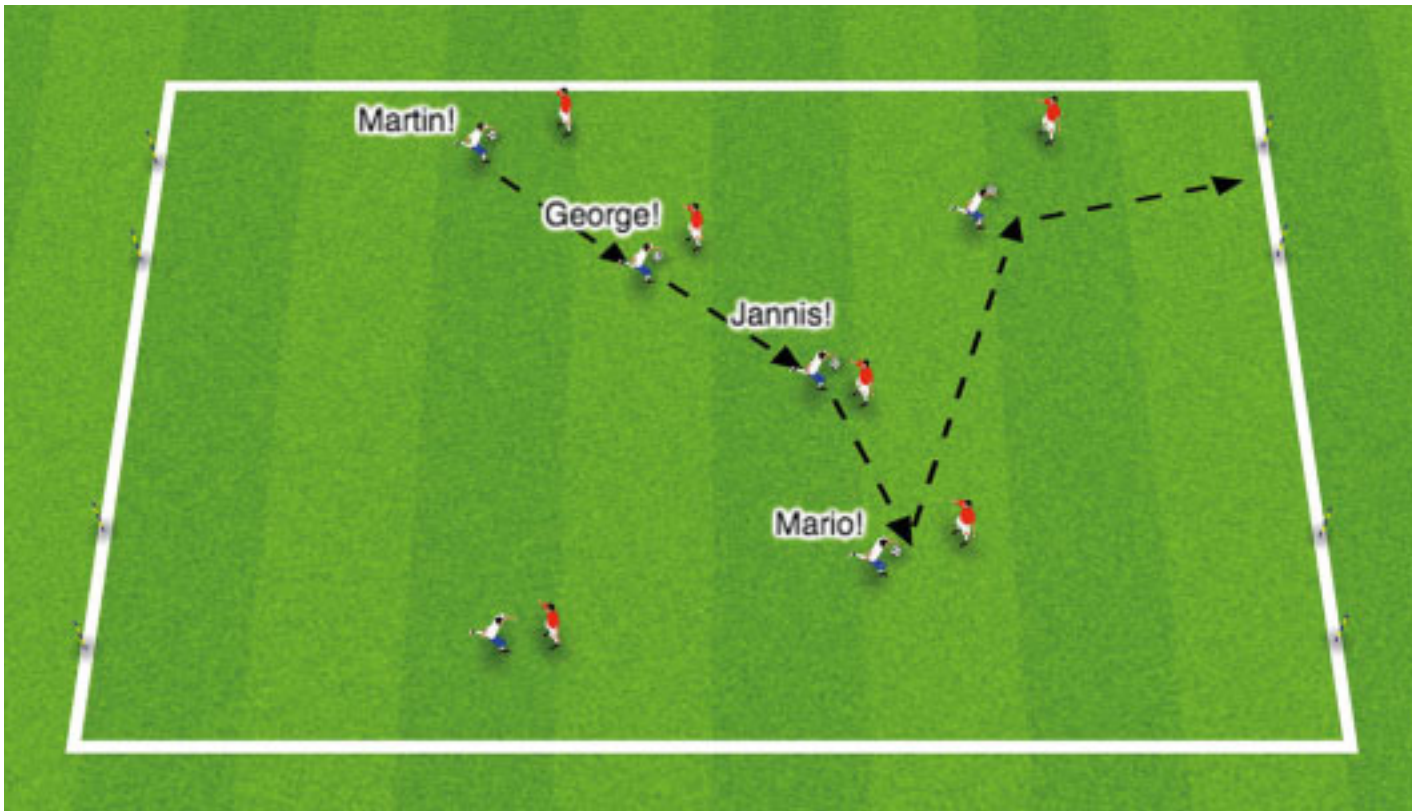




# TSCHECHISCH & FUSSBALL

## TSCHECHISCH LERNEN MIT FUSSBALL





<b>Ort:</b>	drinnen / draußen
<b>Dauer:</b>	8' – 10'
<b>Material:</b>	8 Stangen, Leibchen in zwei Farben, Bälle
<b>Zielgruppe:</b>	U13, U14, U15, U16
<b>Teilnehmerzahl:</b>	10–12
<b>Ziele:</b>	Namen lernen, Konzentration, Antizipation

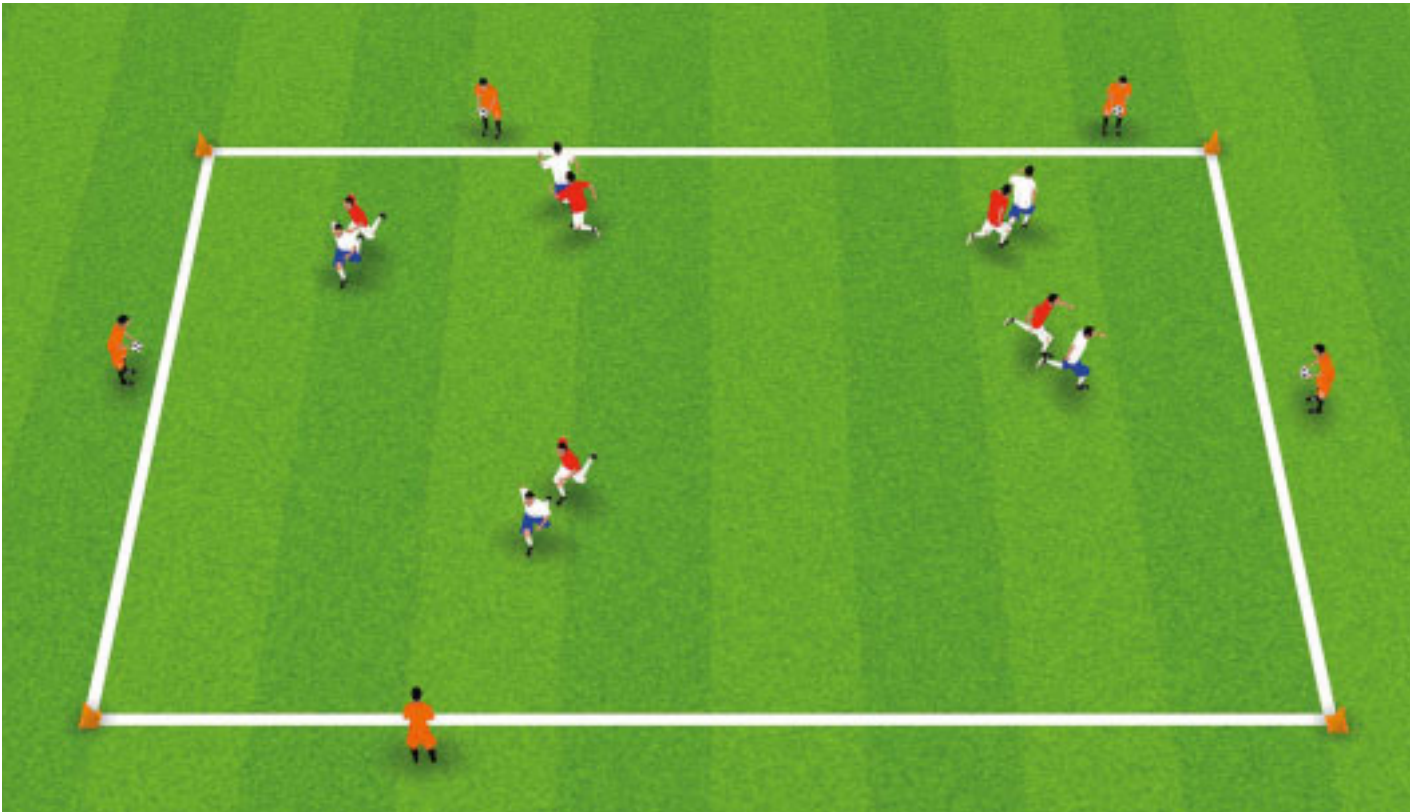
#### SPIELBLAUF

##### 6 gegen 6 auf 4 Tore (Spiel Handball-Kopfball).

Das Ziel ist, dass die Spieler untereinander kommunizieren. Bevor die Spieler den Ball passen, müssen sie laut den Namen des Mitspielers rufen, der den Pass bekommen soll. Der Gegner darf nicht den Gegnern direkt angreifen, sondern nur den nächsten Pass abfangen. Tore dürfen nur per Kopf erzielt werden.

#### VARIANTE

Wir können das Spielfeld größer oder kleiner machen (je nach Spielerzahl). Wenn die Spieler sehr gut sind, können wir statt Handball Fußball spielen.



<b>Ort:</b>	drinnen / draußen
<b>Dauer:</b>	8' – 10'
<b>Material:</b>	4 Hütchen, Leibchen in drei Farben, Bälle
<b>Zielgruppe:</b>	U13, U14, U15, U16
<b>Teilnehmerzahl:</b>	15 oder 18
<b>Ziele:</b>	Antizipation, Schnelligkeit, Körperteile lernen

#### SPIELABLAUF

Wir bilden drei Mannschaften – rot, weiß und orange. Im orangen Team (außerhalb des Spielfelds) hat jeder Spieler einen Ball. Der orange Spieler versucht den Ball zu einem weißen Spieler zu werfen, der ihn zurückspielen muss. Der rote Spieler versucht, den Ball mit den Händen abzufangen. Es ist wichtig, dass die Mannschaften durchwechseln (zuerst ist orange außerhalb des Felds, dann weiß, dann rot).

#### VARIANTE

Die Spieler, die den Ball werfen, können den Körperteil rufen mit dem der Ball zurückgespielt wird („Kopf“, „Fuß“, „Knie“, „linker Fuß“, „rechter Fuß“ usw.)



<b>Ort:</b>	drinnen / draußen
<b>Dauer:</b>	10' – 15'
<b>Material:</b>	Leibchen in zwei Farben, Bälle
<b>Zielgruppe:</b>	U11 – U18
<b>Teilnehmerzahl:</b>	10 – 12
<b>Ziele:</b>	Verbesserung der Technik, Körperteile lernen

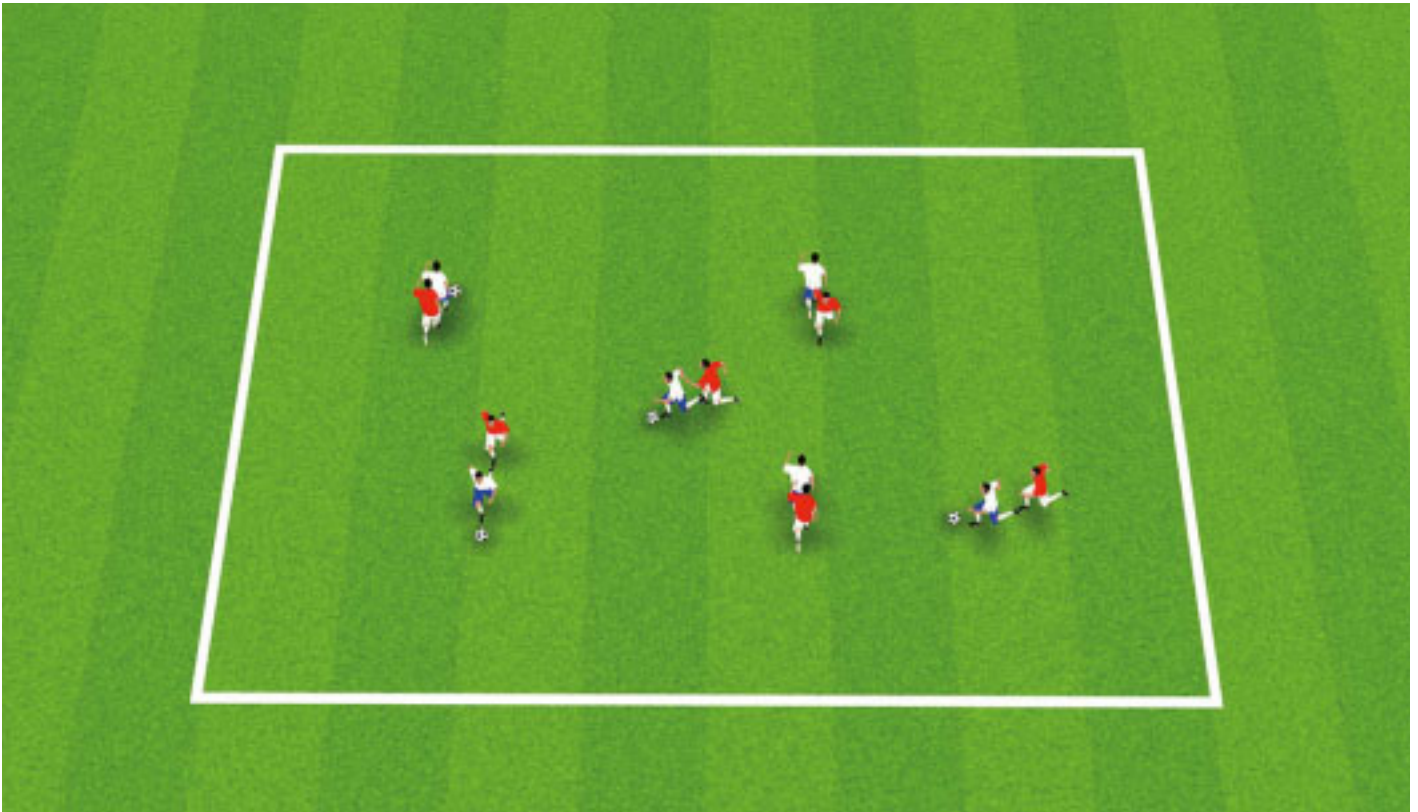
#### **SPIELABLAUF**

##### **Ball stoppen, Ball annehmen, Passen.**

Wir spielen immer mit 2–3 Kontakten. Die Spieler von außen rufen, wie der erste Kontakt aussehen soll – „Kopf“, „Brust“, „rechter Fuß“, „linker Fuß“. Die Spieler nehmen den Ball an und passen ihn zurück zu dem Spieler, der ihn geworfen hat. Es ist sehr wichtig, dass die Trainer darauf Acht geben, dass alle Körperteile vorkommen, die im Fußball wichtig sind (Hände sind nicht erlaubt).

#### **VARIANTE**

Kurze Drehung des Spielers, wenn er den Ball annimmt und er spielt dann an den nächsten freien Spieler weiter (nicht den Spieler, der den Ball geworfen hat).



<b>Ort:</b>	drinnen / draußen
<b>Dauer:</b>	6' – 8'
<b>Material:</b>	4 Hütchen, Leibchen in zwei Farben, Bälle
<b>Zielgruppe:</b>	U10 – U15
<b>Teilnehmerzahl:</b>	10 – 14
<b>Ziele:</b>	Verbesserung des Dribblings, Erlernen der Richtungen, Kreativität

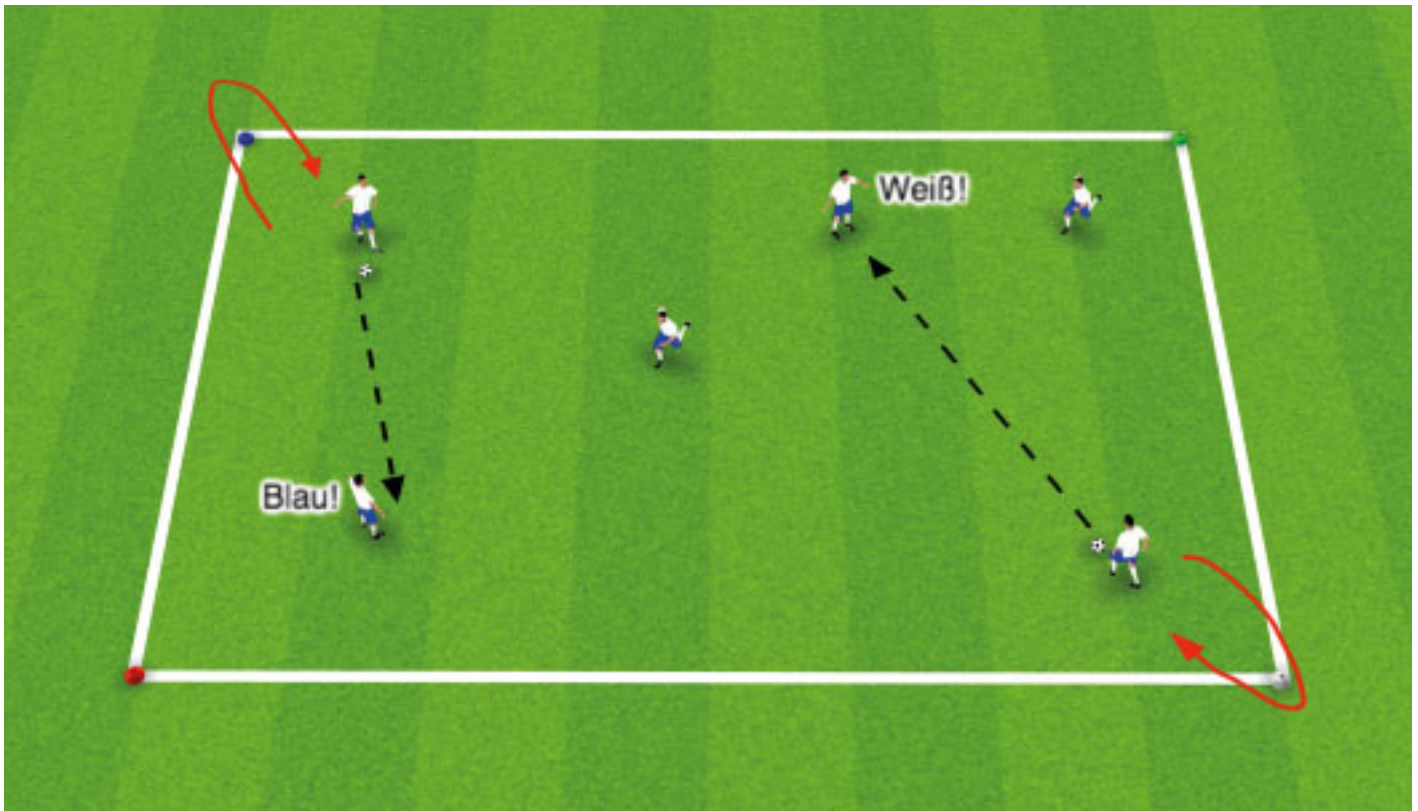
#### **SPIELBLAUF**

##### **Dribbling in verschiedenen Geschwindigkeiten und Richtungen.**

Wir bilden Spielerpaare (ein weißer und ein roter Spieler). Die Roten jagen die Weißen (oder umgekehrt). Die jagenden Spieler – hier Rot – geben Anweisungen, wohin die Gejagten – hier weiß – sich bewegen sollen (rechts, links, geradeaus, zick-zack, langsam, schnell, stopp!). Rote und weiße Spieler tauschen die Rollen nach einigen Minuten.

#### **VARIANTE**

Wenn die Spieler talentiert sind, können beide Spieler einen Ball bekommen und sich verfolgen.



<b>Ort:</b>	drinnen / draußen
<b>Dauer:</b>	5' – 7'
<b>Material:</b>	4 Hütchen, Leibchen in zwei Farben
<b>Zielgruppe:</b>	U11 – U14
<b>Teilnehmerzahl:</b>	10 – 14
<b>Ziele:</b>	Kommunikation, Antizipation, Farben lernen

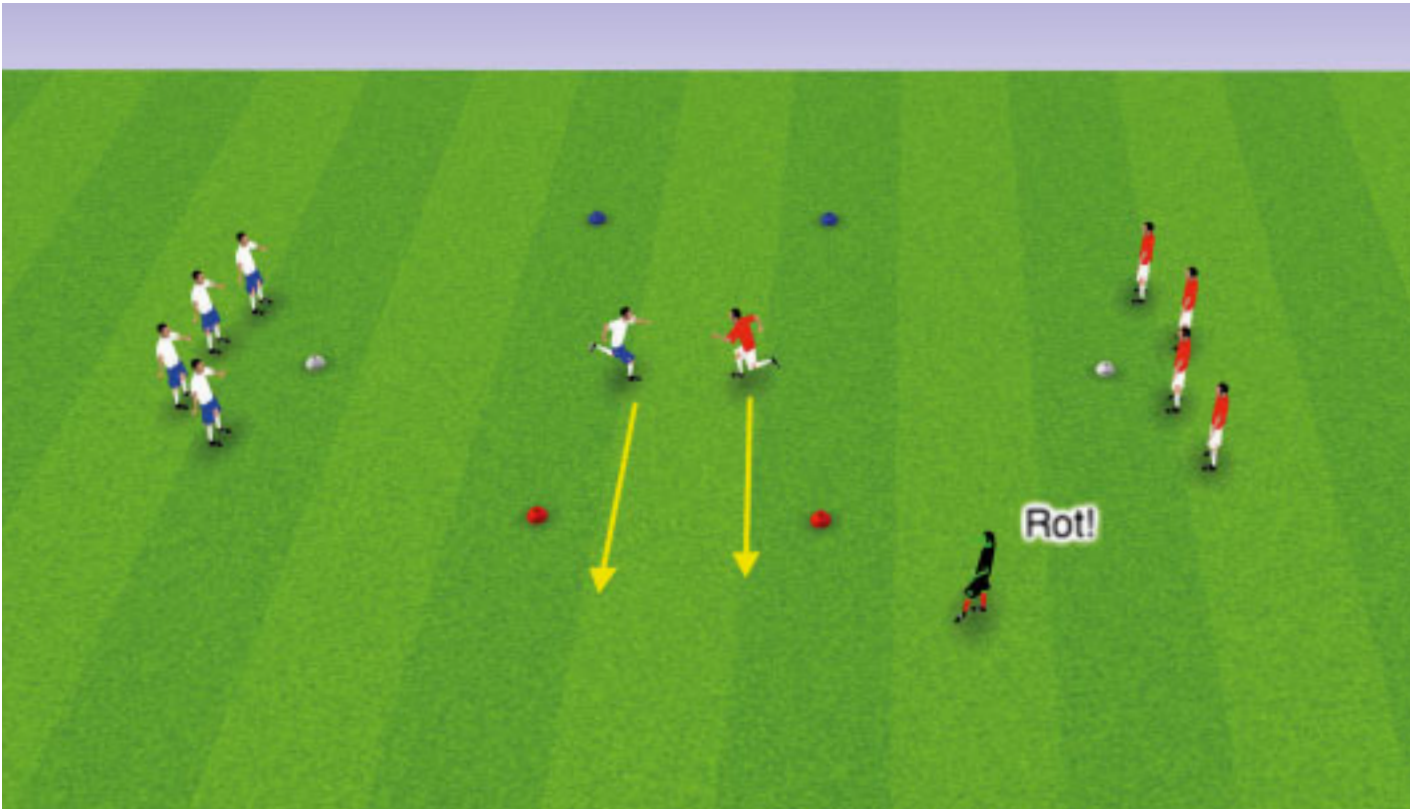
### SPIELBLAUF

#### Dribbeln und Passen.

Spieler A spielt zu B und B ruft zu A, um welches Hütchen er herumlaufen muss (rot, blau, grün, weiß – siehe Hütchen in den Ecken). Es ist wichtig, dass das Feld nicht zu groß ist. Am wichtigsten ist eine schnelle Orientierung – nicht die Entfernung, die zurückgelegt werden muss.

### VARIANTE

Hier gibt es viele Möglichkeiten zur Variation. Die Hütchen können außerhalb der Ecken woanders auf den Linien stehen. Es können mehr Hütchen aufgestellt werden. Eine Variation kann auch der Lauf-Stil zu den Hütchen sein (geradeaus laufen oder Skippings oder seitwärts laufen usw.)



<b>Ort:</b>	drinnen / draußen
<b>Dauer:</b>	4' – 6'
<b>Material:</b>	Hütchen in verschiedenen Farben, Leibchen in zwei Farben
<b>Zielgruppe:</b>	U11 – U18
<b>Teilnehmerzahl:</b>	10 – 14
<b>Ziele:</b>	schnell denken, schnell umsetzen, Orientierung, Farben lernen

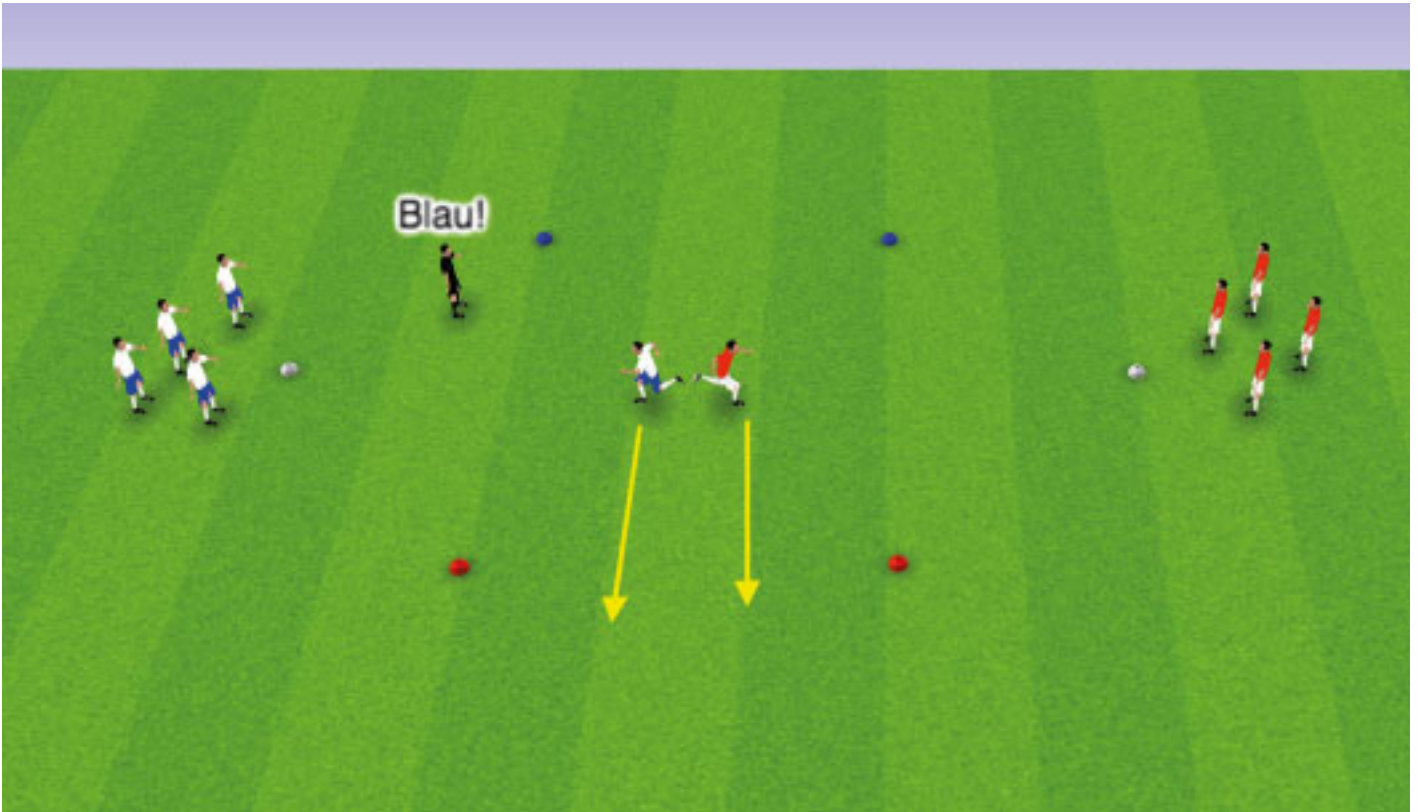
#### SPIELABLAUF

##### Geschwindigkeit und Reaktion.

Eins gegen eins, beide Spieler treffen sich in der Mitte in Bewegung (Skipping). Der Trainer gibt ein Kommando, in welche Richtung beide Spieler sprinten müssen. Das Kommando ist die Farbe der Hütchen (blau oder rot!). Wenn der Trainer blau sagt, sprinten beide Spieler zum blauen Hütchen. Der erste Spieler, der durch die Hütchen sprintet, gewinnt. Danach kommt das nächste Spielerpaar an die Reihe. Wieder ruft der Trainer ein Kommando – rot oder blau.

#### VARIANTE

Neue Farben mit neuen Hütchen. Oder die Kommandos umkehren – bei „rot“ müssen die Spieler zu den blauen Hütchen laufen.



<b>Ort:</b>	drinnen / draußen
<b>Dauer:</b>	4' – 6'
<b>Material:</b>	Hütchen in verschiedenen Farben, Leibchen in zwei Farben
<b>Zielgruppe:</b>	U11 – U18
<b>Teilnehmerzahl:</b>	10 – 14
<b>Ziele:</b>	schnell denken, schnell umsetzen, Orientierung, Farben lernen

#### SPIELBLAUF

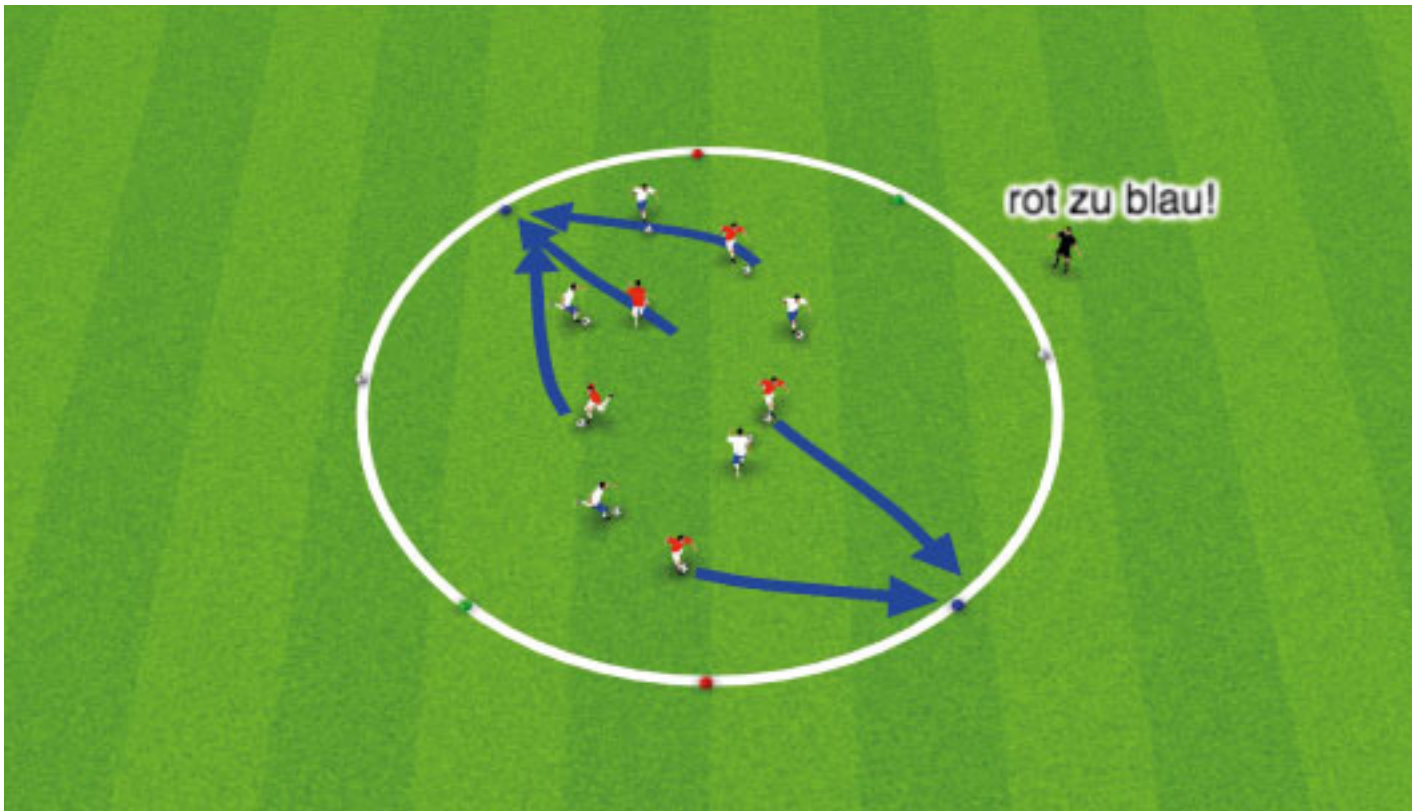
##### Koordination, Reaktionsschnelligkeit, Geschwindigkeit.

Eins gegen eins. Beide Spieler treffen sich in der Mitte – Rücken an Rücken (im Skipping). Der Trainer gibt Kommando in welche Richtungen sie sprinten sollen. Bei blau zu den blauen Hütchen. Eventuell auch mit Variation – bei blau zu den roten Hütchen. Die Paare durchmischen, damit nicht immer die gleichen Spieler um die Wette laufen.

#### VARIANTE

Die Spieler können ihre Position ändern – auf den Knien, nur auf einem Bein stehen, liegen, sitzen. Neue Farben verwenden.





