



FUSSBALL & UMWELT IM DOPPELPASS

EIN PROJEKT DER TSG HOFFENHEIM UND DES BUNDESMINISTERIUMS
FÜR WIRTSCHAFTLICHE ZUSAMMENARBEIT UND ENTWICKLUNG ZUR
UMWELTBILDUNG DURCH UND MIT DEM FUSSBALL



SPORT FÜR
ENTWICKLUNG



Bundesministerium für
wirtschaftliche Zusammenarbeit
und Entwicklung

VORWORT

Liebe Leserin, lieber Leser,

was können wir bewirken? Wie können wir unsere Erfahrungen einbringen und vor allem an junge Menschen weitergeben? Und wie bringen wir das Know-How unterschiedlichster Akteure zusammen?

Eine Antwort darauf ist das vorliegende Handbuch „Fußball und Umwelt im Doppelpass – ein Projekt der TSG Hoffenheim und des Bundesministeriums für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung zur Umweltbildung durch und mit dem Fußball“.

In Kooperation mit dem Bundesministerium für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung (BMZ) sowie der Deutschen Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit (GIZ) unterstützen wir den Ansatz "Sport für Entwicklung". Darüber haben wir Kinder, Jugendliche und Coaches in Namibia trainiert und mit der Kraft des Sports auch Umweltbildung betrieben. Unterstützt wurden wir dabei von EduVentures, einer gemeinnützigen Organisation aus Windhoek in Namibia.

Die dabei entwickelten Übungen und Ideen haben wir in diesem Handbuch zusammengefasst - mit dem Ziel, auch vor unserer eigenen Haustür Umweltbildung über den Fußball kreativ zu vermitteln.

Wir hoffen, Ihnen als Trainerin oder Trainer, als Lehrerin oder Lehrer wertvolle Impulse und praktische Tipps für Ihre tägliche Arbeit mit Kindern und Jugendlichen an die Hand zu geben.

Sehr gerne hören wir von Ihren Erfahrungen, mit denen wir die Inhalte stetig verbessern möchten.

Viel Spaß und Erfolg bei der Anwendung.

Ihr



Dr. Peter Görlich
Geschäftsführer TSG Hoffenheim



INHALTSVERZEICHNIS

01 HINTERGRUND & ZIELSTELLUNG	06
02 UNSERE HERANGEHENSWEISE	08
Theoretische Hinführung.....	09
Wie ist der Praxisteil aufgebaut?.....	10
Wie arbeite ich mit dem Praxisteil?.....	11
03 PRAXIS	12
Storytelling.....	13
Assoziationsspiele.....	20
Begriffserklärung/-hinführung.....	23
Praktische/ inhaltliche Vermittlung.....	26
04 AUSBLICK	34



01 |

HINTERGRUND & ZIELSTELLUNG



UMWELTRELEVANTE THEMEN KÖNNEN
ÜBER SPORTLICHE AKTIVITÄT SPIELERISCH
VERMITTELT WERDEN.

01 | HINTERGRUND & ZIELSTELLUNG

Dieses Handbuch dient als Anwendungsleitfaden und Praxissammlung, um sport- und umweltrelevante Themen zu verknüpfen. Die Zielstellung liegt in der Anwendung der im Folgenden dargestellten Inhalte durch die Übungsleiter*innen gemeinsam mit den Kindern und Jugendlichen in der Praxis. Umweltrelevante Themen können somit durch die gemeinsame sportliche Aktivität, das Fußballspielen, auf verschiedenen Wegen vermittelt werden. Damit wollen wir unser Know-How mit allen Interessierten teilen und darüber hinaus zeigen, in welcher Form umweltbildende Themen an die jeweilige Zielgruppe herangetragen werden können. Dabei werden sowohl die theoretischen Hintergründe als Basis der praktischen Herangehensweise erläutert als auch exemplarische Durchführungsmöglichkeiten grafisch illustriert.

Nutzen kann dieses Handbuch jede Person, die mit Kindern und Jugendlichen arbeitet und über den Sport bzw. den Fußball hinaus für aktuelle Umweltthemen sensibilisieren und verschiedene Inhalte spielerisch vermitteln möchte. Leistungsniveaus und Vorerfahrungen sind absolut keine Voraussetzung. Mittels verschiedener Stellschrauben können die Übungen, Spiele und Inhalte je nach Zielgruppe einfach im Schwierigkeitsgrad angepasst und mit ein wenig Fantasie und Kreativität verändert werden.

Zusammenfassend stellt dieses Handbuch also eine Grundlage für die Vermittlung von umweltbildenden Themen dar. Sehr wichtig ist uns hierbei: Es lebt in der weiteren, langfristigen Nutzung von den Ideen und Weiterentwicklungen durch die ausführenden Personen. Wir wollen euch also dazu anregen, Inhalte weiter zu entwickeln, breiter auszuführen und themenübergreifend zu gestalten, um die Reichweite des Sports für die Sensibilisierung gesellschaftlich relevanter Themen zu nutzen.



021

UNSERE HERAN- GEHENSWEISE



VERSCHIEDENE, KREATIVE METHODEN DER
UMSETZUNG REGEN ZUR GEZIELTEN UND
SPIELERISCHEN AUSEINANDERSETZUNG
MIT DER MATERIE AN.

02 | THEORETISCHE HINFÜHRUNG



Wie lassen sich die oben ausgeführten Ziele und Hintergründe kind- und altersgerecht umsetzen, so dass wir unser Vorhaben, umweltrelevante Themen über sportliche Aktivität zu vermitteln, realisieren können?

Wissen kann auf unterschiedliche Weisen vermittelt werden. Dabei haben wir die Möglichkeit, die Lernenden in eine passiv ausführende oder in eine aktiv erkundende Rolle zu bringen. Der Lernprozess kann folglich extern, von der lehrenden Person ausgelöst, oder intern, durch den Lernenden selbst, angestoßen werden. Konkret heißt das also: Kinder und Jugendliche können einerseits ganz bewusst in Situationen versetzt werden, in denen sie sich mit den Inhalten explizit auseinandersetzen. Andererseits können Inhalte aber auch implizit an die Lernenden herangetragen werden, ohne dass sie sich darüber im Klaren sind. In diesem Fall werden inhaltliche Themen mit spielerischen Elementen von den Lernenden unbewusst verknüpft. Beide Methoden haben wissenschaftlich betrachtet jeweils Vorteile für den Lernerfolg und bringen deshalb durch eine kombinierte Anwendung den größten Mehrwert für die Lernenden mit sich. In diesem Rahmen können Übungsleiter*innen immer auf verschiedene Ansätze zurückgreifen, um unterschiedliche Inhalte über diese Methoden zu vermitteln.

Da wir die Kombination dieser Ansätze seit langer Zeit erfolgreich in unserer Ausbildungsphilosophie etabliert haben und in der Praxis anwenden, bildet dies auch die Grundlage für das Handbuch und die beinhalteten Praxisübungen. In den Praxisübungen finden sich zum einen Spiele, Übungs- und Spielformen, in denen die Trainer*innen und Übungsleiter*innen die Möglichkeit haben, den Spieler*innen durch ihre Erfahrung und Expertise viele Dinge zu demonstrieren und zu erläutern, um sie in ihrem Lernprozess zu unterstützen. Zum anderen finden sich aber auch Inhalte, bei denen die Akteure gezielt in Situationen und Spiele gebracht werden, in denen sie sich ausprobieren, selbstständig Erfahrungen sammeln, untereinander wetteifern und Fehler machen können, woraus dann wiederum individuelle Handlungskorrekturen oder -Alternativen resultieren.

Im Praxisteil finden sich also Inhalte wie Spiele, Übungs- und Spielformen, welche den Kindern und Jugendlichen umweltrelevante Themen näherbringen sollen.

Dabei bedienen wir uns an folgenden Wegen/Mitteln:

- Rollenspiele
- Wettkämpfe
- verschiedene Quizformen
- in altersgerechten Geschichten eingebettete Spiele
- klassische Übungsformen
- fußballnahe Spielformen

02 | WIE IST DER PRAXISTEIL AUFGEBAUT?



Im Kern soll in der Praxis durch Sport bzw. Fußball mittels verschiedener Methoden (siehe oben) für Umweltthemen sensibilisiert werden. Um die Übungsleiter*innen hierbei bestmöglich unterstützen zu können, stellen wir in einem ausgiebigen Praxisteil verschiedene Spiele sowie Spiel- und Übungsformen bereit. Bewusst sind die Inhalte nicht in einer festen Struktur (z. B. nach Altersstufen, Vermittlungsmethoden, o. ä.) angeordnet bzw. aufgeteilt, sondern vielmehr durch verschiedene Schlagworte gekennzeichnet. Diese sollen den Übungsleiter*innen dabei helfen, einen passenden Inhalt für die jeweilige Zielgruppe, basierend auf deren Wissensstand, Alter und Vorerfahrungen, auszuwählen. Eine Anpassung, beispielsweise im Schwierigkeitsgrad oder der Komplexität, ist darüber hinaus außerdem immer selbstständig möglich und direkt umsetzbar. Das Ziel der Übungsauswahl soll darin bestehen, die adäquate Methode zur jeweils vorhandenen Zielgruppe zuzuordnen, um eine größtmögliche Übereinstimmung und Funktionalität zu generieren.

Dabei geben wir den Übungsleiter*innen verschiedene Ansatzpunkte zur Auswahl, nach denen wir die praktischen Inhalte in der Art und Weise der Vermittlungstechnik strukturiert haben. Die Spiele sind so konzipiert, dass sie im Sinne ihrer Vermittlungsidee voneinander differenziert werden können.

Diesbezüglich werden Elemente vorgestellt, die in einer unbewussten Art und Weise die Lernenden dazu bringen sollen, sich mit dem Lernziel auseinanderzusetzen. Demgegenüber gibt es etwas bewusstere Formen der Wissensvermittlung, im Rahmen derer Dinge explizit spezifischen Sachverhalten zugeordnet und auch benannt werden können. Die Inhalte werden aufsteigend nach ihrer Intentionalität des Lernprozesses, von absolut freien und unangeleiteten Spielen zu Übungsformen, die durch ein Zuordnen von Wissen zu einer bestimmten Handlungsaktion gekennzeichnet sind, gereiht und dargestellt.

Über Rollenspiele oder Geschichten, die hinter den Spielen erzählt werden, werden Inhalte spielerisch und implizit vermittelt, die die Kinder und Jugendlichen während ihres Lernprozesses nicht intentional selbst steuern. Hier soll eine erste Verknüpfung zu neuen und tiefgreifenden Themen hergestellt und den Lernenden bekannt gemacht werden. Diesbezüglich eignen sich auch Assoziationsspiele hervorragend dazu, Zusammenhänge zwischen zwei, aus der Sicht der Lernenden meist völlig verschiedenen, Themen herzustellen und über spielerische Verknüpfung sichtbar zu machen.

