




**10 x 10  
Fussball  
total**

**Heinz Vettiger**

**a  po**

# Inhaltsverzeichnis

---



**Begründungen**

**Hinweise zur konkreten Arbeit**

**Übersicht über alle Aufgaben**

**Aufgaben 1- 100**

**Unterrichtshilfen**

**Kommentierte Links und Medien**

**Weitere Materialien siehe [www.kicknet.ch](http://www.kicknet.ch)**

---



# Begründungen

Fussball fasziniert, bewegt die Massen und erzeugt vielfältige Gefühle. Dies gilt für die Apxo Super League, die Champions League oder die UEFA-Cup-Spiele wie auch für die Europa-, Afrika-, Asien- und Weltmeisterschaften. Und Fussball ist mehr als Sport...

Aber soll die Schule das Thema "Fussball" auch noch "behandeln"?

Fussball beeinflusst uns alle und ist ein Gesprächsthema überall. Wenn die Schule bei der Auswahl der Unterrichtsthemen auf die gegenwärtigen Bedürfnisse der Schüler/innen (Gegenwartsbezug) eingehen soll, dann ist die Antwort eindeutig "Ja". Denn: Fussball hat viele Gesichter: sportliche, soziale, aber auch künstlerische und kreative! Diese Gesichter umzusetzen ist eine Herausforderung für Schülerinnen und Schüler auf der ganzen Welt. Fussball als Völker verbindendes Element steht im Mittelpunkt der Gestaltung von kreativen Schulbeiträgen.

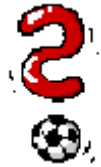
Und doch sind nicht alle Lehrpersonen und Kinder gleich fussballbegeistert. Mit den nachfolgenden Unterrichtsideen steht ein reichhaltiges Angebot bereit, das Allen etwas bietet.

Die meisten nachfolgenden Vorschläge sind so konzipiert, dass sie

- einen Bezug zu den Lehrplänen und Bildungszielen der Schule haben
- fächerbezogenen oder fächerübergreifenden Unterricht zulassen
- für verschiedene Fächer und Teilgebiete Angebote enthalten
- kreative Lösungswege und unerwartete Lösungen erzeugen
- in vielen methodischen Konzepten Platz finden (Klassen-, Projekt-, Werkstatt-, Wochenplan-, Epochenunterricht, situationsbezogener Unterricht)
- individualisierende und differenzierende Formen ermöglichen
- auf allen Stufen adaptiert eingesetzt werden können
- von der eigenen Klasse aufs Schulhaus oder gar die ganze Schulgemeinde ausgedehnt werden können
- zeitlich grosse Spielräume offen lassen
- auf andere Sportarten oder Sportgrossanlässe übertragbar sind
- für Mädchen und Knaben sowie für sportuninteressierte Kinder gleichermaßen attraktive Aufträge enthalten

Die Vorschläge sind so umfangreich, dass sie unbedingt auf die eigene Klasse gezielt ausgewählt und angepasst werden sollten.

# Hinweise zur konkreten Arbeit



Sinnvollerweise überlegt sich die Lehrperson zuerst, welche Ziele und Inhalte sie bearbeiten möchte, und klärt anschliessend die Frage nach dem hauptsächlichlichen Unterrichts-Arrangement. Die Ziele und Inhalte muss sie im Hinblick auf die Lehrplanvorgaben selber verantworten.

Die meisten Bilder haben illustrativen Charakter. Sie sollen klären helfen, was die Schüler/innen tun sollten, aber nicht auf Lösungen einengen.

