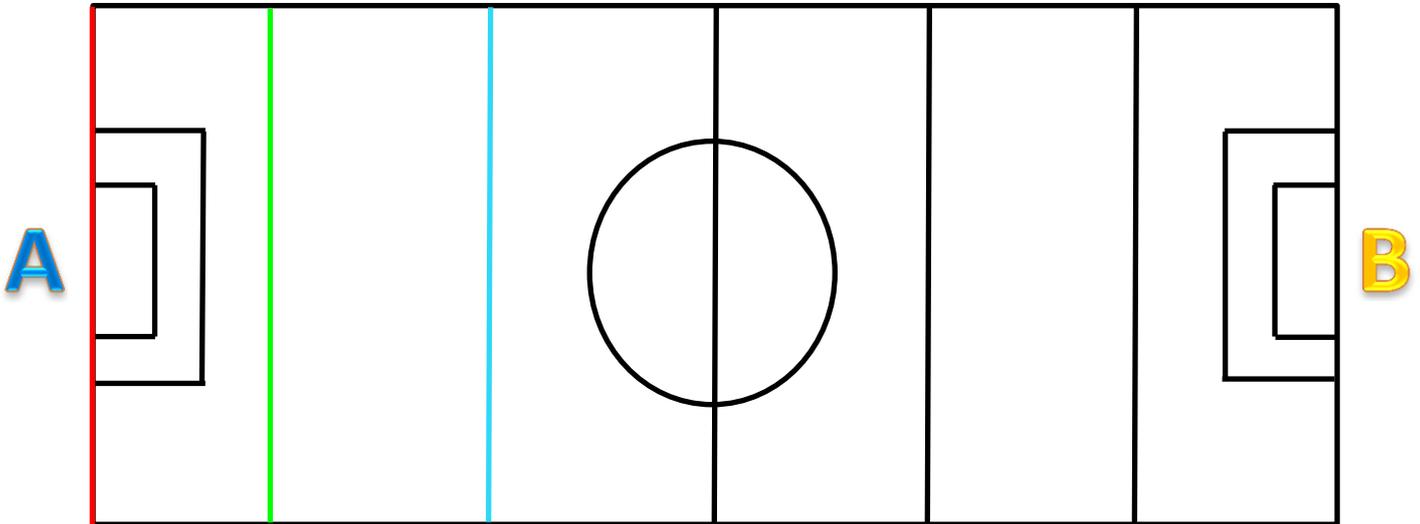


## 1. Anhang:

### 1.1 Variante - mit Magnet und Zoneneinteilung



1. Das Spielfeld wird auf die Tafel, einen Tonkarton oder eine OHP-Folie übertragen.  
(Je mehr Zonen das Spielfeld beinhaltet, desto länger dauert es ein Tor zu machen.)
2. Anschließend wird die Klasse in zwei Mannschaften aufgeteilt - „A“ spielt gegen „B“, wenn sich die Schülerinnen und Schüler keinen eigenen Mannschaftsnamen ausdenken sollen.
3. Wichtig ist vor Spielbeginn, dass man mit der Klasse zunächst bespricht, wie die Lösungen bekannt gegeben werden sollen (siehe Beschreibung).
4. Ferner wird eine Spielzeit festgelegt und die Lehrperson notiert diese an der Tafel.
5. Anschließend platziert die Lehrkraft einen Magneten (Tafelvariante), einen Stein (Tonkartonvariante), eine Münze (OHP-Folien-Variante) o.ä. (siehe Materialvarianten) auf der Mittellinie.
6. Der/die Lehrer/in stellt ihre notierten Fragen. Die Mannschaft, die die Frage zuerst richtig beantwortet, „schießt“ den Ball in Richtung gegnerisches Tor. Wenn jedoch beide Mannschaften diese nicht beantworten können, wird eine neue Frage gestellt.

**Beispiel:**

Wenn Team „B“ die erste Frage richtig beantwortet hat, wandert der Ball von der Mittellinie nach links auf die erste Linie der gegnerischen Hälfte (blaue Linie). Wenn Team „B“ auch die zweite Frage (Ball wandert auf die zweite grüne Linie) und dritte Frage richtig beantwortet (Ball wandert auf die dritte rote Linie), gibt es ein Tor. Die Mannschaft „B“ bekommt einen Punkt und der Ball wird wieder auf die Mittellinie zurückgesetzt. Falls bei der zweiten Frage jedoch das Team „A“ die Antwort schneller gibt, kontert die Mannschaft und der Ball wird zurück auf die Mittellinie geschossen (Ball wandert von der blauen Linie zurück auf die Mittellinie). Das Spiel wird in dieser Weise so lange gespielt, bis einer der Mannschaften ein Tor macht. Das Team, das am Ende der Spielzeit die meisten Tore erzielt hat, hat gewonnen.