Des Weiteren können themenspezifische Begrifflichkeiten verwendet werden, die mit fußballspezifischen Inhalten verknüpft werden oder Spiele gespielt werden, in denen elementare Fakten und das Wissen darüber den Spielausgang entscheiden können.



02 | WIE ARBEITE ICH MIT DEM PRAXISTEIL?

Generell sind alle im Praxisteil befindlichen Inhalte kombinierbar und folgen keiner logischen Struktur im hierarchischen Aufbau des Praxisteils. Es ist folglich keine genaue Abfolge vorgesehen, sondern eher eine Art Spielesammlung, deren Inhalte in das Fußballtraining willkürlich integriert werden können. Wir sind der Meinung, dass die im Manual befindlichen Spiele, Übungs- und Spielformen nicht als alleiniger Inhalt einer kompletten Einheit stehen sollten, sondern eher zusätzlich in den bekannten Trainingsbetrieb miteingebunden werden. Wichtig ist uns hierbei zu betonen, dass unabhängig des Alters, des Leistungsniveaus und der Vorerfahrung im Kinder- und Jugendfußball immer ausreichend unangeleitet gespielt werden sollte.

Die praxisübergreifende Struktur gestaltet sich in diesem Manual folgendermaßen:

- Unterteilung in die verschiedenen Vermittlungsmethoden
- (Lern-)Ziel
- Grafische Darstellung
- Benötigtes Material sowie Aufbau und Organisation
- Ablauf
- Hinweise
- Variationen

Der Praxisteil gibt einen Überblick zu verschiedenen Möglichkeiten, wie Umweltbildung mit und durch den Fußball in Übungs- und Spielformen gestaltet werden kann. Dies soll als Ansatz und Einführung in die Materie dienen, die durch die eigene Kreativität ständig erweitert und weitergeführt werden kann. Jegliche Praxisübungen können und sollen zum eigenen Gebrauch angepasst werden, damit die Strahlkraft und das Potential des Fußballs für Bildungsthemen möglichst vielen Bereichen zu Gute kommt.



03 |

PRAXIS



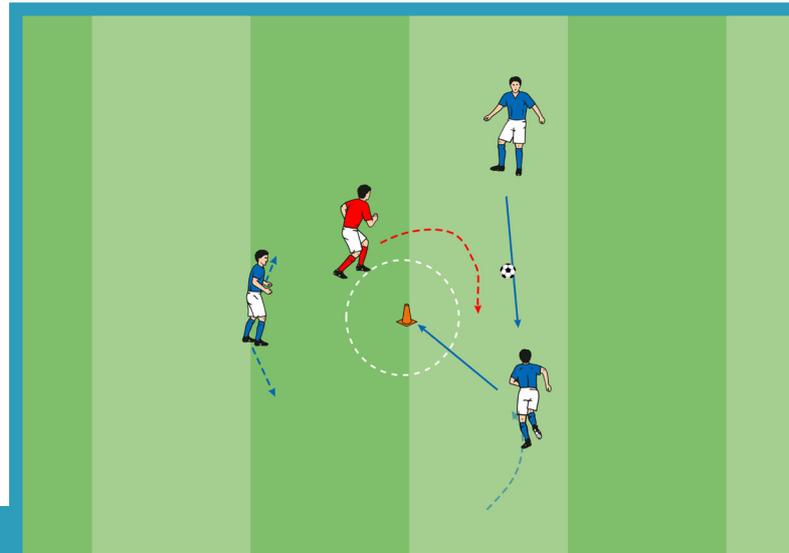
DER SCHLÜSSEL ZUM LERNERFOLG IST DIE INHALTLICHE EINBETTUNG VON UMWELT-RELEVANTEN THEMEN IN DAS FUSSBALL-TRAINING DURCH DIE TRAINER*INNEN UND ÜBUNGSLEITER*INNEN.

03 | STORYTELLING

DIE WALDSCHÜTZER

LERNZIEL

Sensibilisierung für die vielfältigen Gefahren, denen die Umwelt ausgesetzt sind und die allein nur schwer zu bewältigen ist



ORGANISATION

- In einem mit Plättchen markierten Kreis werden verschiedene Hütchen aufgestellt
- Die Spieler*innen werden in einen/eine Verteidiger*in und drei Angreifer*innen unterteilt
- Die Angreifer*innen haben einen Ball
- Das markierte Feld mit den Hütchen darf nicht betreten werden

HINWEISE

- Geschichte einbauen, bei der die Hütchen eine Bedeutung bekommen und geschützt werden müssen
- Feldgröße so wählen, dass Verteidiger*innen eine Chance haben

ABLAUF

- Die Angreifer*innen spielen sich den Ball zu und versuchen mit Pässen durch das Feld so viele Hütchen (Bäume) wie möglich umzuschießen
- Der/Die Verteidiger*in versucht die Bälle abzufangen und so den Kreis (Wald) zu schützen
- Nach einer gewissen Anzahl an Bällen werden die Aufgaben der Spieler*innen gewechselt

VARIATIONEN

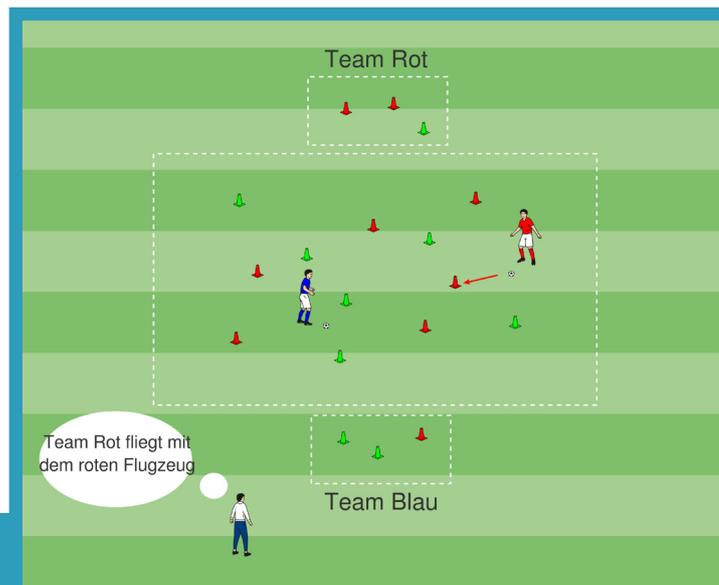
- Anzahl an Verteidiger*innen und Angreifer*innen variieren
- Kontaktanzahl der Angreifer*innen beschränken
- Kontermöglichkeit für Verteidiger*innen miteinbauen

03 | STORYTELLING

INDIVIDUELLES CO2-KONTO

LERNZIEL

Jeder kann einen Beitrag zum Umweltschutz durch individuelles Handeln leisten



ORGANISATION

- Ein Feld abstecken und dort verteilt ca. je 6-10 Pylonen in zwei verschiedenen Farben aufstellen (Hütchenwald mit zwei Farben)
- Zwei „Teamzonen“ aufstellen, in denen die umgeschossenen Hütchen gesammelt werden
- Zwei Spieler*innen mit Ball spielen „gegeneinander“
- Der/Die Übungsleiter*in steht außerhalb des Spielfeldes mit einer vorbereiteten Geschichte

HINWEISE

- Die Geschichte stellt verschiedene individuelle Handlungen dar. Sie soll möglichst einfach generelle Unterschiede zwischen Spieler*in A und Spieler*in B darstellen.
- Die Handlungen sollten möglichst nah an der Realität und auch für Kinder und Jugendliche umsetzbar sein (z.B. „Müll wegwerfen“, „mit dem Rad zur Schule“, etc.).
- Wichtig: Spieler*innen nach Spielende miteinander verbinden und das Thema weiter einführen/erarbeiten/ausführen.

ABLAUF

- Der/Die Übungsleiter*in liest eine Geschichte vor. In dieser Geschichte führen die beiden Spieler*innen fiktive Handlungen aus (z.B. „Spieler*in A fliegt mit dem roten Flugzeug“)
- Die Spieler*innen müssen der Geschichte zuhören und die Handlungen dementsprechend ausführen: z.B. „Spieler*in A fliegt mit dem roten Flugzeug“ → Spieler*in A muss ein rotes Hütchen umschießen und das Hütchen dann in die eigene Teamzone stellen
- Wenn die Geschichte vorbei ist und somit alle Hütchen umgeschossen wurden, werden die gesammelten Hütchen verglichen → wie viele rote Hütchen hat Spieler*in A, wie viele Spieler*in B?
- Diskussionsrunde: Wofür stehen die roten & grünen Hütchen? Warum hat Spieler*in A mehr rote Hütchen gesammelt als Spieler*in B? Was hat er/sie anders gemacht (Fliegen, viel Fleisch, etc.)?

VARIATIONEN

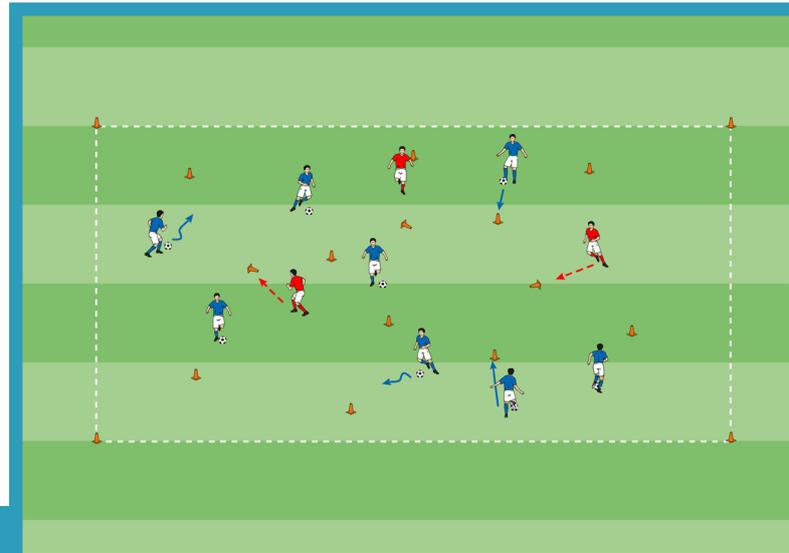
- Im Team spielen (nach jeder ausgeführten Handlung kommt ein/eine neuer/neue Spieler*in mit Ball ins Feld)
- Dritte Farbe einbauen als „neutrale“ Handlung

03 | STORYTELLING

ZAUBERWALD

LERNZIEL

Sensibilisierung für die vielfältigen Gefahren, denen die Umwelt ausgesetzt sind und die allein nur schwer zu bewältigen ist



