

A-Platz!

DAS BESUCHERmagazin

zum kleinen Fußball-ABC



**FUSSBALL
MUSEUM
SPRINGE**

Sportsammlung Saloga e.V.

Materialien zum Besuch im Fußballmuseum Springe





©Fußballmuseum Springe
www.fussballmuseum-springe.de

Konzept und Redaktion: Fußballmuseum Springe / Sportsammlung Saloga e.V.

Leitung: Dirk Schröder
3. überarbeitete Auflage 2021

Bilder & Grafiken sowie Texte übernommen aus: info.bild.de. Quelle: DFB

Ein Wort vorab...

Der Name unseres BESUCHER *magazins* zum kleinen *FUßBALL-ABC* mit weiterführenden Materialien zu *fußballtaktischen* Themen war schnell gefunden:

A-Platz!

Die Themen *rund um Taktikfragen und-begriffe* wollen wir in unserem Besucher-Magazin A-Platz! präsentieren, dabei soll der Besucher/die Besucherin aktiv werden und selbst zu den taktischen Elementen des Fußballs ins Grübeln kommen. Wir haben uns entschlossen, in unserem **BESUCHERmagazin** A-Platz! das „Kleine Fußball-ABC“ zu betrachten und haben Spielsysteme so weit wie möglich ausgeklammert. Ein weiteres Heft „B-Platz!“ ist diesbezüglich in Arbeit...

Daneben musste die Herausforderung eines ansprechenden Layouts, neben der ohnehin zu leistenden Recherche- und Redaktionsarbeit, gelöst werden. Der Leser unseres Fanmagazins und Nutzer der Materialien soll schon am Layout Spaß haben. Wir haben uns deshalb bezüglich der erklärenden Texte für ein unkonventionelles Layout mit bewussten *Brüchen* von **Schriftarten**, **Schriftgrößen** und **Farben** entschieden. Nichts wäre aus unserer Sicht für ein *F a n m a g a z i n* langweiliger als eine eintönige Bleiwüste, dazu ohne Bilder und **Farbigkeit**. Einzelne Textpassagen, manchmal nur einzelne Zahlen werden **groß** und **farbig** hervorgehoben, manche Seiten sind bunt und durch den bewussten Wechsel von Schriftgrößen wird eine spielerische Leichtigkeit erzeugt. Uns war schnell klar: Das ist eine herausfordernde Aufgabe. Will man hier taktisch geschickt agieren und ein Traumtor erzielen dann ist, wie auf dem Fußballplatz, **Teamarbeit** und das richtige **Timing** notwendig. Viel Spaß mit den Materialien wünscht...

