



SPIELANLEITUNG FÜR DAS KLASSENZIMMER-WETTÜRO (LUL- VERSION)



Spielvorbereitung

- Box mit Wetteinsätzen vorbereiten (oder Würfel-Variante ausdrucken)
- Klassenliste vorbereiten (s. Kopiervorlage), um später die Wetteinsätze eintragen zu können
- Klasse in 6 Gruppen aufteilen (1-6)
- Spielpläne zur Tippabgabe an die SuS verteilen (den jeweiligen Gruppen entsprechend: Gruppen-Nummer ist im Trikot oben links auf dem Spielplan eingetragen)*
- Spielanleitung für die SuS transparent machen (s. Tafelvorlage).

*Jedes Kind erhält zwei Versionen des Spielplans. Beide Pläne sollen mit den Tipps versehen werden. Dabei bleibt einer im Besitz des Kindes; einer geht an die Lehrperson, damit diese die Ergebnisse auf der Klassenliste eintragen kann (und außerdem, damit später nicht geschummelt wird).

Durchführung

Vorrunde: Jedes Kind tippt die auf dem jeweiligen Bogen vorgesehenen Vorrundenspiele – natürlich vor der eigentlichen Durchführung dieser. Wie oben beschrieben, werden die erwarteten Ergebnisse auf zwei Bögen eingetragen, bei denen einer an die Lehrperson zurückgeht – natürlich mit dem Namen des Kindes versehen.

Achtelfinale/Viertelfinale/Halbfinale/Finale: Der Ablauf deckt sich mit dem der Vorrundenspiele.

Ziel des Spiels

Die SuS bemühen sich, so weit wie möglich zu kommen! Wer das Finale erreicht und gewinnt, erhält die Urkunde zur Fußballmeisterin/zum Fußballmeister. Diejenigen, die bereits im Vorfeld ausscheiden, erhalten natürlich (entsprechend ihrer Leistung) ebenfalls eine Urkunde. Die Lehrperson kann sich für die Gewinnerkinder außerdem noch einen besonderen Preis oder eine Belohnung überlegen.

Nachgefragt ...

Wie viele Wetten muss ich gewinnen bzw. wie viele richtige Tipps muss ich abgeben, damit ich in die nächste Runde komme?

- Für die einzelnen Runden wurde sowohl eine Höchstpunktzahl als auch eine Mindestpunktzahl bestimmt, die erreicht werden kann/muss und das Weiterkommen der SuS sichert.
- Liegt ein Kind mit seinem Tipp komplett richtig (z. B. 3:2), erhält es **zwei** Punkte. Bestimmt es die richtige Siegermannschaft, erhält es **einen** Punkt. Tippt es falsch, werden **null** Punkte vergeben (s. Kopiervorlage: Punkteverteilung in Klasse X).

Was passiert, wenn ich in der aktuellen Runde nicht die Mindestpunktzahl erreiche?

- Erreicht ein Kind nicht die angegebene Mindestpunktzahl, scheidet es aus. Da es sich bei diesem Spiel um ein Wettspiel handelt, muss das Kind natürlich auch seine Wettschulden begleichen (s. Anleitung für die Wetteinsätze).

ANLEITUNG FÜR DIE WETTEINSÄTZE



Es gibt zwei Varianten, für die die Lehrperson sich entscheiden kann:

Box- & Zettelchen-Variante:

Die SuS ziehen - sobald sie aus dem Spiel ausgestiegen sind - ein Zettelchen aus der Box und erfahren, wie ihr Wetteinsatz aussieht. Wenn sie gar nicht mit ihrem „Los“ einverstanden sind, dürfen sie ein zweites Mal ziehen. Danach haben sie ihren Einsatz zu erfüllen. *Die SuS lernen, gute Verlierer/innen zu sein. Und natürlich, dass Wettschulden Ehrensulden sind.*



Die Würfel-Variante:

Die SuS würfeln mit vier Würfeln - sobald sie aus dem Spiel ausgestiegen sind - und erfahren so, wie ihr Wetteinsatz aussieht. Wenn sie gar nicht mit ihrem „Los“ einverstanden sind, dürfen sie ein zweites Mal würfeln. Danach haben sie ihren Einsatz zu erfüllen. *Die SuS lernen, gute Verlierer/innen zu sein. Und natürlich, dass Wettschulden Ehrensulden sind.*



ANLEITUNG FÜR DIE URKUNDEN



Die Urkunden werden von der Lehrperson ausgefüllt.

Varianten:

Es gibt 5 verschiedene Urkunden (Vorrunde, Achtelfinale, Viertelfinale, Halbfinale, Finale). Je nachdem, wie weit das Kind kommt, bekommt es von der Lehrperson eine Urkunde ausgestellt. Auf dieser steht bereits, wie weit es beim Wetten gekommen ist. Die Lehrperson fügt noch den Namen des Kindes hinzu und den Platz, den es (abhängig von der erreichten Punktezahl) belegt hat.