ORGANISATION

- Einen Wald mit vielen darinstehenden Bäumen markieren
- Die Spieler*innen in zwei Teams (Team Umweltschützer*innen in rot und die gemeinen Waldroder *innen in blau) einteilen, wobei das Team Waldroder*innen deutlich in der Überzahl ist
- Die Waldroder*innen versuchen mit Ball per Pass so viele Bäume wie möglich umzuholzen
- Die Umweltschützer*innen können durch Wiederaufstellen der abgeholzten Bäume diese wieder neu pflanzen

HINWEISE

- Aufgaben ständig wechseln
Feldgröße und Zahl der Umweltschützer*innen anpassen
- Bewegungsgeschichte einbauen

ABLAUF

- Die Waldroder*innen versuchen in 60 Sekunden möglichst viele Bäume per Pass zu fällen, dürfen allerdings den Baum selbst nicht berühren
- Die Umweltschützer*innen können die Bäume wieder neu pflanzen, indem sie die umgeschossenen wiederaufstellen, dürfen aber keinen Baum berühren oder verteidigen
- Nach 60 Sekunden werden die gefälltten Bäume auf dem Boden gezählt und anschließend die Umweltschützer*innen gewechselt
- Das Team Umweltschützer*innen mit den am wenigsten gerodeten Bäumen gewinnt

VARIATIONEN

- Technik der Rodung variieren (Ball aus der Hand werfen, Ball per Dropkick aus der Hand, per Hackenpassen, etc.)
- Geschichte hinter dem Spiel verändern



03 | STORYTELLING

NICHT DIE NATUR VERLETZEN

LERNZIEL

Umsichtiger Umgang mit der Natur



ORGANISATION

- Ein Quadrat mit genügend Platz für alle Spieler*innen markieren. Jede Seite des Quadrates wird mit einer eigenen Farbe versehen.
- In ca. 6-8m Abstand von jeder Seite wird ein Miniator aufgestellt.
- Alle Spieler*innen befinden sich mit Ball im Quadrat und werden einer Nummer zugewiesen. Der/Die Übungsleiter*in steht außerhalb des Feldes.

HINWEISE

- Die Feldgröße so wählen, dass das Umdribbeln der Gegenspieler*innen nicht zu einfach wird.

ABLAUF

- Die Spieler*innen dribbeln frei im Feld. Die Übungsleiter*in kann verschiedene Dribbelaufgaben stellen (z.B. Pendeln zwischen den Füßen, nur mit der Sohle, etc.)
- Der/Die Übungsleiter*in ruft eine Zahl und eine Farbe. Die Aufgabe der nicht genannten Spieler*innen ist es, stehen zu bleiben und die Arme so weit wie möglich auszubreiten (wie Bäume hinstellen). Der/Die genannte Spieler*in muss versuchen über die angesagte Linienfarbe das Feld mit dem Ball zu verlassen und auf das Miniator abzuschließen, ohne die anderen Spieler*innen zu berühren.
- Sobald der/die Spieler*in aus dem Feld gedribbelt ist, dürfen alle wieder normal weiterdribbeln.

VARIATIONEN

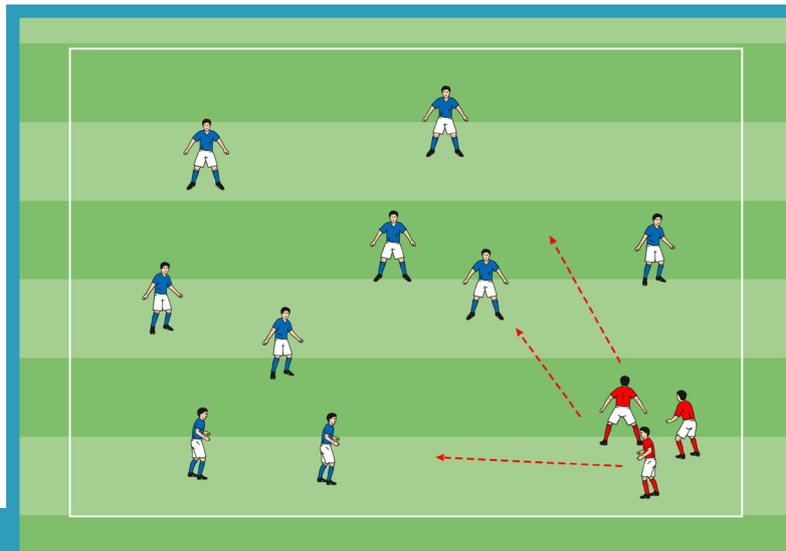
- Dribblingarten variieren
- „Bäume“ dürfen sich auch im Wind bewegen (mit Armen versuchen an den/die dribbelnden Spieler*in zu gelangen, Füße bleiben fest)

03 | STORYTELLING

KETTENFANGEN

LERNZIEL

Sensibilisierung für Luft- und Umweltverschmutzung durch CO₂-Emission



ORGANISATION

- Die Spieler*innen werden in verschiedene Moleküle aufgeteilt, Kohlenstoffmoleküle und Sauerstoffmoleküle
- Die Moleküle verteilen sich in einem rechteckigen Feld
- Die Kohlenstoffmoleküle wollen sich durch Fangen an die Sauerstoffmoleküle binden und so ein Kohlenstoffdioxidmolekül formen, die die Luft verschmutzen
- Die Sauerstoffmoleküle versuchen den Kohlenstoffmolekülen zu entkommen, um die Luft um sich herum rein und sauber zu halten

HINWEISE

- Hintergrund der Pärchenbildung und Kohlenstoffdioxidbildung erläutern
- Thema Luftverschmutzung aufgreifen

ABLAUF

- Die Kohlenstoffmoleküle (Fänger*innen) starten im Feld aus einer gemeinsamen Position und versuchen die Sauerstoffmoleküle (Gejagten) zu fangen
- Nachdem ein/eine Spieler*in gefangen wurde, bildet er/sie mit dem Fänger gemeinsam ein Kohlenstoffmolekülpaar und wird ebenfalls zum/zur Fänger*in
- Innerhalb von 60 Sekunden versuchen die Kohlenstoffmoleküle so viele Paare wie möglich zu bilden und die Umwelt zu verschmutzen
- Nach 60 Sekunden oder einer kompletten Umweltverschmutzung werden die Aufgaben gewechselt

VARIATIONEN

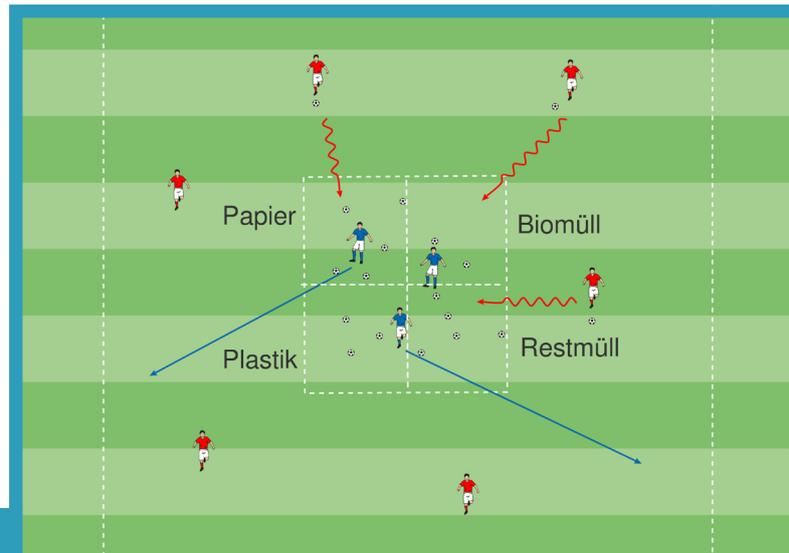
- Größer werdende Ketten zulassen
- Wer hat Angst vor CO₂? → Ketten/Pärchen bleiben auf der Stelle stehen, auf der sie gebildet wurden

03 | STORYTELLING

DIE VERRÜCKTEN MÜLLWERFER

LERNZIEL

Thema Müllentsorgung und umweltgerechtes Recycling erläutern



ORGANISATION

- Feld in verschiedene Müllkategorien einteilen (Bio, Rest, etc.)
- Ein großes rechteckiges Feld mit einem kleineren Feld im Zentrum abstecken
- Im Inneren des kleineren quadratischen Feldes viele (verschiedene) Bälle (Müllprodukte) platzieren
- Das Umweltaktivist*innen-Team verteilt sich gleichmäßig im großen Feld
- Das Umweltverschmutzer*innen-Team startet im kleineren Feld

HINWEISE

- Wettkampf einbauen (das schnellste Umweltaktivistenteam gewinnt)
- Anzahl der Aktivist*innen deutlich höher einteilen als die der Verschmutzer*innen

ABLAUF

- Team blau sind die Umweltverschmutzer*innen, die die Müllprodukte aus dem kleineren Feld schießen bzw. werfen müssen
- Team rot, die Umweltaktivist*innen, hat die Aufgabe den Müll wieder ins kleine Feld (Recyclingstation) zu transportieren, nach Ballart (Müllart) zu sortieren und zu recyceln
- Liegt der Müll unsortiert im kleinen Feld, dürfen die Umweltverschmutzer*innen den Müll wieder wegwerfen
- Das Spiel ist sofort beendet, wenn die Umweltaktivist*innen den gesamten Müll eingesammelt, sortiert und in der Recyclingstation abgelegt haben
- Aufgaben nach ein paar Minuten tauschen

VARIATIONEN

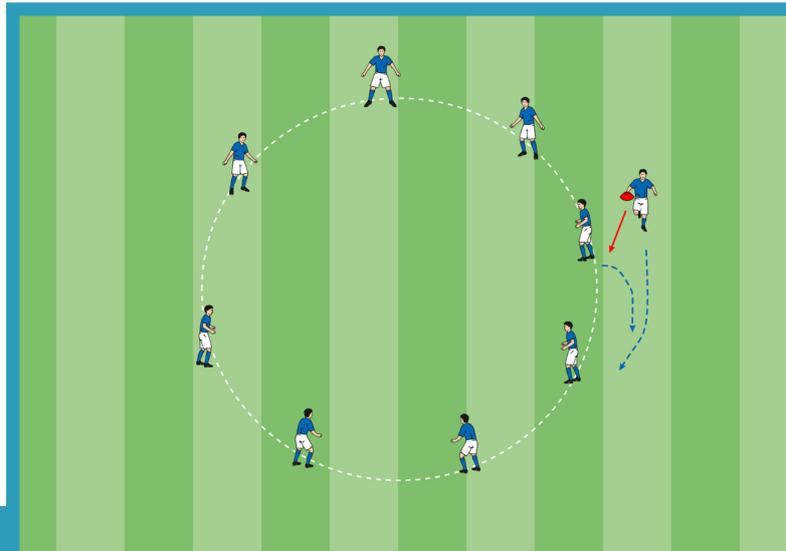
- Unterschiedliche Arten den Ball zu schießen, zu werfen und zu transportieren einbauen
- Unterschiedliche Bälle (Gewicht, Größe, etc.) nutzen