...Ihre **A-Platz!**-Redaktion



Grafik-Vorschläge

○ Angriffsspieler

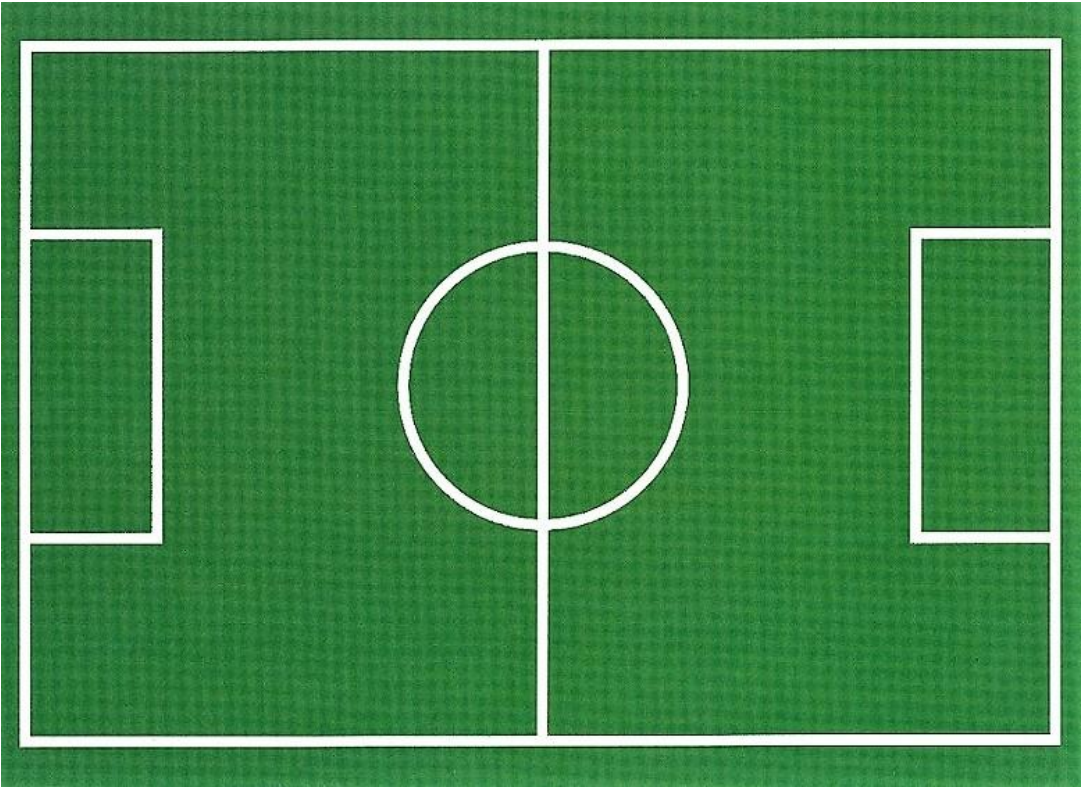
⊗ Verteidiger

→ Ballweg/Passweg

- - - Laufweg

~ Dribbling mit Ball

◎ Ball

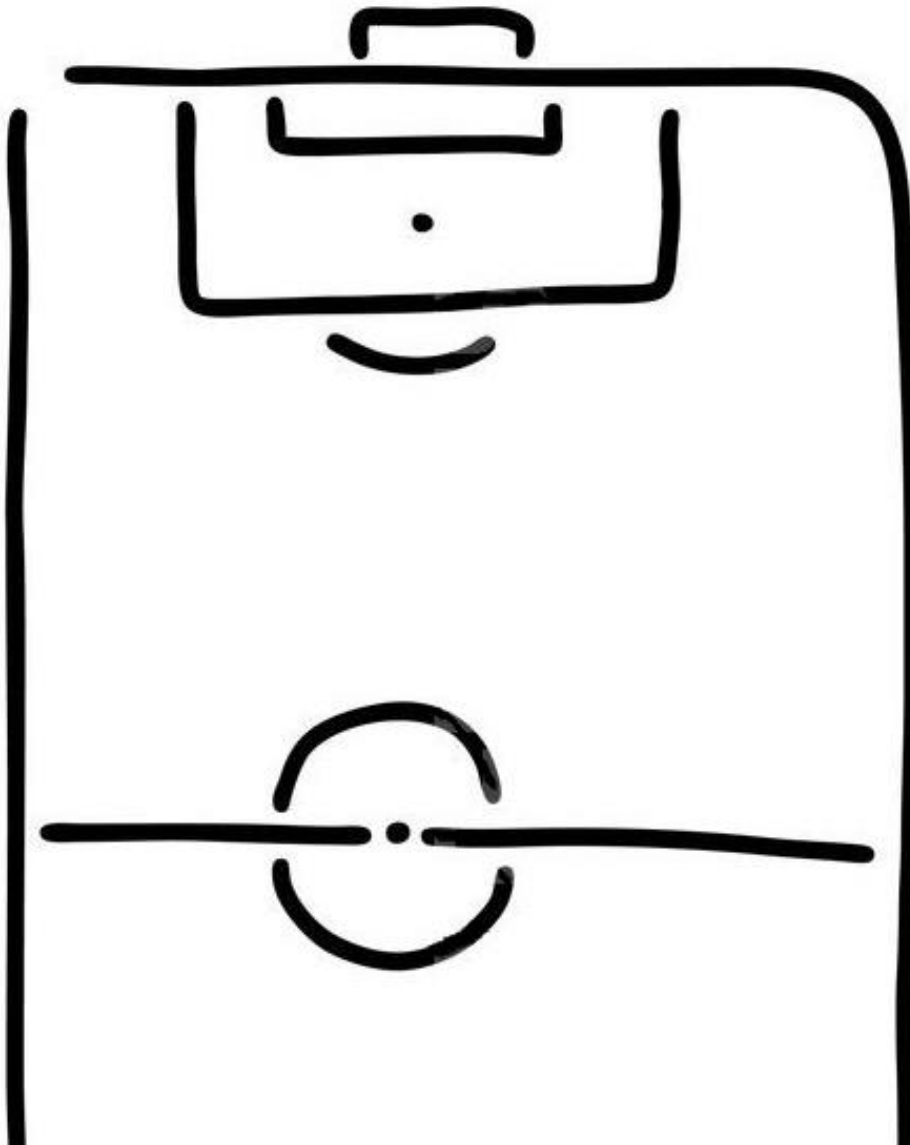


Mittelfeldspieler (Achter, Zehner)

Der **Achter** ist der sogenannte Übergangsspieler oder Verbindungsspieler, der meist den „Halbraum“ besetzt. In einer Mittelfeldanordnung mit einer Raute füllen die Achter die beiden „Halbpositionen“ zwischen dem Sechser und Zehner aus, bewegen sich also zwischen offensivem und defensivem **Mittelfeld**.

Der **Zehner**, früher auch als „Spielmacher“ bezeichnet, ist der klassische zentrale offensive Mittelfeldspieler. Er agiert meist hinter den Stürmern, setzt diese in Szene und kann auch selbst torgefährlich werden.

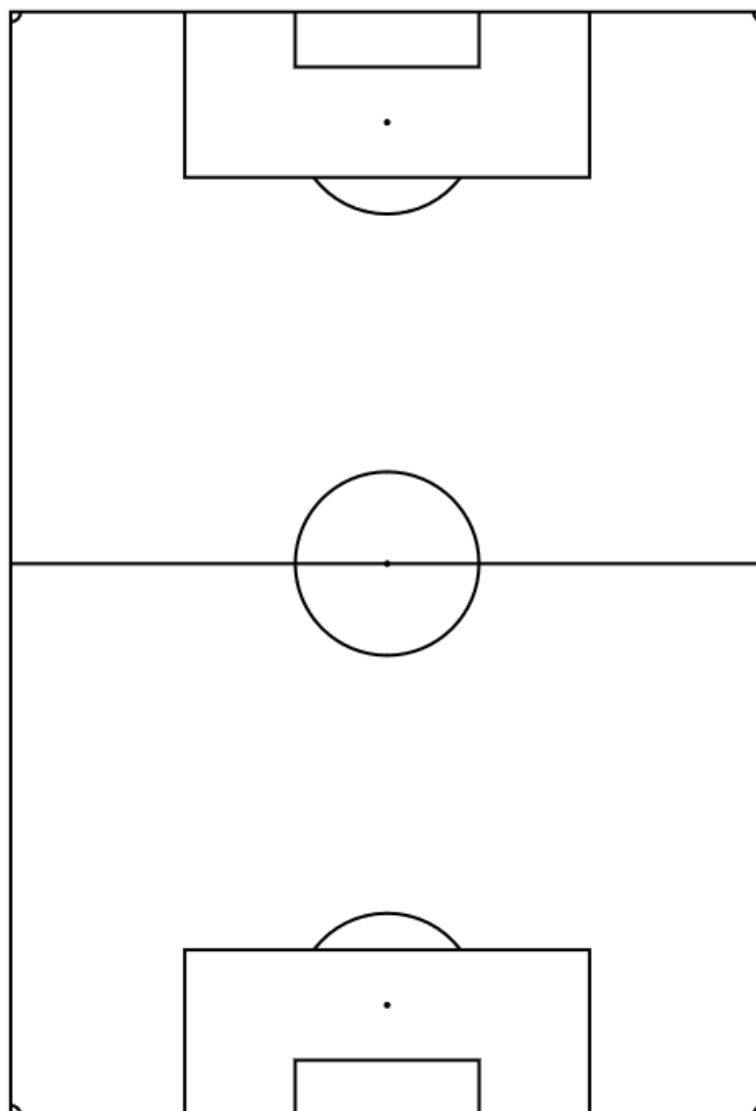
Zeichne ein, wie der Achter und Zehner taktisch agieren.



Box-to-Box-Player

Die „**Box**“ ist das englische Wort für den *Strafraum*. Ein „Box-to-Box-Player“ ist demnach ein Spieler, der den gesamten Raum zwischen den beiden Strafräumen bearbeitet. Er ist nicht an eine feste Zone gebunden, sondern kombiniert defensive und offensive Stärken. Kurzum: das durchtrainierte *Laufwunder*, zweikampfstark, hinten humorlos und vorne torgefährlich. Beispiele aus früheren Zeiten sind Lothar **Matthäus**, ebenso wie Michael **Ballack** – oder etwa Sami **Khedira** bei der WM 2014.

Zeichne ein, wie ein Box-to-Box Spieler taktisch agiert.



Der **Coach** hat Dir das Einzeichnen bereits abgenommen...aber was wollte er seinen Spielern vermitteln? Begründe! Setze den gesuchten Begriff als Überschrift und im erklärenden Text im Feld ein.