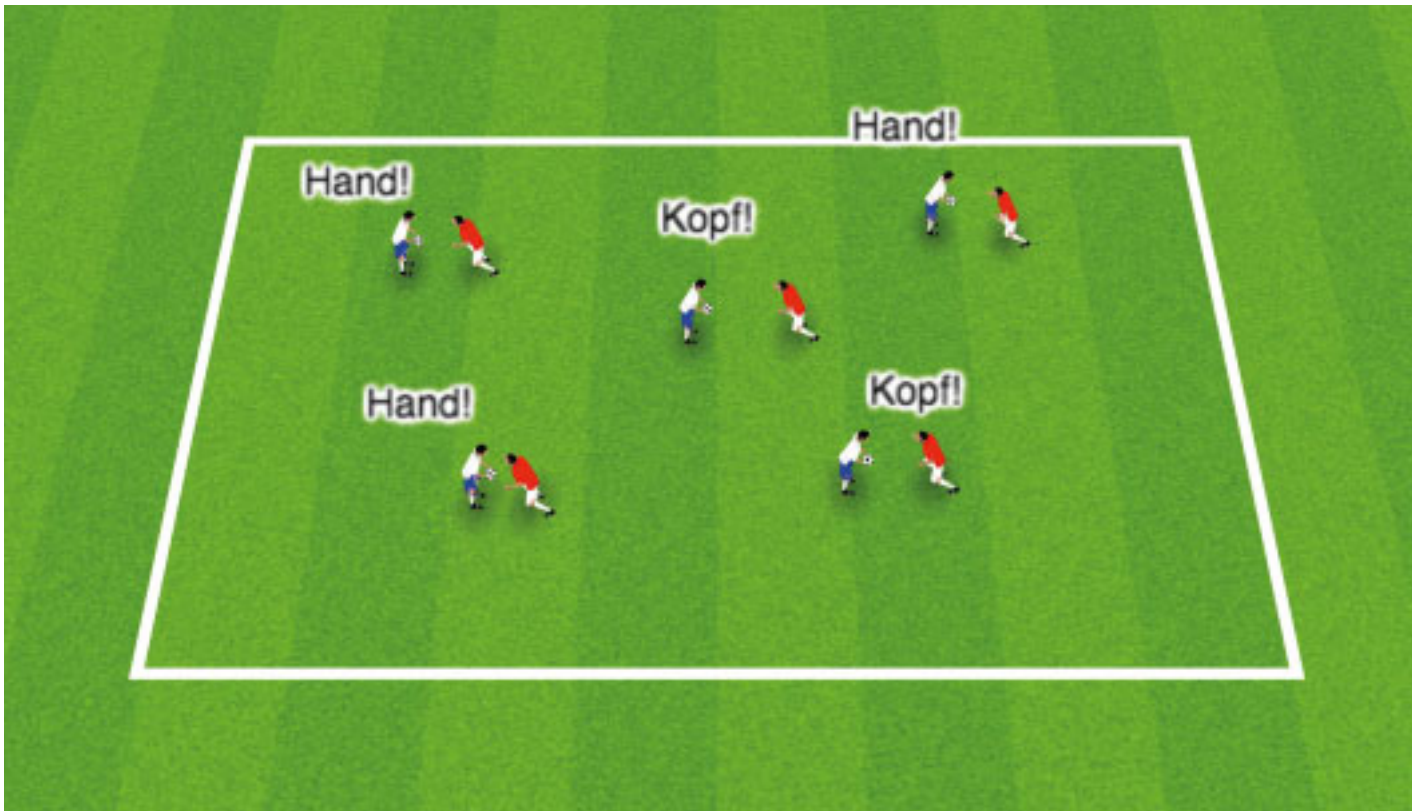
<b>Ort:</b>	drinnen / draußen
<b>Dauer:</b>	6' – 8'
<b>Material:</b>	Hütchen in verschiedenen Farben, Leibchen in zwei Farben
<b>Zielgruppe:</b>	U10 – U13
<b>Teilnehmerzahl:</b>	10 – 14
<b>Ziele:</b>	Übersicht, Handlungsschnelligkeit, Orientierung, Farben lernen

#### SPIELBLAUF

Wir stecken ein begrenztes Feld mit Hütchen in verschiedenen Farben am Rand ab. Wir bilden 2 Mannschaften, jeder Spieler bekommt einen Ball und alle dribbeln. Der Trainer gibt Anweisung, zu welchem Hütchen welche Mannschaft dribbeln soll. Beispiel: der Trainer ruft „rot zu blau“ und alle roten Spieler dribbeln zu den blauen Hütchen.

#### VARIANTE

Das Feld kann variiert werden (Kreis, Rechteck, Feld verkleinern oder vergrößern). Die Hütchen können variiert werden (wir können Trikots mit Nummern verwenden, Gegenstände in der Umgebung, z.B. Tor, Baum, Stein, Mülltonne usw.) Wir können die Aufgaben variieren: Beispiel: Dribbeln, zwei Mal den Ball jonglieren usw.



<b>Ort:</b>	drinnen / draußen
<b>Dauer:</b>	4' – 6'
<b>Material:</b>	Bälle
<b>Zielgruppe:</b>	U12 – U15
<b>Teilnehmerzahl:</b>	10 – 20
<b>Ziele:</b>	Technik, Kopfball, Handlungsschnelligkeit, Orientierung, Körperteile lernen

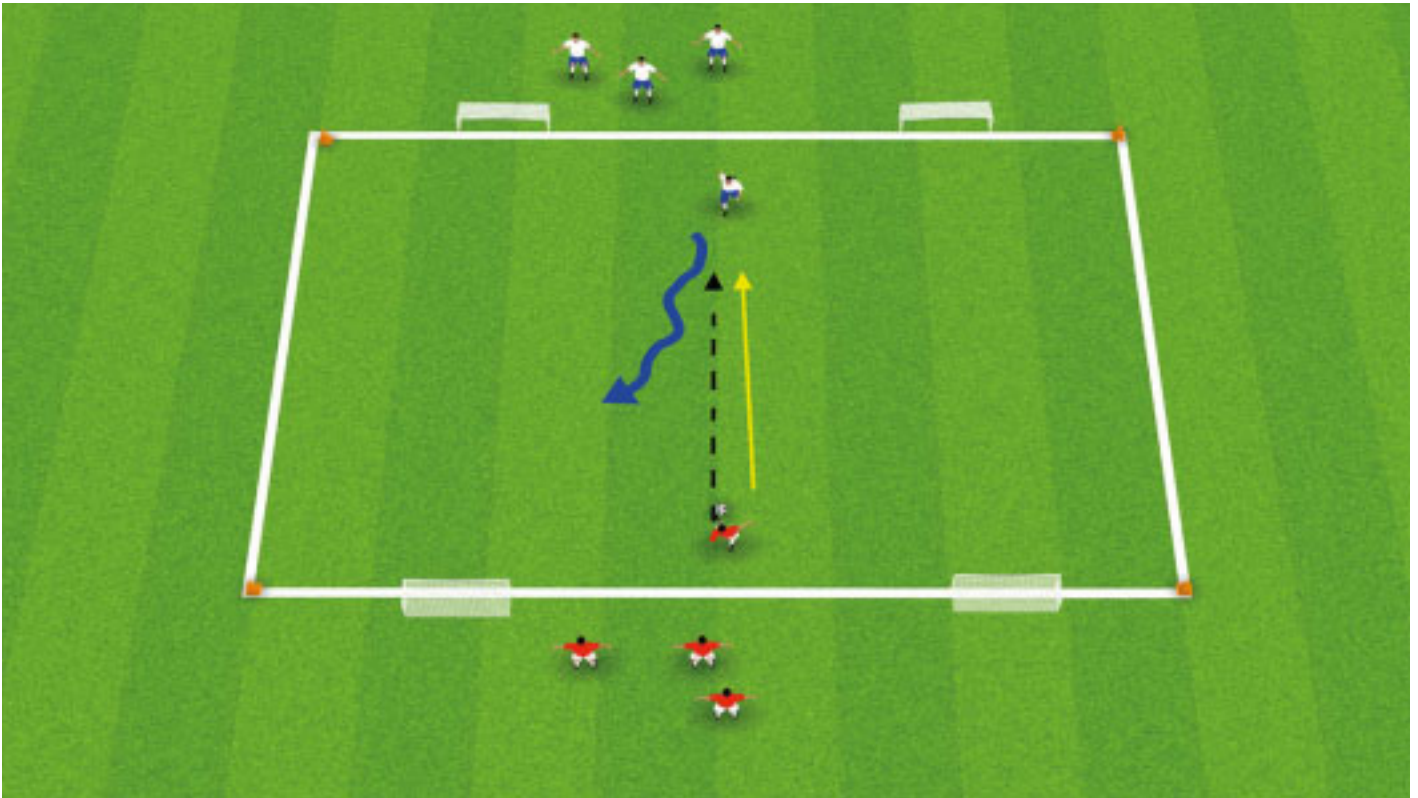
#### SPIELBLAUF

##### Reaktionsschnelligkeit und Koordination.

Ein roter und ein weißer Spieler gehen zusammen und bilden ein Paar. Der weiße Spieler hat den Ball und wirft ihn zum roten Spieler. Er gibt Anweisung, wie der rote Spieler, den Ball zurückspielen soll, mit der Hand oder mit dem Kopf. Nach einiger Zeit wechseln wir die Rollen und der rote Spieler wirft den Ball zum weißen Spieler mit entsprechenden Anweisungen.

#### VARIANTE

Wir verwenden andere Körperteile (Knie, Fuß). Wir können Kombinationen fordern (Hand, dann Kopf), aber nie mehr als 2 Körperteile kombinieren. Wir verwenden den umgekehrten Wortsinn (Beispiel: bei „Kopf“ mit dem Knie zurückspielen).



<b>Ort:</b>	drinnen / draußen
<b>Dauer:</b>	8' – 10' (jedes 1v1 über 30 Sekunden, danach Pause)
<b>Material:</b>	4 kleine Tore, Leibchen in 2 Farben, Bälle
<b>Zielgruppe:</b>	U11 – U18
<b>Teilnehmerzahl:</b>	10 – 12
<b>Ziele:</b>	Eins gegen eins, Gewandtheit, Geschicklichkeit

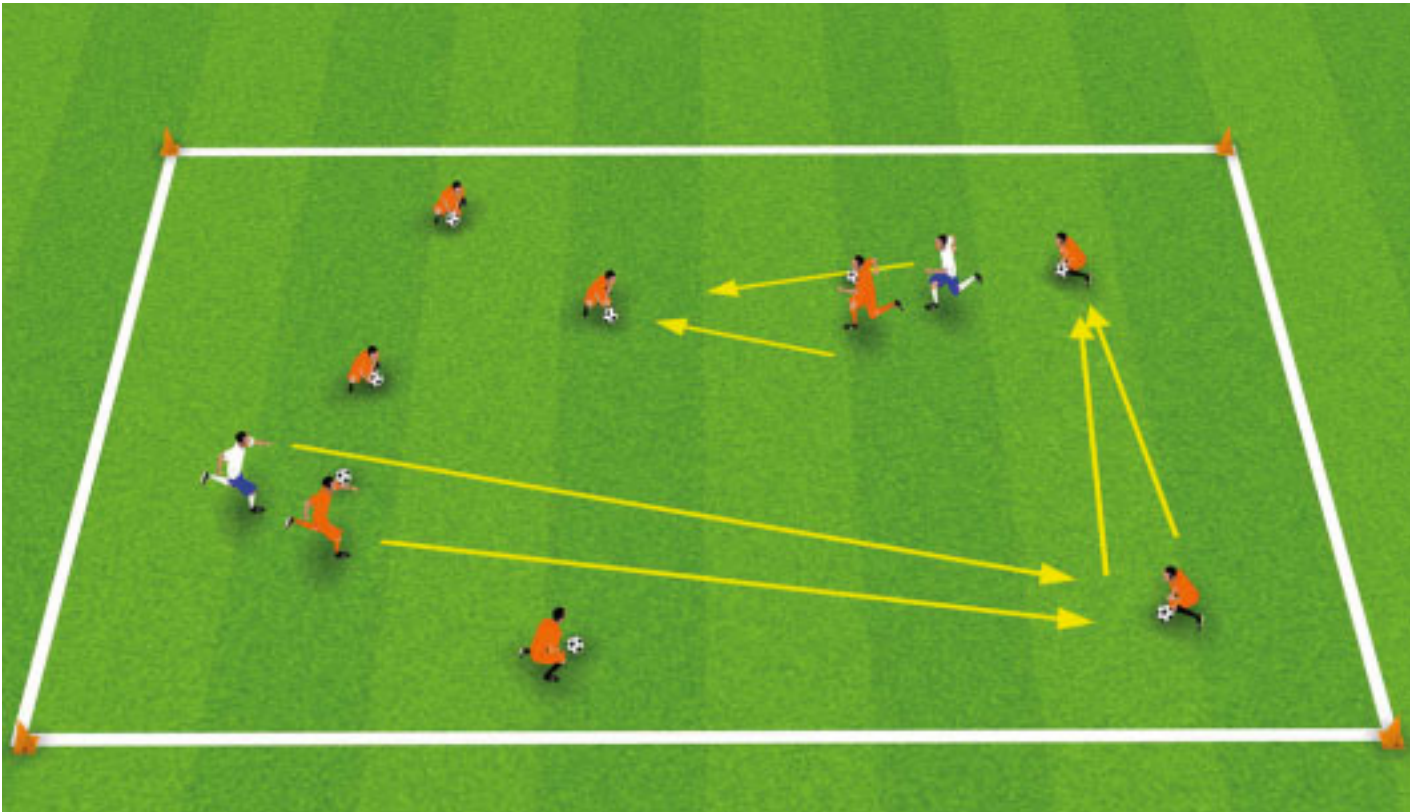
#### SPIELBLAUF

##### Eins gegen eins.

Wir bauen ein Feld auf mit 4 Toren und wir bilden 2 Mannschaften. Der rote Spieler hat den Ball und passt ihn zum gegenüberstehenden weißen Spieler. Der weiße Spieler nimmt den Ball und geht ins Dribbling. Er muss ein Tor auf der roten Seite erzielen. Nach dem Pass geht der rote Spieler in die Verteidigung und muss den Ball im Zweikampf erobern. Erobert der rote Spieler den Ball, kann er selbst ein Tor erzielen. Nach einiger Zeit werden die Rollen zwischen rot und weiß gewechselt.

#### VARIANTE

Der Trainer gibt Anweisung mit Richtung oder Farben, wo ein Tor erzielt werden soll (linkes Tor, rechtes Tor usw.)



<b>Ort:</b>	drinnen / draußen
<b>Dauer:</b>	4' – 6' (jeder Durchgang ca. 1,5 Minuten)
<b>Material:</b>	4 Hütchen, Leibchen in 2 Farben, Bälle
<b>Zielgruppe:</b>	U10 – U14
<b>Teilnehmerzahl:</b>	10 – 20
<b>Ziele:</b>	Geschwindigkeit, Reaktionsschnelligkeit und Orientierung. Richtungen lernen.

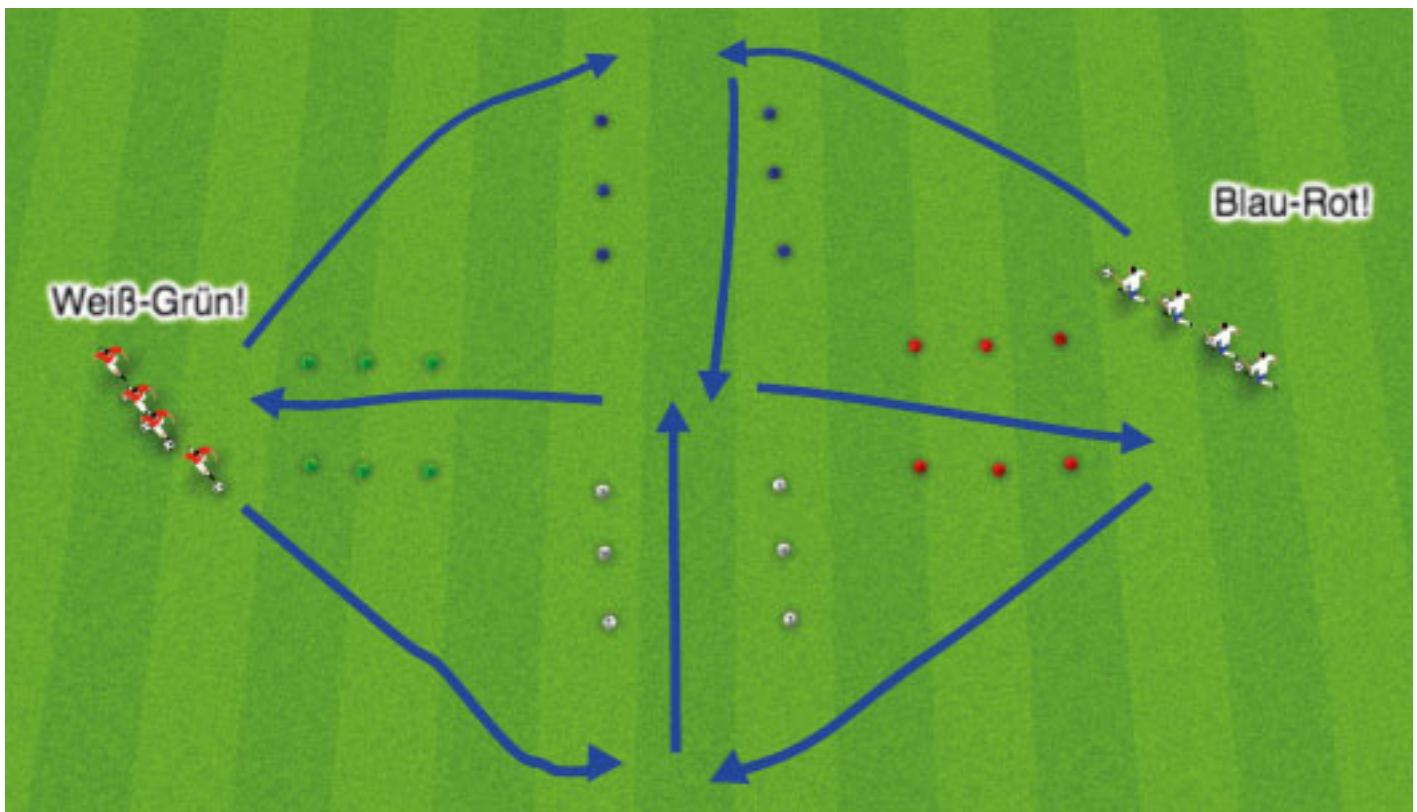
#### SPIELBLAUF

##### **Geschwindigkeit, Reaktionsschnelligkeit und Orientierung.**

Zwei Spieler werden als Fänger gewählt (in weiß). Sie jagen die herumrennenden orangenen Spieler (jeder Spieler trägt einen Ball). Jeder gefangene Spieler kniet nieder. Die noch frei herumlaufenden Spieler können neben einem knieenden Spieler knien. Dann muss der Nachbarspieler aufspringen und wird wieder gejagt.

#### VARIANTE

Die orangenen Spieler geben Anweisungen in der Fremdsprache („komm zurück, nach links rennen, komm zu mir“). Eine Variation kann sein, dass alle Spieler (orange und weiß) einen Ball am Fuß dribbeln.



<b>Ort:</b>	drinnen / draußen
<b>Dauer:</b>	6' – 8'
<b>Material:</b>	Hütchen in 4 Farben, Leibchen in 2 Farben, Bälle
<b>Zielgruppe:</b>	U11 – U14
<b>Teilnehmerzahl:</b>	10 – 14
<b>Ziele:</b>	Basistechnik, Dribbling verbessern, Arbeit in der Gruppe, Farben und Richtungen lernen

### SPIELABLAUF

#### Dribbling und Orientierung.

Wir bauen ein Feld auf mit Korridoren in verschiedenen Farben (durch Hütchen markiert). Wir bilden zwei Mannschaften – rot und weiß. Jeder Spieler hat einen Ball. Beide Teams fangen an, in einer Reihe zu dribbeln (alle Spieler hintereinander). Sie dribbeln in einem großen Kreis um die Korridore herum. Der letzte Spieler gibt seiner Reihe eine Anweisung, in welchen Korridor sie dribbeln sollen. Beispiel: der letzte Spieler im weißen Team ruft „blau – rot“ und seine Mannschaft dribbelt zuerst in den blauen Korridor und dann in den roten. Der letzte Spieler im roten Team ruft „weiß-grün“ und die Roten dribbeln zuerst in den weißen Korridor und dann in den grünen. Danach dribbeln alle im Kreis weiter.

#### VARIANTE

Der letzte Spieler kann komplexere Anweisungen geben – zum Beispiel „blau-rot-weiß-rot“. Der letzte Spieler sollte regelmäßig durchwechseln.

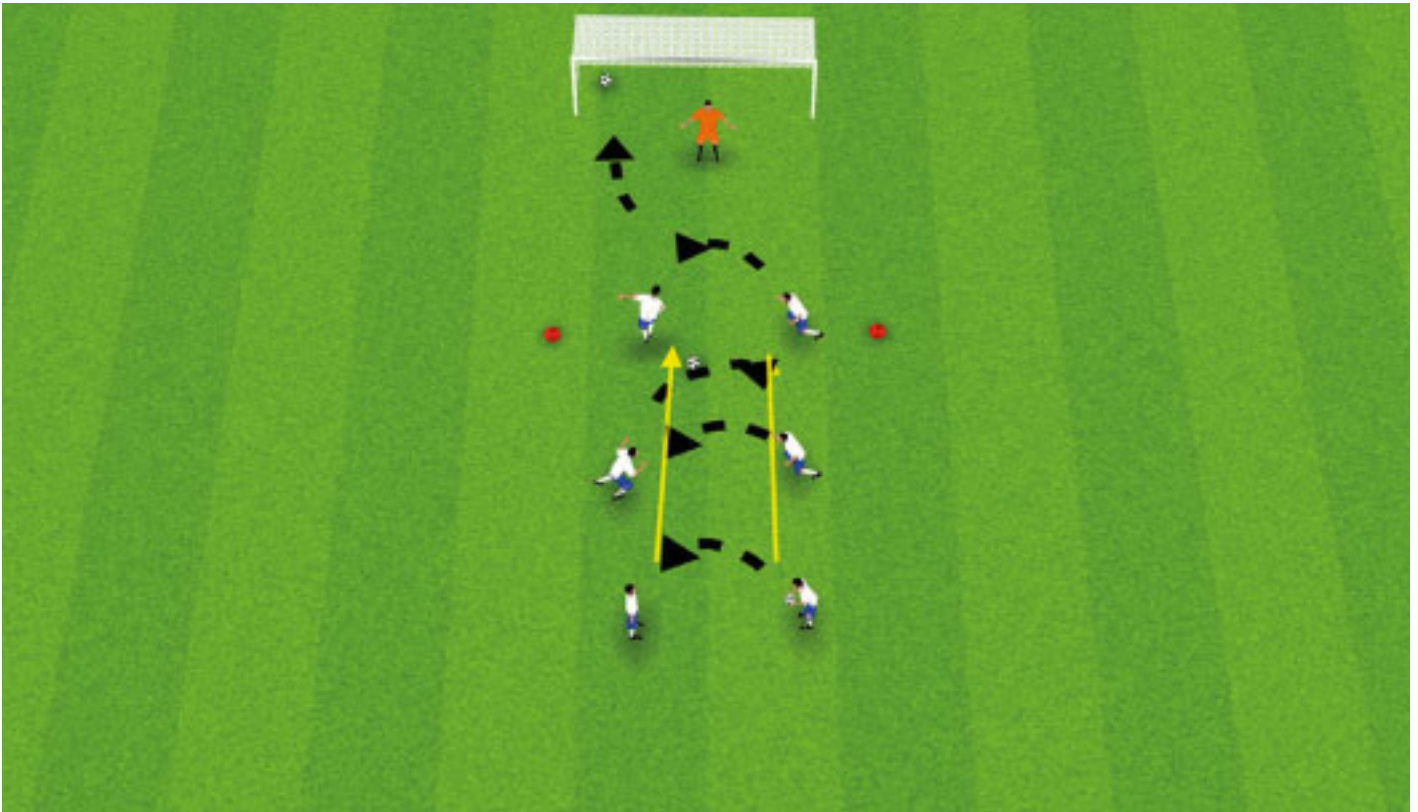


<b>Ort:</b>	Halle oder Platz
<b>Dauer:</b>	2x 6'
<b>Material:</b>	Hütchen, Leibchen, Bälle, Stangen, Reifen, Koordinationsleiter, Tore, Bälle
<b>Zielgruppe:</b>	U13 – U17
<b>Teilnehmerzahl:</b>	10 – 18
<b>Ziele:</b>	Koordination, Lauf-ABC, Gewandtheit, Mobilität, Technik

### SPIELBLAUF

#### Koordinations-Spielplatz.

Anders als andere Koordinationsübungen wird diese Übung nicht vom Trainer mit präzisen Aufgaben organisiert. Die Übung ist als offener Spielplatz gedacht. Die Spieler können frei wählen, welche Station sie ausprobieren wollen und wie lange sie dort bleiben möchten. Wenn die Spieler an einer Station fertig sind können sie zur nächsten Station gehen oder eine kurze Pause machen. Die Stationen können von einzelnen Spielern oder in Gruppen genutzt werden.



<b>Ort:</b>	drinnen / draußen
<b>Dauer:</b>	8' – 10'
<b>Material:</b>	Hütchen, Bälle, Tor
<b>Zielgruppe:</b>	U11 – U14
<b>Teilnehmerzahl:</b>	13 – 17
<b>Ziele:</b>	Kopfball, Koordination, Beweglichkeit, Richtungen lernen

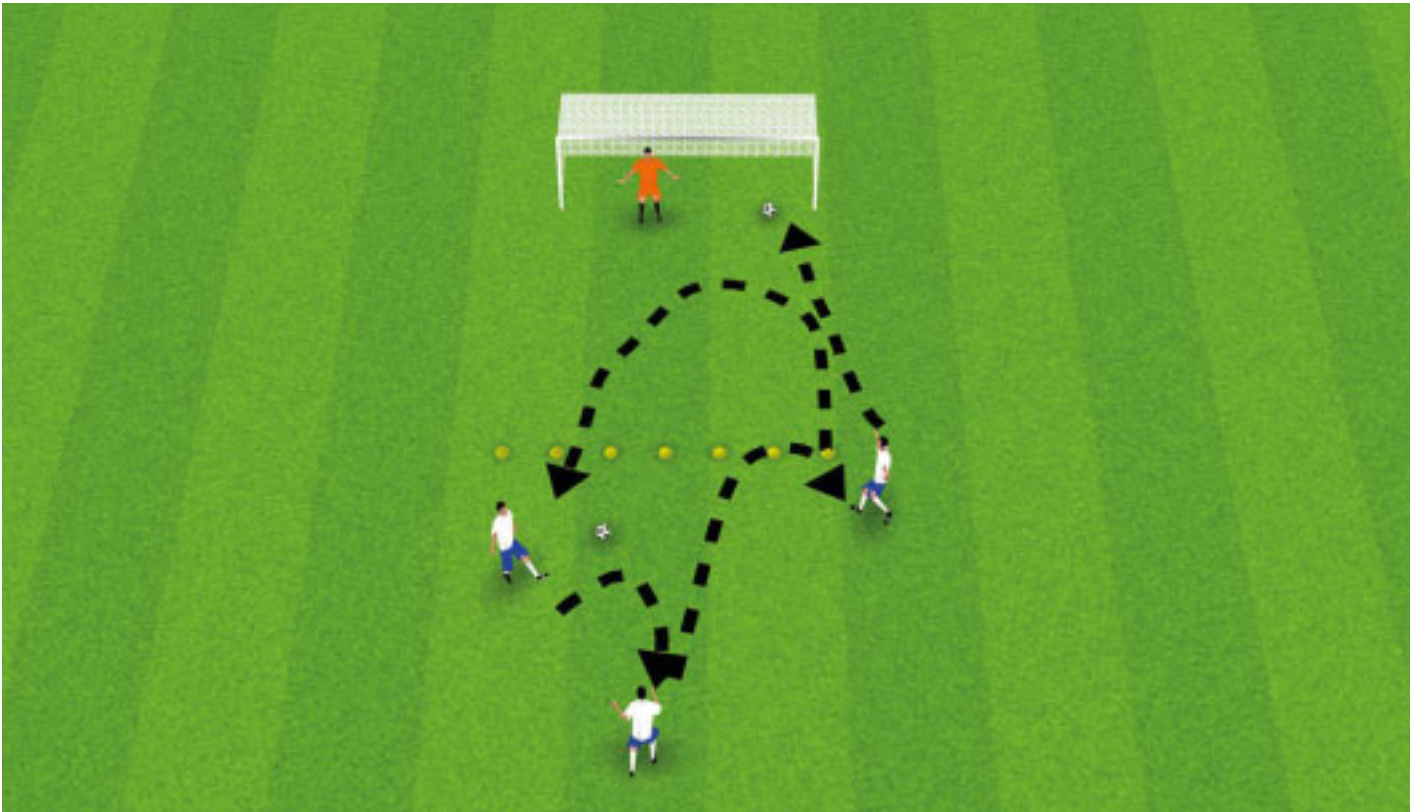
#### SPIELBLAUF

##### Kopfball und Torabschluss per Kopf.

Wir bauen ein Feld auf mit Tor, Torwart und einer roten Linie 6-7 Meter vor dem Tor. Wir bilden Spielerpaare. Die Spieler passen den Ball mit dem Kopf zueinander. (Sollten die Spieler damit Probleme haben, wirft ein Spieler den Ball mit der Hand auf den Kopf des anderen). An der roten Linie versuchen die Spieler ein Tor per Kopf zu erzielen.

#### VARIANTE

Der passende Spieler gibt Anweisungen, in welche Richtung der andere Spieler köpfen soll – oben, unten, links, rechts, zentral.



<b>Ort:</b>	drinnen / draußen
<b>Dauer:</b>	10' – 12'
<b>Material:</b>	Hütchen, Bälle, Tor
<b>Zielgruppe:</b>	U13 – U15
<b>Teilnehmerzahl:</b>	6 – 8
<b>Ziele:</b>	Basistechnik, Geschicklichkeit, Körperteile und Richtungen lernen

#### SPIELBLAUF

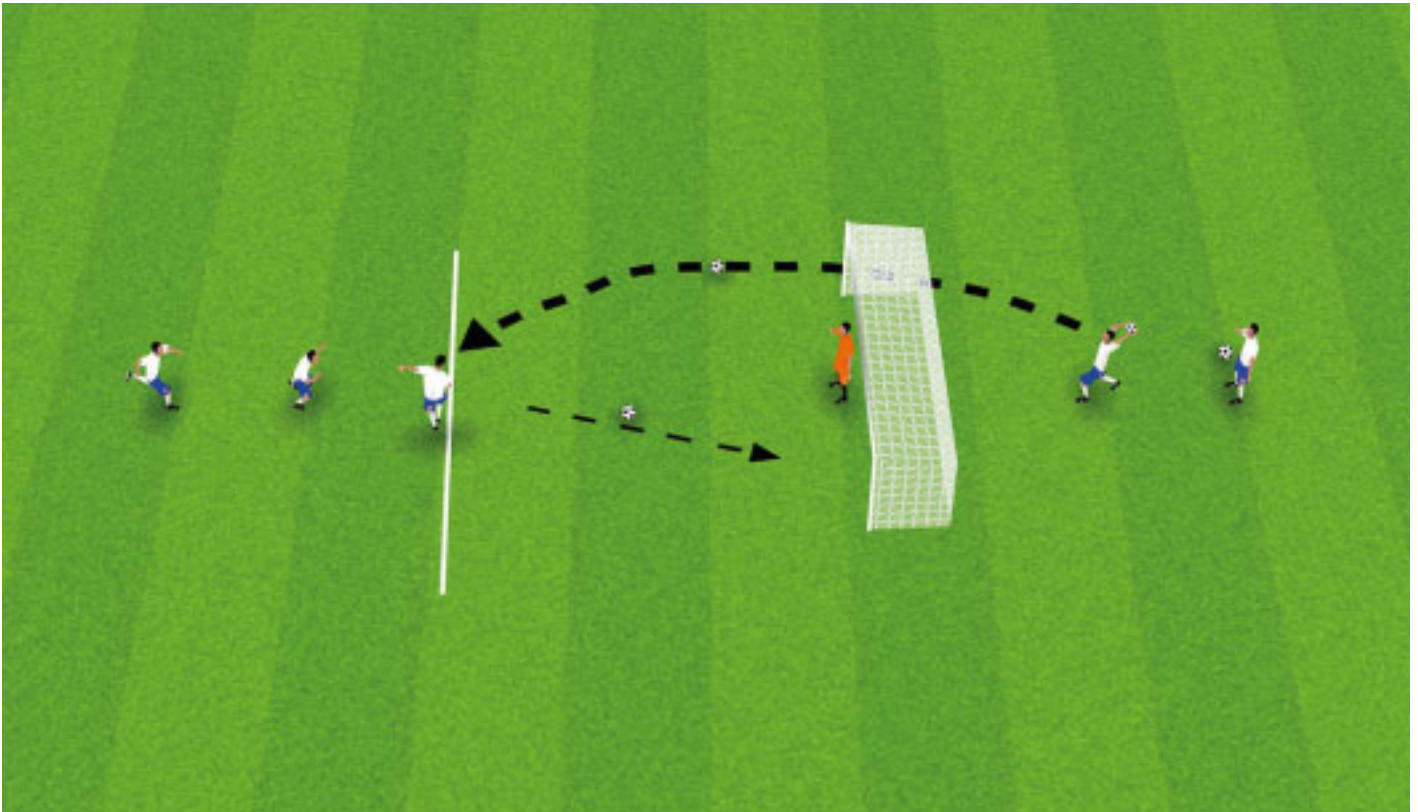
##### Basistechnik und Ballkontrolle.

4 Spieler spielen auf 1 Tor. 1 Spieler ist Torwart. Die anderen 3 Spieler müssen den Ball in der Luft halten und ihn sich gegenseitig zuspielen. Die Zahl der Kontakte ist unbegrenzt. Nach 3 Pässen dürfen die Spieler auf das Tor schießen (hinter der roten Linie). Der Torschuss muss volley sein. Trifft ein Spieler das Tor nicht, wird er der Torwart. Lässt ein Spieler den Ball auf dem Boden aufkommen, wird er der Torwart.

#### VARIANTE

Die Richtungen, wie auf's Tor geschossen wird, werden in der Fremdsprache gegeben – linker Fuß, rechter Fuß, Kopfball – oben, unten, zentral.