03 | STORYTELLING

DER FUCHS GEHT UM

LERNZIEL

Thema Umweltverschmutzung durch liegengeliebten Müll erläutern und Bedeutung der Aufmerksamkeit hierfür herausstellen



ORGANISATION

- Ein rundes Feld abstecken (ca. 10m Durchmesser, je nach Spieleranzahl)
- Die Spieler*innen verteilen sich gleichmäßig auf dem Kreis
- Ein/Eine Spieler*in steht mit Leibchen in der Hand außerhalb des Kreises

HINWEISE

- Die Spieler*innen im Kreis sollten nach vorne schauen und sich gegenseitig unterstützen, um gemeinsam die „Umweltverschmutzung“ zu verhindern (Klare Regeln im Vorhinein festlegen, wie die Spieler*innen im Kreis kommunizieren dürfen)

ABLAUF

- Der/Die außenstehende Spieler*in läuft langsam mit Leibchen in der Hand um das Feld und lässt es hinter einem/einer Spieler*in fallen
- Danach versucht er/sie um das Feld zu rennen und den Platz des/der Spielers/Spielerin einzunehmen, bei dem das Leibchen fallen gelassen wurde. Dieser/Diese versucht ihn/sie zu fangen.
- Sollte der/die Fänger*in den/die Spieler*in nicht fangen können, bevor dieser/diese seinen/ihren Platz erreicht, beginnt er/sie die nächste Runde mit dem Leibchen
- Wird der/die Fänger*in gefangen, beginnt der/die Spieler*in die nächste Runde nochmal mit dem Leibchen in der Hand

VARIATIONEN

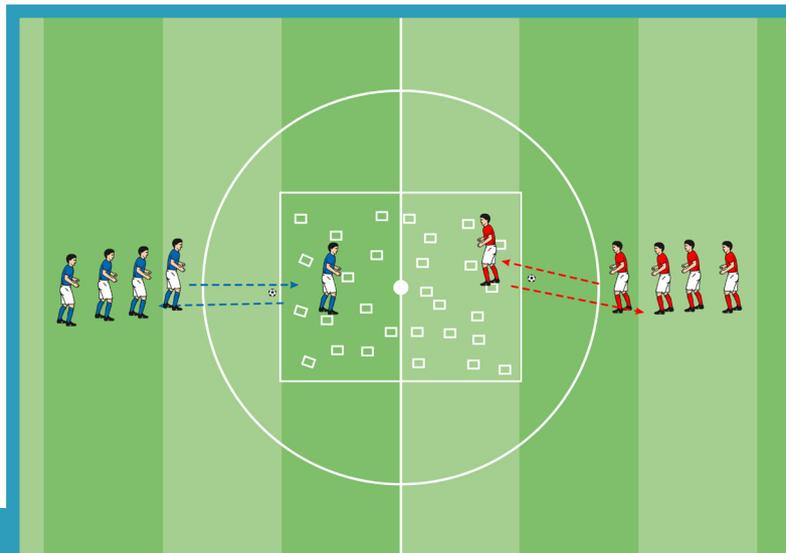
- Das Fangspiel (oder nur der/die Fänger*in oder nur der/die Läufer*in) muss in einer bestimmten Bewegungsart stattfinden, z. B. einbeinig hüpfen, rückwärts, etc.
- Während dem Fangspiel dürfen die Spieler*innen im Kreis entgegengesetzt der Laufrichtung den freien Platz auffüllen, um dem/der Fänger*in mehr Chancen zu geben, den/die Läufer*in zu fangen → Zusammenarbeit ist hier gefragt!

03 | ASSOZIATIONSSPIELE

UMWELTMEMORY

LERNZIEL

Verknüpfung verschiedener Themen im Rahmen einer selbst erfundenen und zusammengehörigen Geschichte der unterschiedlichen Gruppen



ORGANISATION

- Ein großes rechteckiges Feld mit einem kleineren Feld im Zentrum abstecken
- Im Inneren des kleineren quadratischen Feldes verschiedene Bilder und Karten auslegen
- Die Spieler*innen werden in zwei Gruppen eingeteilt und stehen außerhalb des Feldes
- Alternativ jeder Gruppe einen Ball zuteilen

HINWEISE

- Unterschiedliche Kategorien miteinander verknüpfen lassen (Handlung-Konsequenz-Bewusstsein)
- Kategorien an das Alter der Spieler*innen anpassen und nicht zu kompliziert gestalten
- Kreative Geschichten zulassen, aber in eine entsprechende Richtung lenken

ABLAUF

- Der/Die jeweils erste Spieler*in der Gruppe startet nach dem Startsignal in Richtung des inneren Kreises
- Im Zentrum dürfen zwei Karten aufgedeckt werden
- Wenn zwei gleiche Karten (bspw. zwei Regenwaldtiere oder zwei gerodete Bäume) aufgedeckt werden, dürfen diese zur Gruppe mitgenommen werden
- Zwei unterschiedliche Karten müssen wieder umgedreht und verdeckt auf dieselbe Stelle am Boden gelegt werden
- Es wird so lange gespielt, bis alle Karten in der Mitte mitgenommen wurden
- Pro gleichem Bilderpärchen bekommt man einen Punkt
- Jedes Team bekommt am Ende die Aufgabe, eine zusammenhängende Geschichte zu ihren gesammelten Pärchen (bspw. Gerodete Bäume, Tiere des Regenwaldes, usw.) zu erzählen.

VARIATIONEN

- Sprintstaffel oder Dribbelstaffel (mit unterschiedlichen Hindernissen) spielen lassen

03 | ASSOZIATIONSSPIELE

STAFFELSPIEL

LERNZIEL

Zuordnung verschiedener Umweltaspekte (in diesem Beispiel verschiedene Transportmittel) zu verschiedenen, vorgegebenen Kategorien (Energie-ressourcen)

ORGANISATION

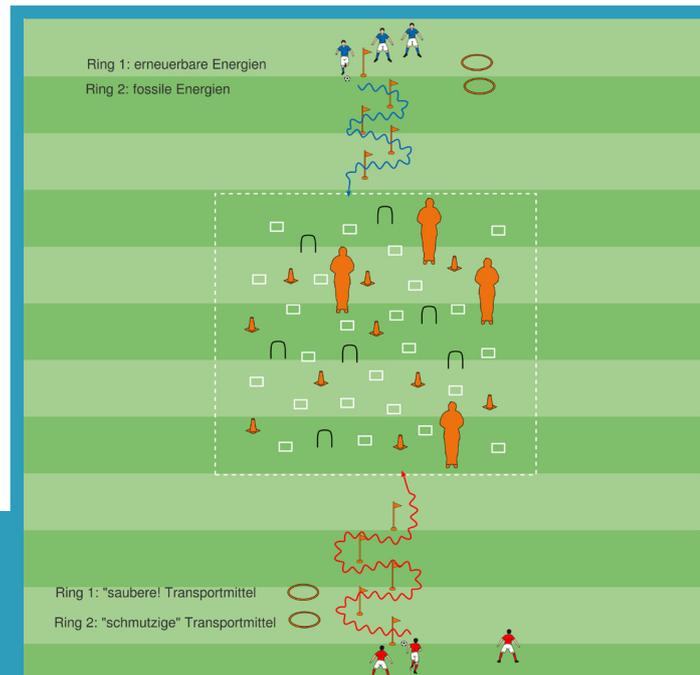
- Ein großes rechteckiges Feld abstecken
- Im Inneren des Feldes verschiedene Bilder und Karten auslegen sowie Hindernisse aufstellen
- Die Spieler*innen werden in zwei Gruppen eingeteilt und stehen außerhalb des Feldes in ihrer entsprechenden Gruppe
- Dem/Der ersten Spieler*in jeder Gruppe einen Ball zuteilen
- Neben den Starthütchen beider Gruppen jeweils zwei Reifen auslegen, denen eine spezifische Kategorie zugeordnet ist (bspw. Erneuerbare Energien)

HINWEISE

- Unterschiedliche Kategorien miteinander verknüpfen (Handlung-Konsequenz-Bewusstsein)
- Kategorien an das Alter der Spieler*innen anpassen und nicht zu kompliziert und zu schwierig gestalten

VARIATIONEN

- Dribbelaufgaben variieren
- Kategorien variieren (Fußballspieler*in und dessen/deren Liga – oder Länderzugehörigkeit; Ernährung, usw.)
- Anzahl der Gruppen und Startpositionen variieren



ABLAUF

- Der/Die jeweils erste Spieler*in der Gruppe startet nach dem Startsignal per Dribbling in den Slalomparcours
- Im Zentrum darf eine Karte aufgedeckt werden, die zur gruppenspezifischen Kategorie passen muss
- Eine passende Karte (bspw. "Fahrrad" bei der Kategorie "saubere Transportmittel"), darf zur eigenen Gruppe mitgenommen werden und in den entsprechenden Reifen gelegt werden
- Eine nicht passende Karte ("Atomkraftwerk" bei der Kategorie "erneuerbare Energien") muss wieder umgedreht und liegengelassen werden
- Auf dem Rückweg muss zunächst ein beliebiges Hindernis (Finte beim Dummy, Überlupfen und Durchkriechen der Hürde, Umdribbeln der Pyllone) überwunden werden, bevor der Ball nach dem Slalomdribbling zurück dem/der Mitspieler*in übergeben werden kann
- Es wird so lange gespielt, bis alle Karten in der Mitte mitgenommen wurden
- Pro richtiger Zuordnung der Bilder und Karten in die entsprechende Kategorie bekommt man einen Punkt
- Bei Gleichstand gewinnt die Gruppe, die schneller alle Karten in den eigenen Reifen hatte
- Jedes Team bekommt am Ende die Aufgabe, ihre Zuordnung vorzustellen und zu begründen