Für die Unterrichtsarrangements bieten sich 4 Möglichkeiten an:

- Projekt
- Werkstatt- oder Stationenarbeit
- computergeleiteter Unterricht
- Klassenunterricht

A	Projekte	
<p><b>Allgemeine Hinweise zu Projekten</b></p> <p>Dies ist ein Arrangement, das eine relativ offene Situation verlangt. Die Entscheide über Inhalte und Bearbeitungsmethoden der sich stellenden Probleme liegen nämlich nicht nur bei der Lehrperson allein. Die Verantwortung dafür übernimmt die ganze Lerngruppe.</p> <p>Merkmale der Projektmethode sind: Bezug des Projektinhalts zur Lebenssituation der Lernenden und Orientierung an ihren Interessen, Selbstorganisation und Selbstverwaltung, gesellschaftliche Bedeutung der bearbeiteten Inhalte und Ideen, zielorientierte Projektplanung, Interdisziplinarität und ein hoher Stellenwert der sozialen Lernprozesse.</p> <p>Der Projektunterricht provoziert Tätigkeiten und aktiviert Kenntnisse aus dem Arbeitsverlauf heraus. Das verlangt von allen Beteiligten einen grossen Einsatz und von den Lehrpersonen ein flexibles und in vielen Bereichen kompetentes Verhalten.</p> <p>Jedes Projekt und die bei seiner Verwirklichung stattfindenden Lernprozesse sind einmalig und unverwechselbar. Und doch haben alle Projekte einige gemeinsame Aspekte.</p> <ol style="list-style-type: none"><li><b>1. Interessenbezug</b> Am Inhalt eines Projektes sind alle beteiligten Personen (Lernende und Lehrende) interessiert. Sie haben sich über den Inhalt des Projekts ausgesprochen und, wo nötig, in demokratischen Entscheiden Einzelheiten und Ziele festgelegt.</li><li><b>2. Selbstverantwortung und -organisation</b> Für die entwickelten Aktivitäten übernehmen die Beteiligten selbst die volle Verantwortung. Sie organisieren sich auch selbst und treffen sich für diesbezügliche Absprachen in regelmässigen Abständen.</li><li><b>3. Lebensbezug</b> Der Inhalt des Projektes steht in einer Beziehung zur Situation der Lernenden und zum gesellschaftlichen Umfeld, in dem sie leben.</li><li><b>4. Aktivitätenvielfalt</b> Projekte umfassen viele Handlungsformen, verschiedene Grundformen und Arrangements sowie Sozialformen des Unterrichts.</li></ol>		

5. Interdisziplinarität Die Inhalte eines Projektes, der Verlauf der Aktivitäten beim Handeln und Lernen sind nicht von einer Fachsystematik her bestimmt. Im Vordergrund stehen die im Hinblick auf das Ziel des Verhaltens notwendigen Aktivitäten.

Dies alles steht in einem Widerspruch zum Lernen, das an einem Lehrgang orientiert ist. Projekte lassen sich deshalb auch nicht in einem Lehrplan «fassen».

Günstig für Projekte sind Blöcke von zusammenhängenden Lektionen. Fixpunkte sind:

- die Vereinbarungen am Anfang jedes Projekts über die Ziele und die Arbeitsorganisation
- zum voraus in regelmässigen Abständen festgelegte Treffpunkte, an denen über den Stand der Dinge orientiert wird und grundsätzliche Fragen und Probleme zur Sprache kommen
- eine Rückschau auf das abgeschlossene Projekt

Die Erfolgskontrolle ist das Ergebnis der Projektarbeit.

Es darf nicht verschwiegen werden, dass Projekte auch «scheitern» können. Das heisst, das ins Auge gefasste Ziel wird zwar nicht erreicht, und trotzdem haben die Mitglieder einer solchen Projektgruppe viel gelernt.

### **Mögliche Projektideen zum Thema "10x10 Fussball total"**

<b><u>Themenkreise</u></b>	<b><u>Nummer</u></b>
Steckbrief zu Ländern	56/57/58
Kalender	79
Schulhaus/Schulzimmer einrichten	70
(Wand-) Zeitung gestalten	6/10
Sport-Studio betreiben	21
Turnier/Event organisieren	88/89
Spiele herstellen	37/81/82/83
Tagebuch	28
Berufswahl	65/66

# B

# Werkstatt/Stationen



## Allgemeine Hinweise zu Werkstatt-/Stationenunterricht

Der Begriff «Werkstatt» definiert einen Ort, an dem eine oder mehrere Personen arbeiten können und wo die für diese Arbeit notwendigen Geräte und Materialien vorhanden sind. Die Struktur des Werkstattunterrichts entspricht dieser Anlage:

Zu einem Thema, einem Lerninhalt wird ein Lernangebot bereitgestellt, aus dem die Lernenden auswählen können. Die Lehrperson kann auf diesem Lernweg beratend und steuernd eingreifen und ist verantwortlich für das Angebot. Werkstätten können in einen Lerninhalt einführen, es können Strukturen aufgebaut und Fakten vermittelt werden.