Ich suche mir einen der Fußball-Songs aus und wir singen ihn mit der ganzen Klasse.



Ich helfe einem Gewinnerkind in einem Fach seiner Wahl.

Ehrensache!



Ich sammle eine Woche lang den herumfliegenden Müll in meiner Klasse ein und entsorge ihn fachgerecht.

Ich schenke jemandem aus meiner Klasse, der noch im Spiel ist, einen Brief mit einer „warmen Dusche“.



Urkunden:

Jungs

URKUNDE FÜR:

PLATZ: _____



Prima, du hast toll gewettet!!

Superklasse, phänomenal! Du bist ein richtiger Fußballmeister, du hast es bis ins Finale geschafft!

Mädchen

URKUNDE FÜR:

PLATZ: _____



Prima, du hast toll gewettet!!

Superklasse, phänomenal! Du bist eine richtige Fußballmeisterin, du hast es bis ins Finale geschafft!



Auf die Plätze, fertig, wetten: EM 2021!

MEINE PUNKTE	
VR:	/
AF:	/
VF:	/
HF:	/
F:	

MEINE TIPPS ZUR FUßBALL-EM 2021

Vorrundenspiele

1 Rom
Fr., 11. Juni, 21:00 Uhr
TÜRKEI : ITALIEN

2 Baku
Sa., 12. Juni, 15:00 Uhr
WALES : SCHWEIZ

3 Baku
Mi., 16. Juni, 18:00 Uhr
TÜRKEI : WALES

4 Rom
Mi., 16. Juni, 21:00 Uhr
ITALIEN : SCHWEIZ

5 Baku
So., 20. Juni, 18:00 Uhr
SCHWEIZ : TÜRKEI

6 Rom
So., 20. Juni, 18:00 Uhr
ITALIEN : WALES

Erreichte Punkte: ---

Achtelfinale

1 Amsterdam
Sa., 26. Juni, 18:00 Uhr
 :
2. Gruppe A – 2. Gruppe B

2 London
Sa., 26. Juni, 21:00 Uhr
 :
1. Gruppe A – 2. Gruppe C

3 Budapest
So., 27. Juni, 18:00 Uhr
 :
1. Gruppe C – 3. Gruppe D/E/F

4 Sevilla
So., 27. Juni, 21:00 Uhr
 :
1. Gruppe B – 3. Gruppe A/D/E/F

5 Kopenhagen
Mo., 28. Juni, 18:00 Uhr
 :
2. Gruppe D – 2. Gruppe E

6 Bukarest
Mo., 28. Juni, 21:00 Uhr
 :
1. Gruppe F – 3. Gruppe A/B/C

7 London
Di., 29. Juni, 18:00 Uhr
 :
1. Gruppe D – 2. Gruppe F

8 Glasgow
Di., 29. Juni, 21:00 Uhr
 :
1. Gruppe E – 3. Gruppe A/B/C/D

Erreichte Punkte: ---

Viertelfinale

1 St. Petersburg
Fr., 2. Juli, 18:00 Uhr
 :
Sieger AF 6 – Sieger AF 5

2 München
Fr., 2. Juli, 21:00 Uhr
 :
Sieger AF 4 – Sieger AF 2

3 Baku
Sa., 3. Juli, 18:00 Uhr
 :
Sieger AF 3 – Sieger AF 1

4 Rom
Sa., 3. Juli, 21:00 Uhr
 :
Sieger AF 8 – Sieger AF 7

Erreichte Punkte: ---

Halbfinale

1 London
Di., 6. Juli, 21:00 Uhr
 :
Sieger VF 2 – Sieger VF 1

2 London
Mi., 7. Juli, 21:00 Uhr
 :
Sieger VF 4 – Sieger VF 3

Erreichte Punkte: ---

FINALE

London
So., 11. Juli, 21:00 Uhr
 :
Sieger HF 1 – Sieger HF 2

Erreichte Punkte: ---

Diesen Plan darfst du behalten!



NAME: _____

TAFELVORLAGE: SPIELANLEITUNG FÜR DAS KLASSENZIMMER-WETTBÜRO



SPIELVORBEREITUNG

DIE KLASSE WIRD IN 6 GRUPPEN
AUFGETEILT (1-6). JEDES KIND ERHÄLT
SEINEN SPIELPLAN ZUR TIPPABGABE (DEN
GRUPPEN ENTSPRECHEND).

DURCHFÜHRUNG

JEDES KIND GIBT PRO RUNDE (VORRUNDE,
ACHTELFINALE ETC.) SEINE TIPPS AB. WIRD
DIE MINDESTPUNKTZAHL ERREICHT, DARF
WEITERGEWETTET WERDEN.