03 | ASSOZIATIONSSPIELE

WETTLAUF GEGEN DIE ZEIT

LERNZIEL

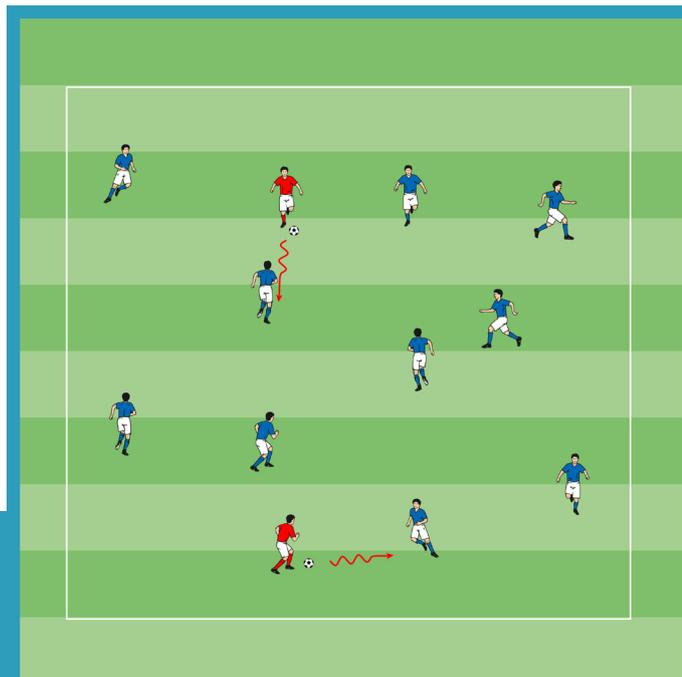
Zusammenhänge zwischen menschlichen Handlungen und deren Konsequenzen in Bezug auf den Umweltschutz sichtbar machen (Handlungen im Hinblick auf CO₂-Emissionen)

ORGANISATION

- Ein rechteckiges Feld abstecken
- Die Spieler*innen werden in ein großes Team (Natur) und zwei Fänger*innen (Umweltschützer*innen) eingeteilt
- Die Umweltschützer*innen haben jeweils einen Ball am Fuß
- Nach der Unterteilung hat das Natur-Team 1 Minute Zeit, sich verschiedene Szenarien zu überlegen, durch deren Handlungen die Menschen dazu beitragen können, die CO₂-Emissionen zu reduzieren und somit die Natur zu retten (bspw. Bäume pflanzen, FairTrade Kleidung, individuelle Mobilität anpassen, usw.)
- Jeder Handlung wird eine entsprechende Finte zugeordnet (z. B. Übersteiger = Baum pflanzen) und insgesamt 4 Handlungen definiert, die zur Rettung der Natur beitragen
- Alle anderen Finten fördern die CO₂-Emission und schaden der Umwelt

HINWEISE

- Dem Natur-Team eine Auswahl an Finten vorgeben, aus der sie die Rettung aussuchen dürfen
- Schwierigkeit und Ballfertigkeiten je nach Alter anpassen
- Auf Wechsel der Teamaufgaben achten und die Anzahl der Umweltschützer*innen je nach Gruppengröße anpassen



ABLAUF

- Die Umweltschützer*innen können innerhalb von 60 Sekunden die Natur schützen, indem sie alle Spieler*innen des Natur-Teams mit einer der vier richtigen Finten ausspielen
- Die Finten müssen von den Umweltschützer*innen allerdings erst herausgefunden werden
- Bei einer falschen Finte werden die Spieler*innen des Natur-Teams schneller (Stufen: Start = normaler Gang, Stufe 2 = schneller Gang, Stufe 3 = leichtes Jogging, Stufe 4 = normales Jogging, Stufe 5 = schnelles Jogging, Stufe 6 = Sprint)
- Bei einer der richtigen Finten werden sie ganz langsam und kommen zum Stand (Zustand, in dem kein Kohlenstoffdioxid ausgestoßen wird)
- Die Umweltschützer*innen haben die Natur gerettet, wenn innerhalb der 60 Sekunden das ganze Natur-Team zum Stehen gekommen ist
- Wenn die Umweltschützer*innen es nicht geschafft haben, kommt es zu einer Umweltkatastrophe

VARIATIONEN

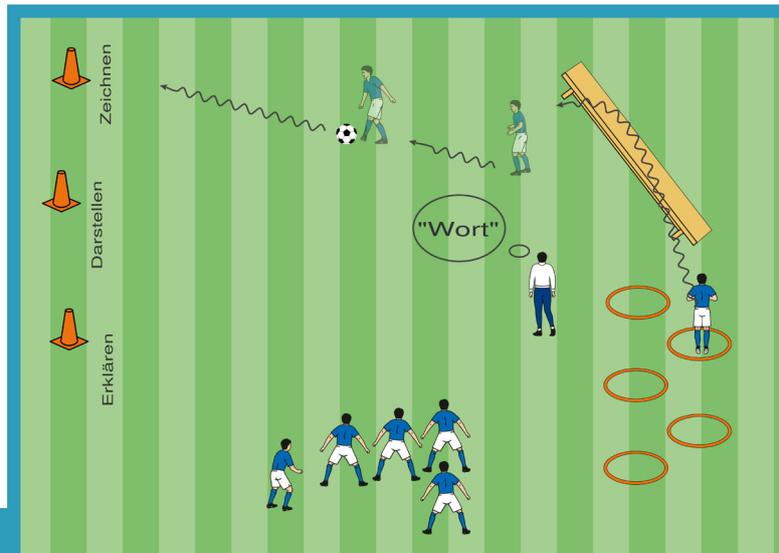
- Andere Themen können ebenfalls abgedeckt werden (Impfstoff gegen das Coronavirus)
- Verschiedene Laufbewegungen (Turnelemente) anstatt Dribbelaufgaben werden gesucht

03 | BEGRIFFSERKLÄRUNG/-HINFÜHRUNG

ACTIVITY

LERNZIEL

Verschiedene Begriffe eines Themas auf unterschiedliche Arten darstellen.



ORGANISATION

- Einen Parcours mit verschiedenen Hindernissen (Ringe für Koordinationsaufgaben, Bank zum Ballancieren) aufbauen und am Ende mit 3 Pylonen versehen
- Digitales Schreibpad bereitlegen
- Die Spieler*innen starten nacheinander vom Starthütchen in den Parcours
- Vor den Pylonen einen Ballpool bereitlegen
- Der/Die Trainer*in steht am Balllager und hat verschiedene Begriffe in Bezug auf die Umwelt vorbereitet (z. B. Solarenergie)

HINWEISE

- Begriffe aufgreifen und bezüglich der Umweltveränderungen erläutern
- Schwierigkeitsgrad der Begriffe und Hindernisse dem Alter anpassen
- Auf Standzeiten achten (doppelter Aufbau, zeitgleiches Starten zweier Spieler*innen)

ABLAUF

- Der/die erste Spieler*in startet in den Parcours und muss die Hindernisse überwinden, bevor er/sie zum Ballpool gelangt
- Dort angekommen nennt der/die Trainer*in einen Begriff, den die Spieler*innen auf unterschiedliche Arten und Weisen ihren Mitspieler*innen erklären müssen (Erklären, Pantomime, Zeichnen)
- Nach Wahl der Vermittlungsmethode hat der/die Spieler*in die Aufgabe, die entsprechende Pylone per Pass umzuschießen
- Ein Treffer bedeutet, dass die selektierte Vermittlungsmethode angewendet werden darf
- Wird die entsprechende Pylone verfehlt, entscheidet der/die Trainer*in, welche Methode angewendet werden muss
- Sobald der Begriff erraten wurde, startet der/die nächste Spieler*in in den Parcours
- Im Spiel gegen die Zeit (3 Minuten) versucht das Team möglichst viele Begriffe zu erraten

VARIATIONEN

- Parcours anpassen (Schwierigkeitsgrad, Hindernisse)
- Gesuchten Begriff bereits vor der Entscheidung der Vermittlungsmethode mitteilen
- Im Wettkampf mit doppeltem Aufbau und zwei zeitgleich startenden Teams spielen lassen

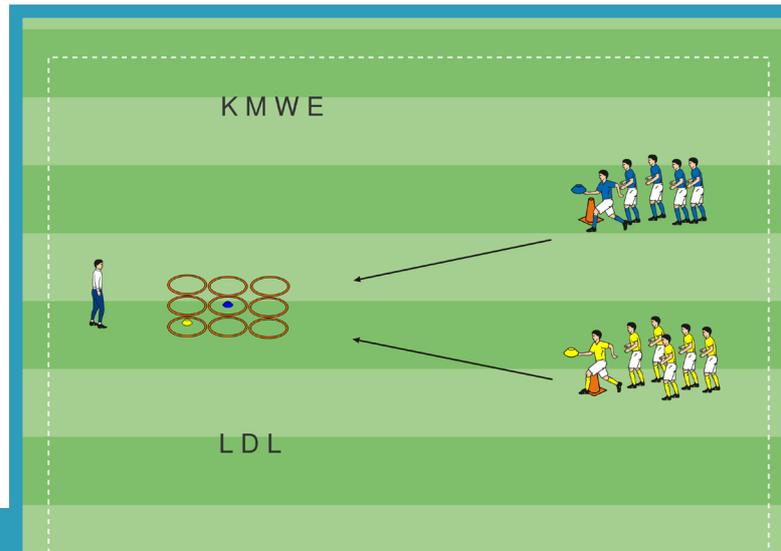


03 | BEGRIFFSERKLÄRUNG/-HINFÜHRUNG

TIC-TAC-TOE (LÖSUNGSWORT)

LERNZIEL

Auf einen Zielbegriff eines Themas mit einem Spiel hinführen (Stichwort: Galgenmännchen)



ORGANISATION

- Zwei Startpunkte mit je 3 Leibchen aufbauen
- Ein Zielfeld mit 9 Ringen/Plättchen ca. 7 Meter entfernt von den Startpunkten aufbauen
- Der/Die Übungsleiter*in überlegt sich einen Begriff (z. B. Klimawandel) und schreibt für jeden Buchstaben einen Unterstrich auf ein Blatt Papier und legt diese zu jedem Team

HINWEISE

- Auch mit zwei unterschiedlichen Begriffen spielbar
- Wichtig: Ergebnis in der Gruppe besprechen → Hintergründe und Überleitungen schaffen
- Bei großen Gruppen auf die Standzeiten achten

ABLAUF

- Es wird gegeneinander Tic-Tac-Toe (Ziel: Drei Felder in einer Reihe mit der eigenen Farbe besetzen) gespielt. Die ersten Spieler*innen jedes Teams laufen los und platzieren ihr Leibchen in je ein freies Feld (keine Doppelbelegung!). Sobald ein/eine Spieler*in wieder am Startpunkt ist, darf der/die nächste Spieler*in mit einem neuen Leibchen loslaufen.
- Sollten alle drei Leibchen gelegt und noch kein Gewinnerteam feststehen, dürfen die nächsten Spieler*innen ein Leibchen in ein anderes Feld umlegen.
- Das Gewinnerteam darf anschließend einen Buchstaben vom Lösungswort (im Geheimen) lösen. Danach beginnt die nächste Runde
- Das Team, das zuerst den Begriff erraten hat, gewinnt das Spiel.