Die Lernenden sehen sich einem Angebot von Lernaufgaben gegenüber, das mit demjenigen eines modernen Dienstleistungsbetriebes im Konsumbereich verglichen werden kann. Weil sie nicht alles bearbeiten können, müssen sie – abgesehen von allfälligen, obligatorisch erklärten Inhalten – aus diesem Angebot auswählen. Die Kriterien und Motive für diese Auswahl sind nicht für alle gleich. Manche wählen recht bewusst aufgrund ihrer spezifischen Situation oder ganz klarer Interessen aus, und andere lassen sich unbewusst in der Fülle des Angebots treiben oder werden von Mitschüler/innen stark beeinflusst. Das zeigt, dass nicht nur die Ergebnisse der bearbeiteten Lernaufgaben im Zentrum stehen, sondern auch das Verhalten im Umgang mit dem Angebot.

Für die Lehrpersonen heisst das: Sie erbringen mit der Werkstatt eine Dienstleistung in Form einer Fülle verschiedener Lernaufgaben, die von den Lernenden – abgesehen von den Pflichtaufgaben – frei genutzt werden können. Sie beziehen sich sachlogisch auf ein übergeordnetes Thema, sie müssen aber nicht in einer bestimmten Reihenfolge bearbeitet werden.

Die Lehrperson behält die Führung, was die Lerninhalte betrifft. Diese Führung kann sie verstärken, indem sie einige Lernaufgaben obligatorisch erklärt. Sie tritt jedoch einen Teil der Führungsaufgaben in viererlei Hinsicht an die Lernenden ab:

- Die Lernenden wählen die Reihenfolge, in der sie die Aufgaben bearbeiten wollen.
- Sie entscheiden, welche Lernaufträge sie lösen und welche sie weglassen. Eingeschränkt sind sie nur im Falle von obligatorischen Posten.
- Sie bestimmen, wie viel Zeit sie zur Bearbeitung einer Aufgabe aufwenden.
- Sie legen fest, mit wem sie allenfalls zusammenarbeiten wollen.

Diese Abgabe eines Teils der Führungsverantwortung an die Lernenden bedeutet eine Chance für einen vertieften Lernprozess, aber auch die Gefahr einer Überforderung. Die wenigsten Schüler/innen können von einem Tag auf den anderen mit diesen neuen Aufgaben der Arbeitsplanung umgehen. Wenn die Lehrperson mit Werkstätten arbeiten will, dann muss sie auch bereit sein, die Lernenden schrittweise in die Übernahme der Entscheidungsfreiheit zu entlassen.

Weil sich die Schule auch an gewissen, im Lehrplan festgehaltenen Standards ausrichten muss, sollte dieses Angebot allerdings nicht beliebig geöffnet werden.

Die Einführung der Schüler ist selbstverständlich vom Alter und ihrer Vertrautheit mit Werkstätten abhängig. Es können aber einige Hinweise formuliert werden, die unbeschadet von diesen speziellen Bedingungen gelten:

- Die Lernenden müssen wissen, welche Lernziele sie erreichen sollen. Danach können sie sich einen Überblick über das Lernangebot verschaffen. Für diese Tätigkeit muss genügend Zeit zur Verfügung stehen. Ältere Schüler/innen mit Erfahrung können dies ohne Hilfe der Lehrperson, jüngere brauchen strukturierende Hinweise.
- Oft ist es hilfreich, in den ersten Phasen der Arbeit mit Einzelnen, die sich nicht zurechtfinden, die Arbeit während einer Werkstattphase zu planen. Das sollte allerdings nicht darauf hinauslaufen, dass die Lehrperson diesen vorschreibt, was sie im Detail zu tun haben.
- Ein wichtiger Punkt ist die klare Regelung der Kontaktaufnahme mit der Lehrperson, wenn eine Lernschwierigkeit auftaucht. Da die Lehrperson manchmal mehrere Lernende zugleich beraten sollte, muss sichergestellt werden, dass keine Warteschlangen entstehen.
- Die Schüler sollten die wichtigsten Verhaltensregeln für die Bearbeitung einer Werkstatt kennen (Vorgehen, Reihenfolge der Arbeit, Verbindlichkeit, Kontrollsysteme etc.).
- In der Regel ist es nötig, das Klassenzimmer so umzugestalten, dass für die Schüler optimale Arbeitsplätze zur Verfügung stehen (Unterteilung mit Stellwänden, Gruppentische, Platz für Kreisgespräche, Computer, Stillarbeitsorte). Eventuell können kleinere Nebenräume oder der Gang genutzt werden.

Werkstätten bringen mit ihrer Offenheit Bewegung in den Unterricht. Damit diese Bewegung nicht ausfunkt und kontraproduktiv wird, muss die Lehrperson ständig für eine angemessene Arbeitsatmosphäre, ein optimales Arbeitsklima sorgen.

Startphasen zu Beginn von Werkstattblocks und Schlussrunden können wichtige Ausbildungselemente sein und geben Gelegenheit, entstandene Produkte laufend vorzustellen und Prozesse der Werkstattarbeit zu beleuchten.

### **Praktische Hinweise zur Umsetzung**

Im Unterschied zu manch anderen Themen ist eine Aufteilung in obligatorische und fakultative Aufgaben nur dann empfehlenswert, wenn mit bestimmten Aufgaben konkrete Ziele verfolgt werden sollen.

Unter den mehr als 100 Vorschlägen ist eine sinnvolle Auswahl zu treffen. Als Auswahlkriterien sind z. B. folgende geeignet (oder eine Kombination von einzelnen):

- zu erreichende Lehrplanziele
- Fächer
- Klasse/Alter
- Interesse der Schüler/innen
- Vielfalt an Tätigkeiten
- Wechsel von Sozialformen
- Zeitbudget
- Ausklammerung von Themen für den Klassenunterricht

C

# Computerarbeit



## Allgemeine Hinweise zur Arbeit Computern

Im Unterrichtsprozess hat die Lehrperson ihre Funktion der direkten Informationsvermittlung nicht mehr. Die neuen Aufgaben bewegen sich im Rahmen von Begleitung, Beratung, Zuwendung, Beobachtung der ablaufenden Prozesse, Sicherung einer angemessenen Arbeitsatmosphäre und eventuell technischem Support.

Die Beobachtung während der Arbeitsphase liefert auch erste Rückschlüsse auf die Qualität der eingesetzten Medien, der Bearbeitungsaufträge und sonstiger Unterlagen. Die Arbeitsergebnisse geben weitere Anhaltspunkte. Stossen viele der Lernenden nicht in den anvisierten Zielbereich vor, muss die Anlage überdacht und überarbeitet werden.

## Praktische Hinweise zur Umsetzung

2 Haupttypen der Arbeit mit dem Computer stehen beim Thema "10x10 Fussball total" im Zentrum:

- Recherche-Arbeiten (Informationssuche und -beschaffung)
- elektronische Verarbeitung und Darstellung von Informationen

Zum Thema Fussball existieren bereits sehr viele Webseiten (vgl. Links und Kurzbeschreibungen) und es kommen ständig neue dazu. Die Gefahr, sich in dieser Vielfalt zu verlieren, ist daher sehr gross. Die Lehrperson sollte sich überlegen, ob sie konkrete einschränkende Bestimmungen erlässt oder Webseiten gezielt auf verschiedene Schüler/innen aufteilt.