<b>Ort:</b>	drinnen / draußen
<b>Dauer:</b>	10' – 12'
<b>Material:</b>	Hütchen, Bälle, Tor
<b>Zielgruppe:</b>	U13 – U15
<b>Teilnehmerzahl:</b>	8 – 10
<b>Ziele:</b>	Torabschluss, Geschicklichkeit, Körperteile, Zahlen und Richtungen lernen

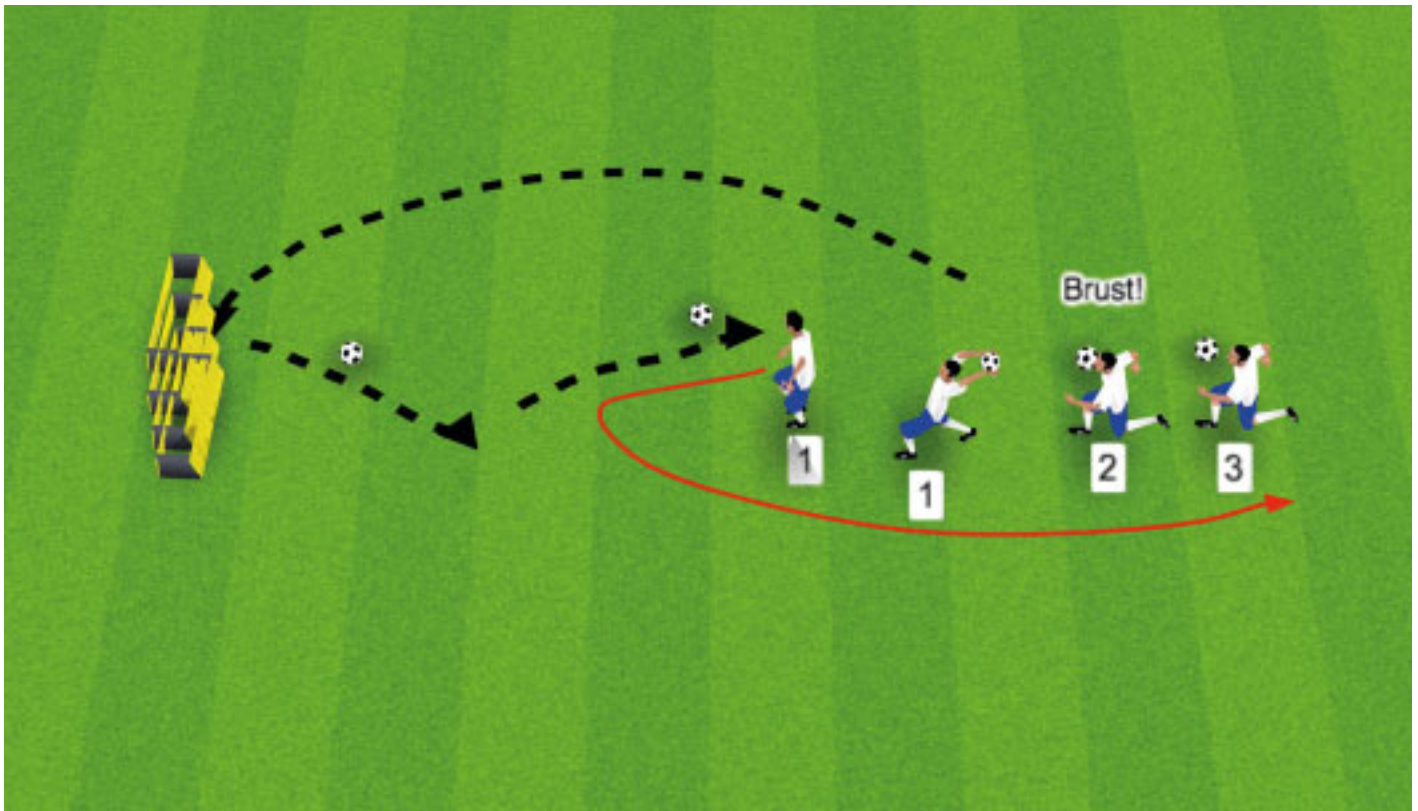
#### SPIELBLAUF

##### Einwurf und Torabschluss per Kopf.

Wir bilden zwei Gruppen. Eine Gruppe steht hinter dem Tor und wirft den Ball über das Tor. Die andere Gruppe wartet vor dem Tor – hinter der weißen Linie – und muss ein Tor mit dem Kopf erzielen.

#### VARIANTE

Der Spieler, der den Ball wirft, gibt Anweisung, wieviele Kontakte gebraucht werden, bevor auf's Tor geköpft werden kann (1, 2 oder 3) oder wohin geköpft werden soll.



<b>Ort:</b>	drinnen / draußen
<b>Dauer:</b>	10' – 12'
<b>Material:</b>	Bälle, Wand
<b>Zielgruppe:</b>	U11 – U12
<b>Teilnehmerzahl:</b>	8 – 10
<b>Ziele:</b>	Verbesserung der Basistechnik

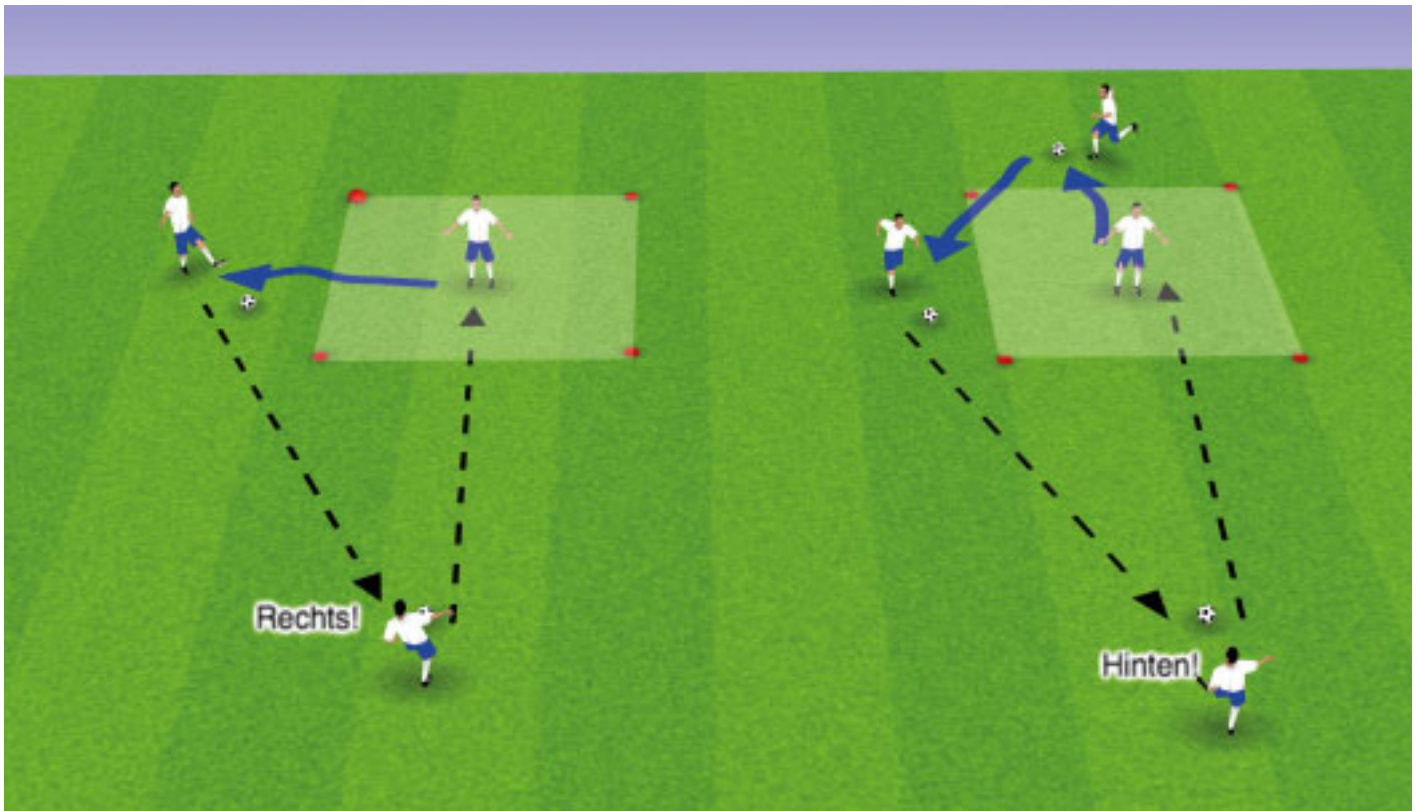
#### SPIELABLAUF

##### Einwurf, Basis-Technik, Ballkontrolle.

Wir bauen eine Wand auf. Die Spielergruppe steht in einer Reihe, jeder hat einen Ball. Der erste Spieler wirft den Ball an die Wand und rennt los, um ihn zu fangen. Der nächste Spieler hinter ihm gibt Anweisung, wie der Ball angenommen werden soll (Kopf, Brust, rechter Fuß usw.). Der zweite Spieler wirft den Ball an die Wand und der nächste Spieler hinter ihm sagt wieder, wie er den Ball annehmen soll.

#### VARIANTE

Der 2. Spieler wirft den Ball an die Wand und er 1. Spieler muss ihn annehmen.



<b>Ort:</b>	drinnen / draußen
<b>Dauer:</b>	10' – 12'
<b>Material:</b>	Bälle, Hütchen
<b>Zielgruppe:</b>	U10 – U13
<b>Teilnehmerzahl:</b>	10 – 12
<b>Ziele:</b>	Verbesserung der Basistechnik, Ballannahme und –mitnahme, Passspiel, Richtungen lernen

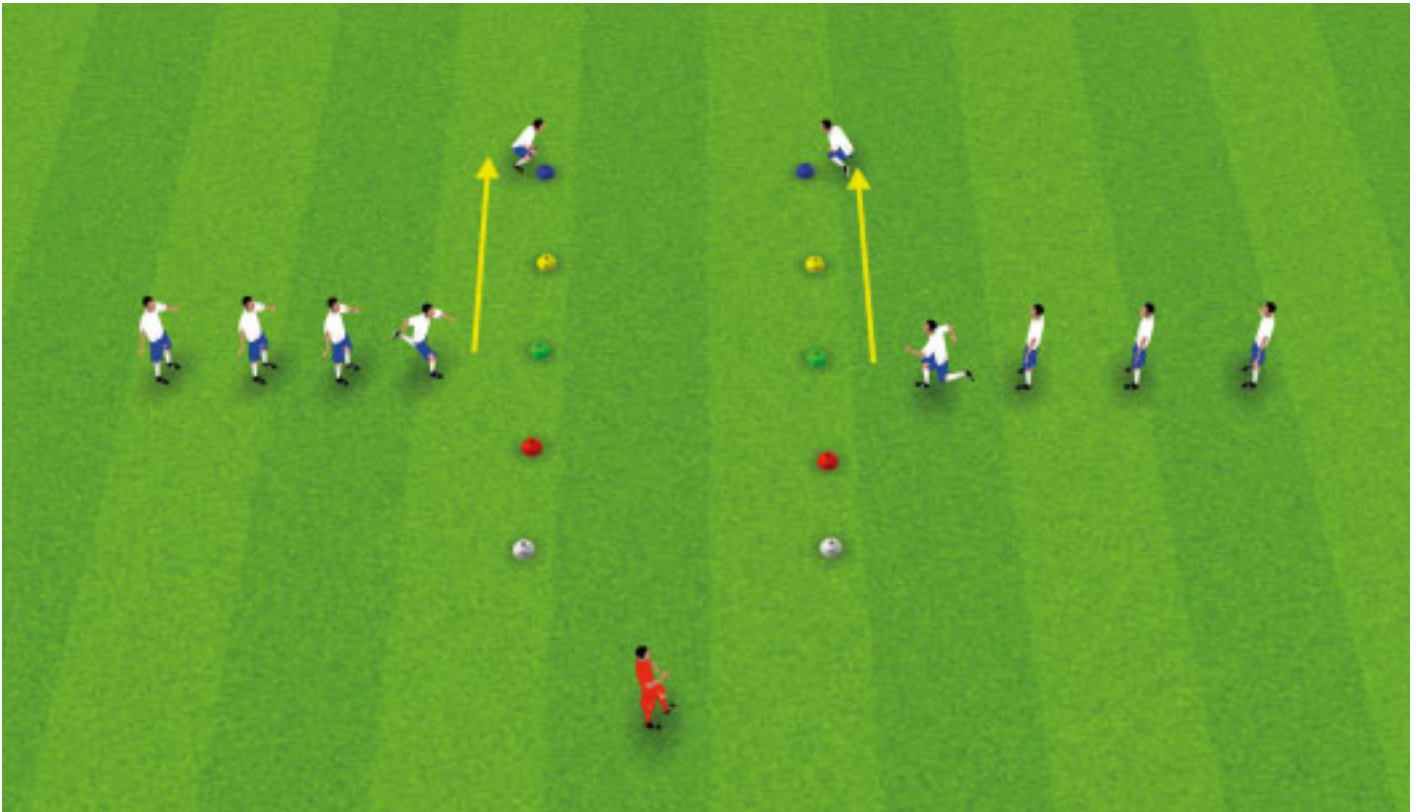
### SPIELABLAUF

#### Ballannahme und Kontrolle.

Immer zwei Spieler gehen als Paar zusammen. Ein Spieler steht in der Mitte des markierten Rechtecks. Der 1. Spieler spielt einen Flachpass und gibt Anweisung, in welcher Richtung der 2. Spieler den Ball annehmen und kontrollieren soll (hier: rechts oder rückwärts). Nach 5-6 Pässen tauschen wir die Rollen.

### VARIANTE

Wir verwenden alle möglichen Richtungen (rechts, links, vor, zurück). Wir können auch alle Arten der Ballannahme verwenden (mit der Innenseite, Außenseite, Sohle usw.)



<b>Ort:</b>	drinnen / draußen
<b>Dauer:</b>	4' – 6'
<b>Material:</b>	Hütchen in verschiedenen Farben
<b>Zielgruppe:</b>	U10 – U15
<b>Teilnehmerzahl:</b>	10 – 12
<b>Ziele:</b>	Handlungsschnelligkeit, Reaktionsschnelligkeit, Orientierung, Farbe und Richtung erkennen

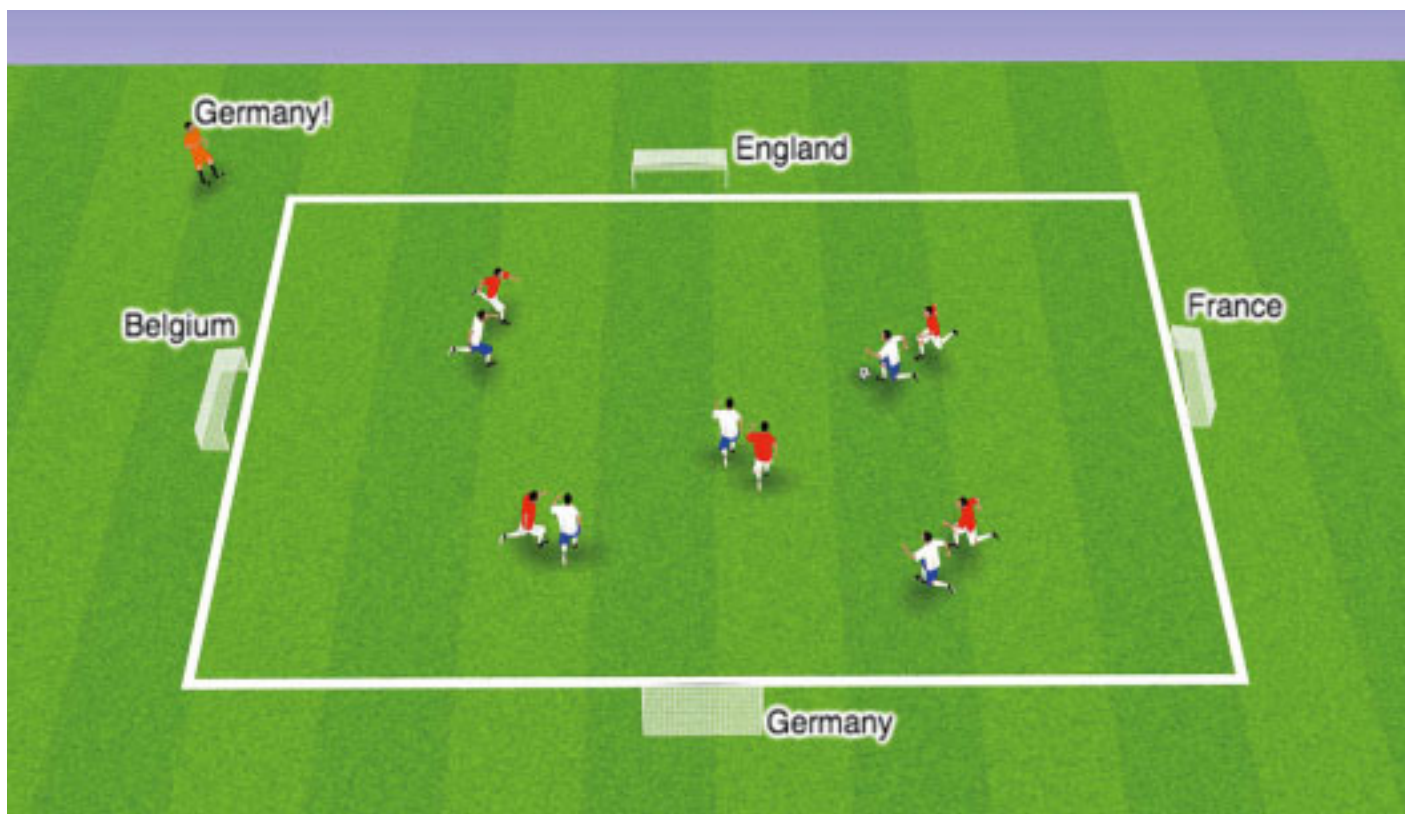
### SPIELBLAUF

#### Wendigkeit und Beweglichkeit.

Wir bilden zwei Spielergruppen. Ein Spieler jeder Gruppe geht zum zentralen grünen Hütchen und bleibt in Bewegung (Skipping). Der Trainer oder ein neutraler Spieler ruft eine Farbe und die Spieler müssen in Seitwärtsbewegungs so schnell wie möglich zum Hütchen. Wenn die Spieler das Hütchen erreicht haben, knien sie nieder.

#### VARIANTE

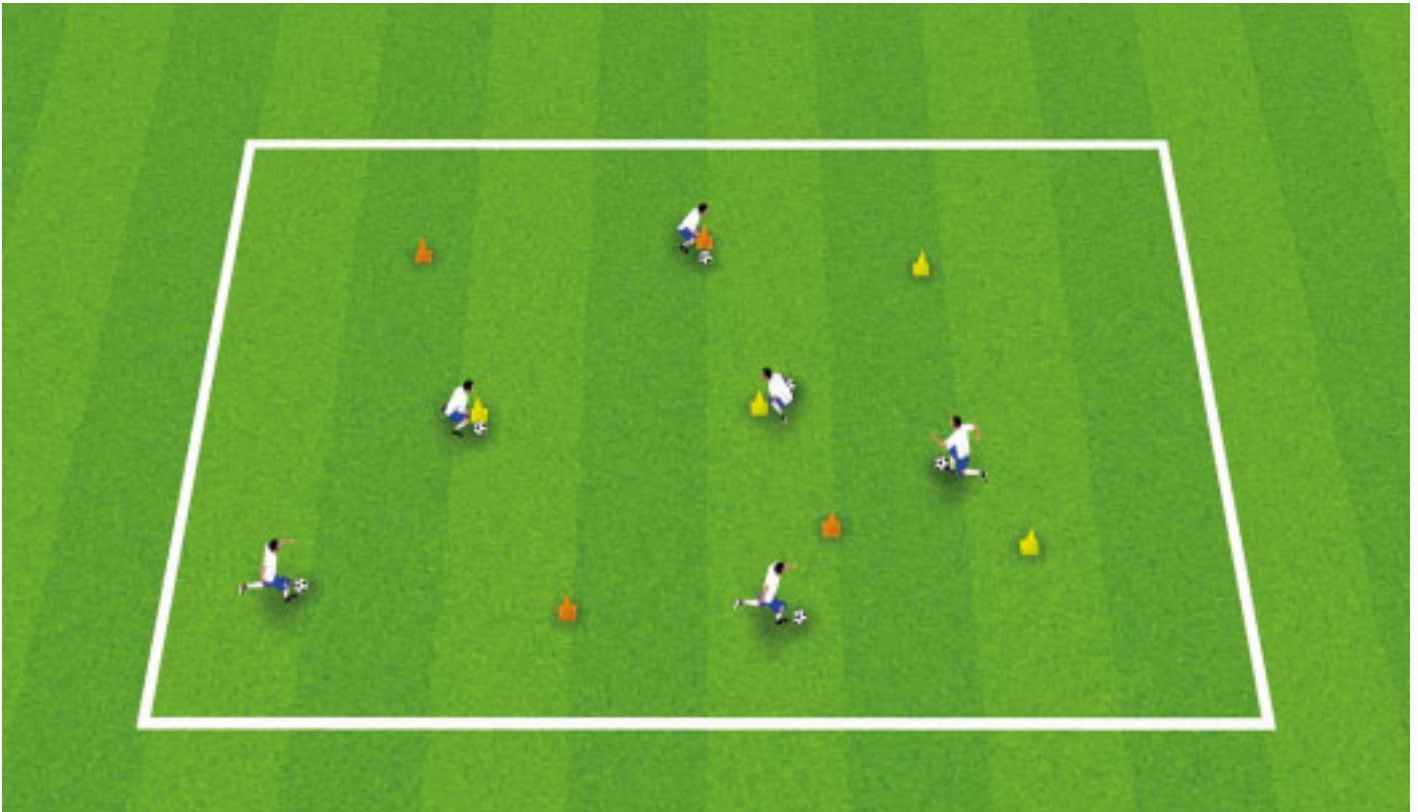
Wir können den Ausgangspunkt vom zentralen Hütchen zu den anderen Hütchen verlegen. Wir können die Entfernungen variieren. Die Spielerpaare regelmäßig durchwechseln. Anstatt sich zu knien, können die Spieler sich auch hinlegen.



<b>Ort:</b>	Halle oder Platz
<b>Dauer:</b>	4x 3'
<b>Material:</b>	4 Tore, Hütchen, Bälle, Leibchen in 2 Farben
<b>Zielgruppe:</b>	U11 – U15
<b>Teilnehmerzahl:</b>	10 – 12
<b>Ziele:</b>	Verbesserung der Basistechnik, Dribbling, Arbeit in der Gruppe, Lernen der Länder-Namen

#### **SPIELBLAUF** **Kleinfeldspiele.**

Wir bauen ein Feld mit 4 Toren auf. Jedes Tor bekommt den Namen eines Landes. Wir spielen 5 gegen 5 oder 4 gegen 4 (je nach Anzahl der anwesenden Spieler). Die Aufgabe ist folgende: Die Mannschaft im Ballbesitz versucht den Ball in ihren Reihen zu halten. Es müssen mindestens 5 Pässe gespielt werden. Der Trainer oder neutrale Spieler sagt in welches Tor die Mannschaft schießen muss. Beispiel: der Trainer ruft Deutschland und das weiße Team muss den Ball nach 5 Pässen in das Deutschland-Tor schießen.

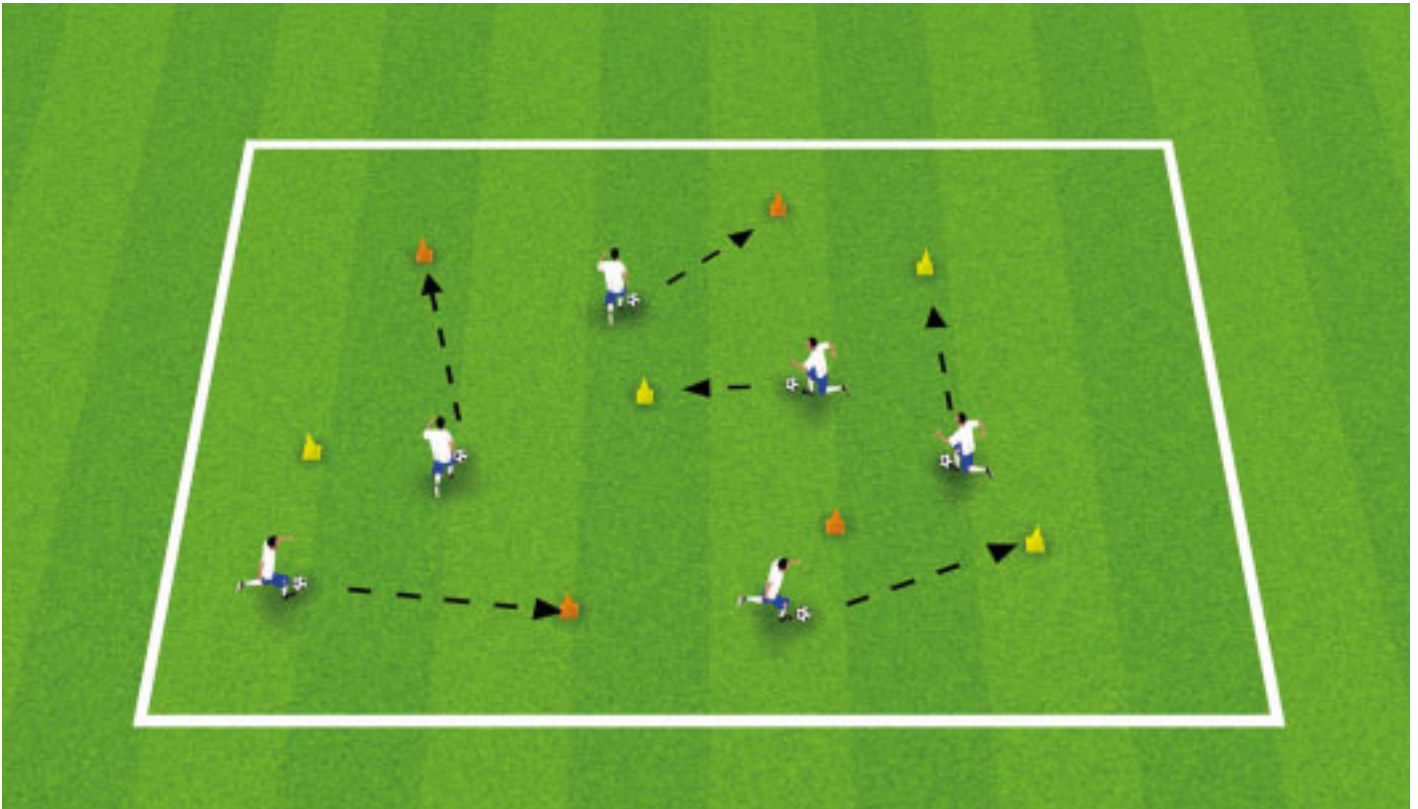


<b>Ort:</b>	drinnen / draußen
<b>Dauer:</b>	4x 1,5'
<b>Material:</b>	Hütchen in verschiedenen Farben, Bälle, Leibchen in 2 Farben
<b>Zielgruppe:</b>	U10–U12
<b>Teilnehmerzahl:</b>	10–12
<b>Ziele:</b>	Verbesserung des Dribblings, Orientierung, Antizipation, Schnelligkeit, Farben und Körperteile lernen

### SPIELBLAUF

#### Dribbling und Koordination.

Wir bauen ein Feld auf und verteilen einige Hütchen. Jeder Spieler bekommt einen Ball und dribbelt den Ball alleine über das Feld. Der Spieler steuert auf ein Hütchen zu und berührt es. Wenn er das Hütchen berührt, ruft er laut, mit welchem Körperteil er das Hütchen berührt hat (z.B. linke Hand, rechter Fuß, Knie, Kopf usw.)



<b>Ort:</b>	drinnen / draußen
<b>Dauer:</b>	4x 2'
<b>Material:</b>	Hütchen in verschiedenen Farben, Bälle
<b>Zielgruppe:</b>	U11 – U12
<b>Teilnehmerzahl:</b>	10 – 12
<b>Ziele:</b>	Verbesserung der Basistechnik, Passspiel, Orientierung, Antizipation, Farben und Körperteile lernen

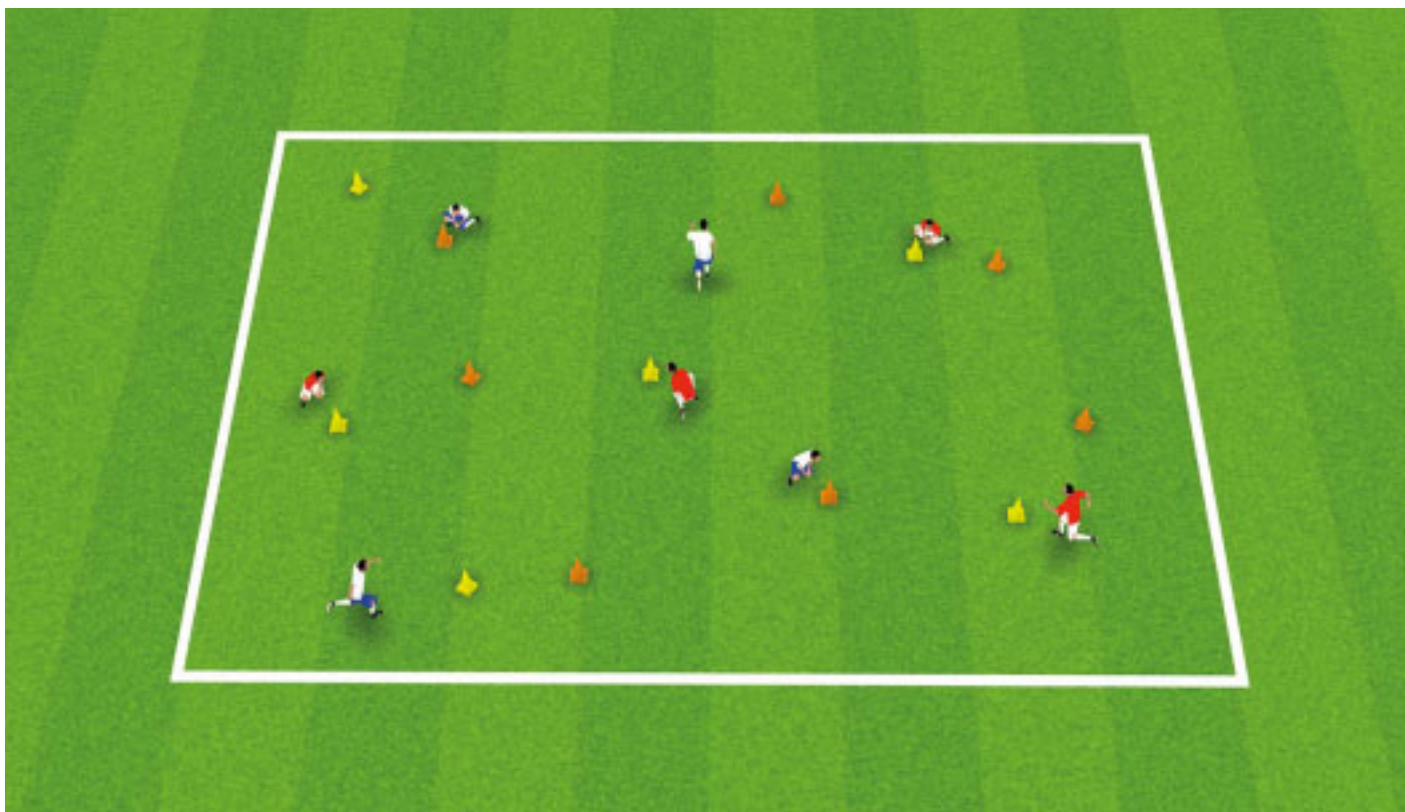
### SPIELBLAUF

#### Passen und Torschuss.

Wir bauen ein Feld auf und verteilen die Hütchen. Die Spieler dribbeln den Ball und müssen auf die Hütchen schießen und versuchen sie zu treffen, sodass sie umfallen. Wichtig ist die Genauigkeit des Passes, nicht die Schärfe.

#### VARIANTE

Wir können Anweisungen geben, dass nur bestimmte Farben getroffen werden sollen (z.B. rot oder gelb). Wir können mit verschiedenen Körperteilen schießen (z.B. rechter Fuß, linker Fuß, Innenseite, Außenseite).