VARIATIONEN

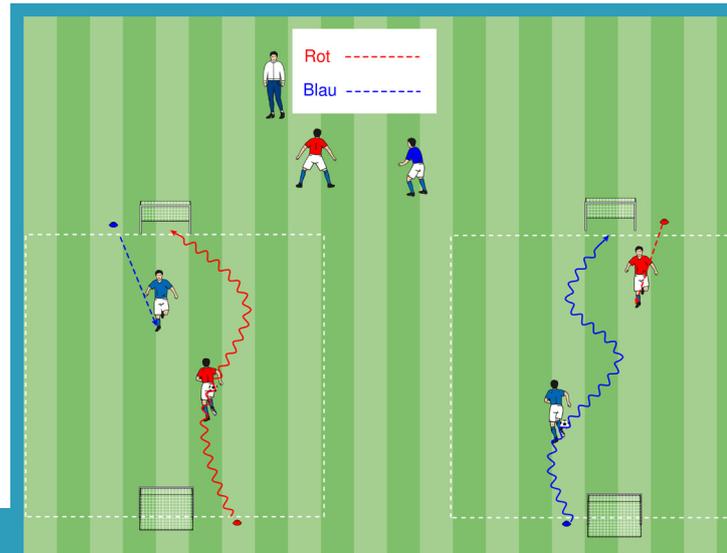
- Mit/ohne Ball
- Verschiedene Laufbewegungen

03 | BEGRIFFSERKLÄRUNG/-HINFÜHRUNG

1VS1 WORTPUZZLE (LÖSUNGSWORT)

LERNZIEL

Auf einen Zielbegriff eines Themas mit einem Spiel hinführen (Stichwort: Galgenmännchen)



ORGANISATION

- Zwei 1vs1 Felder mit je zwei Minutoren aufbauen
- Auf dem ersten Feld ist Team blau das Angriffsteam, das rote Team sind die Verteidiger*innen, auf dem anderen Feld genau anders herum.
- Der/Die Übungsleiter*in steht mit einem digitalen Schreibpad zwischen den Feldern und hat sich einen Begriff überlegt (siehe „Tic-Tac-Toe“)

HINWEISE

- Auch mit zwei unterschiedlichen Begriffen spielbar
- Wichtig: Ergebnis in der Gruppe besprechen → Hintergründe und Überleitungen schaffen
- Gut für größere Gruppen geeignet

ABLAUF

- Es wird gegeneinander auf beiden Feldern 1vs1 gespielt. Ziel ist es als Angreifer*in ein Tor zu erzielen und als Verteidiger*in den Ball zu erobern und auf das gegenüberliegende Tor zu kontern. Die Aktion ist vorüber, wenn ein Tor fällt oder der Ball im Aus ist.
- Nach der Aktion wird das Feld gewechselt und die Spieler*innen stellen sich bei ihren Farben an.
- Jeder/Jede Spieler*in, der/die ein Tor erzielt (egal ob Angreifer*in oder Verteidiger*in), darf zum/zur Übungsleiter*in und einen Buchstaben lösen (siehe „Tic-Tac-Toe“).
- Das Team, das zuerst den Begriff erraten hat, gewinnt das Spiel.

VARIATIONEN

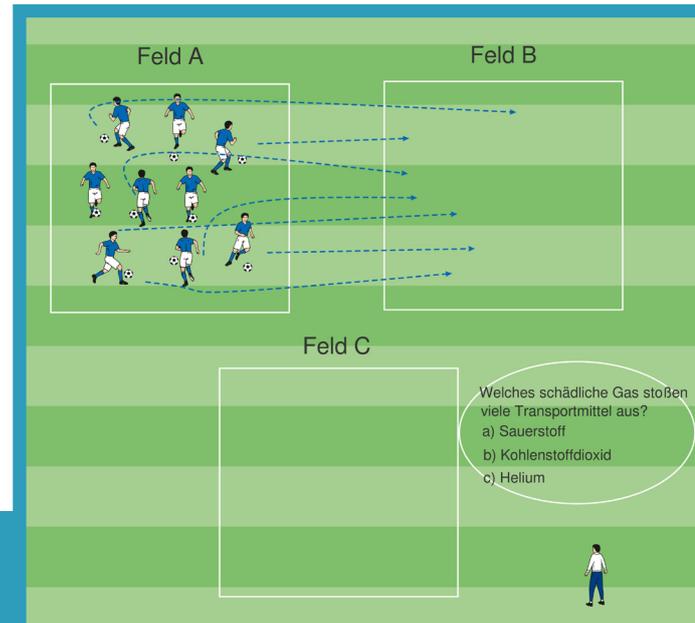
- Als Fangspiel spielen lassen

03 | PRAKT./ INHALTL. VERMITTLUNG

DRIBBELQUIZ

LERNZIEL

Wissensvermittlung über Abfrage



ORGANISATION

- Drei gleich große Felder werden aufgebaut und einem Buchstaben (A, B oder C) zugeordnet
- Die Spieler*innen dribbeln mit ihrem Ball alle in einem der drei Felder durcheinander und absolvieren technikoriente Aufgaben
- Der/Die Übungsleiter*in steht außerhalb der drei Felder

HINWEISE

- Technische Aufgaben im Feld vorgeben
- Nach einer Runde die Antwort erläutern lassen und das Thema kurz ansprechen
- Viele verschiedene Themen aufgreifen

ABLAUF

- Der/Die Übungsleiter*in stellt eine Frage in Bezug auf umweltrelevante Themen und gibt drei Antwortmöglichkeiten (A, B und C)
- Nach der Frage dribbeln die Spieler*innen in das der Antwort entsprechende Feld mit ihrem Ball
- Die Spieler*innen sammeln über richtige Antworten einen Punkt, keine Punkte gibt es für das Dribbling ins falsche Feld
- Der/Die Spieler*in mit den meisten Punkten gewinnt

VARIATIONEN

- Aufgaben in den Feldern variieren (Turnaufgaben, etc.)
- Zur falschen Antwort dribbeln lassen (zwei richtige, eine falsche)

03 | PRAKT./ INHALTL. VERMITTLUNG

GLEICHGEWICHT DER NATUR

LERNZIEL

Wissen von erarbeiteten oder neuen Themen abprüfen und die Konsequenz der jeweiligen Handlung zuordnen lassen



ORGANISATION

- Ein rechteckiges Feld abstecken
- Im Feld werden Ringe in zwei unterschiedlichen Farben in der Anzahl der jeweils vorhandenen Spieleranzahl ausgelegt
- Die Spieler*innen werden in zwei Teams (gelb = Umweltbewusste; rot = Umweltunbewusste) eingeteilt, jede*r hat einen Ball
- Der/Die Übungsleiter*in steht außerhalb des Felder und trifft verschiedene Aussagen
- Die Teams versuchen so schnell wie möglich in einen für sie "richtigen" Ring zu dribbeln (orange = entspricht meinen Vorstellungen; blau = entspricht nicht meinen Vorstellungen)

HINWEISE

- Technische Aufgaben im Feld vorgeben
- Wettkampf daraus machen
- Coaching der Spieler*innen untereinander fördern
- Viele verschiedene Themen aufgreifen

ABLAUF

- Die Spieler*innen dribbeln mit ihrem Ball alle in einem der drei Felder durcheinander und absolvieren technikorientierte Aufgaben
- Der/Die Übungsleiter*in trifft eine beliebige Aussage, z. B. "Max fliegt über das Wochenende nach Berlin, um Urlaub zu machen."
- Die Spieler*innen dribbeln möglichst schnell in den ihren Vorstellungen nach entsprechenden Ring (Umweltbewusste würden in den blauen Ring dribbeln, da man nach Berlin auch mit dem Zug fahren könnte anstatt zu fliegen und Umweltunbewusste würden in den orangenen Reifen dribbeln, da das die schnellste Art zu reisen wäre)
- Das Team, das schneller in den korrekten Reifen steht, gewinnt die Runde
- Anschließend werden wieder, nach einer kurzen Besprechung der Ergebnisse, verschiedene Technikaufgaben im Feld absolviert, bevor der/die Übungsleiter*in die nächste Aussage trifft

VARIATIONEN

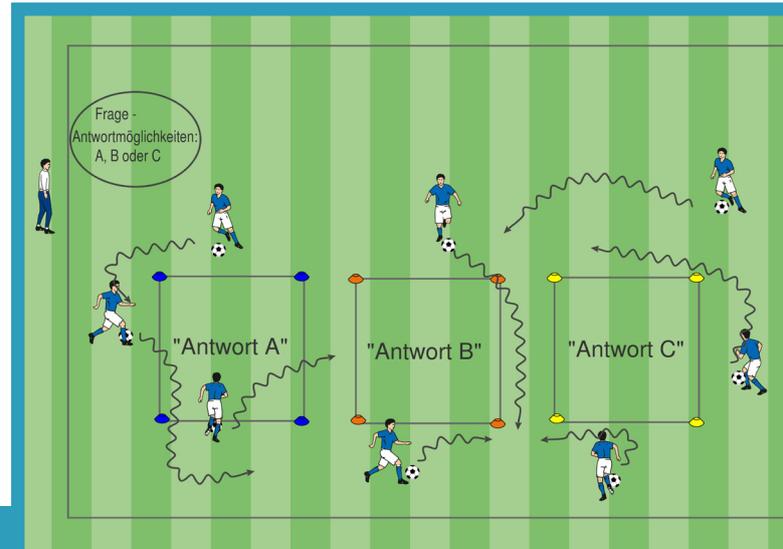
- Aufgaben in den Felder variieren (Turnaufgaben, etc.)
- Rollenspiel mit Diskussion nach einer Aussage anschließen

03 | PRAKT./ INHALTL. VERMITTLUNG

1, 2 ODER 3

LERNZIEL

Wissen von erarbeiteten oder neuen Themen abprüfen



ORGANISATION

- Ein großes Feld aufbauen, in dem drei kleinere Felder in drei verschiedenen Farben markiert sind
- Die Spieler*innen verteilen sich mit jeweils einem Ball am Fuß frei im Feld
- Der/Die Übungsleiter*in steht außerhalb mit einem Fragenkatalog mit jeweils drei Antwortmöglichkeiten

HINWEISE

- Auch mit Teams spielbar → Spieler*innen sammeln für ihr Team Punkte
- Auf „falsche“ Antworten eingehen („Warum habt ihr diese Antwort gewählt?“ Richtige Antwort erläutern!)

