

1.3 Differenzierungsmöglichkeit:

Der/Die Lehrer/in teilt die Klasse in zwei gleich große Mannschaften ein. Anschließend erhält jeder Spieler des Teams eine Nummer (siehe Anhang 3), die auf einem Trikot (siehe Anhang 2.1. und 2.2.) gedruckt ist.

Beispiel:

Wenn die Klasse 24 Schüler umfasst, bekommt eine Mannschaft die Nummern 1-12 mit der großbritannischen Flagge (siehe Anhang 2.1.) und das andere Team die Nummern 1-12 mit der deutschen Flagge (siehe Anhang 2.2.).

Tipp:

- Es bietet sich bei dieser Spielvariante an, die Nummern (siehe Anhang 3) vorab auf die Rückseite der Trikots (siehe Anhang 2.1. und 2.2.) zu drucken und anschließend zu laminieren. Dadurch überstehen sie den Einsatz im Unterricht und sind mehrfach verwendbar.
- Sofern die Methode des Tafelfußballs des Öfteren eingesetzt werden soll, empfiehlt es sich, den Schülerinnen und Schülern feste Nummern zuzuordnen, indem man diese z.B. auf den Tisch klebt.

Ablauf:

Die Lehrkraft stellt zu einem Thema, welches geübt oder abgefragt werden soll, eine Frage. Im Anschluss daran lässt man den Schülerinnen und Schülern ein wenig Bedenkzeit, da bei dieser Spielvariante schließlich alle dran kommen könnten. Nachdem ca. 30 Sekunden vergangen sind, bestimmt die Lehrperson per Zufall eine Nummer, z.B. „9“. In diesem Fall müsste die großbritannische und deutsche „9“ die Antwort auf die jeweils gestellte Frage geben. Wer diese am schnellsten verkündet, erhält für seine Mannschaft einen Punkt (siehe Beispiel unten). Falls jedoch beide Spielernummern die Antwort nicht wissen, benennt der/die Lehrer/in eine neue Spielernummer.

Auch wenn bei dieser Variante letztendlich nur zwei Schüler gegeneinander antreten, ist die gesamte Klasse in höchstem Maß aktiv, da im Prinzip jeder die richtige Lösung wissen muss. Falls die Anzahl der Schüler ungerade ist, könnte ein/e Schüler/in Schiedsrichter sein oder die Rolle des Lehrers übernehmen.

Beispiel:

Wenn der/die Schüler/in aus der deutschen Mannschaft mit der Nummer „9“ den Punkt bekommt, wandert der Ball weiter zur nächsten Linie (siehe 1.1) bzw. zur nächstgelegenen Anspielstation (siehe Anhang 1.2).