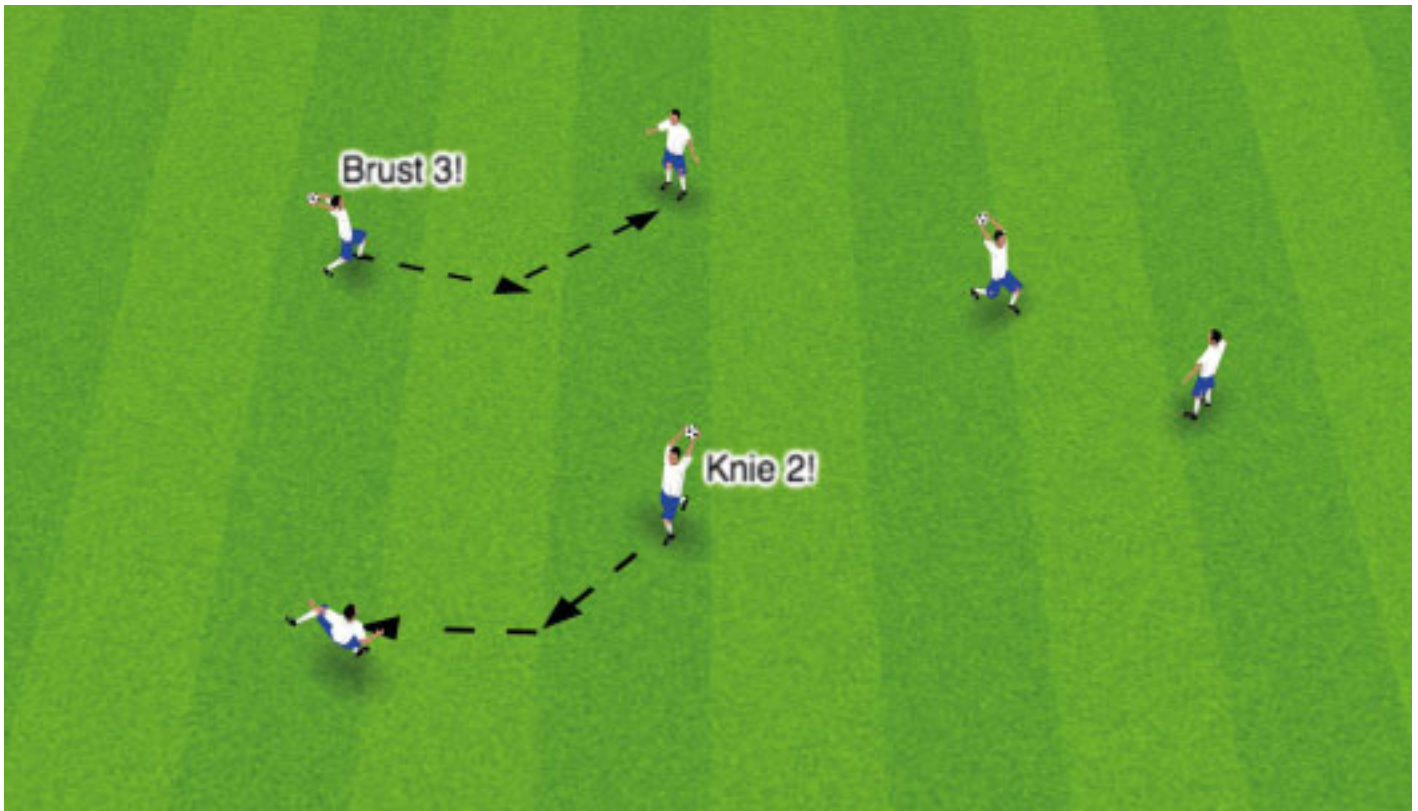
<b>Ort:</b>	drinnen / draußen
<b>Dauer:</b>	4x 1,5'
<b>Material:</b>	Hütchen in verschiedenen Farben
<b>Zielgruppe:</b>	U10 – U12
<b>Teilnehmerzahl:</b>	10 – 12
<b>Ziele:</b>	Schnelligkeit, Handlungsschnelligkeit, Orientierung, Reaktion

### SPIELBLAUF

#### Orientierung.

Wir bauen ein Feld auf mit Hütchen in 2 Farben (rot/ gelb). Wir bilden 2 Mannschaften (rot/weiß). Das weiße Team verteidigt die gelben Hütchen, das rote Team verteidigt die roten Hütchen. Wir geben beiden Teams 30 Sekunden Zeit. Das Ziel ist es, die Hütchen der jeweils gegnerischen Mannschaft umzudrehen und die eigenen wieder aufzustellen. Wer am Ende des Spiels mehr Hütchen stehen hat, hat gewonnen





<b>Ort:</b>	drinnen / draußen
<b>Dauer:</b>	10' – 12'
<b>Material:</b>	Bälle
<b>Zielgruppe:</b>	U12 – U15
<b>Teilnehmerzahl:</b>	10 – 20
<b>Ziele:</b>	Verbesserung der Basistechnik, Erlernen der Körperteile

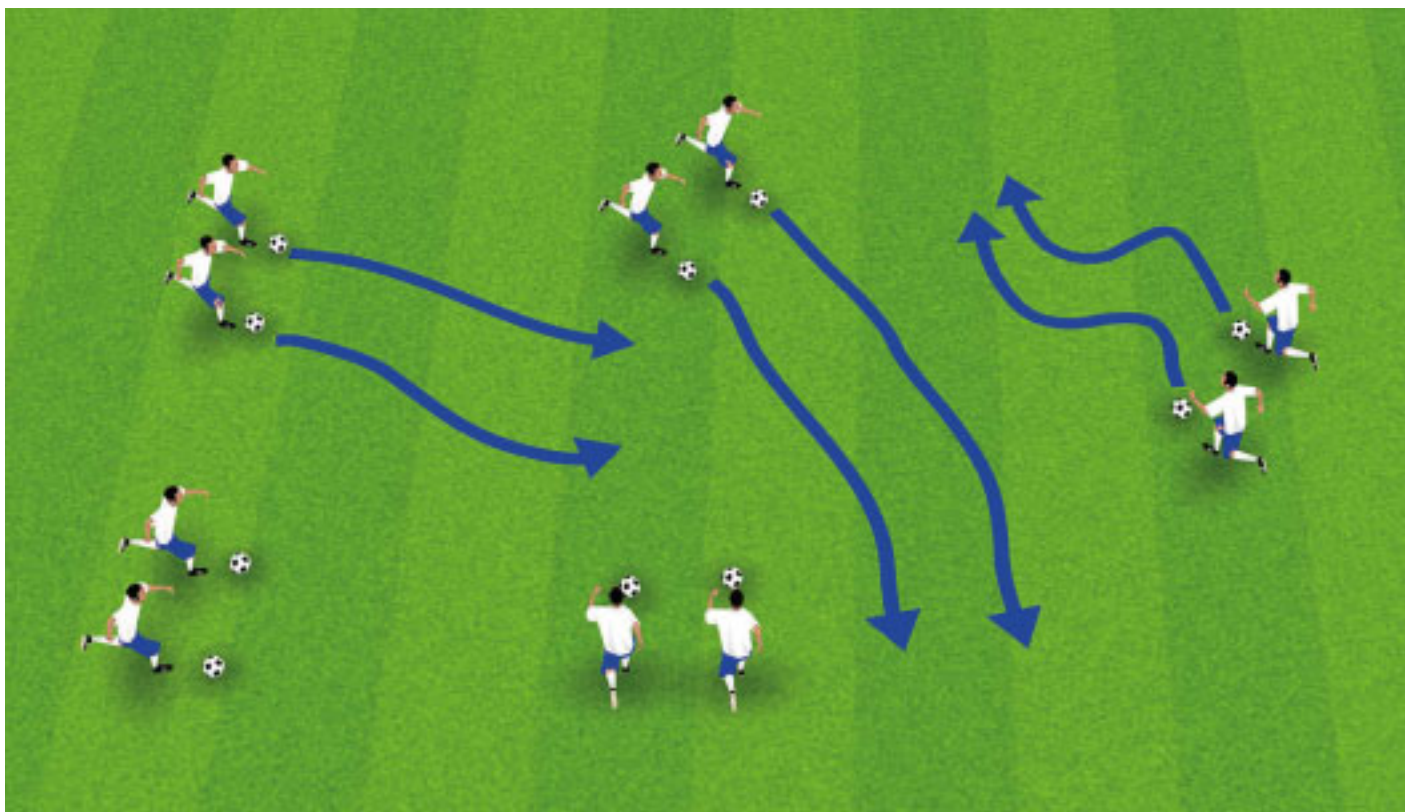
#### SPIELABLAUF

##### Ballannahme und Kontrolle.

Wir bilden Spielerpaare. Ein Spieler wirft den Ball auf den Boden, sodass er zum anderen Spieler springt. Der werfende Spieler ruft, wie der annehmende Spieler den Ball annehmen und nach wie viel Kontakten zurückspielen soll. Beispiel: Brust 3 – der Spieler nimmt den Ball mit der Brust an und spielt ihn nach 3 Kontakten zurück (Brust, Knie, Fuß). Kontakt 2 und 3 sind frei wählbar.

#### VARIANTE

Der annehmende Spieler steht mit dem Rücken zum werfenden Spieler.



<b>Ort:</b>	drinnen / draußen
<b>Dauer:</b>	10' – 12'
<b>Material:</b>	Bälle
<b>Zielgruppe:</b>	U10 – U16
<b>Teilnehmerzahl:</b>	10 – 16
<b>Ziele:</b>	Arbeit in der Gruppe, Verbesserung der Basistechnik, Orientierung, Erlernen der Richtungen, Kommunikation

#### SPIELBLAUF

Wir bilden Spielerpaare. Jeder Spieler hat 1 Ball. Die Spielerpaare dribbeln den Ball zusammen und halten sich an der Hand (oder halten ein kurzes Seil mit max. 50cm Länge zwischen sich). Hand in Hand und im Dribbling jagen sich die Spielerpaare und versuchen den anderen Paaren den Ball wegzukicken. Gleichzeitig müssen sie ihre 2 Bälle gegen die anderen angreifenden Paare verteidigen. Die Paare geben sich Anweisung in der Fremdsprache wo sie hinlaufen. Es werden ggf. gemischt nationale Paare gebildet.



<b>Ort:</b>	drinnen / draußen
<b>Dauer:</b>	5' – 10'
<b>Material:</b>	Ein Ball pro Spieler für die Variante
<b>Zielgruppe:</b>	U15
<b>Teilnehmerzahl:</b>	ab 6
<b>Ziele:</b>	Erwärmung, Eisbrecher, Namen lernen, Konzentration, Gedächtnis

#### SPIELBLAUF

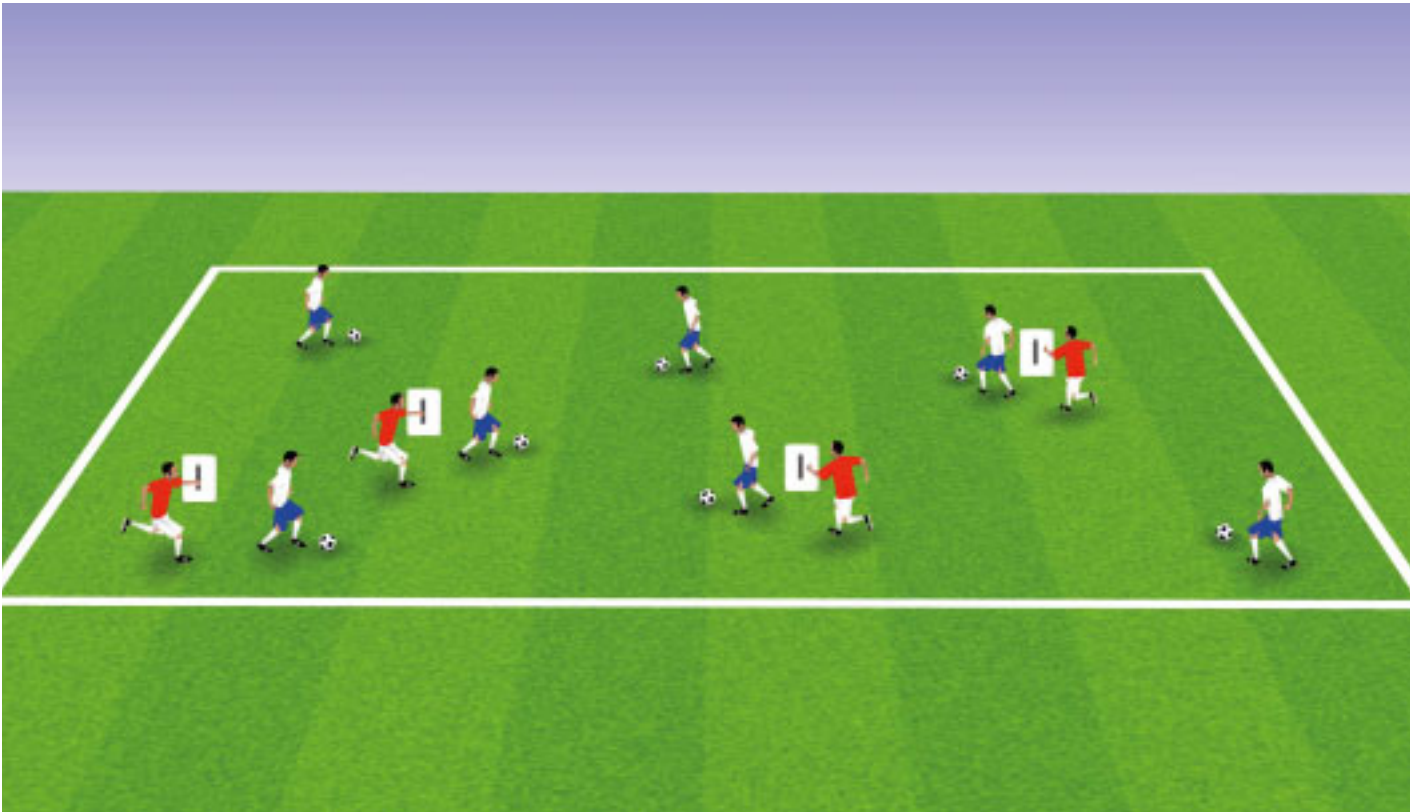
Alle Spieler bilden einen Kreis. Im Uhrzeigersinn macht jeder Spieler eine Bewegungsübung\* oder eine eindeutige Geste vor und spricht seinen Namen laut aus. Alle weiteren Spieler machen die Übung mit. Der zweite Spieler wiederholt zunächst Namen und Übung seines Vorgängers und denkt sich selbst eine Übung aus, die er vorführt und zu der er seinen Namen laut ausspricht. Der nächste wiederholt alle vor ihm genannten Namen und führt die dazugehörige Übung aus, bevor er wiederum seinen Namen und seine Übung präsentiert. Und so weiter, bis alle im Kreis dran waren.

#### VARIANTE

\* Die Bewegungsübungen können sehr unterschiedlich sein und je nach Anlass oder Neigung der Gruppe angepasst werden. Mögliche Übungen sind: Liegestütze, Kniebeugen, Kerze, Pirouette, Rolle, Sit-ups, Standwaage, Hampelmann, Sprung, Drehungen und vieles mehr.

Es können allgemein auch verschiedenen Dehnungen oder Partnerübungen, Übungen aus dem Yoga oder der Akrobatik gemacht werden. Außerdem denkbar sind verschiedene Mimik oder Grimassen. Man kann Sportarten nachmachen oder Buchstaben der Gebärdensprache. Hier gibt es eine Vielzahl von Möglichkeiten.

Eine Variante mit Ball ist die, dass die Spieler kleine Tricks oder Kunststücke aus dem Fußball –oder Basketballsport ausführen.



<b>Ort:</b>	ein abgegrenzter Bereich, drinnen / draußen
<b>Dauer:</b>	ca. 20' – 30'
<b>Material:</b>	1 Ball pro Teilnehmer, laminiertes AB* Autogrammjäger und ein Folienstift pro Teilnehmer
<b>Zielgruppe:</b>	
<b>Teilnehmerzahl:</b>	ab 8
<b>Ziele:</b>	Erwärmung, Kennenlernen, Abbau von Hemmungen, Spracherwerb – Fragen stellen

### SPIELABLAUF

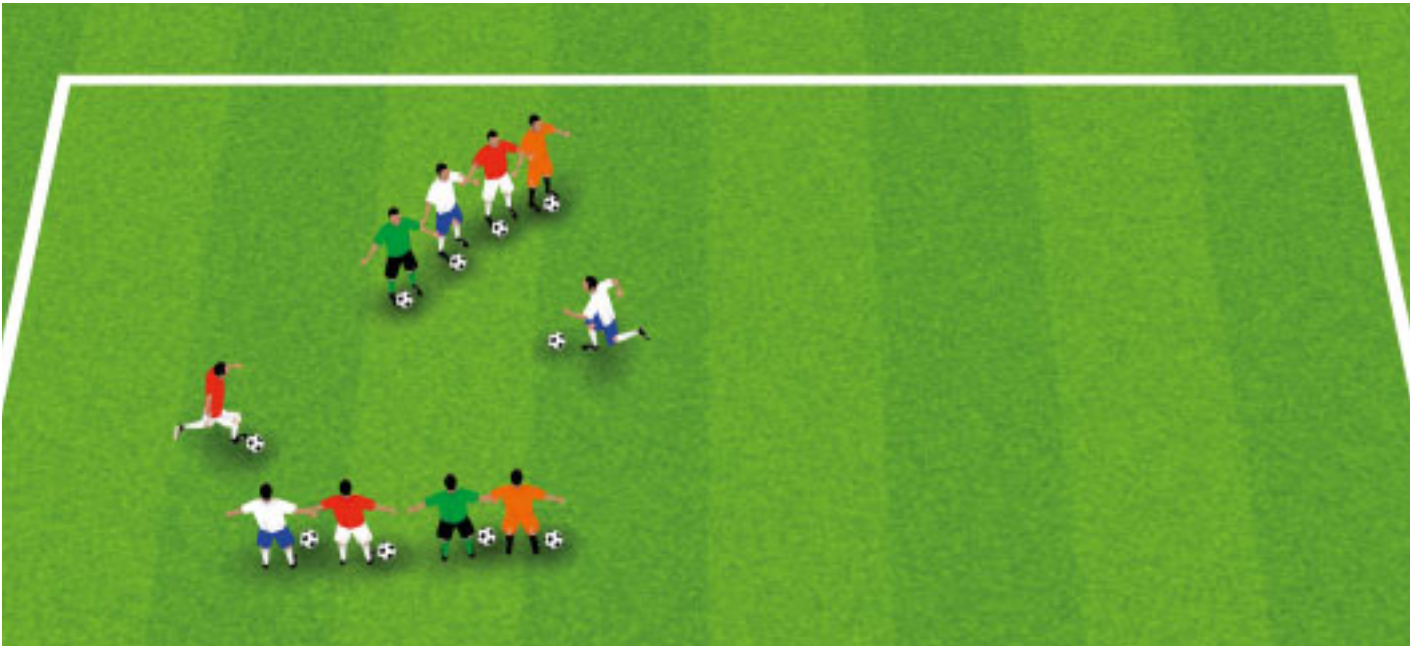
Das ist ein klassisches Fangspiel. Es gibt Autogrammjäger (Fänger) und Fußballstars (Gejagte). Die Gruppe der Fußballstars muss in etwa doppelt so groß sein. Die Fußballstars dribbeln mit dem Ball am Fuß und versuchen den Autogrammjägern zu entkommen. Wer gefangen wird, muss stehenbleiben, Auskunft geben und unterschreiben.

Die Übungsleitung hat ein Arbeitsblatt für jeden Teilnehmer vorbereitet, auf dem eine Tabelle mit gewissen Informationen auf der jeweiligen Fremdsprache ist. Zum Beispiel: „... schießt mit dem linken Fuß“ oder „... spielt im Verein Fußball“. Es müssen so viele Informationen wie Fußballstars sein (die Gruppe der Gejagten). Die Tabelle hat neben den Informationen eine Spalte für die Unterschriften. Ziel ist es für jede Information einen Teilnehmer zu finden, auf den die Information auch zutrifft und der unterschreibt. Immer nur eine Unterschrift also eine Person pro Information.

Das Spiel beginnt auf ein Zeichen der Übungsleitung und anschließend fangen die Autogrammjäger (mit Stift und Arbeitsblatt in der Hand) die dribbelnden Fußballstars und lassen so schnell wie möglich ihr Arbeitsblatt ausfüllen. Wer sein Blatt als Erstes voller Unterschriften, gewinnt und ruft laut „STOP!“. Die einzelnen Informationen werden mit den dazugehörigen Namen laut vorgelesen. Anschließend sind die nächsten Autogrammjäger dran, bis alle Teilnehmer einmal Fänger waren.

### KOMMENTAR

Das dazugehörige AB Autogrammjäger muss je nach Teilnehmeranzahl, Fremdsprache und Vorinformationen über die verschiedenen Teilnehmer angepasst werden (mindestens 1 Information pro Teilnehmer). Die Informationen und Fragen auf dem Arbeitsblatt können auch mit den Inhalten des Events oder den Information des Ortes abgestimmt werden. Die Informationen müssen so ausgewählt werden, dass sich zu jeder Information sicher jemand finden lässt, der unterschreibt.



<b>Ort:</b>	flexibel
<b>Dauer:</b>	10'
<b>Material:</b>	Sprachkarten Zahlen (als Ziffer und ausgeschrieben)
<b>Zielgruppe:</b>	Sprachanfänger
<b>Teilnehmerzahl:</b>	ab 10
<b>Ziele:</b>	Erwärmung, zur Gruppenbildung Spracherwerb – Zahlen

### SPIELABLAUF

Die Übungsleitung zeigt die Sprachkarten der Zahlen 1 bis 10 (je nach Anzahl der Teilnehmer) und legt die Sprachkarten mit den ausgeschrieben Zahlen dazu (z.B. 1, eins, ...). Dann sprechen alle gemeinsam die Zahlen laut aus. Dann geht es los. Die Spieler dribbeln 'hyperaktiv' in einem abgesteckten Bereich frei umher und sobald die Übungsleitung eine Zahl auf Deutsch oder Tschechisch nennt, müssen sie schnell kleine Gruppen bilden, in der Anzahl dieser Zahl (im Beispielbild die 4). Dabei können sich die Spieler an den Händen oder Schultern halten oder sich einhaken und kommen so, in der Gruppe zur Ruhe. Es geht meistens nicht auf. Diejenigen Mitspieler, die keine kleine Gruppe mehr bilden können, sind aber nicht lange in der Situation. Die Übungsleitung nennt rechtzeitig eine neue Zahl und so weiter bis zum Ende des Spiels. Es empfiehlt sich, als letzte Zahl die Anzahl der Gruppengröße zu nennen. Dann sind alle Teilnehmer zusammen, und man kann direkt die nächste Übung angehen.

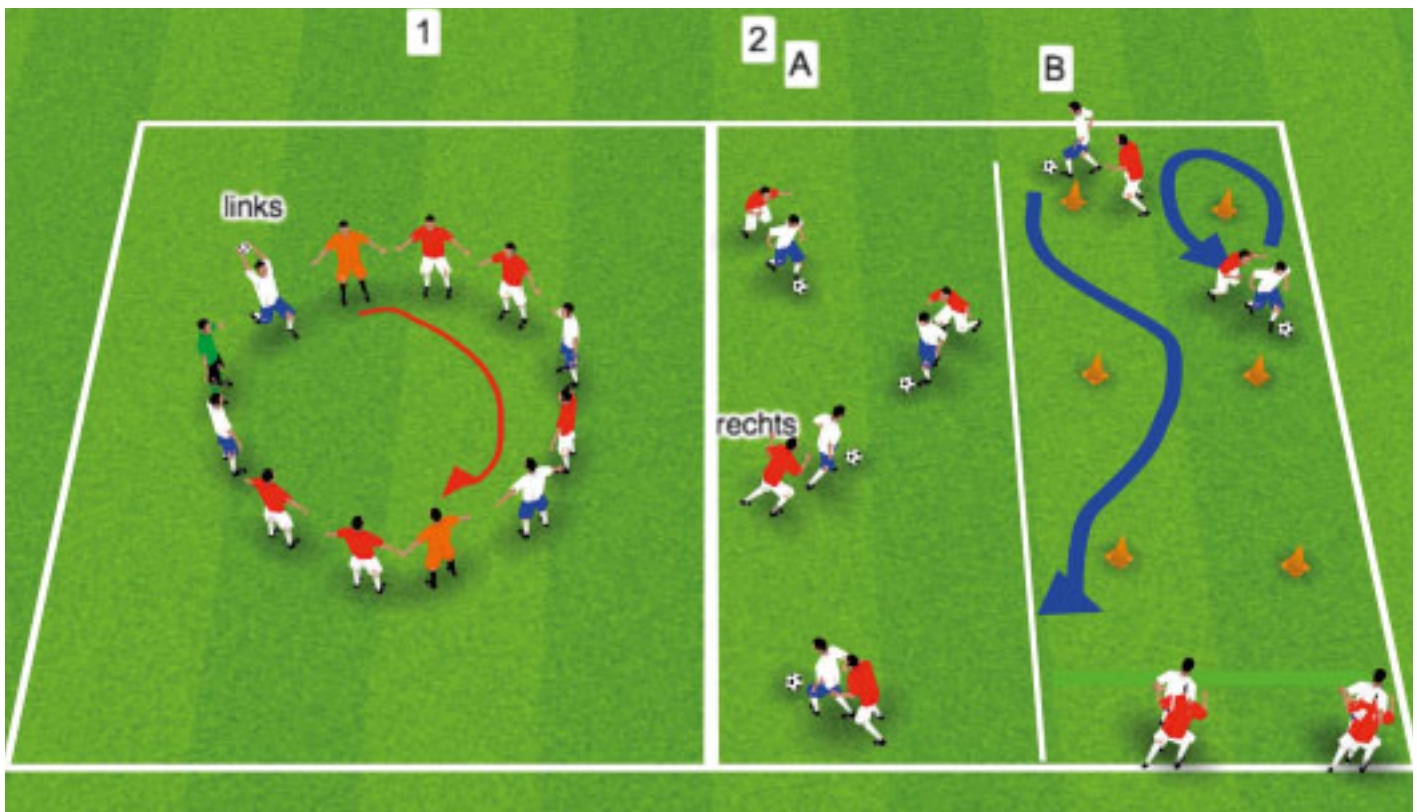
### VARIANTE

- Die Spieler stellen Tiere oder Gymnastik-Figuren nach, wenn sie in der Gruppe zusammenkommen.
- Für Fortgeschrittene & Mathematiker: feste Zahlen für die Spieler. Aus den vier Ziffern wird eine Rechenaufgabe oder sogar eine Sprachgeschichte / Textaufgabe erstellt.
- Es können auch Repräsentanten der Zahlen aus einem bestimmten Wortfeld benutzt werden.

Zahl / Wortfeld	Fußball	Körperteile	Burger bei McDo
1	Torwart	Nase/Mund	Fleisch
2	Fußballschuhe/Halbzeiten	Augen	Brotscheiben
3	Schiedsrichter	?	Gurkenscheiben
5	Torwartraum	Finger	...
mehrere	Spieler		Pommes

### KOMMENTAR

Das Spiel kann auch verwendet werden, um Gruppen zu bilden, die man für folgende Übungen braucht.



<b>Ort:</b>	flexibel
<b>Dauer:</b>	ca. 20' – 30'
<b>Material:</b>	ein Ball je zwei Teilnehmer, Sprachkarten mit Orientierungsvokabular
<b>Zielgruppe:</b>	Sprachanfänger
<b>Teilnehmerzahl:</b>	ab 8
<b>Ziele:</b>	Erwärmung, Kennenlernen Spracherwerb – Orientierungsvokabular

### SPIELBLAUF (1)

Die Übungsleitung stellt die Sprachkarten mit den Bewegungsrichtungen und Orientierungsvokabular in beiden Sprachen vor (links – rechts, vor – zurück, usw. je nach Leistungsniveau). Die Teilnehmer stehen im Kreis und wiederholen das Vokabular zusammen. Ein Spieler bekommt den Ball und beginnt: Er sagt das Wort in der Fremdsprache und die ganze Gruppe muss gleichzeitig in die Richtung hüpfen. Dann wird der Ball einem anderen Teilnehmer zugeworfen, der wiederum eine Ansage macht, usw. Das Spiel soll im Rhythmus, also in einem schnellen Tempo durchgeführt werden. Man kann leicht einen Wettbewerb daraus machen, indem derjenige, der einen Fehler macht, ausscheidet. Gespielt wird bis nur noch ein Teilnehmer übrigbleibt.

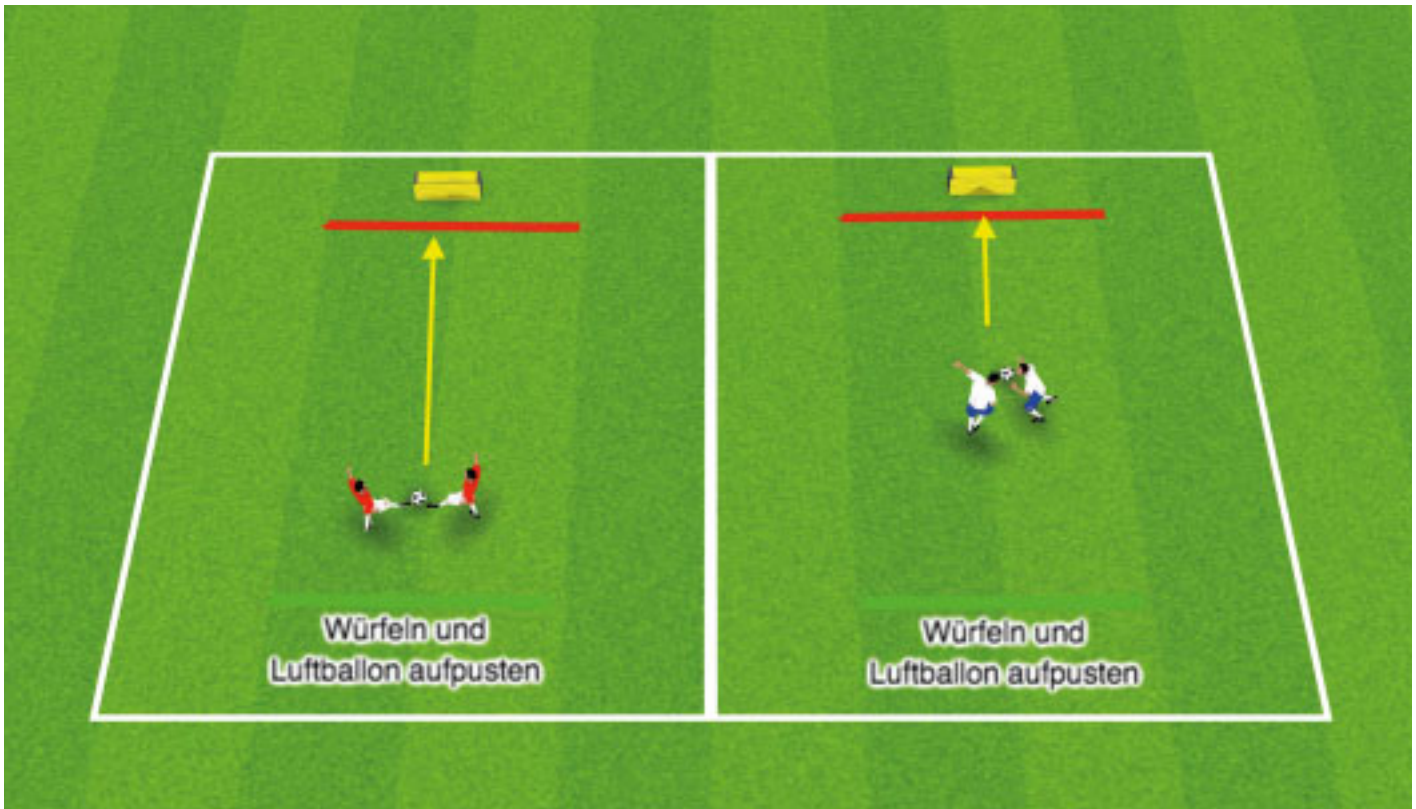
### VARIANTE – PARTNERÜBUNG (2)

Je zwei Teilnehmer bekommen einen Ball. Ein Spieler (rot) folgt dem anderen (weiß). Der vordere Spieler führt den Ball in einem abgesteckten Spielraum (zum Beispiel Strafraum), der Hintere gibt die Kommandos (rechts, links, vor, zurück). Der ballführende Spieler reagiert auf die Kommandos. Für ältere und erfahrene Teilnehmer können die vorderen Spieler auch die Augen verbunden bekommen. (2A)

Ein kompetitives Element kann eingebaut werden, indem ein mit Hütchen gesteckter Slalomparcours auf Zeit durch gedribbelt werden soll. (2B)

### KOMMENTAR

Der Schwierigkeitsgrad lässt sich leicht steigern, indem man die Bewegungsrichtungen und das Orientierungsvokabular anpasst (vor, zurück, links, rechts, hoch [hochspringen], runter [in die Knie gehen, Liegestütz, etc...], schnell, langsam, Stop! & Weiter!, schräg, Drehung).



<b>Ort:</b>	flexibel
<b>Dauer:</b>	5' – 10' pro Tandem
<b>Material:</b>	2 Würfel, Luftballons, Sprachkarten mit Körperteilen
<b>Zielgruppe:</b>	Sprachanfänger
<b>Teilnehmerzahl:</b>	ab 4
<b>Ziele:</b>	Geschicklichkeit, Spracherwerb, Abbau von Hemmungen

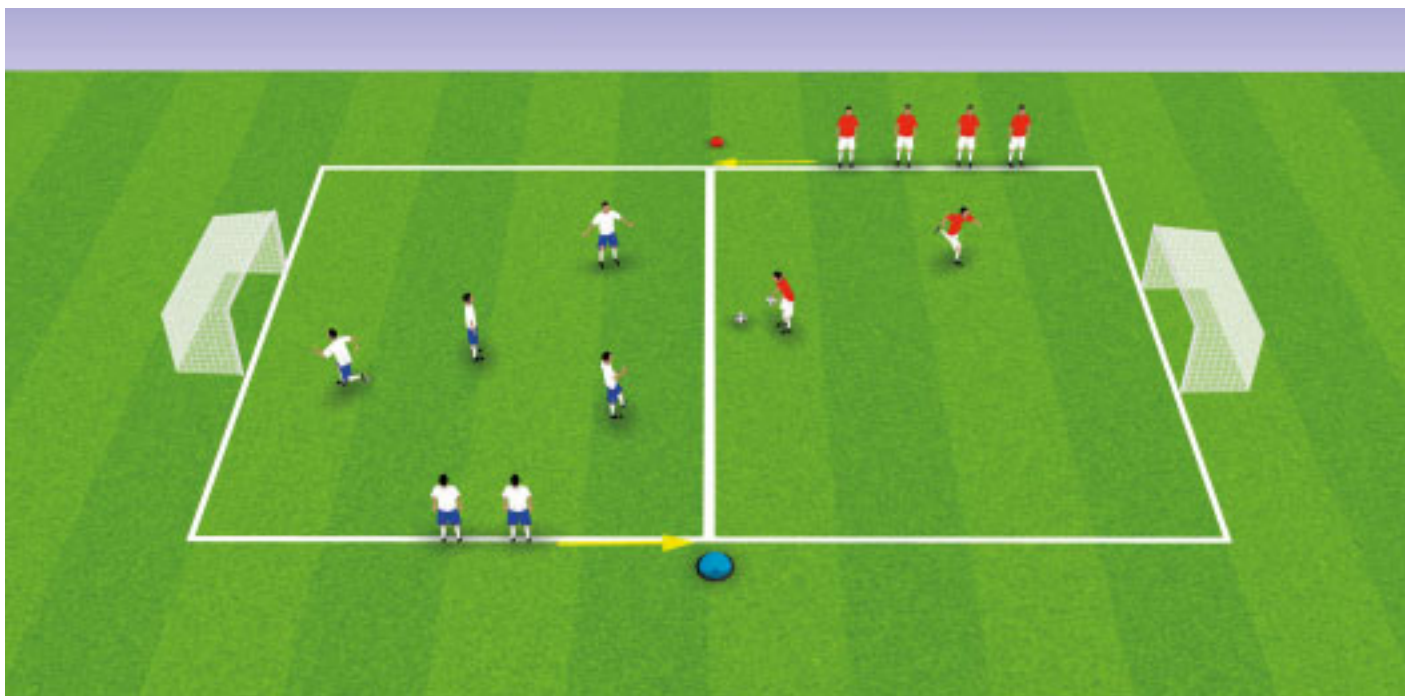
### SPIELABLAUF

Zu Beginn werden die Zahlen des Würfels (1 bis 6) wiederholt und gemeinsam laut ausgesprochen. Die Übungsleitung hat schon vorher 6 Körperteile ausgewählt, die den Seiten des Würfels zugeordnet werden (z. B. 1: Kopf, 2: Bauch, 3: Schulter, 4: Hand, 5: Rücken und 6: Fuß). Diese Körperteile werden auf den Sprachkarten gezeigt, vorgelesen, übersetzt und auch gemeinsam laut ausgesprochen. Das Ziel des Spiels ist es, Luftballons aufzupusten, und diese über eine gewisse Strecke zu transportieren ohne dass der Luftballon den Boden berührt. Der Ballon wird mit dem gewürfelten Körperteil transportiert. Das Spiel ist ein Partnerspiel, d. h. es spielen immer 2 Kinder zusammen (idealerweise binationale Tandems).

Und so funktioniert es: Die Zahlen werden mit den dazugehörigen Sprachkarten der Körperteile für alle gut ersichtlich ausgehängt. Die Spieler stehen vor der Startlinie und würfeln eine Zahl. Die Zahlen sind den Körperteilen zugeteilt wie oben im Beispiel beschrieben. Dann wird schnell ein Luftballon aufgepustet und zugeknötet. Im Beispiel hat rot die 6 gewürfelt. Die Spieler klemmen sich den Ballon also zwischen ihre Füße und transportieren ihn so schnell wie möglich hinter die Ziellinie. Wenn der Ballon auf dem Weg herunterfällt und den Boden berührt, heißt es zurück zum Start und neu beginnen. Nach einem erfolgreichen Transport rennen die Spieler zurück zum Start, würfeln erneut, erhalten somit ihr nächstes Transportkörperteil und so weiter. Wer nach 5min die meisten Ballons im Ziel hat gewinnt.

