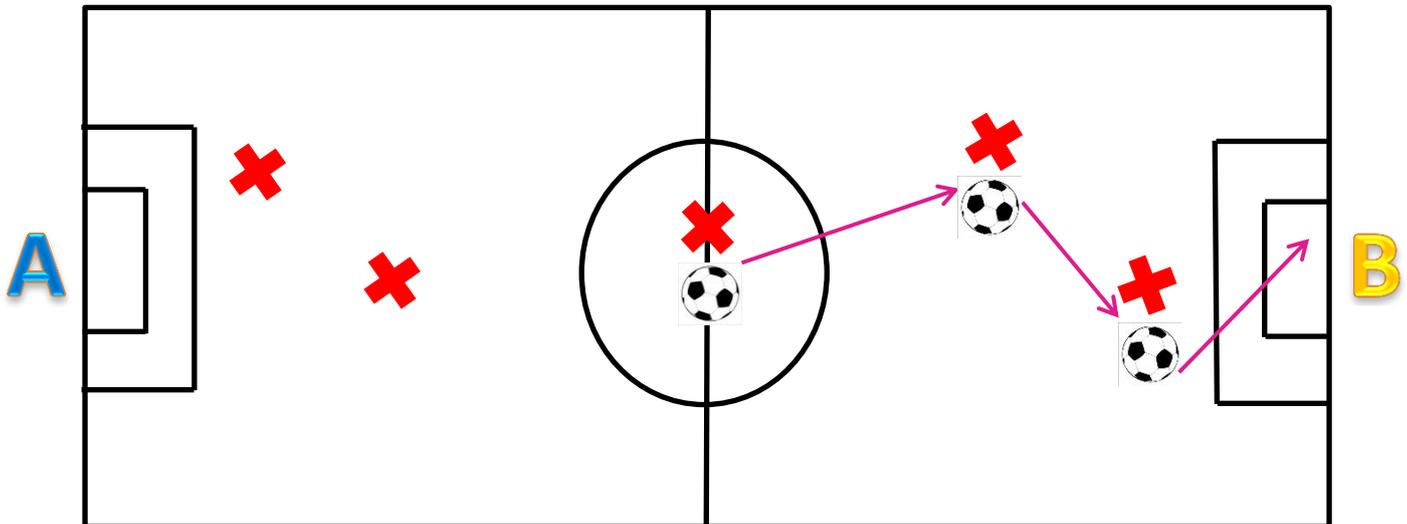


1.2 Variante - mit Anspielstationen



1. Das Spielfeld mit den Anspielstationen (rote Kreuze) wird auf die Tafel, einen Tonkarton oder eine OHP-Folie übertragen.
(Je mehr Stationen 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 zuvor 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. Im Anschluss daran platziert die Lehrkraft einen Magneten (Tafelvariante), einen Stein (Tonkartonvariante), eine Münze (OHP-Folien-Variante) oder Ähnliches (siehe Materialvarianten) auf der Mittellinie.
6. Der/die Lehrer/in beginnt die notierten Fragen zu stellen. Die Mannschaft, die die Frage zuerst richtig beantwortet, „schießt“ den Ball in Richtung gegnerisches Tor. Bei einer richtigen Antwort zeichnet die Lehrperson einerseits mit Kreide oder einem Stift einen Pass von der ersten Anspielstation zur Nächstgelegenen und bewegt andererseits auch den Ball auf die jeweilige Position. Ein Tor wird demzufolge erzielt, wenn der Ball alle Stationen (siehe lila Pfeile) durchlaufen hat und im Tor platziert wurde. Falls jedoch beide Teams die Antwort nicht wissen, wird eine neue Frage gestellt.