ABLAUF

- Die Spieler*innen dribbeln mit einer vorgegebenen Aufgabe durch das große Feld. Nach einiger Zeit stellt der/die Übungsleiter*in eine Frage und gibt drei Antwortmöglichkeiten. Jedes farbige Feld steht für eine Antwortmöglichkeit
- Nun haben die Spieler*innen 10 Sekunden Zeit, sich in ihr Antwortfeld zu begeben. Ein Umentscheiden ist jederzeit innerhalb der Zeit möglich.
- Nach Ablauf der Zeit darf kein Wechsel mehr stattfinden und der/die Übungsleiter*in sagt die Antwort (ggf. erläutert er/sie diese noch und erarbeitet weitere Hintergründe durch Fragen an die Spieler*innen). Jeder/Jede Spieler*in, der/die richtig steht, bekommt einen Punkt.

VARIATIONEN

- Mit/ohne Ball
- Verschiedene Lauf-/Dribbelbewegungen
- Aufgaben aus der Ballschule (Prellen, Werfen, etc.)

03 | PRAKT./ INHALTL. VERMITTLUNG

LEVELSCHIESSEN JEOPARDY

LERNZIEL

Wissen von erarbeiteten oder neuen Themen abprüfen



ORGANISATION

- Ein Tor ohne Torhüter*in aufstellen
- 5 Pylonen im Abstand von je ca. 5m aufstellen (Level 1-5)
- Jeder/Jede Spieler*in hat einen Ball am Fuß.
- Der/Die Übungsleiter*in steht außerhalb des Feldes auf Höhe der Torlinie.
- Quizfragen im Schwierigkeitsgrad 1-5 vorbereitet.

HINWEISE

- Auch mit Teams spielbar → Spieler*innen sammeln für ihr Team Punkte, alle dürfen mitraten, abwechselnd wird geschossen, gegnerisches Team darf Fragen „abstauben“
- Antworten diskutieren, vertiefen und erläutern! Im Internet gibt es zahlreiche vorgefertigte Quiz zu verschiedenen Themenbereichen

ABLAUF

- Es startet ein Quiz in der Form eines „Jeopardy“-Spiels. Der/Die erste Spieler*in startet und darf sich ein Level aussuchen (z. B. Level 3).
- Seine/Ihre Aufgabe ist es, den Ball ohne vorigen Bodenkontakt ins Tor zu schießen. Schafft er/sie dies, darf er/sie eine Quizfrage beantworten. Schafft er/sie es nicht, ist der/die nächste Spieler*in an der Reihe.
- Je nachdem welches Level der/die Spieler*in gewählt hat, stellt der/die Trainer*in eine Quizfrage der jeweiligen Schwierigkeitsstufe (Tor von Level 3 → Quizfrage im Schwierigkeitsgrad 3). Beantwortet der/die Spieler*in die Frage richtig, bekommt er/sie die Anzahl an Punkten, die die Schwierigkeitsstufe darstellt (Quizfrage Schwierigkeitsgrad 3 → 3 Punkte).
- Dann ist der/die nächste Spieler*in an der Reihe.

VARIATIONEN

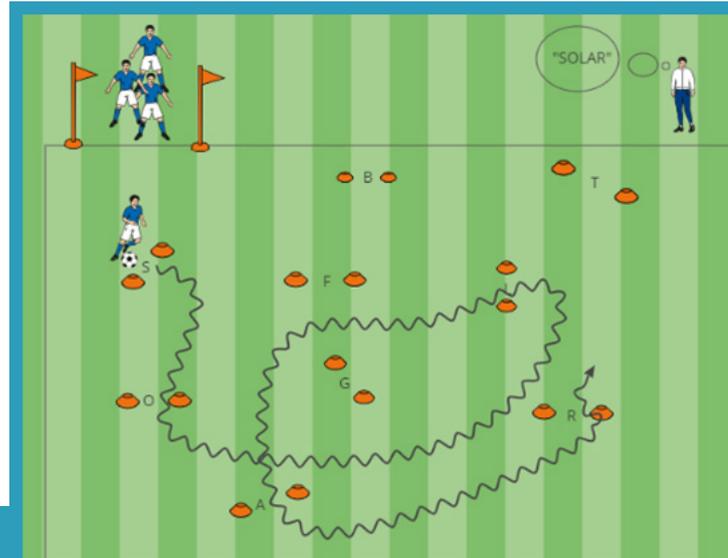
- Level müssen nacheinander absolviert werden, also von Level 1 starten bis zu Level 5. Nur bei der richtigen Beantwortung einer Frage darf man ein Level aufsteigen.
- Verschiedene Regeln für den Torabschluss festlegen (z. B. darf der Ball einmal aufdopsen vor der Torlinie, aus der Hand geschossen werden, etc.)

03 | PRAKT./ INHALTL. VERMITTLUNG

WÖRTERDRIBBLING

LERNZIEL

Wissen von erarbeiteten oder neuen Themen abprüfen; verschiedene zu einem Themengebiet verwandte Wörter suchen (Kreativität!)



ORGANISATION

- Ein Feld mit vielen verschiedenen Hütchentoren oder Hütchen aufstellen. Wenn das ganze Alphabet genutzt wird, benötigt man 26 Hütchentore/Hütchen
- Die Hütchentore/Hütchen mit je einem Buchstaben markieren
- Jeder/Jede Spieler*in mit Ball an der Startlinie
- Der/Die Übungsleiter*in steht außerhalb des Feldes.

HINWEISE

- Auch mit Teams gegeneinander spielbar → gleichzeitiges/nacheinander dribbeln. Das Team, das keinen Begriff mehr weiß, hat verloren.
- Nach Ende der Zeit die Antworten nochmal zusammenführen, um ein größeres Bild daraus zu machen!
- Bei größeren Gruppen auf Standzeiten achten
- Wichtiger Faktor: Teamwork → Gemeinsames Finden von Begriffen, Hilfestellungen bei Finden von Buchstaben, etc.

ABLAUF

- Der/Die Übungsleiter*in ruft ein Schlagwort/Oberbegriff zu einem bestimmten Thema (z. B. „Umwelt“, „erneuerbare Energien“, etc.)
- Aufgabe der Spieler*innen ist es so viele verbundene Begriffe wie möglich durch „Erddribbeln“ als Antwort zu geben (z. B. für den Oberbegriff „erneuerbare Energien“ → Solar(-energie), Wind(-energie), etc.). Hierfür haben sie z. B. 3 Minuten Zeit

VARIATIONEN

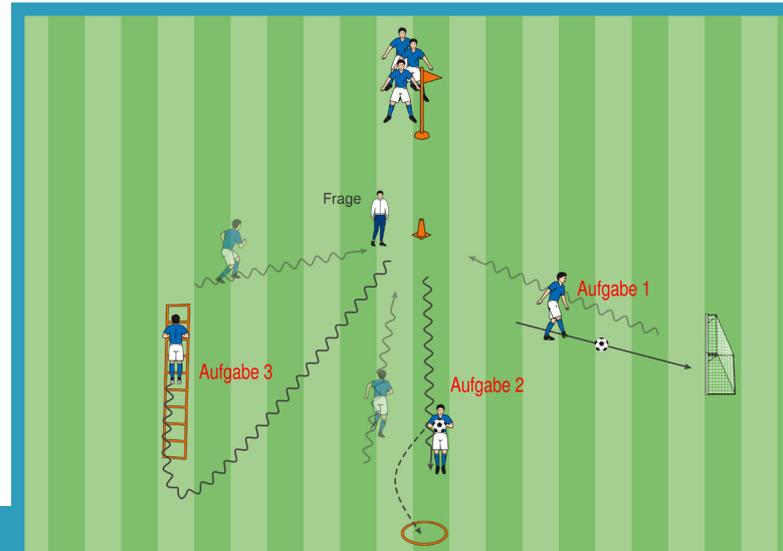
- In Form eines Quiz spielen: Trainer*innen stellen Fragen, Spieler*innen müssen durch Dribbeln die Antwort geben
- Verschiedene Dribbelvorgaben festlegen

03 | PRAKT./ INHALTL. VERMITTLUNG

FRAGENHAGEL

LERNZIEL

Wissen von erarbeiteten oder neuen Themen abprüfen



ORGANISATION

- Ein Feld mit drei verschiedenen Parcoursen/ Stationen aufbauen (z. B. Torabschluss, Koordination, Geschicklichkeit, Passspiel, etc.). Die Übungen können frei gewählt sein und sollten nicht länger als 5 Sekunden dauern.
- Starthütchen markieren, an denen sich die Spieler*innen aufstellen
- Der/Die Übungsleiter*in steht mit einem Fragenkatalog in der Mitte der drei Stationen
- Jeder/Jede Spieler*in hat einen Ball

HINWEISE

- Auch mit Teams gegeneinander spielbar → Welches Team schafft in einer vorgegebenen Zeit mehr Punkte?
- Bei größeren Gruppen auf Standzeiten achten

ABLAUF

- Auf Kommando absolviert der/die erste Spieler*in die Stationen. Nach jedem erfolgreichen Durchlaufen einer Station muss der/die Spieler*in zurück zum/zur Trainer*in und eine Quizfrage beantworten. Für diese hat er/sie nur eine Antwortmöglichkeit. Für eine richtig beantwortete Frage gibt es einen Punkt.
- Anschließend läuft er/sie zur nächsten Station, absolviert diese, kommt dann wieder zum /zur Übungsleiter*in zurück und beantwortet die nächste Frage
- Sobald der/die Spieler*in alle drei Stationen und Fragen beantwortet hat, darf der/die nächste Spieler*in die Stationen und Quizfragen nacheinander durchführen.

VARIATIONEN

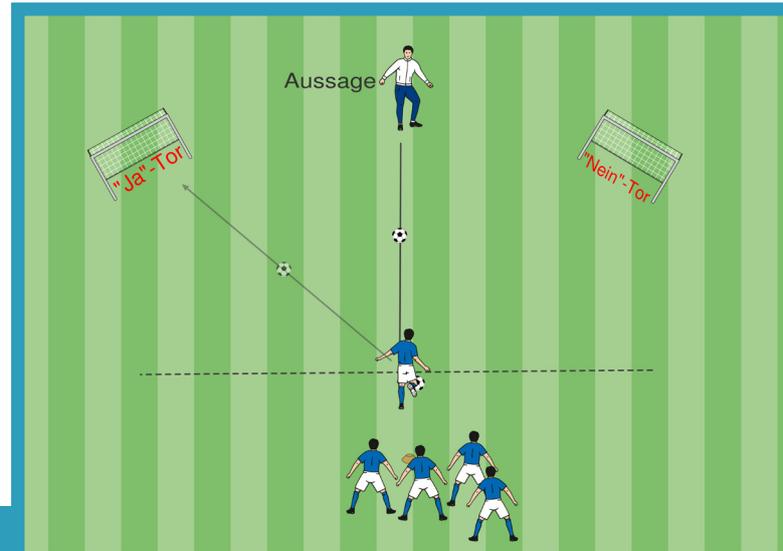
- Als 1, 2 oder 3 Spiel spielen: Die verschiedenen Aufgaben/Stationen stehen jeweils für Antwortmöglichkeit 1, 2 oder 3 (Antwortmöglichkeiten vorbereiten!)
- Die Quizfrage VOR dem Absolvieren der jeweiligen Station stellen.