### VARIANTE

Die Körperteile können natürlich sinnvoll getauscht und ausgewechselt werden. Es können auch andere Bälle verwendet werden. Um weitere Zahlen einzuüben kann man das Spiel auch mit Würfeln mit mehreren Seitenanzahlen spielen. Dadurch werden auch mehr Vokabeln der Körperteile erlernt.



<b>Ort:</b>	Fußballfeld mit Toren
<b>Dauer:</b>	20' +
<b>Material:</b>	2 Würfel, Leibchen in Teamgröße
<b>Zielgruppe:</b>	Sprachanfänger
<b>Teilnehmerzahl:</b>	ab 12 (2 Gruppen a 6)
<b>Ziele:</b>	Erwärmung mit verschiedenen Sportspielen, Spracherwerb – Zahlen

### SPIELABLAUF

Zu Beginn werden die Zahlen des Würfels wiederholt und alle zählen gemeinsam. Dann wird das Spiel erklärt. Es gibt 2 Teams, die in verschiedenen Sportspielen antreten. Der Würfel entscheidet erstens, wie viele Spieler pro Spiel für ein Team mitspielen und zweitens, welches Spiel gespielt wird (siehe Kommentar). Die Gruppe wird in zwei gleichstarke Teams aufgeteilt und stellt sich in Reihe in ihrer Hälfte auf der Seitenlinie an der Mittellinie auf. Jedes Team bekommt einen Würfel und würfelt zunächst einmal, wie viele Mitspieler in dieser Runde dabei sind (Im Beispiel hat weiß eine 4 gewürfelt und rot eine 2, also spielen die nächsten 4 weißen Spieler in der Reihe gegen die nächsten 2 roten). Die Spieler, die noch draußen in der Reihe stehen, rutschen nach vorne zur Mittellinie auf. Dann wird das Spiel gewürfelt und rot bekommt den Ball, denn das Team mit weniger Akteuren bekommt stets den Ball. Bei gleicher Anzahl bekommt ihn das Team, das zurückliegt. Eine Runde dauert 2 min oder bis ein Team ein Tor erzielt. Nach einer Runde gehen die Spieler vom Feld und stellen sich wieder hinten an. Dann sind die nächsten Spieler dran. Es würfelt immer, wer ganz vorne steht. Die einzelnen Runden werden zu einem Gesamtergebnis addiert. Das Spiel ist nach einer bestimmten Zeit, nach einer vorher angesagten Anzahl von Runden oder bei einem Zielergebnis zu Ende.

### VARIANTE

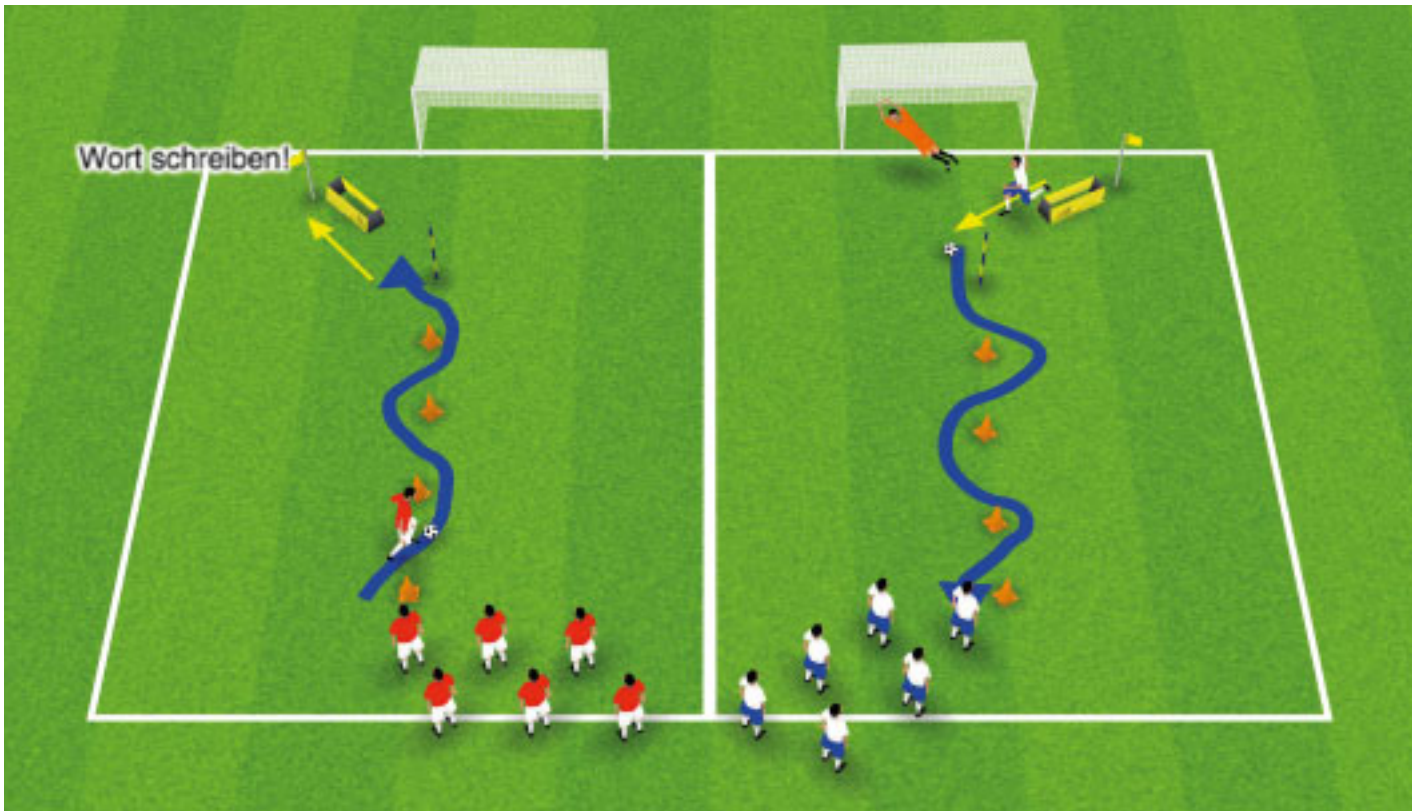
Um weitere Zahlen einzuüben kann man das Spiel auch mit Würfeln mit mehreren Seitenanzahlen spielen.

### KOMMENTAR

Bei der Entscheidung welches Spiel gespielt wird, kann man die Seiten des Würfels beliebig besetzen:

Würfelziffer	1	2	3	4	5	6
Bsp. Sportspiele	normaler Fußball	Handball – Tore mit dem Kopf	Sitzfußball	Huckepack-Fußball		Ballkontakte
	1	2	3	4	5	6
Mehrzweckhalle	Fußball	Fußball	Handball	Handball	Basketball	Hockey
Fußballaffin	Fußball	Fußball	Fußball	Basketball	Wunsch Gruppe 1	Wunsch Gruppe 2





<b>Ort:</b>	flexibel
<b>Dauer:</b>	25'
<b>Material:</b>	Ein Ball, ein Stift und eine Flip-Chart/Tafel pro Mannschaft
<b>Zielgruppe:</b>	fortgeschrittene Sprachlerner
<b>Teilnehmerzahl:</b>	ab 10 + 2 Übungsleiter
<b>Ziele:</b>	Technik (Dribbling), Spracherwerb

### SPIELBLAUF

Es werden 2 Teams gebildet, die sich in Reihe aufstellen. Die Übungsleitung teilt das Spielfeld in 2 Seiten mit einem Slalom-Parcours zum Hindurchdribbeln und einer Flip-Chart am Ende der Strecke. Das Flip-Chart sollte von der gegnerischen Mannschaft nicht zu sehen sein. Ziel des Spiels ist es, in möglichst kurzer Zeit mit dem Staffelstab (Stift) durch den Parcours zur Flip-Chart dribbeln und dann für jeden Buchstaben des Alphabets ein Wort aus dem Fußballvokabular aufzuschreiben. Ein Spieler pro Mannschaft steht an der Startlinie. Auf Kommando geht es los. Die Spieler dribbeln zum Flip-Chart und schreiben ein Wort mit Anfangsbuchstabe A zum Thema Fußball auf und laufen so schnell wie möglich zurück. Der Staffelstab wird übergeben, der Nächste dribbelt zum Flipchart um ein Wort mit dem Anfangsbuchstaben B aufzuschreiben und so weiter bis zum Buchstaben Z. Es gibt 5 Punkte für das Team, das zuerst fertig wird und jeweils 1 Punkt pro richtig geschriebenes Wort.

### VARIANTE

#### Sportliche Variante:

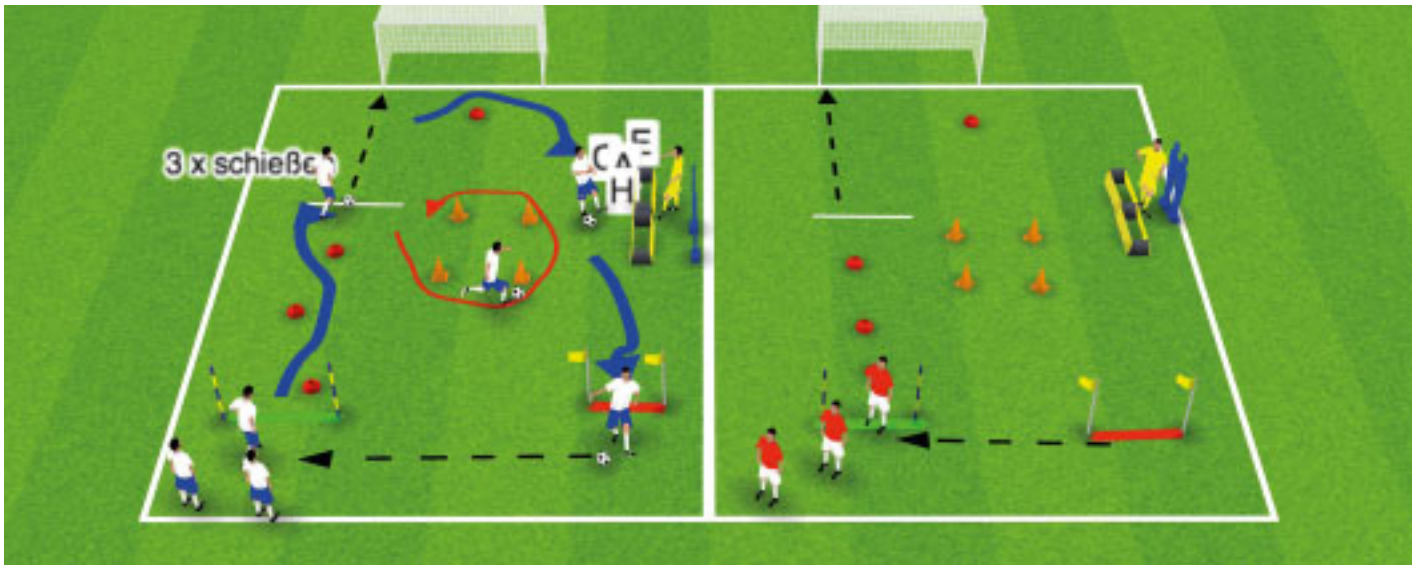
nach dem Dribbling kann auch ein Torschuss oder eine 1 zu 1 Situation mit Torwart trainiert werden. Bei Treffer darf man 2 Wörter schreiben.

#### Sprachvariationen:

1. Zum Einstieg oder bei Sprachanfängern kann man das Alphabet auch durcheinander schreiben lassen, also ohne die Reihenfolge zu beachten.
2. Die Teams müssen falsch geschriebene Wörter direkt verbessern. Die Übungsleitung entscheidet über Richtigkeit der Wörter. Wenn ein Wort falsch geschrieben ist, muss der nächste in der Reihe ein neues Wort mit demselben Anfangsbuchstaben finden. Das Team, das zuerst ein richtiges Wort mit Z geschrieben hat und sich an der Startlinie aufstellt, gewinnt.

### KOMMENTAR

Man kann ‚schwierige‘ Buchstaben überspringen (Q, X, Y, ...). Es bietet sich an eine Liste mit Fußballvokabular vorher zu behandeln (siehe AB Fußball ABC). Das Spiel eignet sich ebenso dafür andere Wortfelder, Wortarten (Nomen, Adjektive, Verben), Reime usw. zu festigen



<b>Ort:</b>	drinnen / draußen
<b>Dauer:</b>	15' – 20'
<b>Material:</b>	Ein Ball pro Gruppe, Sprachkarten mit Fußballvokabular (Wörter der Memorykarten), Sprachkarten Körperteile
<b>Zielgruppe:</b>	Sprachlerner mit Vorkenntnissen
<b>Teilnehmerzahl:</b>	ab 2, bei großen Gruppen 2 Übungsleiter
<b>Ziele:</b>	Dribbling, Laufübung/Spracherwerb – Vokabular spezielles Wortfeld

### KURZANLEITUNG SPIEL GALGENMÄNNCHEN

Der Spielleiter überlegt sich ein längeres Wort und markiert alle Buchstaben durch Striche als Platzhalter hintereinander am Flip Chart. Der ratende Spieler nennt in jeder Runde Buchstaben des Alphabets. Der Spielleiter schreibt die richtig geratenen Buchstaben an die Stelle des Lösungswortes. So ergibt sich nach und nach das gesuchte Wort. Kommt ein genannter Buchstabe nicht vor oder wenn der Spieler das falsche Wort rät, dann beginnt der Spielleiter damit, ein Galgenmännchen zu zeichnen. Es sind verschiedene Ratestufen möglich, so dass der Rätsellöser je nach Schwierigkeitsgrad 10 bis 19 Fehlversuche hat. (siehe Beispielzeichnung)

Galgenaufbau	5
Kopf	1
Körper	1
Beine	2
Arme	2
Füße	2
Hände	2
Mund	1
Nase	1
Augen	2
	19

### SPIELABLAUF

Das Spiel ist ein Staffelspiel im Wettbewerb mit zwei Gruppen. Ziel ist es zusammen als Gruppe eine Anzahl von Wörtern zu erraten. Um raten zu dürfen, muss man ein Slalomparcours durchdribbeln und dann den Pfosten treffen. Zunächst wird das Galgenmännchen einmal gemeinsam aufgemalt und die Körperteile werden genannt und laut von der ganzen Gruppe gesprochen. An dieser Stelle müssen auch Regeln und Schwierigkeitsgrad geklärt werden. Dann geht es los: Man nimmt einen Stapel Memorykarten mit langen Wörtern. Die beiden Teams stellen sich auf und durchlaufen den Parcours. An der ersten Station hat jeder 3 Schüsse auf den Pfosten. Für jeden Misserfolg muss man eine Strafrunde laufen. Pro Treffer darf an der nächsten Station ein Buchstabe geraten werden. Wenn der Buchstabe nicht dabei ist, wird Strich für Strich das Galgenmännchen gezeichnet. Bei Erfolg schreibt der Spielleiter den Buchstaben an die richtige Stelle ins Lösungswort. Direkt im Anschluss darf man auch einen Tipp für das Lösungswort abgeben. Dann schnell weiter durch das Ziel dribbeln und zurück zum Start passen und der Nächste im Team ist an der Reihe. Gespielt wird nach Zeit. Die Gruppe, die den Wörterstapel als erstes gelöst hat oder mehr Begriffe erraten hat wenn die Zeit um ist, gewinnt.

### VARIANTE

- Der Ball kann während der Strafrunden als höhere Schwierigkeitsstufe mitgeführt werden.
- Verschiedene Laufstile für die Strafrunden (rückwärts, einbeinig, im Vierfüßlergang, Krebsgang)
- Anstatt Strafrunden können auch Liegestütze, Kniebeugen oder Ähnliches gemacht werden.



<b>Ort:</b>	
<b>Dauer:</b>	15'
<b>Material:</b>	Ein Ball je zwei Teilnehmer, Hütchen, Sprachkarten mit Körperteilen, Zahlen, Memorykarten
<b>Zielgruppe:</b>	Sprachanfänger
<b>Teilnehmerzahl:</b>	ab 8
<b>Ziele:</b>	Erwärmung, Spracherwerb Körperteile, Zahlen, ...

### SPIELABLAUF

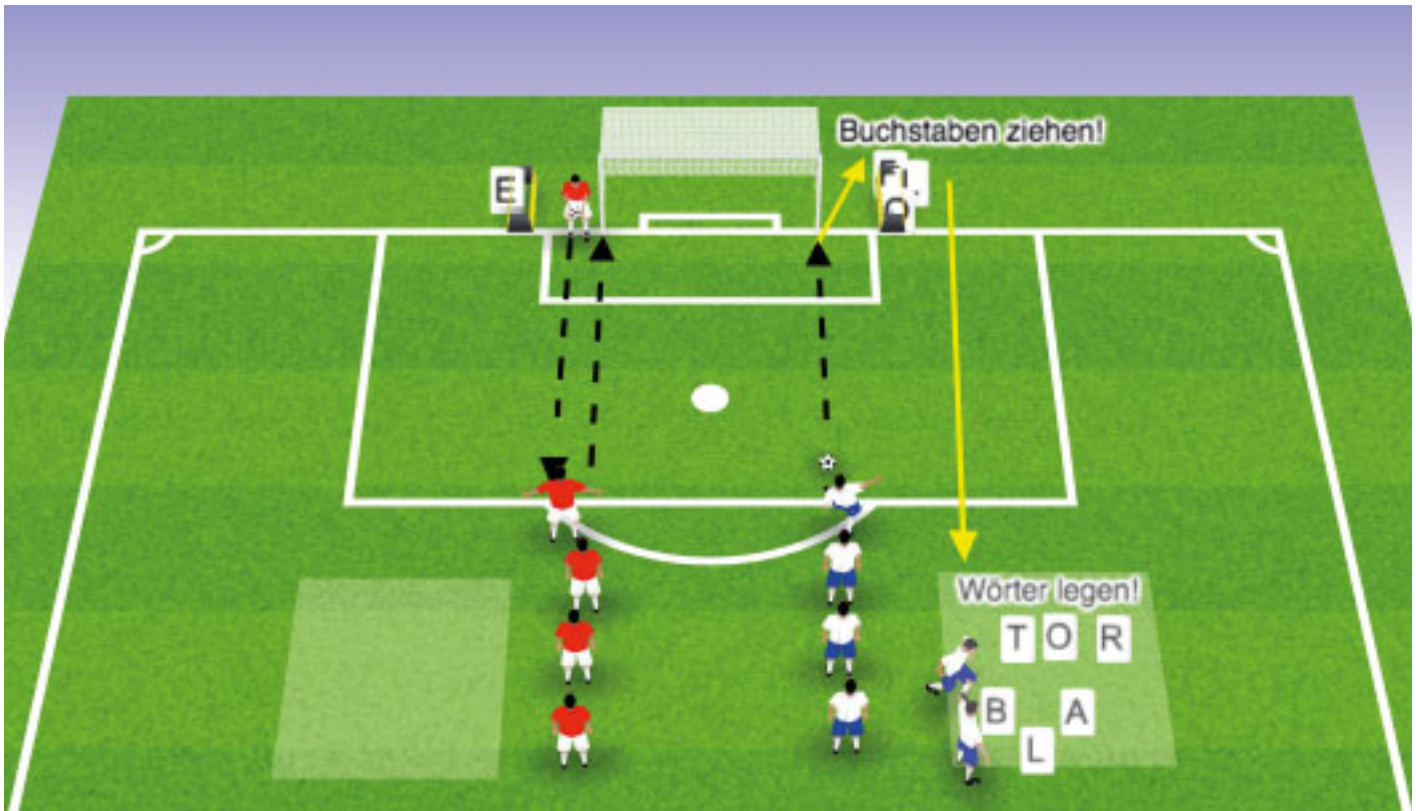
Die Übungsleitung nimmt die Sprachkarten der Körperteile und liest diese laut vor. Die ganze Gruppe spricht die Wörter laut nach. Alle Spieler laufen (oder dribbeln) in einem Kreis umher. Ein Teilnehmer bleibt mit einem Ball in der Mitte und gibt die Anweisungen (z. B. „Hand auf den Bauch“). Auf dem Kreis stehen ein Hütchen weniger als es Spieler gibt. Die Spieler laufen nun (mit oder ohne Ball am Fuß) im Kreis umher und folgen den Anweisungen, d. h. die Spieler legen ihre Hände auf ihre Bäuche. Nach einer, zwei oder drei Anweisungen\* wirft der Spieler den Ball in die Luft. Alle Mitspieler dürfen starten, sobald der Ball die Hand des Teilnehmers in der Mitte verlässt. Ziel ist es jetzt, so schnell wie möglich einmal um die Fahne zu laufen und sich dann ein neues Hütchen zu suchen. Die Person die nicht an einem Hütchen steht, ist als nächstes dran und gibt eine bis 3 neue Anweisungen.

### VARIANTE

- Das Spiel kann auch mit Partner gespielt werden. Dazu bindet ein Partner sein Bein an ein Bein des Partners und die Spieler laufen als 3-beiniges Paar gemeinsam.
- Weitere Anweisung für die Sprachkarten der Zahlen: „Ein Finger, zwei Finger, drei Finger in die Luft.“ und ab den Zahlen 10, 11 „Elf mal in die Luft boxen“.
- Eine weitere Variante wäre die Benennung der Kleidungsstücke (bei Fußballkleidung bereits durch Memorykarten vorhanden)

### KOMMENTAR

\*Der Spieler in der Mitte hat die Wahl zwischen einer bis zu 3 Anweisungen. Das bringt eine wichtige Überraschungskomponente.



<b>Ort:</b>	flexibel
<b>Dauer:</b>	10' – 20'
<b>Material:</b>	Ein Ball und ein Beutel mit „Scrabble-Karten“ (Buchstaben mit Buchstabenwert) pro Gruppe
<b>Zielgruppe:</b>	Sprachanfänger
<b>Teilnehmerzahl:</b>	8 – 22
<b>Ziele:</b>	Zielschießen, Passen, Spracherwerb

#### SPIELBLAUF

Die Teilnehmer bilden 2 Gruppen und stellen sich in Reihe auf. Je nach Alter und Leistungsniveau in 5 bis 16 Meter Entfernung vom Tor. Das Ziel ist es mit einem gezielten Schuss den Pfosten zu treffen. Nach dem Schuss holen die Spieler den Ball und passen ihn zurück für den nächsten in der Reihe. Bei einem Treffer darf man sich einen Buchstaben aus dem Beutel neben dem Tor mitnehmen. Mit den erzielten Buchstaben werden neben der Startlinie Wörter in der Zielsprache gelegt. Jedes Wort darf nur einmal gelegt werden. Nach einer vorgegebenen Zeit (5' – 10') werden die Ergebnisse laut vorgelesen, falsch geschriebene Worte korrigiert und die Punkte ausgewertet. Die Buchstabenwerte ergeben die Punkte. Es gibt extra Punkte für richtig geschriebene Worte. Die Gruppe mit den meisten Punkten gewinnt.

#### VARIANTE

Für die Aufgabe des Worterstellens können auch Vorgaben gemacht werden: Zum Beispiel dürfen nur Wörter mit bestimmter oder wachsender Buchstabenanzahl gelegt werden. Erst 3 (Tor), dann 4 (Ball), dann 5 (Karte), 6 (Trikot), usw. Oder es wird eine Art Kreuzworträtsel (wie bei „Scrabble“) gelegt. Man kann auch das Ziel „Latte schießen“ oder Pfosten und Latte mit einem Wurf zu treffen ausgeben. Wenn ausreichend Platz ist, kann man die Sprachkarten mit den Buchstaben nebeneinander aufstellen und gezielt Buchstaben schießen.

#### KOMMENTAR

Für Sprachanfänger bietet es sich an, den Teilnehmern zur Wörtersuche mit einem Wörterbuch oder für spezielle Wortfelder vorbereitete Wörterlisten zu geben. Analog zur Bestückung der „Scrabble“ Buchstabenbeutel sollten Vokale und häufig vorkommende Buchstaben B, N, R, S mehrfach vorhanden sein.



<b>Ort:</b>	
<b>Dauer:</b>	
<b>Material:</b>	
<b>Zielgruppe:</b>	
<b>Teilnehmerzahl:</b>	
<b>Ziele:</b>	Kennenlernen, Warm-Up, Wortschatz

#### SPIELBLAUF

Die SpielerInnen bewegen sich frei im Raum und werfen sich einen Ball zu. Bei jedem Wurf ruft der Werfer ein Wort, der Fänger wiederholt das Wort und wirft den Ball weiter, indem er ein neues Wort nennt, das ihm gerade spontan einfällt usw.

#### VARIANTE

Vorbereitend oder anschließend bietet es sich an, im Kreis eine Assoziationskette zu bilden: Einer sagt das erste Wort z.B. Frühling und reihum nennt jeder, ohne lange zu überlegen, ein neues spontan assoziiertes Wort – das erste, das ihm zu dem zuvor genannten Begriff einfällt. So entsteht eine Assoziationskette.

Möglich ist es, diese Assoziationskette dann rückwärts zu rekonstruieren, indem der Letzte im Kreis beginnt mit den Worten: Ich habe ... gesagt, weil du ... gesagt hast usw.



<b>Ort:</b>	
<b>Dauer:</b>	
<b>Material:</b>	
<b>Zielgruppe:</b>	
<b>Teilnehmerzahl:</b>	
<b>Ziele:</b>	Kennenlernen, Warm-Up, W-Frage

### SPIELBLAUF

Ein Spiel zum Aufwärmen und Kennenlernen. Die Teilnehmer ordnen sich nach bestimmten Gesichtspunkten:

- nach der Körpergröße, • Schuhgröße, • Geburtsdatum, • Geburtsmonat, • Augenfarbe/ Haarfarbe, • Lieblingsverein, • usw.

### VARIANTE

Die Teilnehmer bekommen ein Arbeitsblatt, auf dem z.B. die Monate des Jahres notiert, sowie Redemittel, um Fragen zu stellen und darauf zu antworten (z.B. nach dem Geburtstag der Mitspieler).

- Wann/ In welchem Monat hast du Geburtstag?
- Wann/ In welchem Monat bist du geboren?
- Ich habe im ... Geburtstag.
- Ich bin im ... geboren.

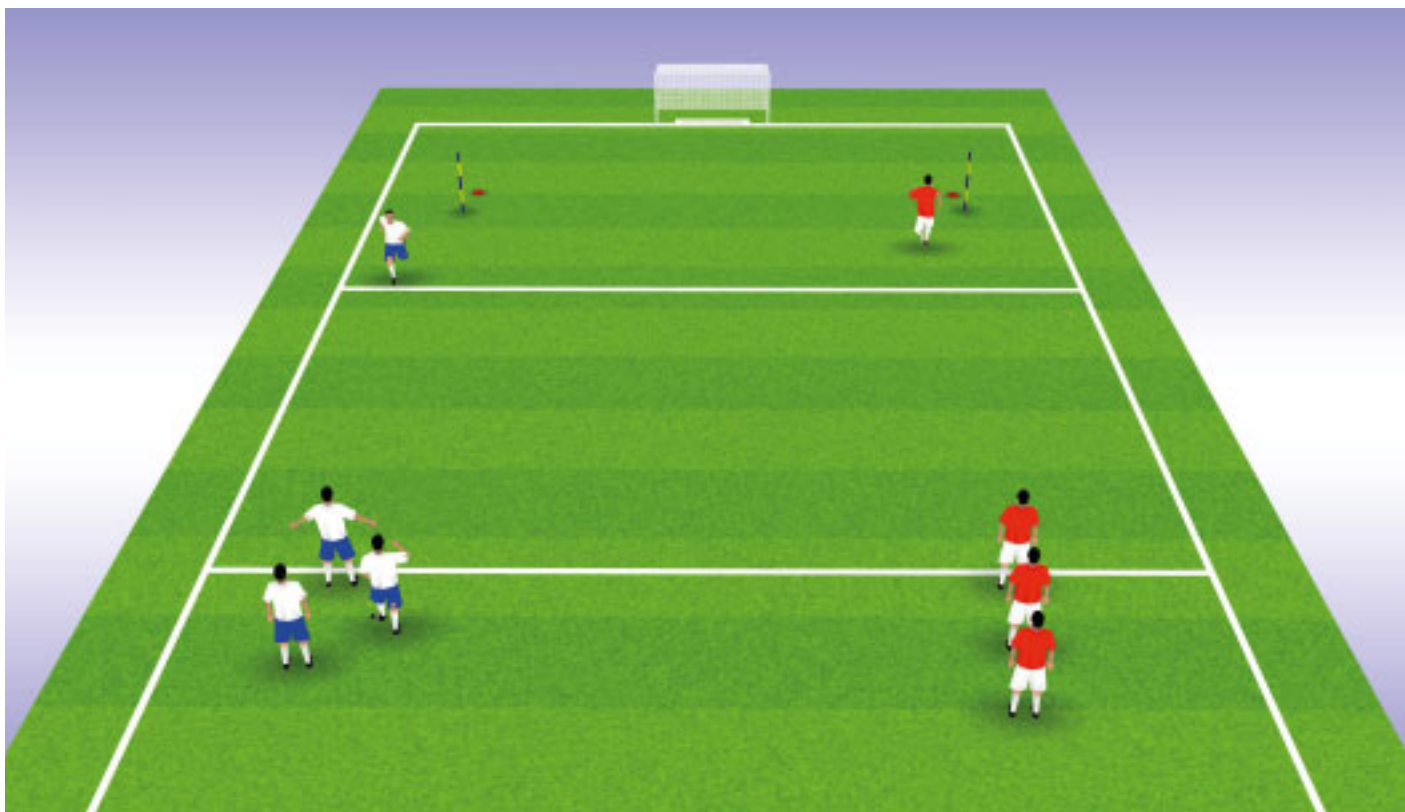
Sie fragen einander nach den Geburtsdaten und reihen sich ihrem Geburtsmonat entsprechend nebeneinander auf.

Danach stellen sie sich im Kreis auf (Jahreskreis) und kicken sich einen Ball zu. Bevor sie kicken, sagen sie ihren Namen und den Monat, in dem sie Geburtstag haben.

- Ich heiße ... und habe im ... Geburtstag.

### KOMMENTAR

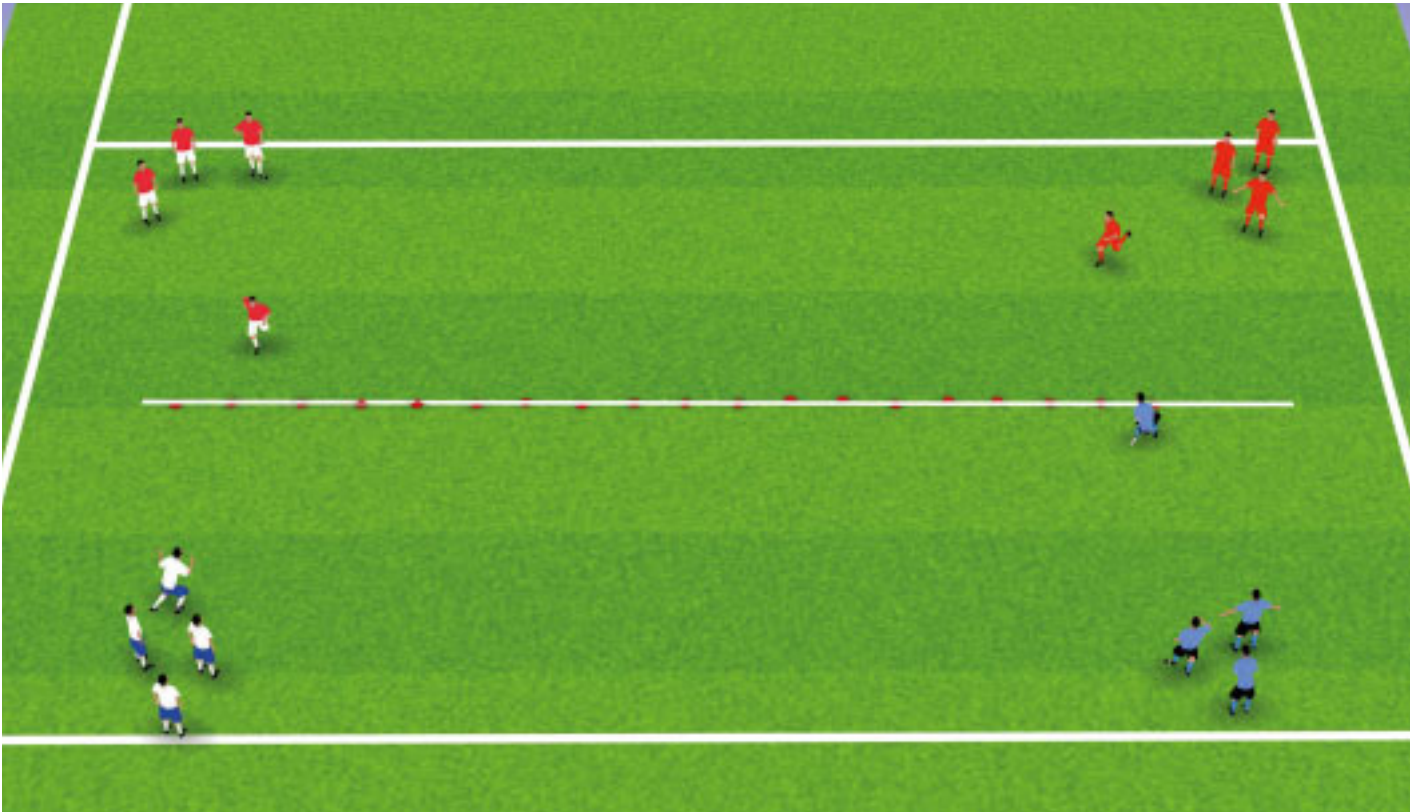
Besonders geeignet als Anfangsspiel zum Kennenlernen der Teilnehmer, es kann sowohl in der Gruppe als auch als Wettkampf gespielt werden. Für eine Wettkampfsituation werden zwei Teams gebildet. Das Team, das zuerst fertig wird, bekommt den Punkt.