Folgende Aufgaben eignen sich für die Computerarbeit:

1/6/8/9/10/19/22/26/32/36/56/57/58/60/62/63/64/65/70/72/77/85/87/97/98



D

# Klassenunterricht



## Allgemeine Hinweise zur Arbeit im Klassenunterricht

Der Klassenunterricht ist ein bekanntes Arrangement, bei dem die Lernenden von Lehrenden geführt werden, in der sie entweder zuhören, auf Fragen der Lehrperson antworten, auf ihre Anweisung hin etwas tun oder gemeinsam etwas besprechen/diskutieren.

Der Klassenunterricht empfiehlt sich überall dort, wo die Systematik des Lerninhalts oder die Komplexität des Themas keine andere Form der Bearbeitung zulassen.

Weitere allgemeine Hinweise auf diese Form erübrigen sich.

## Praktische Hinweise zur Umsetzung

Folgende Aufgabentypen können bei diesem Thema im Klassenunterricht am besten bearbeitet werden:

- Planung und Organisation von Arbeiten
- Besprechung von Fragen
- Präsentation von (Zwischen-) Ergebnissen
- Diskussion von (kontroversen) Themen
- gemeinsames Tun, Spielen oder Werken

Konkret eignen sich folgende Aufgaben für die Arbeit in der ganzen Klasse:  
6/10/15/18/20/21/23/25/37/56/73/89/90/96



# Übersicht über alle Aufgaben

Nummer	Fach	Kurztitel	Form	Klasse ab
1.	Sprache	Schreibanlass Bild	EA	3
2.	Sprache	Schreibanlass Spielbericht	EA	3
3.	Sprache	Interview	PA	3
4.	Sprache	Bildergeschichte	EA	3
5.	Sprache	Fremdwörter	EA	3
6.	Sprache	Wandzeitung	KA	3
7.	Sprache	Schreibanlass Ball	EA	3
8.	Sprache	Witze	EA	3
9.	Sprache	Geschichten zum Fussball	EA	3
10.	Sprache	Wochenzeitung	KA	5
11.	Sprache	Aufsatz	EA	4
12.	Sprache	Redewendungen	EA	4
13.	Sprache	Gedicht	EA	5
14.	Sprache	Diskussion Frauenfussball	GA	4
15.	Sprache	Diskussion Fairplay	KA	3
16.	Sprache	Interview	PA	3
17.	Sprache	Diskussion Geld und Fussball	GA	7
18.	Sprache	Diskussion Doping	KA	7
19.	Sprache	Sponsoring	PA	7
20.	Sprache	Teamgeist	KA	6
21.	Sprache	Sportstudio	KA	8
22.	Sprache	Bildergalerie mit Stars	GA	3
23.	Sprache	Diskussion Völkerverbindung	KA	6
24.	Sprache	Schiedsrichter	PA	5
25.	Sprache	Diskussion Fussball als Droge	KA	8
26.	Sprache	Sprüche	EA	3
27.	Sprache	Vergleich von Spielberichten	EA	3
28.	Sprache	Tagebuch	EA	5
29.	Sprache	Kommunikation Spielleitung	EA	3
30.	Sprache	Kommunikation Trainer	EA	3
31.	Sprache	Begriffe aus dem Fussball	EA	3
32.	Sprache	English sentences	EA	4
33.	Sprache	Grammatik: Verbale Wortketten	EA	3
34.	Sprache	Grammatik: Wortarten	EA	3
35.	Sprache	Grammatik: Verben	EA	3
36.	Sprache	Geschichte von Schiedsrichtern	EA	5
37.	Sprache	Sprachspiele	KA	5
38.	Sprache	Nacherzählung	EA	4
39.	Mathematik	Laufdistanz von Spielern	EA	4
40.	Mathematik	Rekonstruktion von Spielergebnissen	EA	4
41.	Mathematik	Planzeichnung	EA	5
42.	Mathematik	Fassungsvermögen eines Spielfeldes	EA	5
43.	Mathematik	Gras auf dem Spielfeld	EA	5
44.	Mathematik	Beleuchtungskosten	EA	5
45.	Mathematik	Kosten als Junior	EA	3
46.	Mathematik	Ticketeinnahmen	EA	5
47.	Mathematik	Ticketeinnahmen für WM 2006	EA	5
48.	Mathematik	Spielfeldberechnung	EA	4
49.	Mathematik	Verpflegung	EA	3