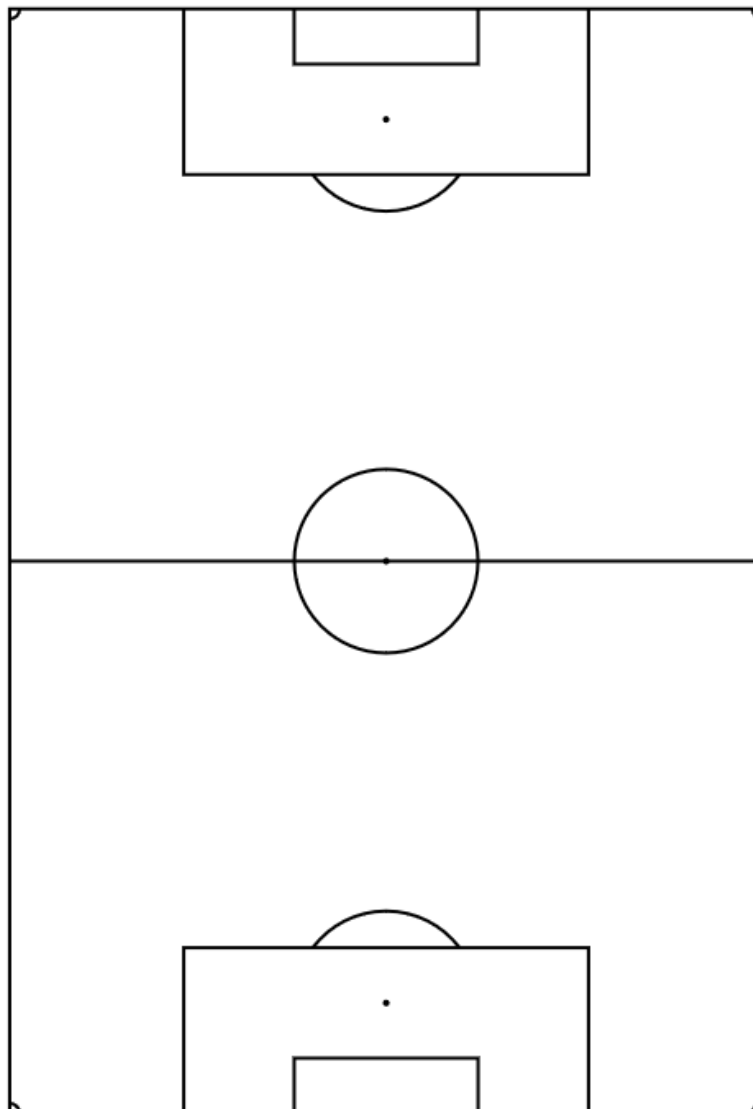


Halbräume

Wir teilen ein Fußballfeld in **5 Zonen** ein, „Spuren“ genannt: zwei Außenspuren („Flügel“), zwei Halbspuren („halblinks“ und „halbrechts“) und eine mittlere Spur („Zentrum“ oder „Zentrale“). Der „Halbraum“ ist die Fläche zwischen *Flügel* und *Zentrum* und liegt ungefähr in der Mitte der gegnerischen Hälfte. Der Halbraum ist statisch und nicht zu verwechseln mit Räumen, die systembedingt oder dynamisch entstehen. **Trainer** lassen Spieler gerne in die Halbräume hineinstarten, um die gegnerische Abwehr in Unordnung zu bringen.

Für alle Historiker: Am **29.** Spieltag der Saison **1981/82** fällt eines der bekanntesten Bundesliga-Tore nach einem Freistoß aus dem Halbraum – Hamburgs Felix Magath hebt daraus in der **90.** Minute seine Freistoßflanke auf Horst Hübesh, der zum **4:3** gegen Bayern einköpft – und den Hamburger SV zum Meister macht.

Zeichne die sogenannten 5 Spuren ins Spielfeld ein und beschrifte sie!



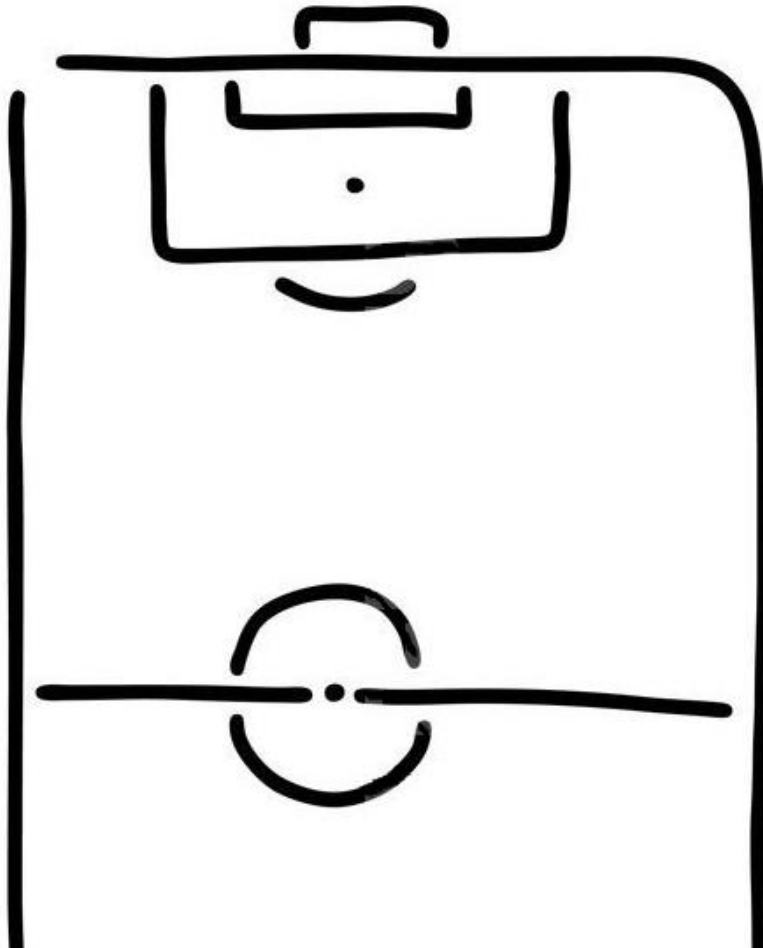
Falsche Neun

Der klassische Mittelstürmer trägt traditionell die Nummer 9 auf dem Rücken (früher z.B. Uwe *Seeler*). Mittlerweile gibt es eine große Vielfalt: Vom körperlich robusten Strafraumstürmer wie Hendrik *Weydandt*, bis zur kleinen beweglichen Spitze, die sich immer wieder dem Zugriff der Innenverteidiger entzieht.