<b>Ort:</b>	drinnen / draußen
<b>Dauer:</b>	
<b>Material:</b>	Zielpunktmarkierung, Wortkärtchen, Arbeitsblatt, 1 Stift pro Team
<b>Zielgruppe:</b>	
<b>Teilnehmerzahl:</b>	ab 8 Teilnehmer
<b>Ziele:</b>	Wortschatz bestimmter Themengebiete

#### SPIELBLAUF

Je nach Anzahl der Teilnehmer werden Gruppen gebildet (pro Gruppe min. vier Teilnehmer). Der erste Spieler läuft zu einem 15–20 Meter entfernten Zielpunkt (markiert), an dem sich Wortkärtchen befinden. Er deckt eine Karte auf und läuft mit ihr zum Startpunkt zurück. Die Gruppe soll nun das Wort einem Bild zuordnen, das sich auf einem am Startpunkt befindlichen Arbeitsblatt befindet. Wurde das passende Bild gefunden und das dazugehörige Wort notiert, läuft der nächste Teilnehmer los. Das Spiel ist beendet, wenn eine Gruppe alle eingesammelten Wörter den Bildern zugeordnet hat.



<b>Ort:</b>	
<b>Dauer:</b>	
<b>Material:</b>	Wortkarten, Stifte + Papier
<b>Zielgruppe:</b>	
<b>Teilnehmerzahl:</b>	min. 12
<b>Ziele:</b>	Wortschatz, Kompositabildung, Syntax

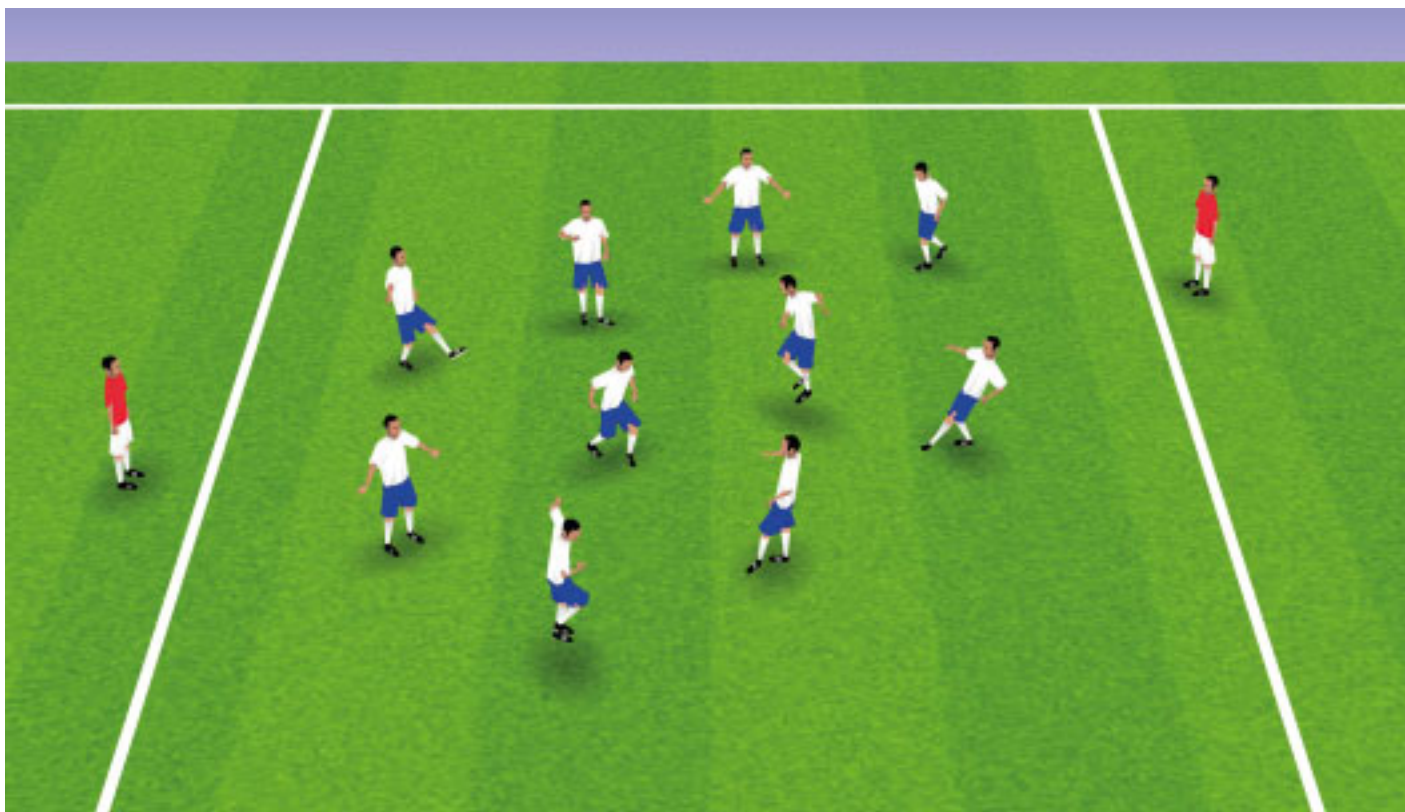
#### SPIELBLAUF

Vier Gruppen stellen sich in den vier Ecken des Raumes/Platzes/Feldes auf. Auf der Mittellinie liegen aneinandergereiht und verdeckt 40 Kärtchen mit normalen und Fußball-Worten (10 pro Gruppe), die auf der Vorderseite farblich markiert sind (rot, blau, grün, gelb), damit sie den Gruppen zugeordnet werden können. Aus jeder Gruppe läuft jeweils ein Teilnehmer zur Mittellinie, deckt ein Kärtchen auf und nimmt es mit, wenn es die farbliche Markierung der eigenen Gruppe aufweist. Wenn alle 10 Kärtchen eingesammelt wurden, sollen 5 Komposita gebildet und aufgeschrieben werden. Sobald eine Gruppe fertig ist, ist das Spiel beendet.

#### VARIANTE

Es können auch andere Wortverbindungen hergestellt werden, z.B. Nomen-Verb Verbindungen wie Fahrrad fahren, Fußball spielen, ins Kino gehen. Für fortgeschrittene Lerner könnte man den Schwierigkeitsgrad erhöhen, indem sie ganze Sätze mit den eingesammelten Wortkärtchen bilden.



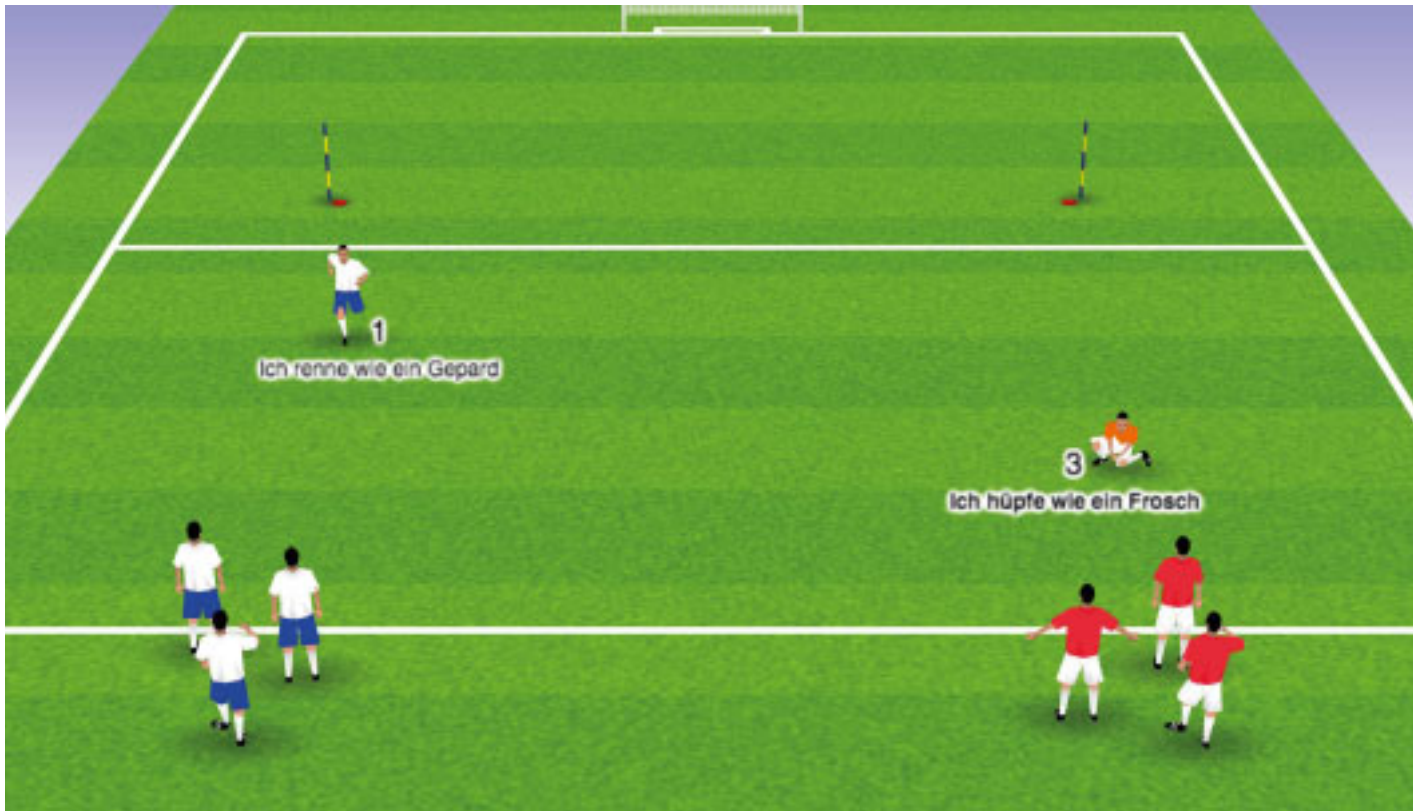


<b>Ort:</b>	
<b>Dauer:</b>	
<b>Material:</b>	Wortliste
<b>Zielgruppe:</b>	
<b>Teilnehmerzahl:</b>	
<b>Ziele:</b>	Wortschatz Nomen, Verben, Gegensätze

#### SPIELABLAUF

Es werden Zweierteams gebildet (evtl. Spiel zur Paarbildung).

Ein Team geht mit der Wortliste vor die Tür, die anderen Teams bekommen jeweils ein Wortkärtchen, auf dem ein Begriff von der Wortliste notiert ist. Jedes Team überlegt sich eine Geste zu ihrem Begriff und merkt sich diese. Die Teams mischen sich und verteilen sich im Raum. Das Zweierteam, welches draußen gewartet hat, kommt herein und versucht nun, wie bei einem Memory-Spiel herauszufinden, welche Personen zusammen ein Team bilden. Am Ende versuchen sie noch, den dargestellten Gesten einen Namen zu geben (Wortliste).



<b>Ort:</b>	
<b>Dauer:</b>	
<b>Material:</b>	Große Schaumstoffwürfel, Liste der Verben
<b>Zielgruppe:</b>	
<b>Teilnehmerzahl:</b>	ab 8
<b>Ziele:</b>	Wortschatz Tiernamen, Verben der Fortbewegung, Konjugation, Position des Verbs im Satz.

### SPIELABLAUF

Regeln wie bei Staffellauf – die Teilnehmer würfeln und je nach Augenzahl des Würfels setzen sie sich in Richtung Zielpunkt in Bewegung. Bevor ein Teilnehmer losläuft, ruft er einen vorgegebenen Satz, der sich an der vorher gewürfelten Augenzahl orientiert. Wenn er z.B. eine 1 würfelt ruft er: Ich renne wie ein Gepard, bei einer 2: Ich gehe wie ein Krebs, usw. Wer die meisten Striche sammelt, hat gewonnen.

### KOMMENTAR

Die Augenzahlen des Würfels:

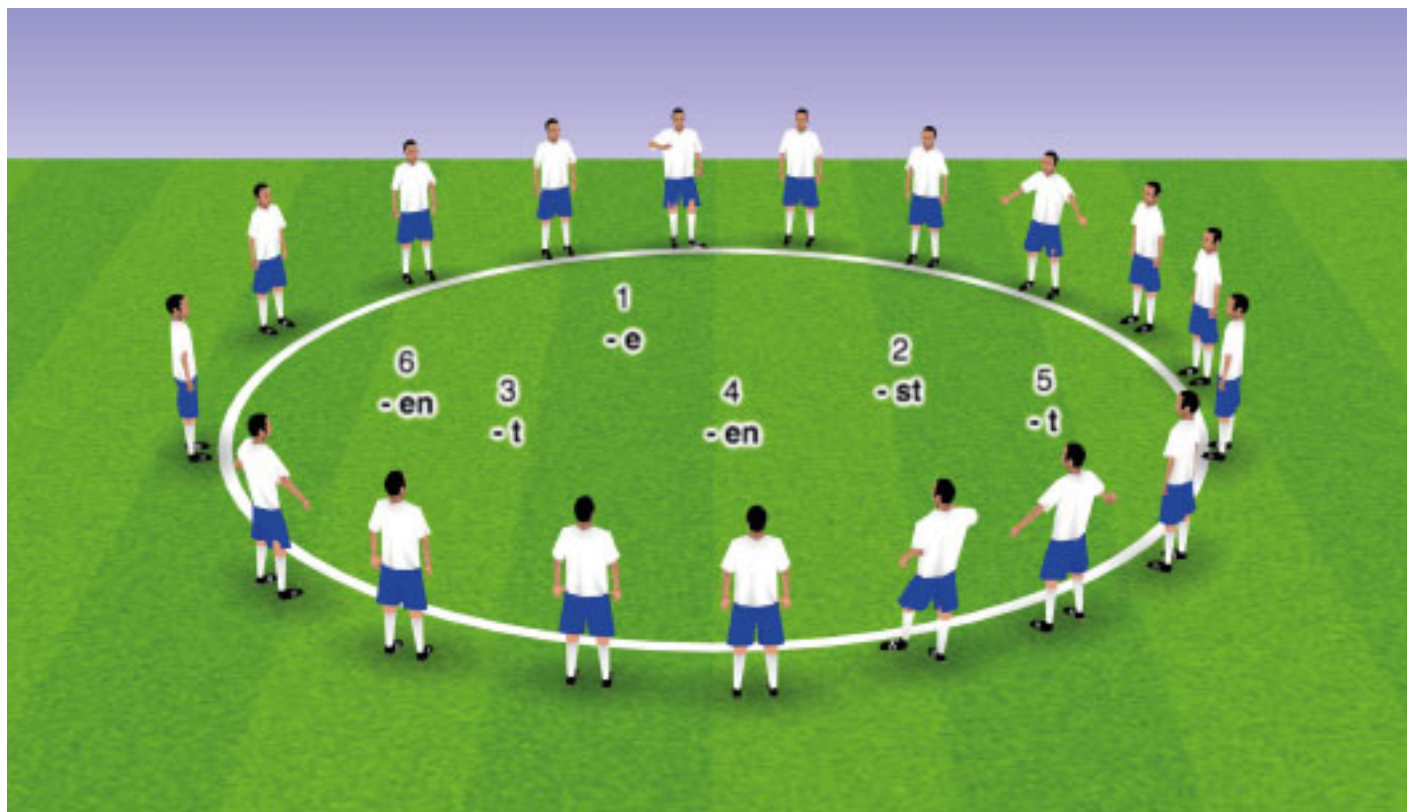
- 1 – rennen wie ein Gepard
- 2 – gehen wie ein Krebs
- 3 – hüpfen wie ein Frosch,
- 4 – schleichen wie eine Ktze
- 5 – krabbeln wie ein Käfer
- 6 – rollen wie ein Igel



<b>Ort:</b>	
<b>Dauer:</b>	
<b>Material:</b>	
<b>Zielgruppe:</b>	
<b>Teilnehmerzahl:</b>	
<b>Ziele:</b>	Zahlen, Singular – Plural

#### SPIELBLAUF

Zwei Mannschaften stehen in Reihen nebeneinander. Vor jeder Mannschaft steht hinter einer etwa 5m entfernten Linie ein Mitspieler, der Kapitän. Dieser hat einen Ball und wirft ihn bei Spielbeginn der ersten Person in der Reihe zu. Diese wirft den Ball zurück, nennt dabei ein Zahlwort und ein Nomen (z.B. Ein Ball ) und setzt sich dann hin. Der Spieler wirft den Ball der zweiten Person in der Reihe zu, diese wirft ihn zurück, ruft dabei Zwei Bälle und setzt sich auch hin. Alle weiteren Personen in der Reihe setzen den Ablauf fort, in dem sie die Zahl ihrer Position in der Reihe nennen sowie den Plural des Nomens und sich dann hinsetzen. Die letzte Person in der Reihe rennt nach vorne und löst den Kapitän ab, der sich dann auf den ersten Platz in der Reihe stellt. Alle anderen stehen auch wieder auf und eine neue Runde beginnt mit einem neuen Nomen.



<b>Ort:</b>	
<b>Dauer:</b>	
<b>Material:</b>	großer Schaumstoffwürfel, Worttafeln mit Verben im Infinitiv
<b>Zielgruppe:</b>	
<b>Teilnehmerzahl:</b>	
<b>Ziele:</b>	Konjugation regelmäßiger Verben

### SPIELABLAUF

Die Gruppe steht im Kreis. Der Spielleiter wirft einer Person im Kreis den Würfel zu. Diese konjugiert je nach Augenzahl des Würfels ein vom Spielleiter hochgehaltenes Verb und wirft oder rollt dann einem anderen Mitspieler den Würfel zu usw.

### VARIANTE

Wenn das Wort nicht richtig konjugiert wurde, rennt der Spieler einmal um den Kreis und konjugiert es dann nochmal richtig.

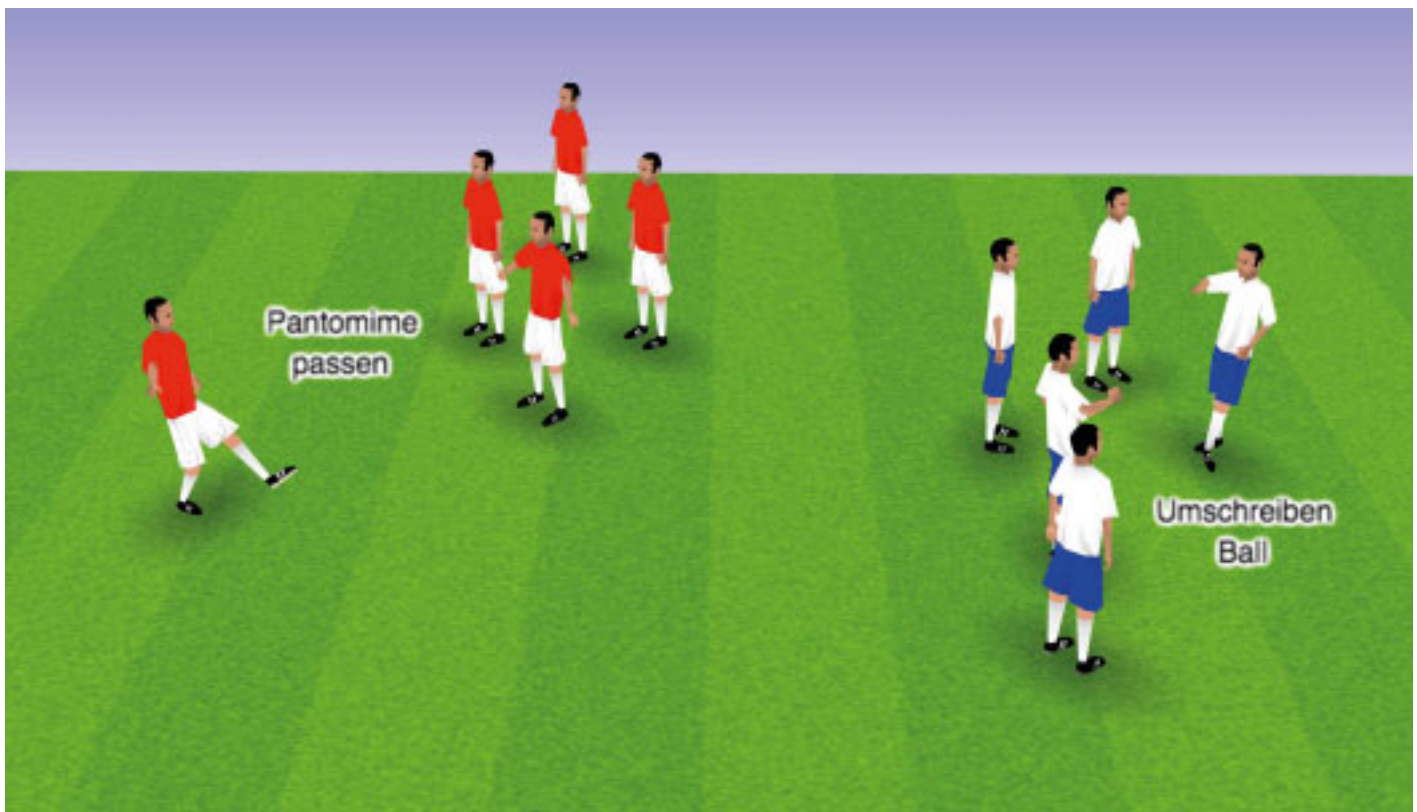
### KOMMENTAR

Je nach Wissensstand der Gruppe ist eventuell sinnvoll, zu Beginn des Spiels eine kleine spielerische Einführung/Wiederholung der Konjugationsregeln zu machen oder die Endungen auf Schautafeln bereitzuhalten:

ich -e, du -st, er/sie -t, wir -en, ihr -t, sie -en

Die Augenzahlen des Würfels stehen für die Personalpronomen:

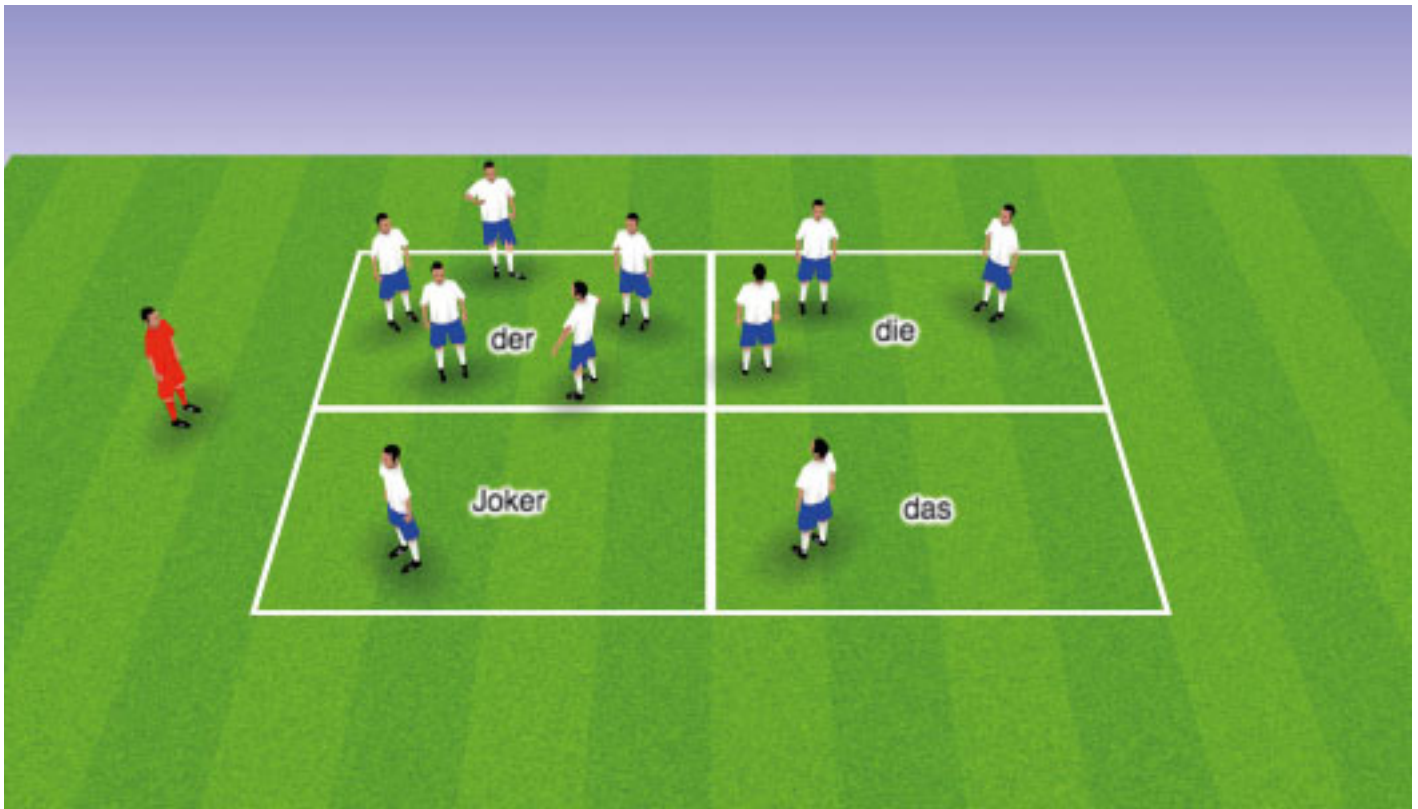
1 ich, 2 du, 3 er/sie, 4 wir, 5 ihr, 6 sie



<b>Ort:</b>	
<b>Dauer:</b>	
<b>Material:</b>	Begriffkärtchen
<b>Zielgruppe:</b>	Anfänger + Fortgeschrittene
<b>Teilnehmerzahl:</b>	
<b>Ziele:</b>	Wortschatz

#### SPIELBLAUF

Ein zuvor eingeübter Wortschatz wird abgefragt, indem die jeweiligen Begriffe umschrieben, gezeichnet oder pantomimisch dargestellt werden. Die Begriffkärtchen sind mit einem Symbol versehen, welches die Darstellungsart vorgibt: Mund = umschreiben, Stift = zeichnen, Hand = darstellen. Die Umschreibung eines Begriffs darf das gesuchte Wort nicht enthalten. Wenn das Sprachniveau der Lerngruppe sehr niedrig ist, können die Begriffe auch von einer Lehrperson umschrieben werden. Dieses Spiel kann sowohl als Gruppenspiel wie auch als Wettkampf durchgeführt werden.



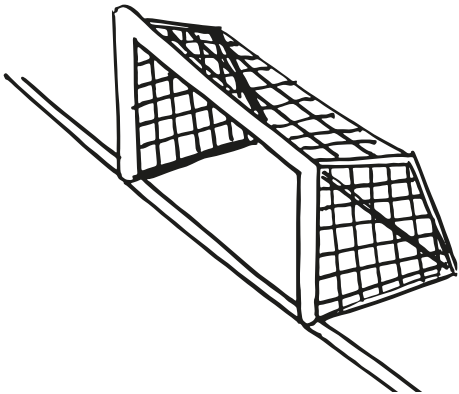
<b>Ort:</b>	
<b>Dauer:</b>	
<b>Material:</b>	
<b>Zielgruppe:</b>	
<b>Teilnehmerzahl:</b>	
<b>Ziele:</b>	

#### SPIELBLAUF

Für dieses Spiel werden drei markierte Artikel-Felder (ca. 2 x 2 Meter) benötigt, welche die Artikel der, die und das repräsentieren, sowie ein Joker-Feld. Der Spielleiter nennt einen – aus dem Wortschatz der Spieler bekannten – Begriff, jedoch ohne den dazugehörigen Artikel zu verraten. Die Spieler hüpfen von einem Feld zum Anderen und bleiben nach ein paar Sekunden auf dem Feld stehen, von dem sie glauben, das es den richtigen Artikel repräsentiert. Um den Spielern ein Zeitlimit zu setzen, ruft der Spielleiter die Formel „der, die oder das... letzte Chance ... verpasst!“, die Spieler müssen sich dann für ein Feld/einen Artikel entschieden haben. Wer richtig steht, bekommt einen Punkt. Jeder Spieler/jede Gruppe hat pro Spielrunde einmal die Möglichkeit, bei Unentschlossenheit erstmal das Jokerfeld zu wählen und sich dann für ein Artikelfeld zu entscheiden.

#### VARIANTE

Dieses Spiel lässt sich auch hervorragend ins Aufwärmtraining integrieren oder mit einer einfachen sportlichen Übung kombinieren.



①



②



③



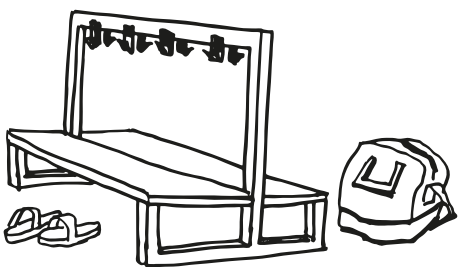
④



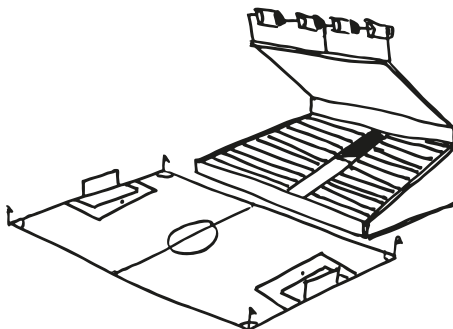
⑤



⑥



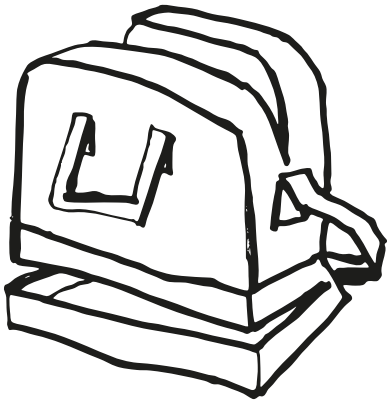
⑦



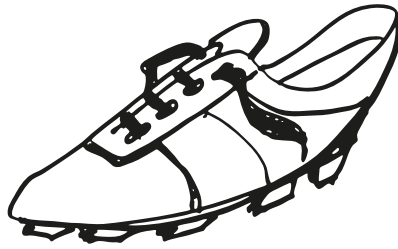
⑧



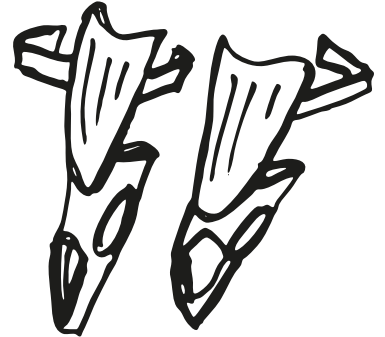
⑨



①



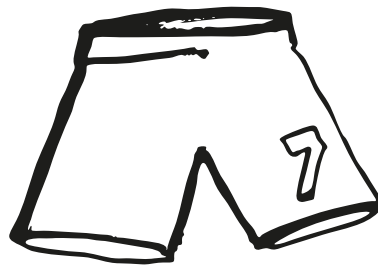
②



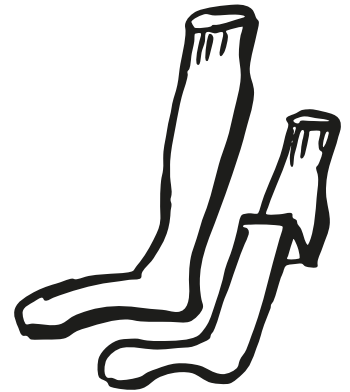
③



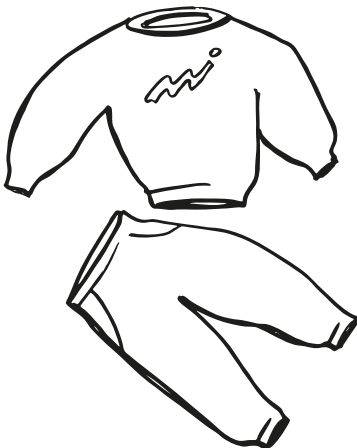
④



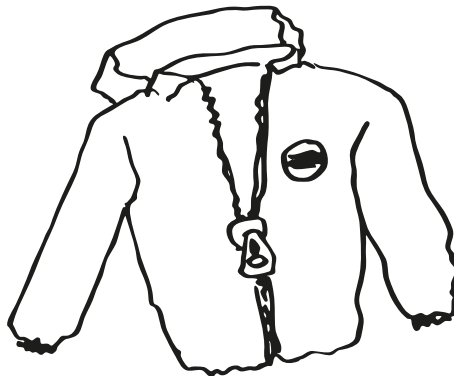
⑤



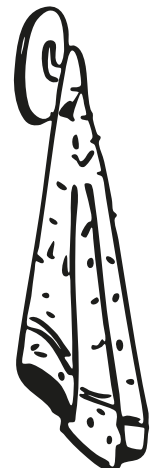
⑥



⑦



⑧



⑨

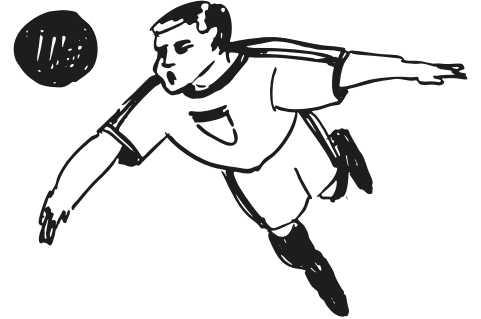




①



②



③



④



⑤



⑥



⑦



⑧



⑨

00



1

\_\_\_\_\_

45



2

\_\_\_\_\_

90+15



3

\_\_\_\_\_



4

\_\_\_\_\_



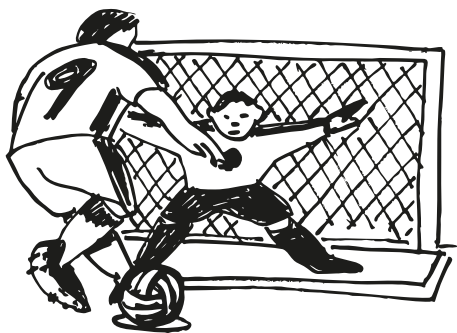
5

\_\_\_\_\_



6

\_\_\_\_\_



7

\_\_\_\_\_



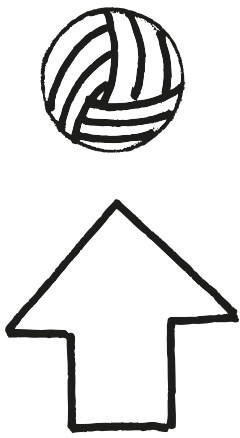
8

\_\_\_\_\_



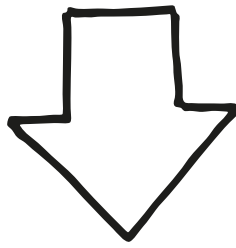
9

\_\_\_\_\_



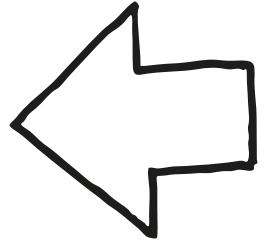
①

.....