50.	Mathematik	Plastikbecherentsorgung	EA	3
51.	Mathematik	Parkplatzberechnung	EA	5
52.	Mathematik	Einkommensvergleiche	EA	6
53.	Mathematik	Budget eines Klubs	EA	7
54.	Mathematik	Koordinatensystem	EA	4
55.	Mathematik	Ballabwicklung	EA	3
56.	Geografie	Länderposter	KA	6
57.	Geografie	Ländervergleiche	EA	6
58.	Geografie	WM 2010	EA	6
59.	Geschichte	Fussballgeschichte	EA	3
60.	Geschichte	Mode in der Geschichte	EA	4
61.	Architektur	Stadions im Vergleich	EA	6
62.	Wirtschaft	Herstellung eines Fussballs	EA	4
63.	Wirtschaft	Spieler/innen im Ausland	EA	7
64.	Gesundheit	Sportverletzungen	EA	6
65.	Berufswahl	Ausbildung zum Berufssportler	EA	7
66.	Berufswahl	Berufe rund um Fussball	EA	7
67.	Gestaltung	Logo für 2010	EA	6
68.	Gestaltung	Outfitentwurf	EA	6
69.	Gestaltung	Entwurf einer Kollektion	EA	6
70.	Gestaltung	Bildercollage	EA	3
71.	Gestaltung	Bildergänzung	EA	3
72.	Gestaltung	Bildverfremdung	EA	3
73.	Gestaltung	Homepage, Ausstellung, Bildergalerie	KA	3
74.	Gestaltung	Geschlecht	EA	5
75.	Gestaltung	Szenendarstellung	EA	4
76.	Gestaltung	Ballkreation	PA	4
77.	Gestaltung	Fotolangage	EA	6
78.	Gestaltung	Spruchbänder	EA	5
79.	Gestaltung	Kalender	EA	5
80.	Gestaltung	Titelblattgestaltung	EA	3
81.	Gestaltung	Torwandbau	EA	6
82.	Gestaltung	Miniatur-Tischfussball	EA	5
83.	Gestaltung	Tischfussball	GA	6
84.	Gestaltung	Kochrezepte	GA	6
85.	Musik	Landeshymnen	EA	5
86.	Musik	Spiel vertonen	GA	4
87.	Musik	Fussballsongs	EA	5
88.	Sport	Organisation Spieltturnier	EA	7
89.	Sport	Freundschaftsspiel	KA	7
90.	Sport	Fussballförderung von Mädchen	KA	3
91.	Sport	Zielschiessen	EA	3
92.	Sport	Elfmeterschiessen	GA	3
93.	Sport	Hindernisparcours	EA	3
94.	Sport	Fussballtennis	GA	4
95.	Sport	Jonglierübungen	EA	3
96.	Sport	Einlaufübungen	KA	3
97.	Sport	Fussballregeln	EA	4
98.	Sport	Frauenfussball	EA	5
99.	Sport	Sporternährung	EA	7
100.	Sport	Gewalt	EA	7

EA = Einzelarbeit/ PA = Partnerarbeit/ GA = Gruppenarbeit/ KA = Klassenarbeit



**Form und Klasse haben bloss empfehlenden Charakter!**

1

# Sprache

EA



Such eindrückliche Bilder zu Spielen aus Zeitungen, Magazinen oder Homepages von Klubs oder aus Bildergalerien von Sportorganisationen wie FIFA, UEFA, SFV (vgl. Link-Liste)

Zum Beispiel:



Axpo-Bildarchiv

Schreib zu einem selbst ausgewählten Bild eine eigene Geschichte.

Füge Sprech- oder Gedankenblasen mit passenden Texten ein.

Die Situationen können auch als Rollenspiele inszeniert werden. Such dir dazu Partner/innen!