Die „**Falsche Neun**“ ist ein Mittelstürmer, der sich aus der Spitze nach hinten löst. Dadurch müssen die Innenverteidiger der gegnerischen Mannschaft entweder ihre Position verlassen und dem Stürmer folgen, wodurch eine Lücke entsteht. Oder sie bleiben auf ihrer Position und nehmen in Kauf, dass die angreifende Mannschaft im Mittelfeld ein Übergewicht bekommt. Besonders erfolgreich als „**falsche Neun**“:

Lionel *Messi*.

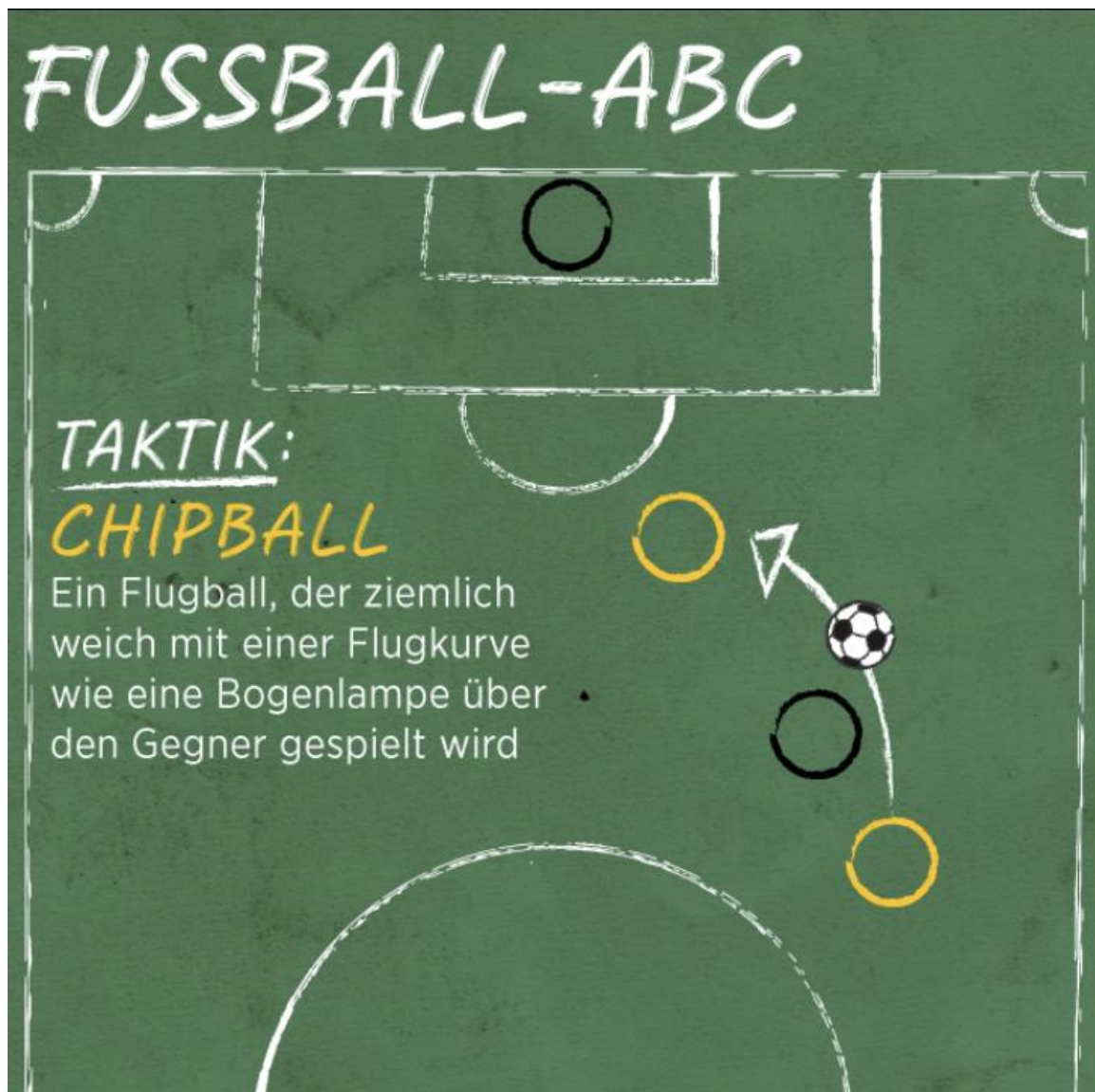
Zeichne ein, wie sich die „Falsche Neun“ aus der Spitze nach hinten löst.



Fülle den Lückentext sinnvoll aus!

CHIPBALL

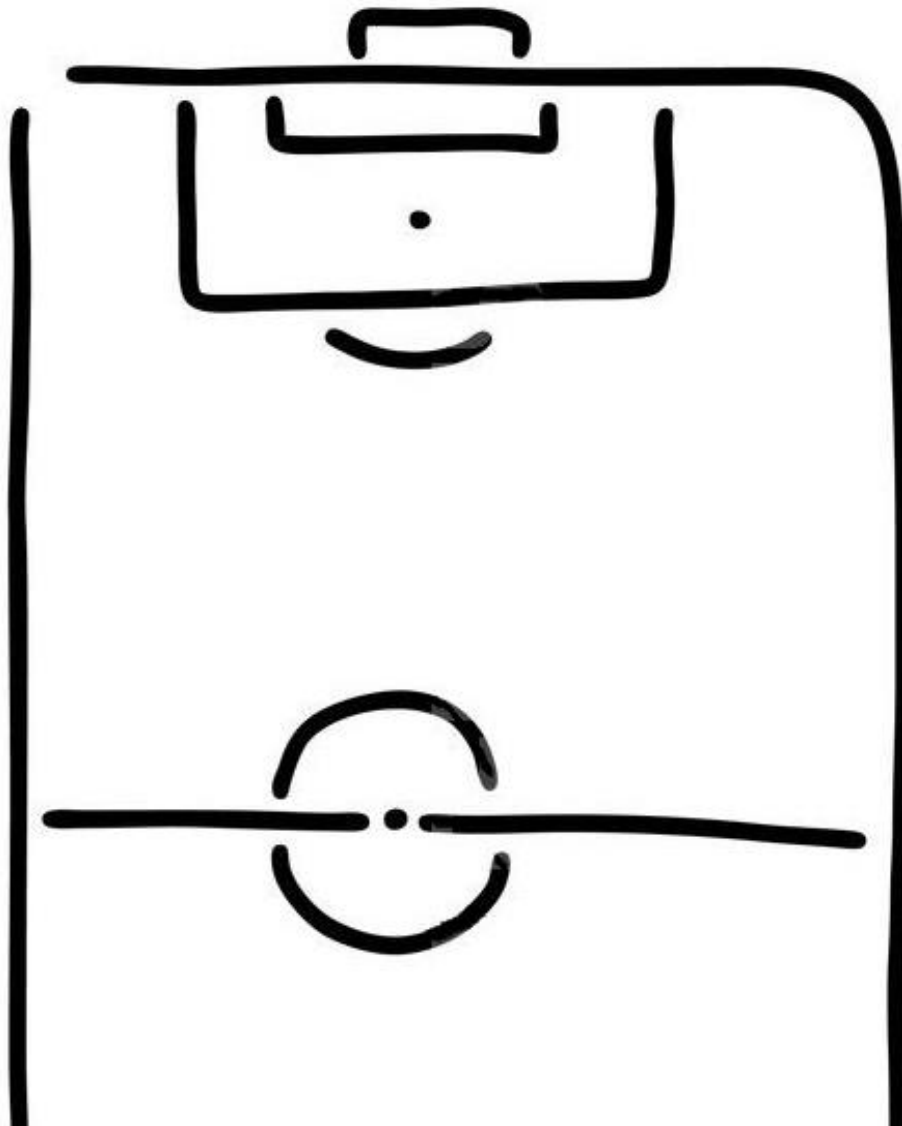
Der „Chipball“ ist ein _____, der ziemlich _____ mit einer Flugkurve wie eine _____ über den Gegner gespielt wird. Dieser Ball überbrückt einen kleinen Raum und wird so gespielt, dass er kurz hinter einem _____ zu Boden fällt, oder vom Mitspieler mit der Brust bzw. aus der Luft direkt mitgenommen wird. Dieser Ball ist ein Mittel, wenn es keine Möglichkeit gibt, seinen Mitspieler mit einem flachen _____ anzuspielen. Man muss dafür allerdings schon ein bisschen Gefühl im _____ haben.