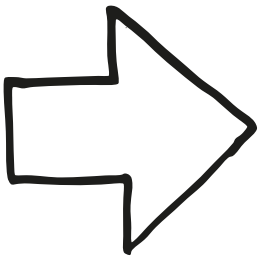
②

.....



③

.....



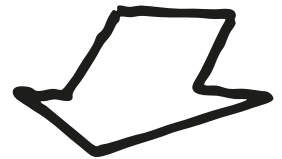
④

.....



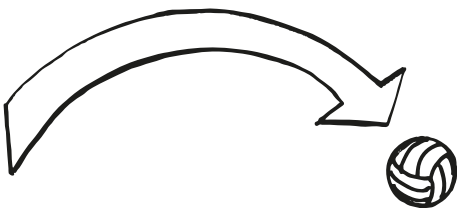
⑤

.....



⑥

.....



⑦

.....



⑧

.....



⑨

.....



①



②



③



④



⑤



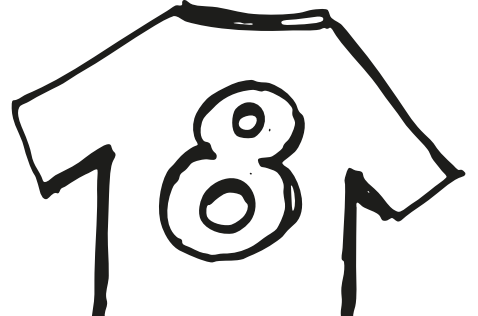
⑥



⑦



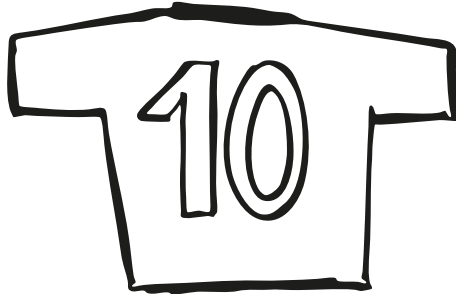
⑧



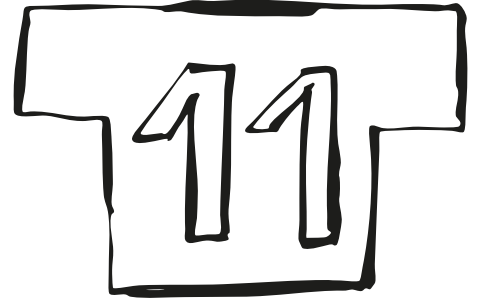
⑨



①



②



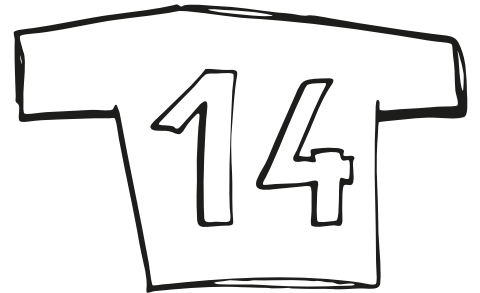
③



④



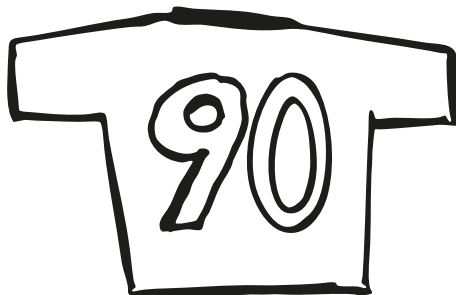
⑤



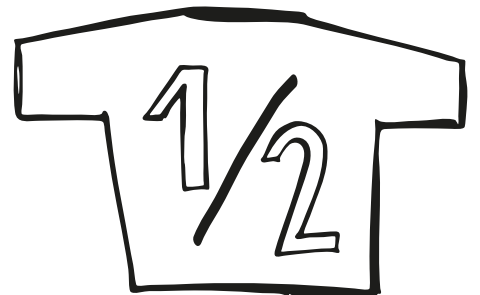
⑥



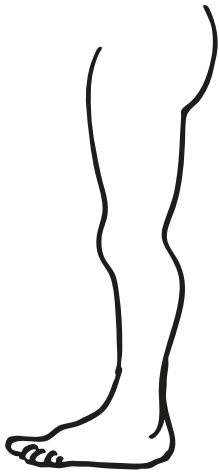
⑦



⑧



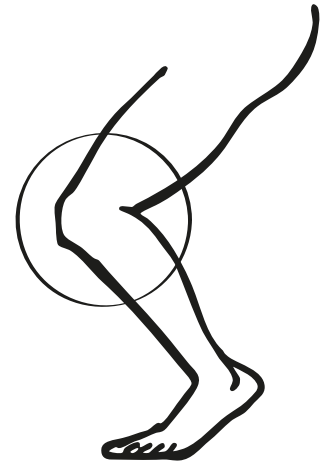
⑨



①



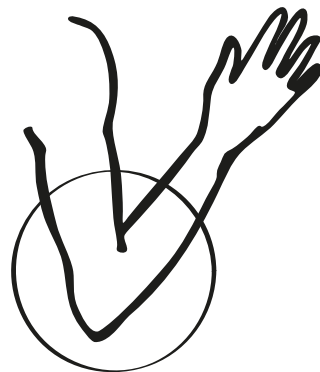
②



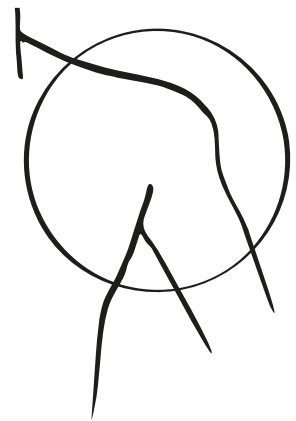
③



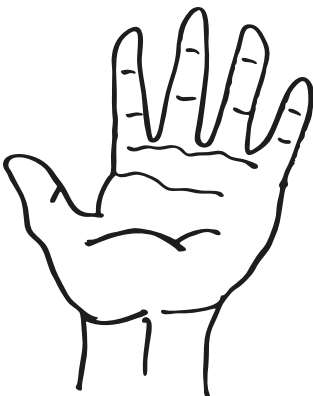
④



⑤



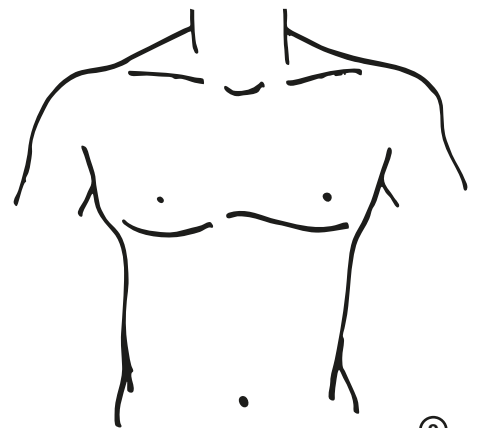
⑥



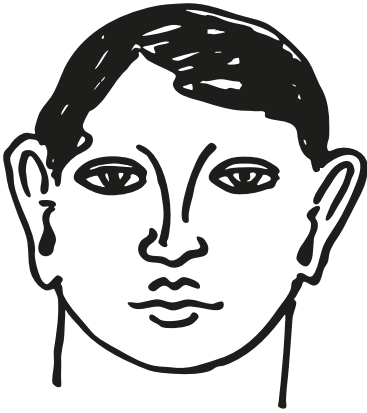
⑦



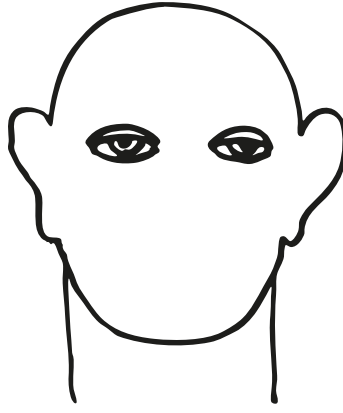
⑧



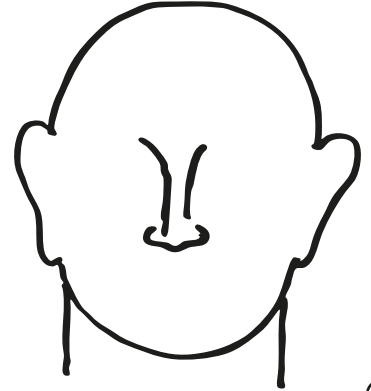
⑨



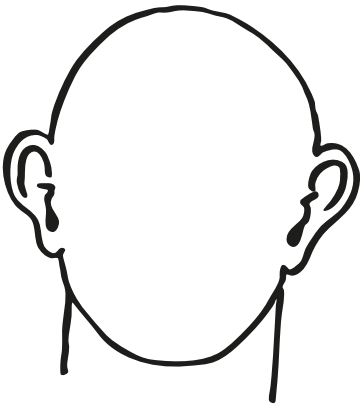
①



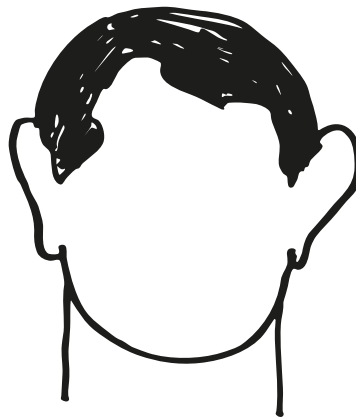
②



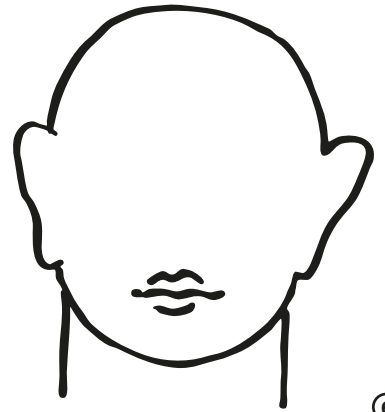
③



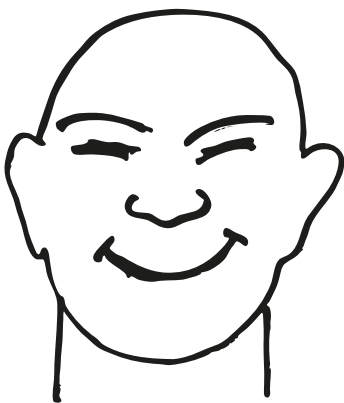
④



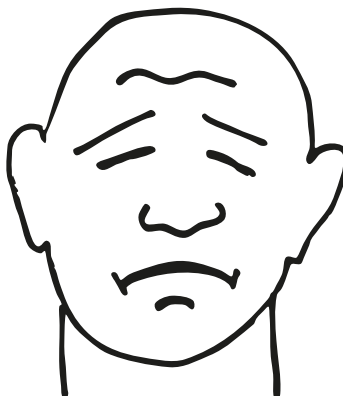
⑤



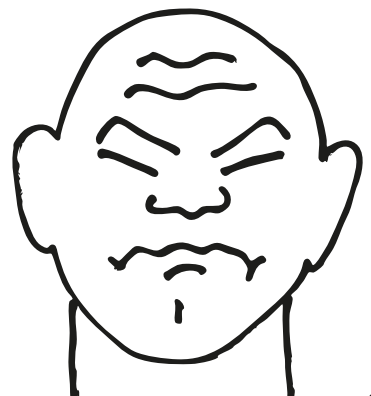
⑥



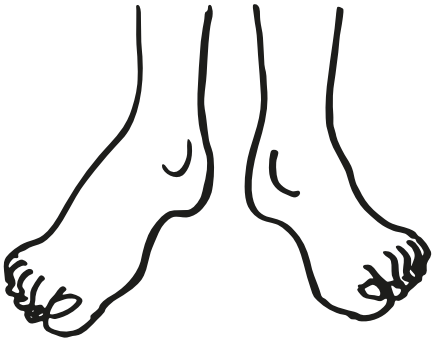
⑦



⑧



⑨



①



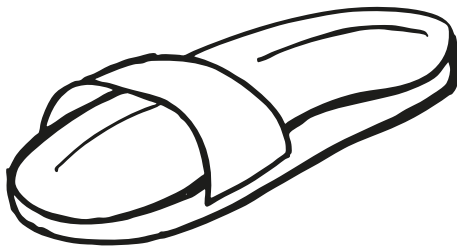
②



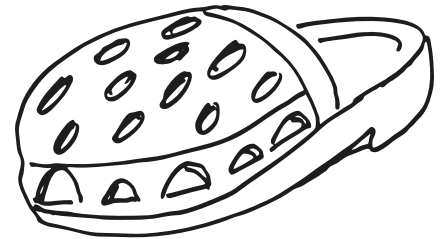
③



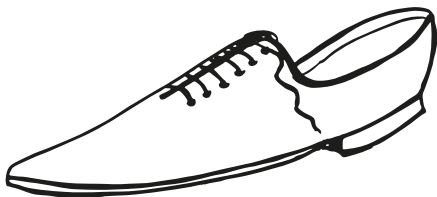
④



⑤



⑥



⑦

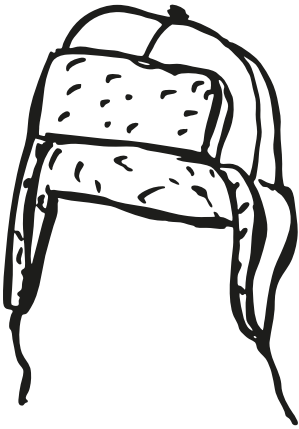


⑧

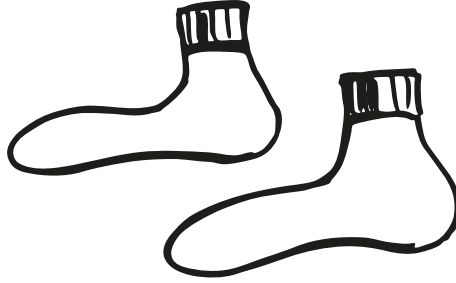


⑨

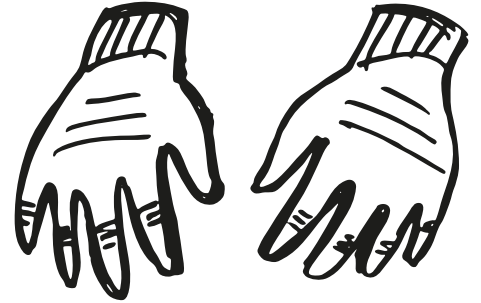




①



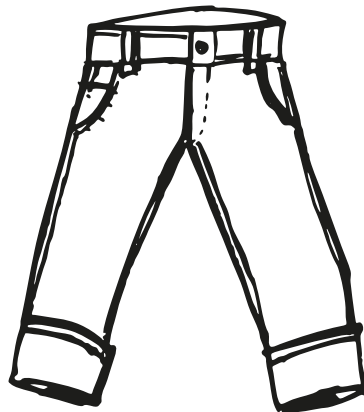
②



③



④



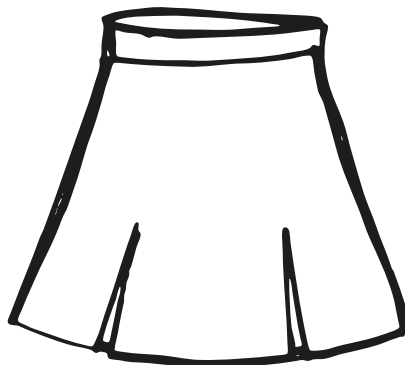
⑤



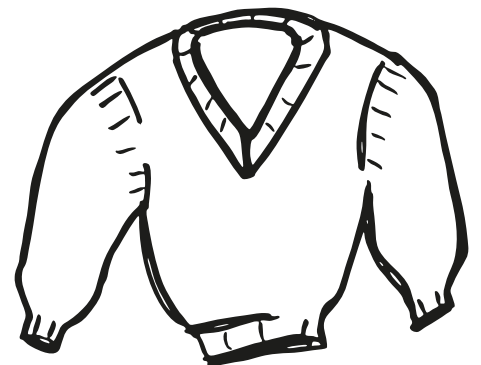
⑥



⑦



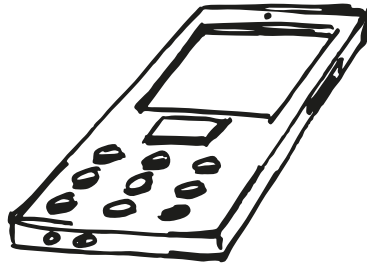
⑧



⑨



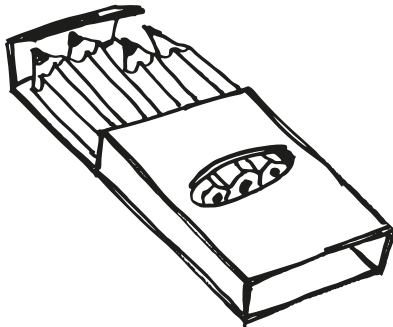
①



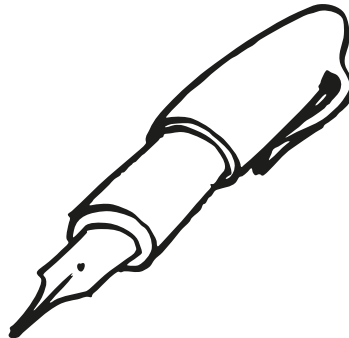
②



③



④



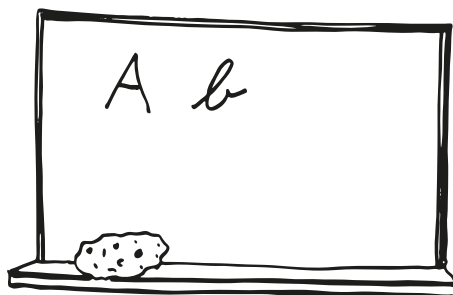
⑤



⑥



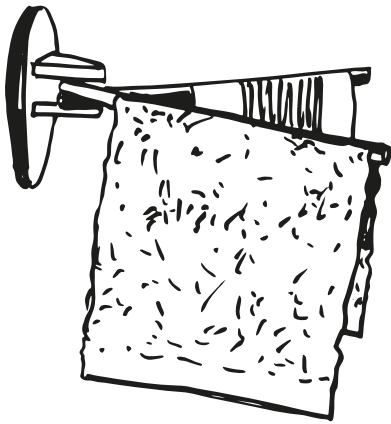
⑦



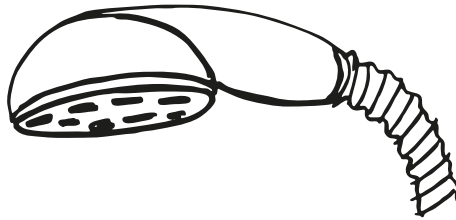
⑧



⑨



①



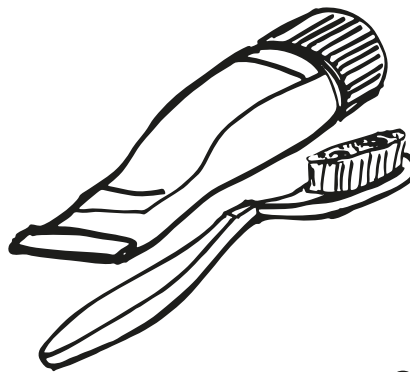
②



③



④



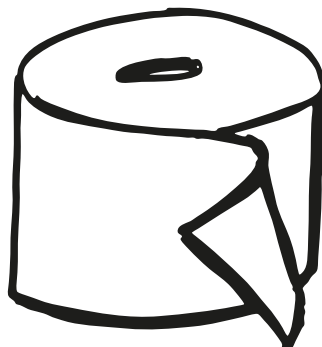
⑤



⑥



⑦



⑧

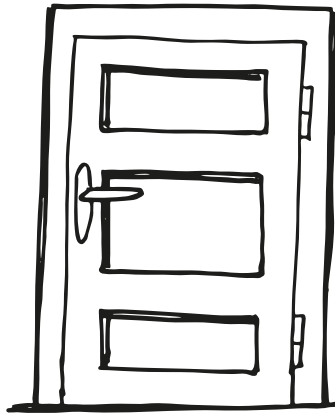


⑨



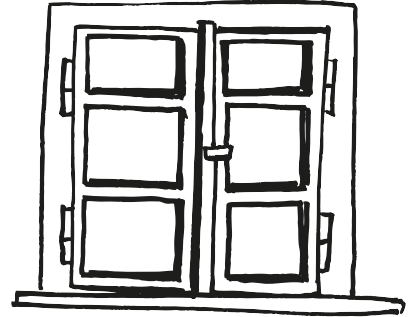
1

\_\_\_\_\_



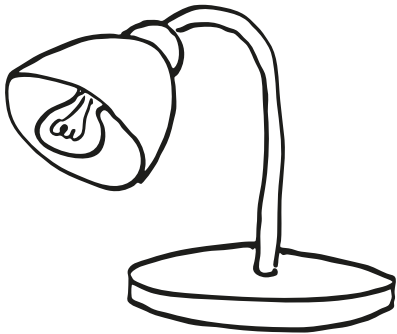
2

\_\_\_\_\_



3

\_\_\_\_\_



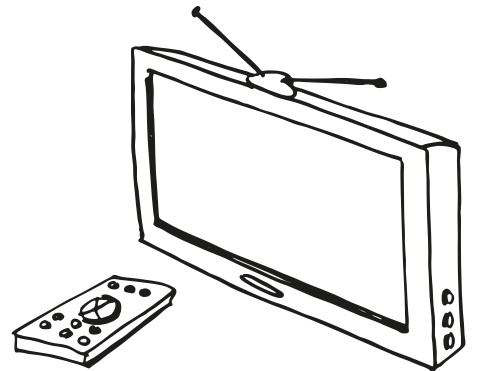
4

\_\_\_\_\_



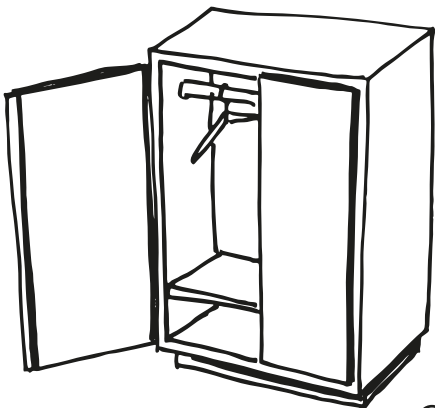
5

\_\_\_\_\_



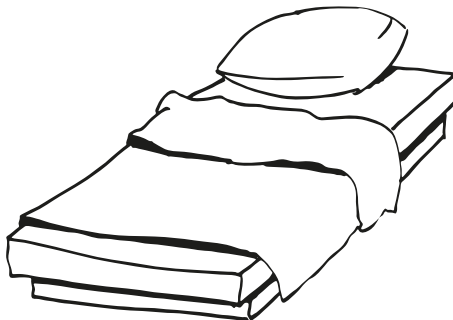
6

\_\_\_\_\_



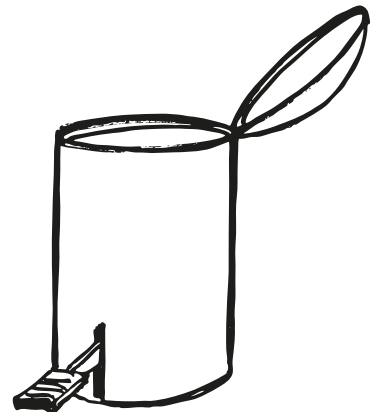
7

\_\_\_\_\_



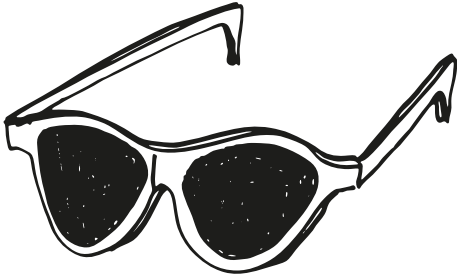
8

\_\_\_\_\_

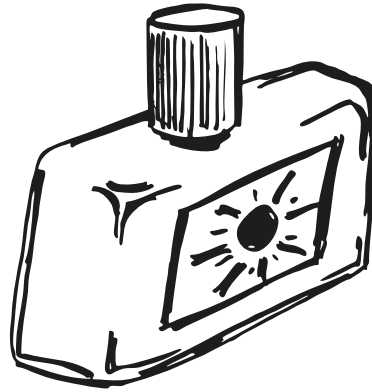


9

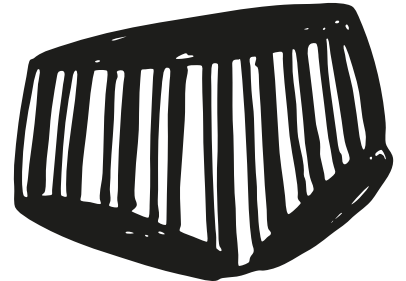
\_\_\_\_\_



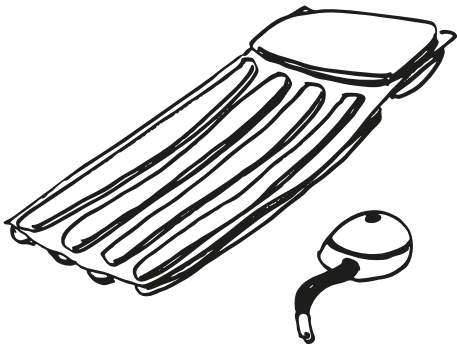
①



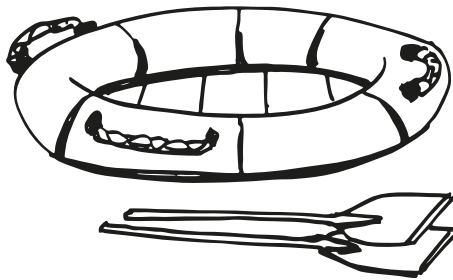
②



③



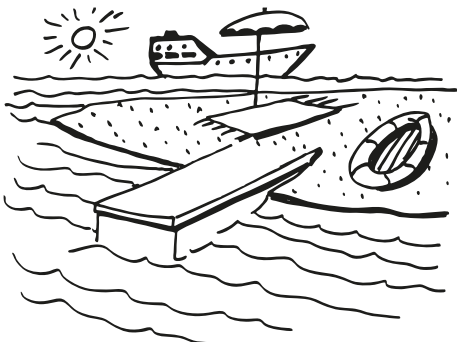
④



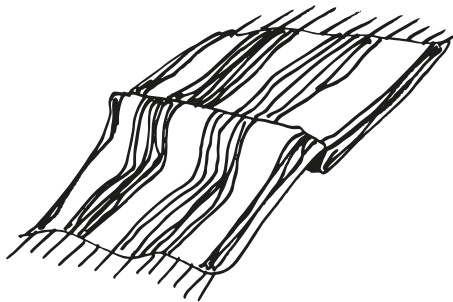
⑤



⑥



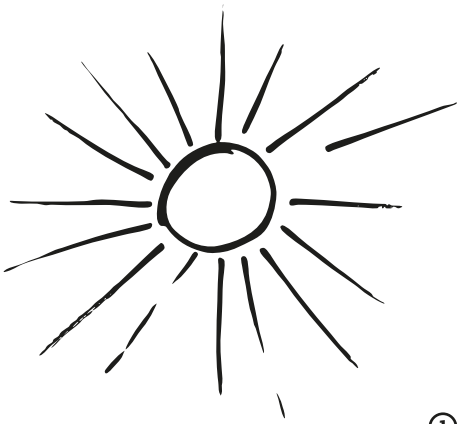
⑦



⑧



⑨



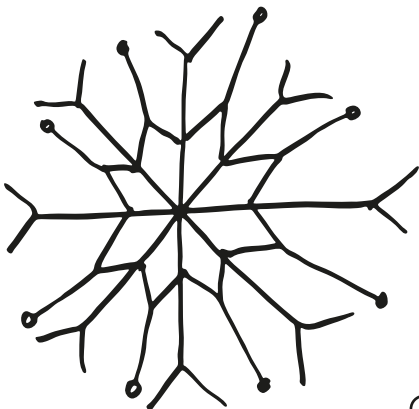
①



②



③



④



⑤



⑥



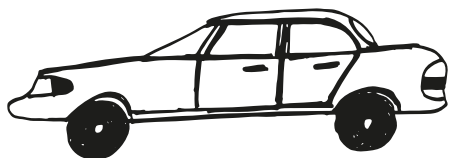
⑦



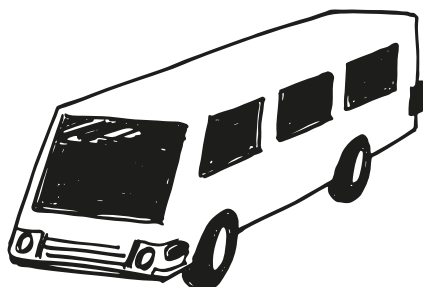
⑧



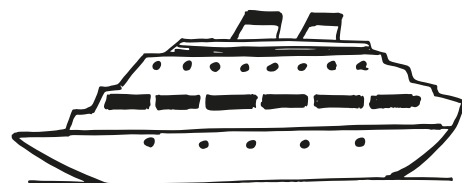
⑨



①



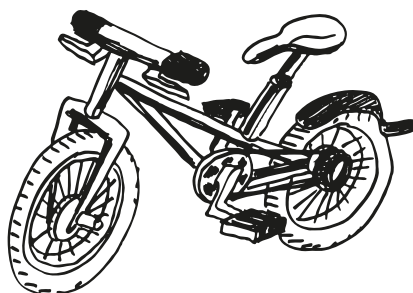
②



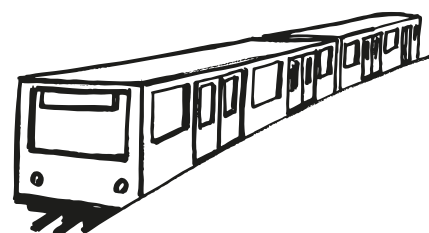
③



④



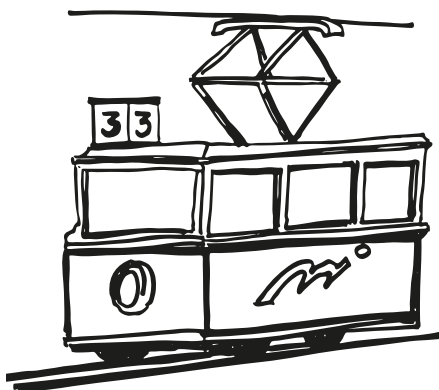
⑤



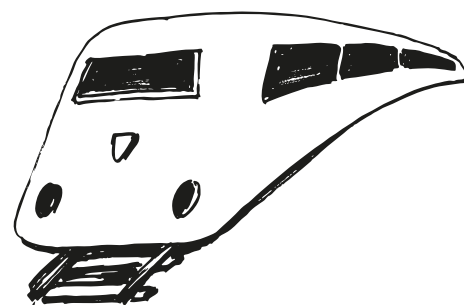
⑥



⑦



⑧



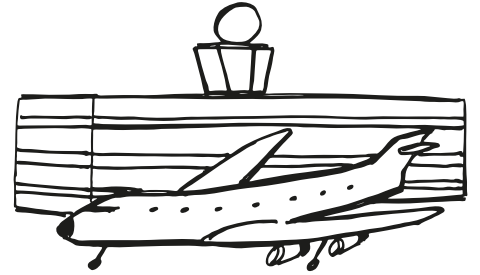
⑨



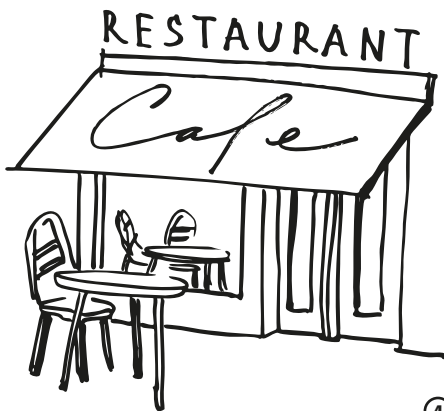
①



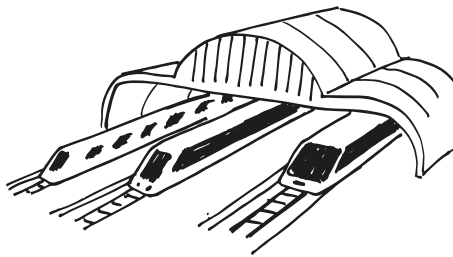
②



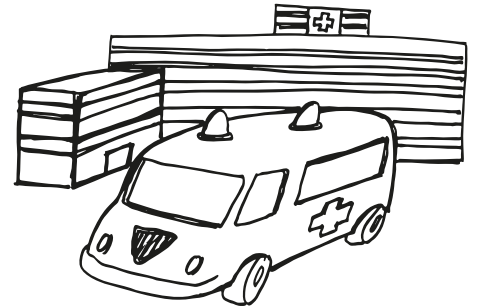
③



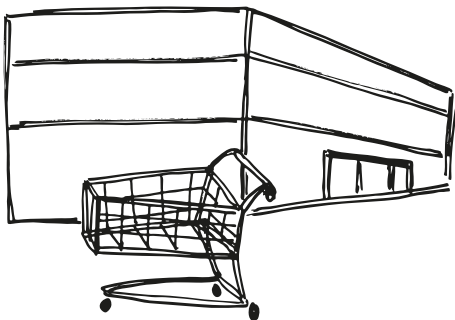
④



⑤



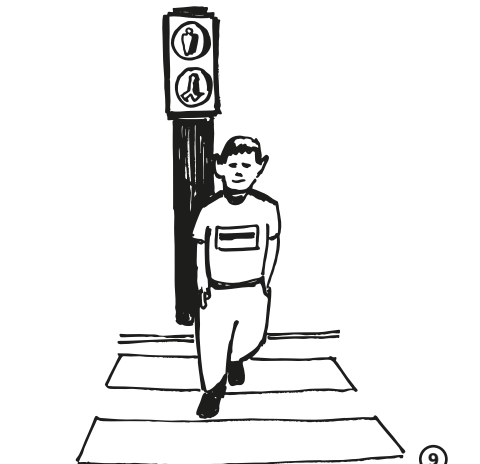
⑥



⑦



⑧

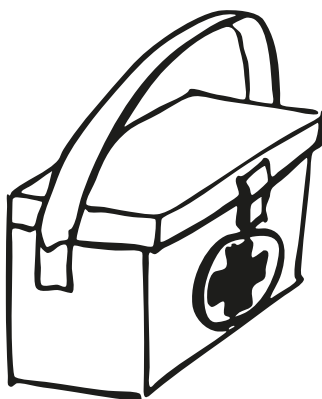


⑨

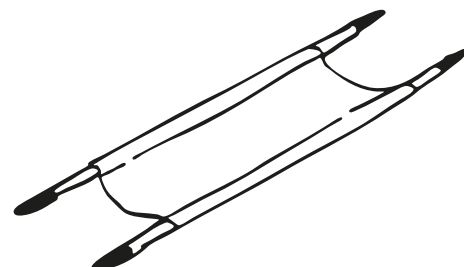




①



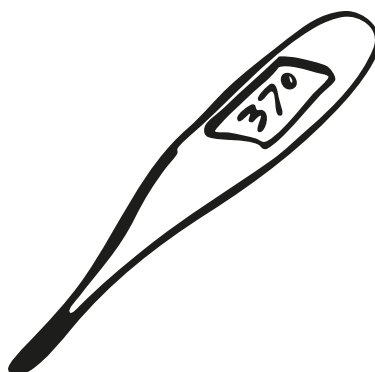
②



③



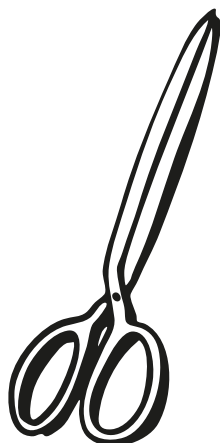
④



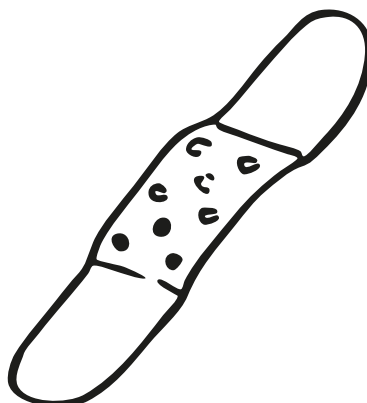
⑤



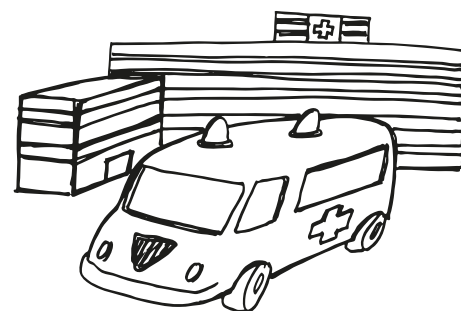
⑥



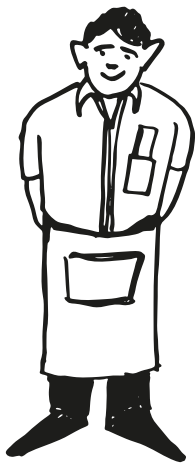
⑦



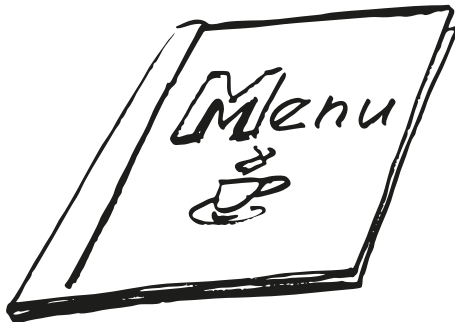
⑧



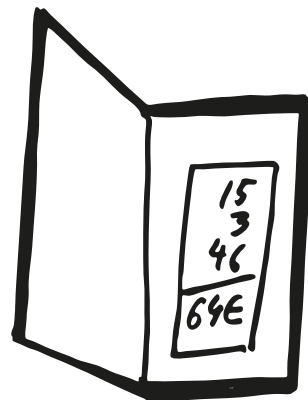
⑨



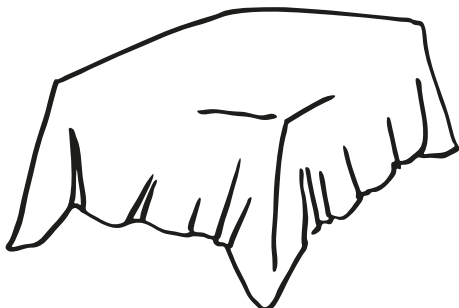
①



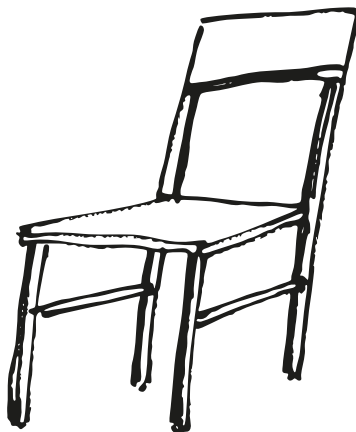
②



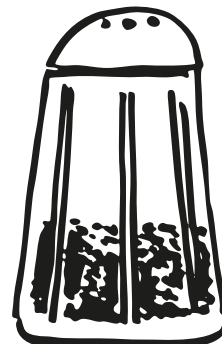
③



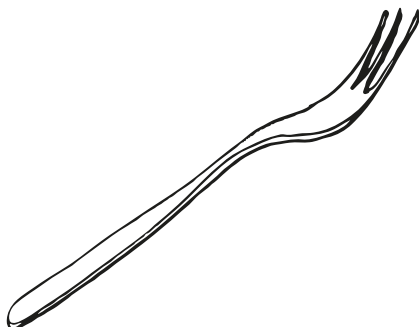
④



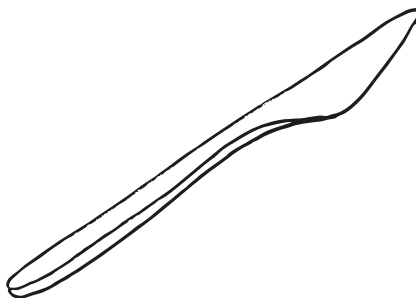
⑤



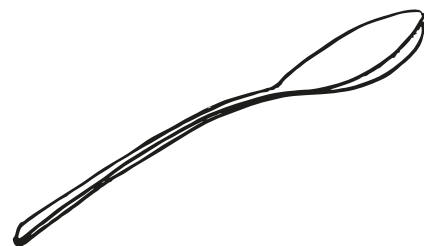
⑥



⑦



⑧



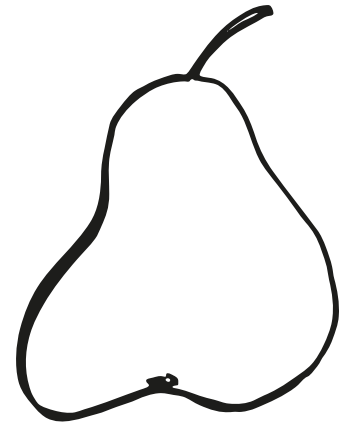
⑨



①



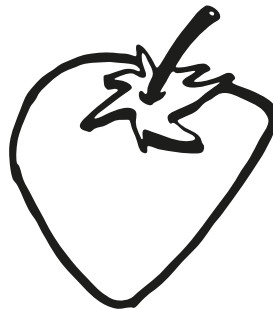
②



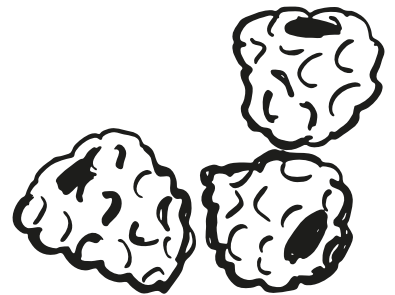
③



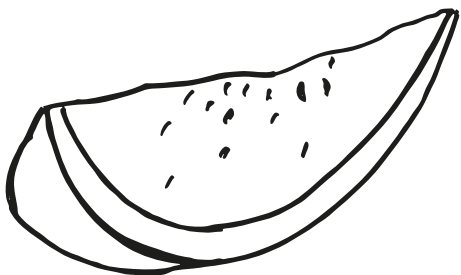
④



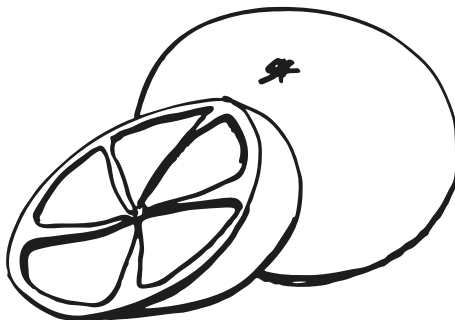
⑤



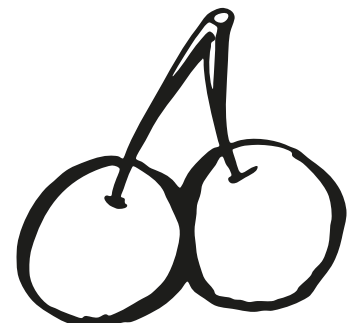
⑥



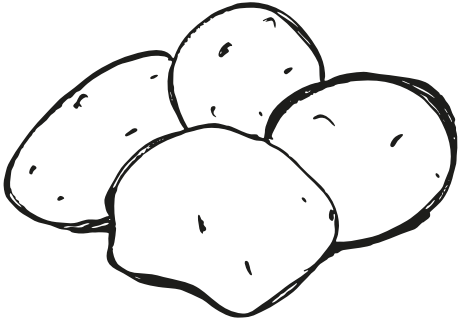
⑦



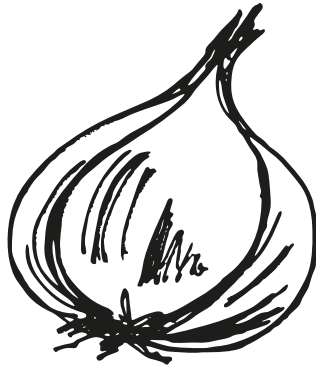
⑧



⑨



①



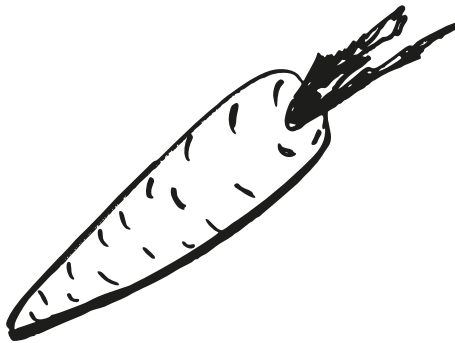
②



③



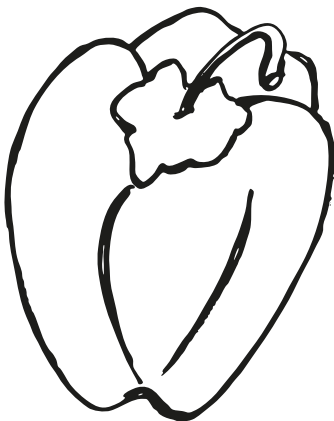
④



⑤



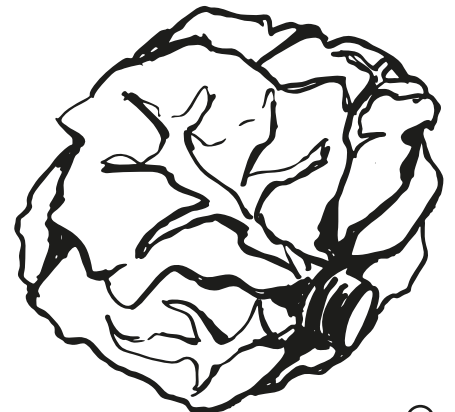
⑥



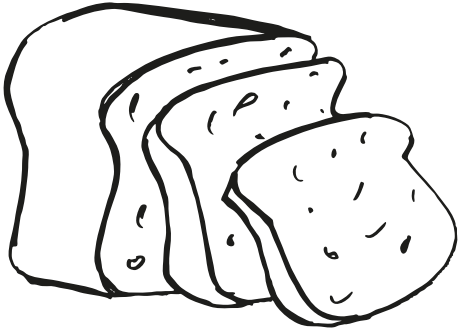
⑦



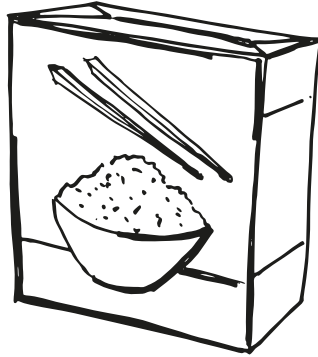
⑧



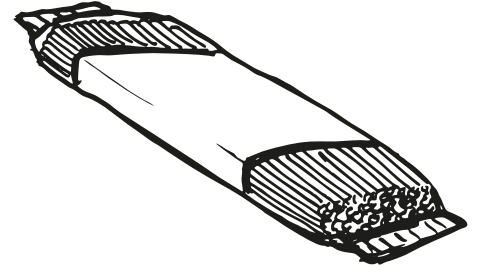
⑨



①



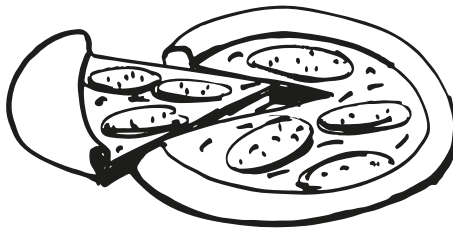
②



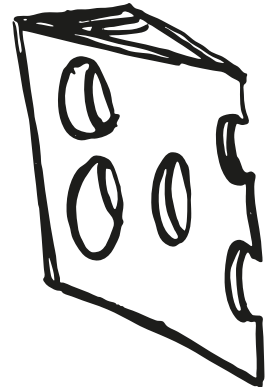
③



④



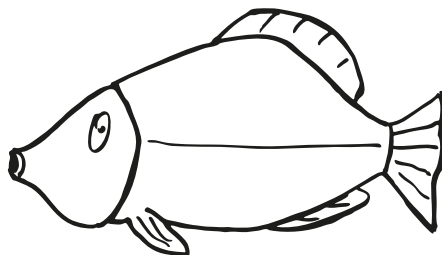
⑤



⑥



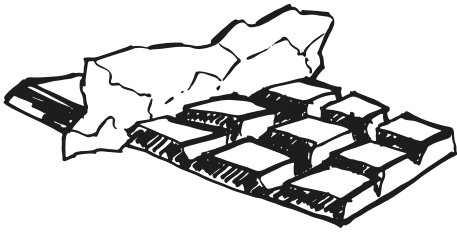
⑦



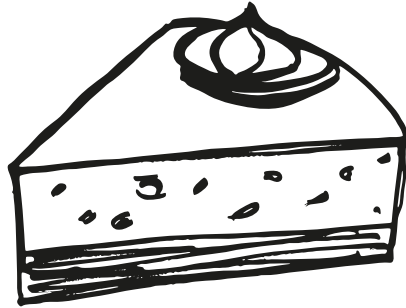
⑧



⑨



①



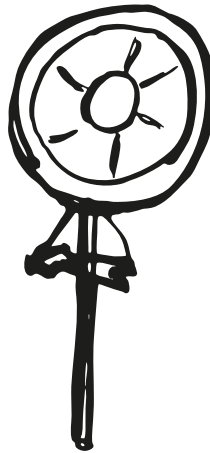
②



③



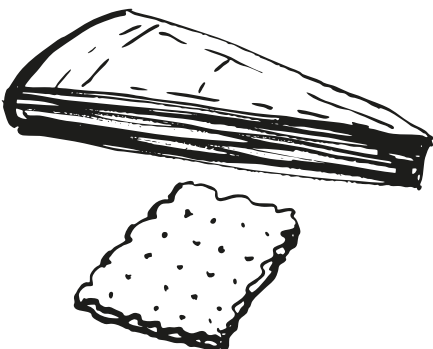
④



⑤



⑥



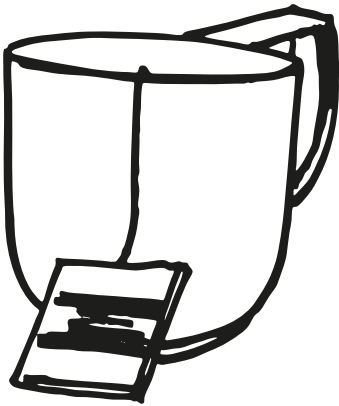
⑦



⑧



⑨



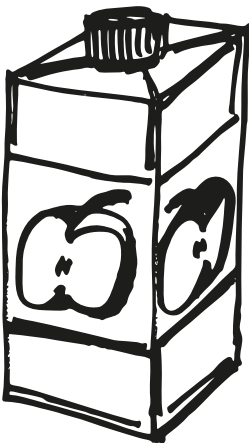
①



②



③



④



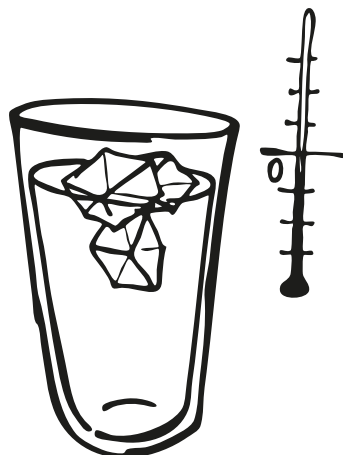
⑤



⑥



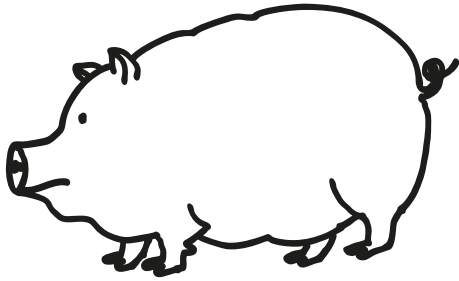
⑦



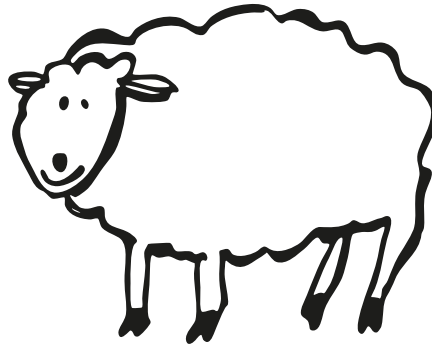
⑧



⑨



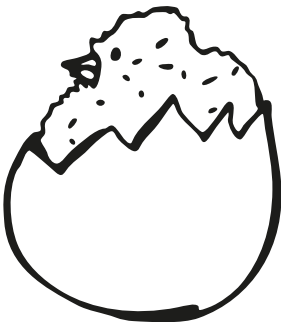
①



②



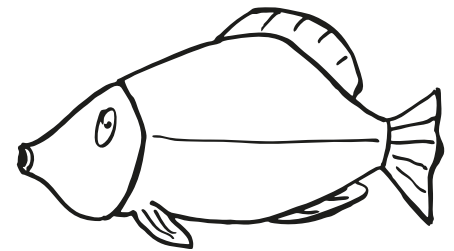
③



④



⑤



⑥



⑦

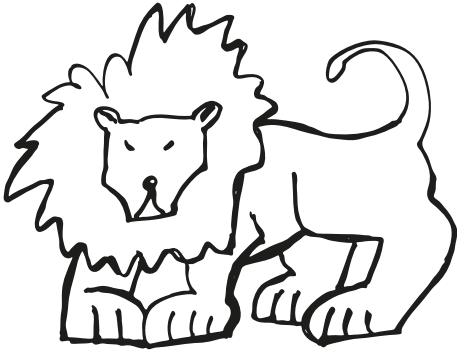


⑧

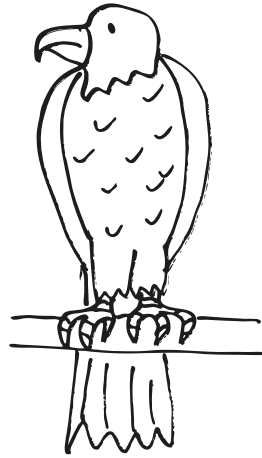


⑨

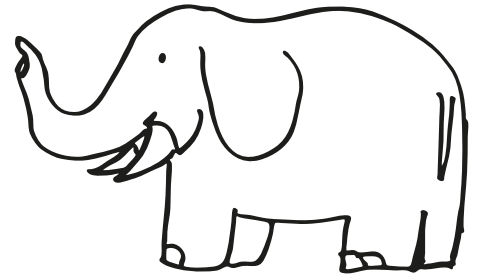




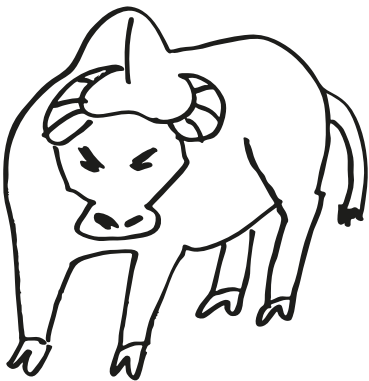
①



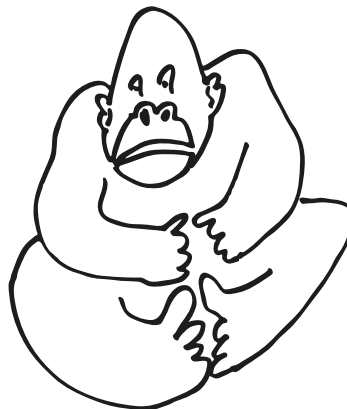
②



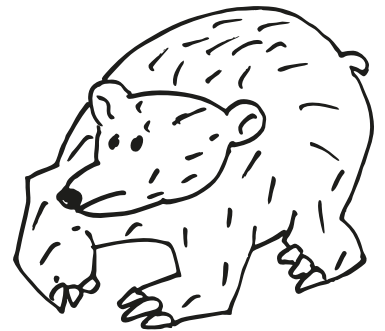
③



④



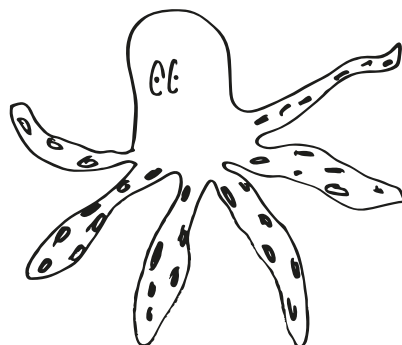
⑤



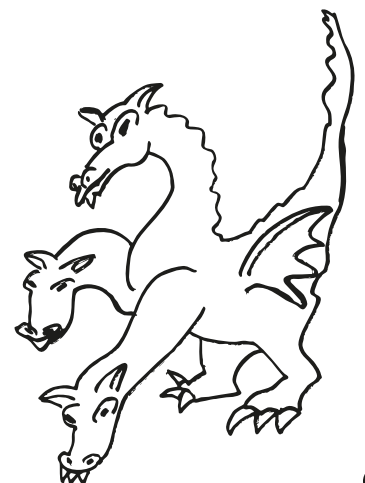
⑥



⑦



⑧



⑨



Bayern München  
 VfL Wolfsburg  
 Borussia Mönchengladbach  
 Bayer Leverkusen  
 FC Augsburg  
 Schalke 04  
 Borussia Dortmund  
 Borussia Dortmund  
 1899 Hoffenheim

Eintracht Frankfurt  
 Werder Bremen  
 Mainz 05  
 1. FC Köln  
 Hannover 96  
 VfB Stuttgart  
 Hertha BSC  
 Hamburger SV

SC Freiburg  
 SC Paderborn  
 FC Ingolstadt  
 Darmstadt 98  
 Karlsruher SC  
 1. FC Kaiserslautern  
 RB Leipzig  
 Eintracht Braunschweig

Union Berlin  
 Heidenheim 1846  
 1. FC Nürnberg  
 1860 München  
 Greuther Fürth  
 Erzgebirge Aue

Viktoria Plzeň  
 Sparta Praha  
 FK Jablonec  
 Mladá Boleslav  
 FK Příbram

Dukla Praha  
 FK Teplice  
 Bohemians 1905  
 FC Slovácko  
 Vysočina Jihlava

Slavia Praha  
 Slovan Liberec  
 Baník Ostrava  
 Zbrojovka Brno  
 FC Hradec Králové

Dynamo České Budějovice  
 Sigma Olomouc  
 FK Varnsdorf  
 Zastav Zlín  
 Viktoria Žižkov

Baník Sokolov  
