

Deutsch lernen und unterrichten – Arbeitsmaterialien

Sprachbar

Sprechen Sie Fußball?

Der Ball ist rund, das Spiel dauert 90 Minuten. Wenn es doch nur so einfach wäre! Wer Fußball guckt, muss nicht nur die Regeln, sondern auch die Vokabeln kennen. Alles über Schwalben, Blutgrätschen und Elfmeter.

Das Endspiel der Fußball-Weltmeisterschaft: Die zwei besten Mannschaften der Welt kämpfen um den Titel. Vor Millionen Fernsehbildschirmen und Großleinwänden haben sich Menschen zum gemeinsamen *Rudelgucken* versammelt. Im Stadion feuern die Fans ihre Mannschaft an und sind für die Spieler *der zwölfte Mann* – also die wichtigsten Unterstützer. Und auf dem Rasen stehen sie: die 22 Akteure, auf denen alle Hoffnungen ruhen.

"Schiri, wir wissen, wo dein Auto steht"

Anpiff! Das Spiel beginnt. Die Spieler sind heiß drauf *Buden zu machen*. Das Runde soll ins Eckige, die *Pille* ins Netz, das *Leder* in den Kasten. Kurz gesagt: Der Ball muss ins Tor.

8. Minute: Spannende *Zweikämpfe* bestimmen das Spiel. Ein Spieler dribbelt den Ball nach vorne, nähert sich dem Tor. Der Gegner versucht ihm den Ball abzunehmen. Plötzlich liegt der Angreifer am Boden, verzieht das Gesicht, hält sich das Bein fest. War das ein *Foul* des Verteidigers oder doch nur eine *Schwalbe*? Ist der Spieler tatsächlich getreten worden oder täuscht er das nur vor? Der *Schiedsrichter* entscheidet: *Schwalbe*. Der Spieler bekommt eine *Gelbe Karte*, Verwarnung. Die Fans pfeifen. Sie sind sauer auf den *Unparteiischen*. Fangesänge gegen ihn erschallen durchs ganze Stadion: "Schiri, wir wissen, wo dein Auto steht".

Stürmisches Spiel

24. Minute: Auf dem Rasen bilden die Spieler jetzt eine *Viererkette*. Die Spieler der Abwehr stellen sich so auf, dass ihre Gegner möglichst nicht zum Tor gelangen können. Doch dem *Mittelstürmer* gelingt es, nach einer Balleroberung die enge *Viererkette* zu durchbrechen. Er *tunnelt* einen Abwehrspieler, spielt ihm den Ball zwischen den Beinen durch, schießt und ... Tor! Es steht 1:0. Der *Torhüter* ist verzweifelt. Er ist schließlich dafür verantwortlich, das Tor zu *hüten*, es vor den gegnerischen Bällen zu schützen. Doch heute hat er große Schwierigkeiten, die hohen Bälle zu halten. Er ist ein echter *Fliegenfänger*.

40 Minute: ein spektakulärer *Fallrückzieher*. Nach einem Eckball, einer klassischen Standardsituation, lässt sich ein Spieler auf den Rücken fallen und schießt den Ball rückwärts. Im hohen Bogen fliegt der Ball über den Kopf des Spielers und ... Tor!

Ihr Deutsch ist unser Auftrag!

DW-WORLD.DE/sprachbar

© Deutsche Welle

Deutsch lernen und unterrichten – Arbeitsmaterialien

Sprachbar

Wahnsinn! Das ist *Zauberfußball*. Die Fans rufen: "*Fußballgott!*". Die Stimmung im Stadion kocht. Der Ausgleich ist geglückt. Es steht jetzt 1:1.

Große Worte in der Pause

45. Minute: Die erste *Halbzeit* ist vorbei. *Halbzeitpause*. Doch für die Spieler ist das kein Grund zur Freude. Denn in der Kabine wartet schon der Trainer. Er hält seine berühmte *Kabinenansprache*. Bei den Reden in der *Umkleidekabine* hat jeder Trainer eine andere Strategie – manche reden leise und eindringlich, andere schreien laut. Alle Trainer verfolgen auf jeden Fall ein Ziel: Die Spieler sollen in der nächsten Halbzeit besser spielen.

Die zweite Halbzeit beginnt mit einer spektakulären Aktion. Der *Spielmacher* rennt mit dem Ball nach vorne, schießt von rechts außen. Der Ball fliegt in einer Kurve zu seinem Mitspieler vor dem Tor. Eine *Bananenflanke*! Jetzt schießt er aufs Tor. Doch der Ball trifft die *Latte*. Ärgerlich. Der Spieler flucht, die Fans toben und der Trainer am Spielfeldrand schlägt die Hände vor dem Gesicht zusammen.

Blutige Grätschen

64. Minute: Und wieder kommt der Ball dem Tor gefährlich nah, obwohl die gegnerische Mannschaft ihr Abwehrsystem auf *Manndeckung* umgestellt hat und jeder Spieler ganz nah bei seinem Gegner bleibt. Der frei agierende *Libero* will das Schlimmste verhindern. Er rutscht mit ausgestrecktem Bein direkt in seinen Gegner rein und reißt ihn zu Boden. Das war eindeutig eine *Blutgrätsche*. Eine echte *Notbremse*. Ein ganz brutales *Foul*. Nur so konnte der Spieler aufgehalten werden.