Deckungsschatten

Stellen wir uns den Ball als imaginäre *Lichtquelle* vor, quasi wie eine Taschenlampe. Stellt sich nun jemand vor diese Lichtquelle, entsteht hinter ihm ein **Schatten**. Wenden wir das auf den Fußball an: Wenn ich mich als Verteidiger vor einen ballführenden Gegner stelle, sind alle Gegenspieler hinter mir in seinem „Deckungsschatten“ – der Ball kann sie also theoretisch nicht erreichen. Je nachdem in welchem Winkel oder wie nah ich am ballführenden Gegenspieler stehe, vergrößert oder verkleinert sich dieser Deckungsschatten. Somit wird es für den Ballbesitzer **schwierig**, *Anspielstationen* zu finden.

Zeichne eine Spielsituation ein, bei der sich mindestens ein Angreifer im „Deckungsschatten“ befindet. Im Spiel ist das schlecht! Denn der ballführende Spieler kann ihn also im Normalfall nicht anspielen.



Suche eine jeweils passende Überschrift!
Trage den gefundenen Begriff in den Text ein.

Überschrift 1: _____

Ballgewinn! – und schon wird auf das gegnerische Tor *zugestürmt*. Eine weitere andere Bezeichnung für diesen schnellen **Gegenangriff** (viele sprechen auch von einem **Konter**) wird hier gesucht. Da der Gegner im Moment des Ballverlusts oft nicht optimal organisiert ist, ergibt sich eine große Chance auf einen eigenen **TORERFOLG**. Alternativ dazu wird der Ball „in den eigenen Reihen gehalten“, um das Spiel zu beruhigen. Umgekehrt, wenn eine Mannschaft in der Vorwärtsbewegung den Ball verliert, muss sie schnell wieder geschlossen „hinter den Ball“ kommen.

Ebenfalls sprechen wir von „_____“, wenn aus dem eigenen **Ballverlust** sofort versucht wird, den Ball zurückzugewinnen. Je nachdem - sollte ein schneller Ballgewinn jedoch nicht aussichtsreich sein, lässt sich die Mannschaft im Normalfall zurückfallen. Im **TRAINING** werden solche Situationen häufig geübt.

Überschrift 2: _____

Jeder **Trainer** kommt regelmäßig in eine Situation, in der es nötig ist, innerhalb weniger Minuten ein Tor zu erzielen – meist in der **Schlussphase**. Dann gibt es verschiedene Möglichkeiten: bestimmte Spielertypen einwechseln, das System umstellen, den aktuellen Plan bis zum Ende durchziehen, oder eben die „_____“. Dabei gehen meist die kopfballstarken Spieler – unabhängig von ihrer eigentlichen Position – ins **Sturmzentrum**. Die Mannschaft kriegt die Anweisung, **hohe Bälle** in den Strafraum zu schlagen, die **Überzahl** soll den Erfolg bringen. Auch vermehrte Distanzschüsse gehören zum gesuchten Begriff.



DREIECKSSPIEL



Formuliere, was das „Dreiecksspiel“ ausmacht. Die Grafik kann Dir dabei helfen.



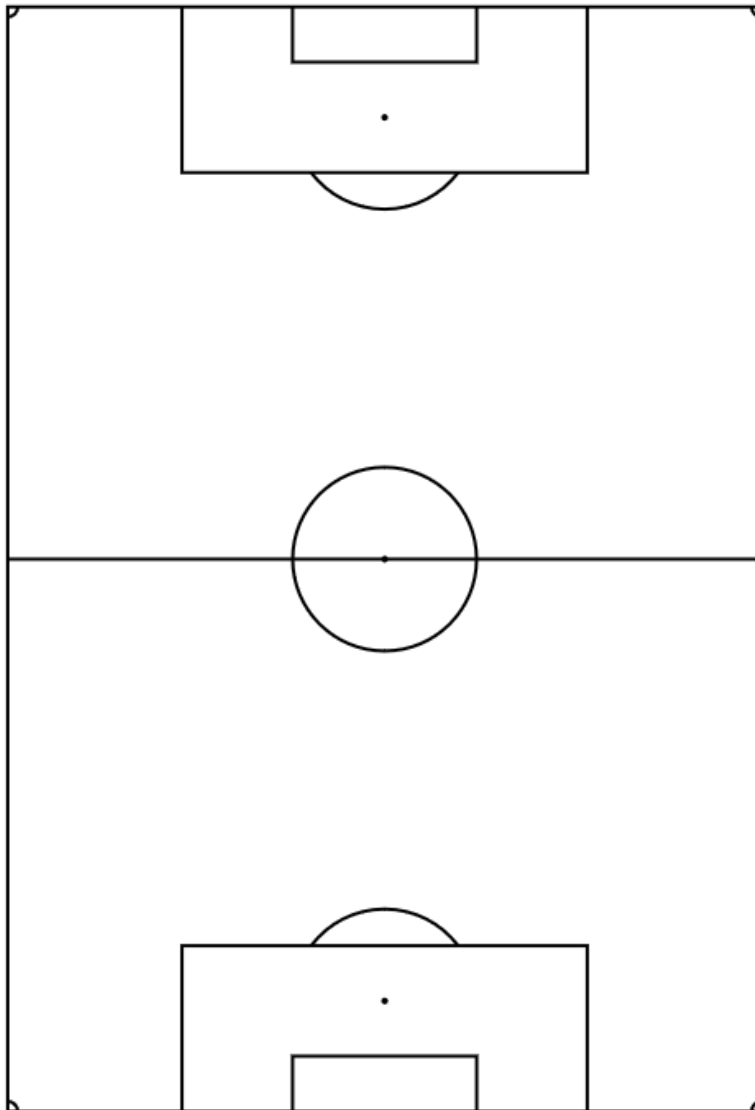
Mittelfeldspieler (Sechser)