03 | PRAKT./ INHALTL. VERMITTLUNG

PASSMASCHINE

LERNZIEL

Wissen von erarbeiteten oder neuen Themen abprüfen



ORGANISATION

- Zwei Minitorer aufstellen, zwischen denen sich der/die Trainer*in mit Bällen positioniert. Ein Minitor steht für die Antwort „JA“, das andere Minitor steht für die Antwort „NEIN“
- Eine Schusslinie ca. 5m vor den Minitorer, z. B. mit Plättchen, errichten
- Ein Starthütchen ca. 3m von der Schusslinie entfernt aufbauen

HINWEISE

- Auch mit Teams gegeneinander spielbar → Welches Team schafft in einer vorgegebenen Zeit mehr Punkte?
- Bei größeren Gruppen auf Standzeiten achten
- Je länger Zeit zwischen Frage & Passspiel, desto länger Zeit zu Überlegen

ABLAUF

- Der/Die Übungsleiter*in stellt eine Quizfrage (Ja/Nein-Frage) und spielt anschließend einen Pass auf den/die ersten/erste Spieler*in am Starthütchen
- Dieser/Diese muss mit direktem Abschluss auf ein Minitor seine/ihre Antwort geben (JA oder NEIN). Für jede richtige Antwort (=erfolgreiches Tor ins richtige Minitor) gibt es einen Punkt
- Anschließend ist der/die nächste Spieler*in dran
- Nach einer bestimmten Zeit werden die Punkte zusammengezählt

VARIATIONEN

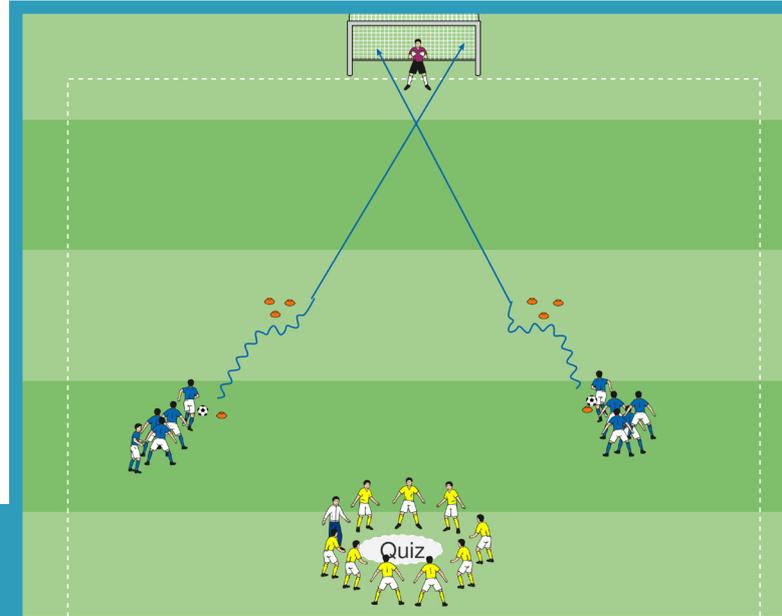
- Der/Die Trainer*in spielt nicht den Pass, sondern stellt nur die Frage. Spieler*innen dribbeln ab dem Starthütchen los
- Passdistanz verringern/vergrößern
- Vorgabe der Kontaktanzahl vor dem Torabschluss (2 Pflichtkontakt, Finte einbauen, etc.)
- Minitorer bzw. Antwortmöglichkeiten nicht „JA/NEIN“ sondern z. B. „MEHR/WENIGER“ → Fragenkatalog muss dementsprechend angepasst werden
- Richtige Entscheidung gibt einen Punkt, erfolgreiches Tor gibt einen weiteren Punkt (max. 2 Punkte pro Abschluss möglich)

03 | PRAKT./ INHALTL. VERMITTLUNG

TORSCHUSSCHALLENGE

LERNZIEL

Wissen von erarbeiteten oder neuen Themen abprüfen



ORGANISATION

- Ein Tor mit zwei Startpositionen (ggf. mit Finten­hütchen vor dem Torabschluss) aufbauen.
- Der/Die Übungsleiter*in steht mit 10 Quizfragen abseits des Spielfeldes
- Zwei Teams spielen gegeneinander. Ein Team spielt den Torschussrundlauf (Torhüter*in ist ein/eine Spieler*in), das andere Team steht beim/bei der Übungsleiter*in und spielt das Quiz

HINWEISE

- Der/Die Übungsleiter*in kann Tipps geben, wenn ein Team bei einer Frage nicht weiterkommt
- Die Fragen auf ein zuvor erarbeitetes Thema anpassen, um Wissen abzu­prüfen

ABLAUF

- Ablauf Torschussrundlauf: Ein/Eine Spieler*in beginnt, schießt auf das Tor, holt den Ball und stellt sich am anderen Starthütchen wieder an. Für jedes Tor gibt es einen Punkt. Sobald geschossen wurde, darf der/die nächste Spieler*in vom anderen Starthütchen los.
- Ablauf Quiz: Das Quiz fungiert als Stoppuhr. Der/Die Übungsleiter*in stellt nacheinander 10 Quizfragen. Das Team muss die richtige Antwort geben oder mit „Weiter“ die Frage überspringen. Wenn alle Fragen richtig beantwortet wurden, ist die Zeit für das Team an der Torschussstation um.
- Anschließend werden die Aufgaben gewechselt. Das Team, das am Ende die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt

VARIATIONEN

- Ohne Finten­hütchen spielen; mit Schusslinie spielen
- Für jede falsch beantwortete Frage, gibt es eine gewisse Anzahl an extra Punkten für die gegnerische Mannschaft



04 |

AUSBLICK



**DAS MANUAL LEBT IN DER INHALTLICHEN
WEITERFÜHRUNG VON KREATIVEN IDEEN
DER NUTZER*INNEN.**

04 | AUSBLICK

Dieses Handbuch soll dazu anregen, (bekannte) Übungs- und Spielformen mit, in diesem Kontext für die Zielgruppe neuen oder unbekanntem, Inhalten zu füllen. Die Inhalte werden so angepasst, dass die entsprechenden sportlichen bzw. fußballspezifischen Elemente neben den umweltrelevanten Themen parallel transportiert werden.

Die Praxissammlung dient als Grundlage verschiedener Möglichkeiten, wie diese beiden Themen miteinander verknüpft und gemeinsam in Verbindung gebracht werden können.

Über diesen Pool an Übungs- und Spielformen hinaus bestehen viele weitere, potenzielle Anknüpfungspunkte für die Umweltbildung durch und mit dem Fußball.

Die inhaltliche Weiterführung dieses Manuals lebt von kreativen Ideen ihrer Nutzer*innen.

Die spielerische und gezielte Vermittlung umweltrelevanter Themen und themenspezifischen Wissens eignet sich folglich hervorragend in Verbindung mit sportlicher Aktivität und dem Sport im Allgemeinen.

In diesem Rahmen engagieren sich die Kooperationspartner der TSG Hoffenheim, das Bundesministerium für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung (BMZ) sowie die Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit (GIZ) in großem Maße.

Das BMZ engagiert sich in rund 40 Entwicklungsländern mit verschiedenen Sportangeboten zur Förderung benachteiligter Kinder und Jugendlicher. So werden Trainer*innen darin ausgebildet, Sporteinheiten mit sozialen und gesellschaftlich relevanten Werten wie der Umweltbildung zu verknüpfen und unterschiedliche, globale Kompetenzen zu vermitteln.

Im Auftrag des BMZ fördert die GIZ in einem großen Handlungsfeld zum Thema Nachhaltigkeit unter anderem auch als Partnerin verschiedener Organisationen und Einrichtungen das Bewusstsein für Umweltmanagement und ein ökologisches Gleichgewicht mit der Zielstellung der Klimaneutralität, agiert dabei weltweit in verschiedenen Initiativen und als strategische Kooperationspartnerin.

Im Rahmen des Vorhabens Sport für Entwicklung setzen sich die Akteure unter anderem für nachhaltige und fair produzierte (Sport-)Bekleidung ein, woraus eine Initiative in Kooperation mit der TSG Hoffenheim in Form der nachhaltigen Textilmarke Umoja hervorging.

Das Engagement der TSG Hoffenheim in diesem Kontext reicht von globalen, internationalen Initiativen bis hin zu Projekten, die lokal und regional mit verschiedenen Institutionen umgesetzt werden.

Übergeordnet ist insbesondere die unternehmensinterne Zukunftsstrategie "TSG ist Bewegung" zu nennen, im Rahmen derer fünf Handlungsfelder bezüglich der gesellschaftlichen Verantwortung definiert wurden, in der sich auch die Säulen Ökologie und Afrika wiederfinden, in denen sich der Verein für umwelt- und ressourcenschonendes Handeln einsetzt. In diesem Zeichen steht auch die Partnerschaft und Zusammenarbeit mit dem weltweiten Experten im Bereich ressourcenschonender Abfallwirtschaft, PreZero. Aktiv ist die TSG auch in Bezug auf das Thema der globalen Klimaveränderung und kooperiert in diesem Zuge mit der Klima-Arena. Es wird das gemeinsam formulierte Ziel einer Erhöhung der Aufmerksamkeit für den Schutz des Klimas angestrebt und darauf hingearbeitet, Menschen zum Handeln zu motivieren.

04 | AUSBLICK

Auf die lokale Ebene heruntergebrochen engagiert sich der Verein in unterschiedlichen Projekten, unterstützt einerseits bestehende Initiativen und initiiert andererseits eigene Konzepte, in denen die Vermittlung umweltrelevanten Wissens durch und mit dem Sport im Vordergrund stehen. Eine Bandbreite an Projekten sowie weiterführende Informationen zu diesem Thema finden sich unter den folgenden Webseiten und Links:

<https://www.tsg-hoffenheim.de/tsg/der-club/tsg-ist-bewegung/>

https://www.bmz.de/de/presse/aktuelleMeldungen/2018/september/180922_BMZ-und-TSG-Hoffenheim-bauen-Engagement-fuer-Nachhaltigkeit-in-Afrika-aus/index.html

<https://www.giz.de/de/weltweit/12778.html>

<https://www.umoja.blue/about>

<https://klima-arena.de/klima-arena-und-tsg-hoffenheim-kooperieren/>