 MAS Táborsko  
 MFK Karviná  
 SFC Opava  
 FK Pardubice



**1. AM SPIELFELD / NA HŘIŠTI**

Tor. ....	gól
Ball. ....	míč
Trainer. ....	trenér
Spieler. ....	hráč
Torwart. ....	brankář
Schiedsrichter. ....	rozhodčí
Kabine. ....	šatna
Stadion. ....	stadión
Fans. ....	fanoušci

**2. AUSRÜSTUNG / VYBAVENÍ**

Tasche. ....	taška
Fußballschuhe. ....	kopačky
Schienbeinschoner. ....	chrániče
Trikot. ....	triko
(kurze) Hose. ....	trenýrky
Stutzen. ....	ponožky
Trainingsanzug. ....	tepláky
Regenjacke. ....	pláštěnka
Handtuch. ....	ručník

**3. SPIELSITUATIONEN / HERNÍ SITUACE**

Einwurf. ....	vhazování
Schuss. ....	střela
Kopfball. ....	hlavička
Grätsche. ....	skluz
Parade. ....	chytit
Dribbling. ....	kličkovat
Eckball. ....	roh
Fallrückzieher. ....	nůžky
Tor!. ....	gól!

**4. SPIELSITUATIONEN / HERNÍ SITUACE**

Anpfiff. ....	výkop
Halbzeit. ....	poločas
Verlängerung. ....	nastavený čas
Foul. ....	faul
Abseits. ....	ofsajd
Freistoß. ....	volný kop
Elfmeter. ....	penalta
gelber Karte. ....	žlutá karta
rote Karte. ....	červená karta

**5. RICHTUNGEN / SMĚRY**

hoch. ....	nahoru
runter. ....	dolů
links. ....	doleva
rechts. ....	doprava
vor. ....	vpřed
zurück. ....	zpět
Flanke. ....	centr
langsam. ....	pomalů
schnell. ....	rychle

**6. ZAHLEN / ČÍSLA**

null. ....	nula
eins. ....	jedna
zwei. ....	dvě
drei. ....	tři
vier. ....	čtyři
fünf. ....	pět
sechs. ....	šest
sieben. ....	sedm
acht. ....	osm

**7. ZAHLEN / ČÍSLA**

neun. ....	devět
zehn. ....	deset
elf. ....	jedenáct
zwölf. ....	dvanať
dreizehn. ....	třináct
vierzehn. ....	čtrnáct
fünfzehn. ....	patnáct
neunzig. ....	devadesát
halb. ....	polovina

**8. KÖRPERTEILE / ČÁSTI TĚLA**

Bein. ....	noha
Fuß. ....	chodidlo
Knie. ....	koleno
Arm. ....	paže
Ellbogen. ....	loket
Schulter. ....	rameno
Hand. ....	ruka
Finger. ....	prst
Brust. ....	hrud'

**9. GESICHT / TVÁŘ**

Kopf. ....	hlava
Augen. ....	oči
Nase. ....	nos
Ohren. ....	uši
Haare. ....	vlasy
Mund. ....	ústa
lachen. ....	šťastný
traurig. ....	smutný
böse. ....	rozzlobený

**10. SCHUHE / OBUV**

barfuß. ....	naboso
Fußballschuhe. ....	kopačky
Multinockenschuhe. ....	tenisky na ven
Sportschuhe. ....	tenisky do haly
Badelatschen. ....	pantofle
Crocs. ....	croksy
Straßenschuhe. ....	polobotky
Stiefel. ....	zimní boty
Schlittschuh. ....	brusle

**11. KLEIDUNG / OBLEČENÍ**

Mütze. ....	čepice
Socken. ....	ponožky
Handschuhe. ....	rukavice
Hemd. ....	košile
Hosen. ....	kalhoty
Jacke. ....	bunda
Unterhose. ....	šortky
Rock. ....	sukně
Pullover. ....	svetr

**12. IN DER SCHULE / VE ŠKOLE**

Computer. ....	počítač
Taschenrechner. ....	kalkulačka
Zeitschrift. ....	výkres
Stifte. ....	tužky
Füller. ....	pero
Urkunde. ....	diplom
Heft. ....	sešit
Tafel. ....	tabule
Buch. ....	učebnice

**13. IM BAD / V KOUPELNĚ**

Handtuch. ....	ručník
Dusche. ....	sprcha
Badelatschen. ....	sandály
Shampoo. ....	šampon
Zahnpasta/-bürste. ....	zubní pasta a kartáček
Seife. ....	mýdlo
Toilette. ....	toaleta
Toilettenpapier. ....	toaletní papír
Spiegel. ....	zrcadlo

**14. MEIN ZIMMER / MŮJ POKOJ**

Nintendo. ....	Nintendo
Tür. ....	dveře
Fenster. ....	okno
Lampe. ....	lampa
Plakat. ....	plakát
Fernseher. ....	televize
Schrank. ....	skříň
Bett. ....	postel
Papierkorb. ....	odpadkový koš

**15. AM STRAND / NA PLÁŽI**

Sonnenbrille. ....	sluneční brýle
Sonnencreme. ....	opalovací krém
Badehose. ....	plavky
Luftmatratze. ....	nafukovací matrace
Schlauchboot. ....	nafukovací člun
Boot. ....	lod'ka
Strand. ....	pláž
Badetuch. ....	osuška
Sonnenschirm. ....	slunečník

**16. JAHRESZEITEN / POČASÍ**

Sonne	slunce
Wind	vítr
Regen	děšť
Schnee	sníh
Nacht	noc
Frühling	jaro
Sommer	léto
Herbst	podzim
Winter	zima

**17. VERKEHRSMITTEL / DOPRAVA**

Auto	auto
Bus	autobus
Schiff	lod'
Flugzeug	letadlo
Fahrrad	kolo
U-Bahn	metro
zu Fuß	pěšky
Tram	tramvaj
Eisenbahn	vlak

**18. IN DER STADT / VE MĚSTĚ**

Hotel	hotel
Schule	škola
Flughafen	letiště
Restaurant	restaurace
Bahnhof	vlakové nádraží
Krankenhaus	nemocnice
Supermarkt	supermarket, obchod
Polizei	policie
Ampel	přechod pro chodce

**19. ERSTE HILFE / PRVNÍ POMOC**

Arzt	lékař
Sanitätskoffer	lékárníčka
Bahre	nosítka
Medikament	léky
Thermometer	teploměr
Eis	led
Schere	nůžky
Pflaster	náplast
Krankenhaus	nemocnice

**20. IM RESTAURANT / V RESTAURACI**

Kellner	číšník
Speisekarte	jídelní lístek
Rechnung	účet
Tisch	stůl
Stuhl	židle
Salz / Pfeffer	sůl / pepř
Gabel	vidlička
Messer	nůž
Löffel	lžice

**21. OBST / OVOCE**

Banane	banán
Zitrone	citrón
Birne	hruška
Apfel	jablko
Erdbeere	jahoda
Himbeere	malina
Melone	meloun
Orange	pomeranč
Kirsche	třešeň

**22. GEMÜSE / ZELENINA**

Kartoffeln	brambory
Zwiebel	cibule
Pilz	houba
Chili	chilli papričky
Karotte	mrkev
Gurke	okurka
Paprika	paprika
Tomate	rajče
Salat	salát

**23. ESSEN / JÍDLO**

Brot	chléb
Reis	rýže
Nudeln	těstoviny
Pommes frites	hranolky
Pizza	pizza
Käse	sýr
Schinken	šunka
Fisch	ryba
Suppe	polévka

**24. SÜSSIGKEITEN / SLADKOSTI**

Schokolade	čokoláda
Kuchen	dort
Marmelade	džem
Gummibärchen	gumoví medvídci
Lolli	lízátko
Honig	med
Keks	suchar
Eis	zmrzlina
Kaugummi	žvýkačka

**25. GETRÄNKE / NÁPOJE**

Tee	čaj
Kaffee	káva
Milch	mléko
Apfelsaft	jablečný džus
Cola	kola
Wasser	voda
Wasserkocher	rychlouvarná konvice
kalt	studený nápoj
heiß	teplý nápoj

**26. TIERE / ZVĚŘ**

Schwein	prase
Schaf	ovce
Kuh	kráva
Hühnchen	kuře
Hase	králík
Fisch	ryba
Maus	myš
Katze	kočka
Hund	pes

**27. TIERE / ZVĚŘ**

Löwe	lev
Vogel	pták, orel
Elefant	slon
Stier	býk
Affe	opice
Bär	medvěd
Krokodil	krokodýl
Krake	chobotnice
Drache	drak

## AUTOREN DER SPRACHANIMATIONEN:

### Robert Kilin

Robert Kilin ist Mitbegründer der Deutsch-Tschechischen Fußballschule und leitet den sportlichen Bereich. Der UEFA-Fußballlehrer hat die grenzüberschreitenden Ausbildungsziele der Fußballschule in die Praxis umgesetzt. Damit Kinder mit Freude Fremdsprachen und Fußball lernen, hat Robert Kilin einfache Straßenspiele aufgegriffen und sie leicht verändert, damit sie Lernen mit Spaß garantieren. Diese Spiele kommen bei den Projekten der DTFS, aber auch bei Partnerprojekten mit dem Goethe-Institut zum Einsatz.

### Nina Kirschner, Martin Magassa

Nina Kirschner und Martin Magassa arbeiten im Kontext des Projektes „LitCam – Fußball trifft Kultur“, ein bundesweites Sport- und Bildungsprojekt, das in Berlin zweimal wöchentlich an der Rixdorfer Grundschule stattfindet und von der gemeinnützigen Organisation PLAY!YA e. V. koordiniert wird. Die S. Fischer Stiftung hat in diesem Rahmen die Verantwortung für das Berliner Projekt übernommen. Das Ziel ist, durch die Kombination von Fußballtraining und ergänzendem Deutschunterricht die Sprachkompetenz und Lesefähigkeit zu verbessern, soziales und kommunikatives Verhalten zu fördern und darüber hinaus das Interesse an Bildung und Kultur zu wecken.

DAS PROJEKT KICK2015 WURDE DURCHFÜHRT VON/PROJEKT KICK2015 ORGANIZOVÁLY SPOLEČNOSTI:



PARTNER/PARTNEŘI

S . F I S C H E R  
S T I F T U N G



GEFÖRDERT VON/S PODPOROU



Gefördert mit Mitteln der EU aus dem Europäischen Fonds für regionale Entwicklung: Investition in Ihre Zukunft  
Spolufinancováno Evropskou Unií z Evropského fondu pro regionální rozvoj: Investice do vaší budoucnosti



COMMERZBANK