Der **Sechser** ist der klassische zentrale defensive Mittelfeldspieler. Er kann auf dieser Position alleine, mit einem Partner oder in einigen Systemen sogar zu dritt spielen.

Sechser sind **zweikampfstark** und **passsicher**.

Exkurs: die „diametral abkippende Doppelsechs“. Kommt ein **SECHSER** im *Spielaufbau* seinem ballführenden Mitspieler entgegen (er „kippt“ also ab), um den Ball zu bekommen, entfernt sich der andere von den Abwehrspielern. Dabei öffnet er Räume, indem er seinen Gegenspieler „wegzieht“. In der deutschen Nationalelf spielen beispielsweise Joshua Kimmich und Toni Kroos häufig auf der **6**.

Zeichne ein, wie der Sechser taktisch agiert



Kick & Rush

„Kick and Rush“ kommt aus dem britischen Fußball und bedeutet: Spiel mit „langen Bällen“. Was heißt das? Der Verteidiger schlägt einen hohen und weiten Pass in die Angriffszone, überbrückt so das Mittelfeld. Das Ziel: möglichst schnell nach vorne kommen und zielstrebig zum Torabschluss kommen. Die Nachteile: fehlende Kontrolle und die hohe Quote an Ballverlusten. Das wiederum kann auch bewusst eingesetzt werden, um „auf den zweiten Ball“ zu lauern. Häufig ist „Kick and Rush“ das letzte Mittel in der Schlussphase, um noch ein Tor zu erzielen.



LAPTOP – TRAINER



LAPTOP-TRAINER IST EIN KLISCHEEBEGRIFF. UND ZWAR FÜR TRAINER, DIE FUSSBALL SEHR WISSENSCHAFTLICH SEHEN. ER STEHT STELLVERTRETEND FÜR EINEN TYP TRAINER, DER EHER DEN THEORETISCHEN PART VERKÖRPERT UND ASPEKTE WIE DATEN, METHODIK, TAKTIK UND SYSTEM IN DEN MITTELPUNKT STELLT. DAS KLISCHEE WIRFT LAPTOP-TRAINERN VOR, DEN SPIELERN KREATIVITÄT, INSTINKT UND BAUCHGEFÜHL ZU NEHMEN. DER BEGRIFF WIRD MEIST NEGATIV VERWENDET, OBWOHL IN WAHRHEIT KAUM EIN TRAINER NOCH OHNE LAPTOP ODER ANDERE TECHNISCHE HILFSMITTEL ARBEITET.

POLYVALENTER SPIELER

EIN **POLYVALENTER SPIELER** KANN AUCH „ALLROUNDER“ GENANNT WERDEN: SPIELER, DIE VERSCHIEDENE POSITIONEN GLEICHERMAßEN STARK SPIELEN KÖNNEN. SIE SIND EIN GUTES GESAMTPAKET OHNE GRÖßERE SCHWÄCHEN, ABER AUCH OHNE DIE GANZ GROßEN AUSNAHME-FÄHIGKEITEN AUF EINER POSITION. HILFREICH SIND POLYVALENTE SPIELER, WENN EINE MANNSCHAFT VIELE VERLETZTE HAT UND DIESE SO ERSETZEN KANN. TRAINER KÖNNEN MIT POLYVALENTEN SPIELERN FLEXIBILITÄT INS SPIEL EINBRINGEN UND ROTIEREN, OHNE QUALITÄT ZU VERLIEREN.

Formuliere einen (lustigen) Satz, in dem die Begriffe „Kick an Rush“, „Laptop-Trainer“ und „Polyvalenter Spieler“ vorkommen.



PACKING

„Packing“ ist eine relativ neue **ANALYSEMETHODE**. Sie hilft bei der **Auswertung** von Fußballspielen – und zwar anhand von Pass-Statistiken. Mit „Packing“ lässt sich die Spielstärke von Spielern oder ganzen Mannschaften bewerten. Die Idee: Jeder **Pass** sollte dazu dienen, den Gegner zu **überspielen** – je mehr, desto besser, denn umso weniger Gegner können noch den Torabschluss verhindern. Mit gezielten Pässen drängt man in den Rücken der Abwehr – und ist somit nicht mehr für den Gegner erreichbar.

Für eine gute „Packing“-Rate ist ein erfolgreicher Steilpass demnach mehr wert als ein gelungener Querpass, was mitunter zu Kritik an der Methode führt. Übrigens: Entwickelt wurde „Packing“ von den ehemaligen Fußballprofis Jens Hegeler und Stefan Reinartz.

DER **ALIBI**-FUßBALLER

Es gibt Spieler, die ausschließlich den „narrensicheren“, nahen Pass „**5**-Meter-Pass“ suchen und keinerlei überraschende und gewagte Aktionen unternehmen. Solche „**Alibi**-Fußballer“, die ihre

Verantwortung an andere abschieben, verlieren schnell das Zutrauen ihrer Mitspieler, obwohl sie durch ihre Übervorsicht praktisch keine Fehler machen. Der „**Alibi**-Fußballer“ wird stets eine sehr schlechte „Packing-Rate“ (siehe oben) zu verzeichnen haben, da er das **Risiko** scheut. Der sichtbare Mangel an Initiative und Frechheit ist diesbezüglich nicht zu verwechseln mit einem situations- und taktikbedingten gelungenen Querpass eines Spielers. Im richtigen Moment Verantwortung übernehmen und **RISIKOFREUDE** aufbringen ist für ein **erfolgreiches Spiel** jedoch unabdingbar.

Kennst du Freunde/Mitspieler, die aus Deiner Sicht eine außergewöhnlich hohe Packing-Rate haben?