Pfiff! Der Schiri hat alles gesehen und zückt sofort die *Rote Karte*. Für den Übeltäter ist das Spiel vorbei. Er geht auf die Bank. Seine Mitspieler müssen jetzt zu zehnt, in *Unterzahl*, weiterspielen und beschweren sich beim Unparteiischen über die vermeintliche *Fehlentscheidung*. Es kommt zur *Rudelbildung*. Der anschließende *Freistoß*, den der gefoulte Spieler zugesprochen bekommt, landet allerdings nur in der *Mauer*, die seine Gegenspieler vor dem Tor gebildet haben.

In der Falle

78. Minute: Der Trainer wechselt aus. Jetzt setzt er den *Joker* ein, die Geheimwaffe. Er ist ein sicherer *Torschütze*, ein *Knipser*. Und die Taktik geht auf. Die Mannschaft ist im *Ballbesitz*. Bei einem blitzschnellen Gegenangriff, einem *Konter*, wird eine *Steilvorlage* weit nach vorn gespielt. Der *Joker* bekommt den Ball und nach einem *Doppelpass* mit der zweiten *Sturm spitze* ist er allein vor dem Tor. Ganz klar, das Ding muss er machen und –

Ihr Deutsch ist unser Auftrag!

DW-WORLD.DE/sprachbar

Deutsch lernen und unterrichten – Arbeitsmaterialien

Sprachbar

der Ball ist drin! 2:1? Nein! Das war *Abseits*. Die gegnerische Mannschaft hat ihn in die *Abseitsfalle* gelockt. Bei seiner Ballannahme stand kein gegnerischer Spieler mehr vor dem Tor.

84. Minute: Es steht immer noch 1:1. Beide Mannschaften kämpfen. Hier gibt es kein *Zeitspiel*. Hier versucht jetzt jeder, den Ball nach vorne zu bringen. Doch keiner kommt am Gegner vorbei, die *Passwege* werden zugestellt. In den *Fankurven* grölen die Fans und machen *La-Ola-Wellen*, um ihre Mannschaft anzufeuern.

Männer ohne Nerven

90. Minute: Ende der regulären Spielzeit. Der Schiedsrichter zeigt die *Nachspielzeit* an. Ein letzter verzweifelter Versuch. Die Mannschaft erobert sich den Ball, spielt schnell an die Spitze, eine hohe Hereingabe in den *Strafraum*. *Kopfball!* Er versucht tatsächlich den Ball *einzunicken*. Doch der Ball ist zu lang, er fliegt übers Tor.

Ende der Nachspielzeit: *Abpfiff*. Jetzt geht es in die *Verlängerung*. Zweimal fünfzehn Minuten. Noch immer steht es 1:1. Dann *Elfmeterschießen!* Im Stadion wird es ganz still. Die Torhüter müssen vorausahnen, in welche Ecke des Tores der Spieler *bolzt*, sonst haben sie kaum eine Chance den Ball zu halten. Jetzt schießen die Spieler der beiden Mannschaften abwechselnd. Auch für die *Elfmeterschützen* ist die Anspannung kaum zu ertragen – mit einem einzigen Schuss können sie zum Helden oder zum Versager werden.

Nach dem Spiel ist vor dem Spiel

Ende! Das Spiel ist aus! 5:4. Die *Mannschaft*, die gewonnen hat, liegt sich jubelnd in den Armen. Aber warum eigentlich *Mannschaft*? Frauen kicken den Ball schon genauso lange wie Männer, viele Vereine haben Frauenmannschaften und seit 1991 gibt es die Frauen-Fußball-WM. Es gibt sie: die *Kickerinnen*, die *Spielmacherinnen*, die *Torhüterinnen*, die *Trainerinnen*, die *Fußballgöttinnen*. Ganz im Sinne der kreativen Fußballsprache könnte man also *Mannschaft* eigentlich auch durch *Frauschaft* ersetzen. Doch für alle gilt die alte Trainerweisheit: "Das nächste Spiel ist immer das Schwerste" – egal ob *Mannschaft* oder *Frauschaft*.

Ihr Deutsch ist unser Auftrag!

DW-WORLD.DE/sprachbar

© Deutsche Welle

Deutsch lernen und unterrichten – Arbeitsmaterialien

Sprachbar

Fragen zum Text

Jemand stürmt ... Tor.

1. ins
2. aufs
3. übers

Kein Fliegenfänger ist ...

1. ein Torhüter, der jeden Ball hält.
2. ein Keeper, der den Ball auf der Torlinie fängt.
3. ein/e Spieler/in, der/die den Ball mit den Händen auffängt.

Eine Blutgrätsche ist ...

1. eine besonders schöne Form einer Flanke.
2. ein fieses Foul.
3. eine besonders aggressive Fußballspielerin.

Arbeitsauftrag

Schauen Sie sich ein Fußballspiel ohne Ton an und versuchen Sie, das Spiel für zehn Minuten auf Deutsch zu kommentieren. Schreiben Sie sich vorher eine Liste mit Vokabeln aus der Fußball-Sprache, die Sie verwenden wollen.

*Autorin: Hanna Grimm
Redaktion: Beatrice Warken*