Gemein 😞: Kennst Du persönlich einen Alibi-Fußballer?

Nominiere sie **HIER**:

Packing: _____

Alibi-Fußballer: _____

Räume enger machen / Räume verdichten

Folgendes Szenario: Wir befinden uns in der Verteidigung, der Gegner bewegt sich mit Ball in unserer Hälfte. Jetzt wollen wir es ihm schwermachen, sich weiter unserem Tor zu nähern. Dafür nehmen wir ihm mit vielen Verteidigern den Raum für seine Dribbling-Aktionen oder für sein Kombinationsspiel, **machen also die Räume „eng“**. Wir schaffen Überzahl in Ballnähe, um den Gegner zu bedrängen und zu stören („Druck am bzw. auf den Ball“). Und wir stellen mögliche Anspielpunkte für einen Pass zu („den Gegner markieren“). Stück für Stück drängen wir ihn aus unserer Hälfte zurück und erobern den Ball.

Taktisches Foul

Mit einem taktischen Foul unterbindet man in erster Linie einen aussichtsreichen Konter: Das Spiel wird unterbrochen und die eigene Mannschaft kann sich wieder sortieren. Das taktische Foul ist ein unsportliches Verhalten und zieht immer eine gelbe Karte mit sich. Die nimmt der Spieler bewusst in Kauf, „opfert“ sich für die Mannschaft. Historisch: Michael Ballack stoppt im WM-Halbfinale 2002 (1:0) gegen Südkorea einen gefährlichen Angriff mit einem taktischen Foul. Bitter: Wegen der gelben Karte verpasst er das Finale gegen Brasilien (0:2).

Antizipierender / mitspielender Torwart

Früher war der Torwart fast nur dazu da, Schüsse zu parieren. Heutzutage ist ein moderner Torwart am Spielaufbau beteiligt, muss mit beiden Füßen mitspielen. Auch defensiv wird mehr von ihm verlangt: Ist seine Mannschaft weit nach vorne gerückt, muss er die große Fläche im Rücken seiner Abwehr kontrollieren. Dazu rückt er weit aus dem Strafraum in Richtung Mittellinie heraus und kann Konter in dieser Zone unterbinden. Er sichert somit seine Feldspieler ab, kann Angriffe frühzeitig „antizipieren“, abfangen und den Gegenstoß einleiten. Vor allem Manuel Neuer und Marc-André ter Stegen prägen dieses Torwartspiel.

Pressing

Pressing bedeutet: Aktiv Druck auf den ballführenden Spieler ausüben – das funktioniert in unterschiedlichen Zonen. Beim „**Angriffspressing**“ (auch „Forechecking“ genannt) wird der Gegner früh am Spielaufbau gehindert. Beim „**Mittelfeldpressing**“ (ca. 20 Meter um die Mittellinie) wird der Gegner in eine bestimmte Zone oder auf einen bestimmten Spieler gelenkt. Beim „**Abwehrpressing**“ zieht sich die Mannschaft weit zurück, überlässt dem Gegner einen großen Teil des Spielfeldes und zieht einen massiven Abwehrriegel vor. Ziel immer: Die Balleroberung.

Gegenpressing

Gegenpressing bedeutet die sofortige Ball-Rückeroberung nach einem Ballverlust. Das gelingt nur, wenn man sich schon im Ballbesitz vorausschauend aufstellt und bei Ballverlust sofort handelt. Die gesamte Mannschaft muss mitmachen: Das Zeitfenster ist kurz und intensiv. Außerdem können für den Gegner größere Räume entstehen, wenn er sich aus der Druck-Situation befreit. Gelingt das Gegenpressing, unterbindet man nicht nur den Konter des Gegners, sondern schafft neue Möglichkeiten für das eigene Offensivspiel: Der Gegner ist womöglich noch ungeordnet, überrascht – das kann man für eine Torchance nutzen. Vor allem Jürgen Klopps BVB war für sein Gegenpressing bekannt.

Raumdeckung / Raumverteidigung

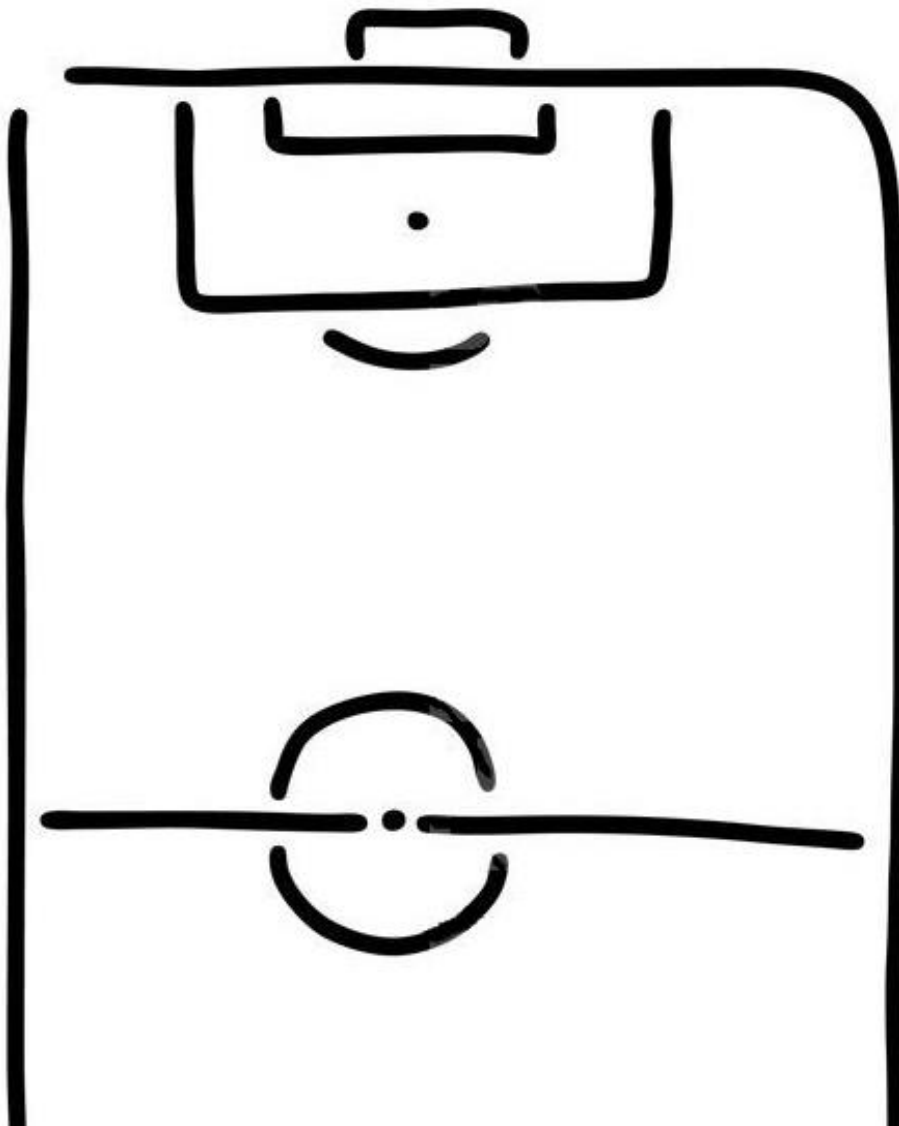
Grundsätzlich gibt es zwei verschiedene Verteidigungsarten: **Manndeckung** und **Raumdeckung**. Manndeckung meint die direkte Zuordnung zu einem Gegenspieler. Bei der Raumdeckung hingegen wird die eigene Mannschaft als Verbund angesehen. Man verschiebt sich kompakt im Raum und in einer bestimmten Anordnung, meist eine Vierer-Abwehrkette, eine Vierer-Mittelfeldkette und zwei Stürmer, um dort Überzahl herzustellen. Dabei orientiert man sich am Ball. Wichtig ist, dass die Formation sich als Ganzes verschiebt und eng beieinanderbleibt, sodass für den Gegner keine freien Räume entstehen.

Steilpass

Der „Steilpass“ wird meist **vertikal** durch die **Nahtstelle** der gegnerischen **ABWEHRKETTE** in die Bewegung des startenden Offensivspielers gespielt. Das hat den Vorteil, dass der Mitspieler beim Annehmen des Balls schon bei seiner Höchstgeschwindigkeit angekommen ist und nicht erst startet, wenn der Ball bei ihm ist. *Timing* und *Präzision* sind bei diesem Pass besonders wichtig.

Zeichne einen erfolgversprechenden „Steilpass“ ein, der zum Torabschluss führt!

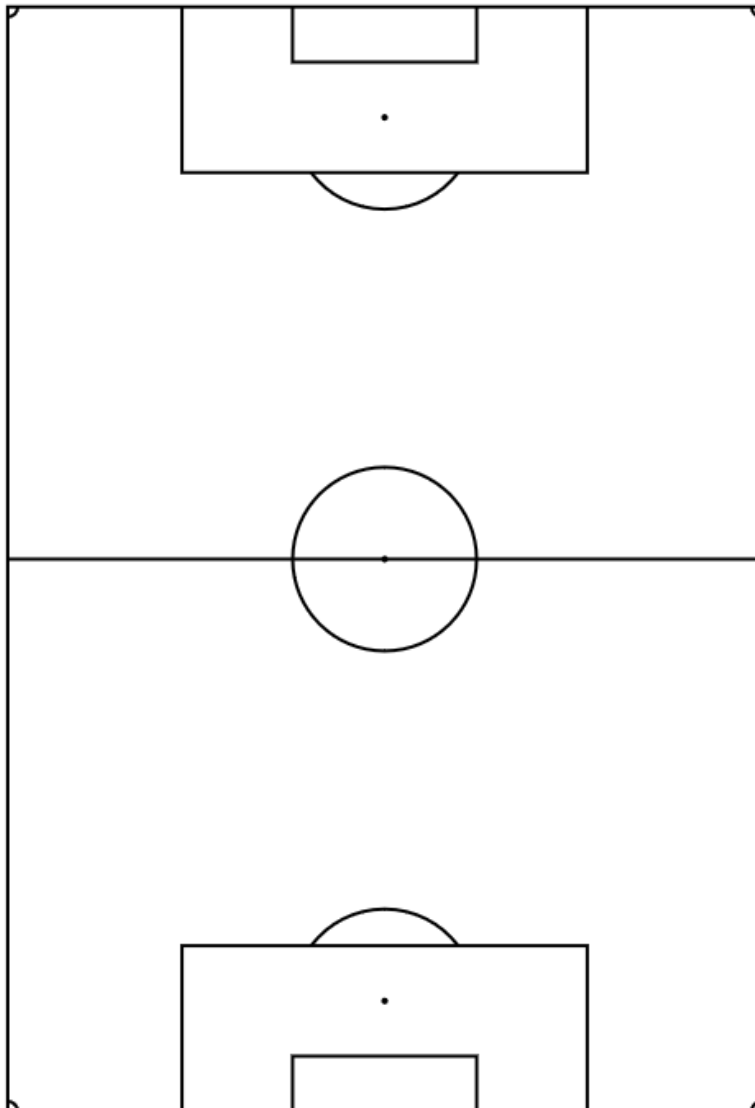
Die Aktion der beteiligten Offensivspieler, als auch die Stellung der Abwehr sollen dabei zu erkennen sein.



Siebener und Elfer

Als Siebener oder Elfer werden meist die beiden offensiven Außenspieler bezeichnet, die beispielsweise in einem 4-3-3 oder einem 4-2-3-1 die Position des **Flügelstürmers** einnehmen. Arjen Robben war früher dafür ein Paradebeispiel, Serge Gnabry ist danach bei Bayern München in diese Funktion gerückt.

Zeichne ein, wo Siebener und Elfer taktisch in der Offensive agieren und welche offensivtaktischen Optionen sie aus dieser Grundposition haben.



Für unsere kleinen Fußballfans...

Findest du die neun Fußballwörter?

T	D	L	R	N	F	E	H	N	H	A	B	C	U	S
W	U	H	K	B	F	V	D	H	T	E	J	H	L	I
E	C	R	K	B	K	R	C	D	L	N	I	L	T	N
I	H	S	W	N	M	U	F	D	O	B	S	R	R	B
H	L	C	C	A	M	K	E	I	A	L	N	I	A	E
P	I	C	N	X	R	N	D	K	C	T	Z	K	F	L
A	T	B	E	N	G	A	L	O	R	Ü	N	M	E	R
R	Z	M	O	V	T	F	A	E	O	I	O	H	L	E
G	B	B	E	S	H	V	O	U	A	A	S	H	D	N
O	C	P	Y	R	O	T	E	C	H	N	I	K	U	O
E	L	W	W	Q	E	L	I	R	L	N	A	R	S	I
R	Z	S	R	K	U	F	C	H	E	L	S	S	R	D
O	J	S	E	Z	R	B	U	K	I	I	I	H	H	A
H	P	F	A	N	G	E	S	A	N	G	N	U	R	T
C	R	A	F	X	N	R	S	E	I	N	F	U	L	S
R	E	S	F	T	U	S	L	A	E	E	X	J	B	A

Großes Fußball – Kreuzworträtsel

Waagrecht:

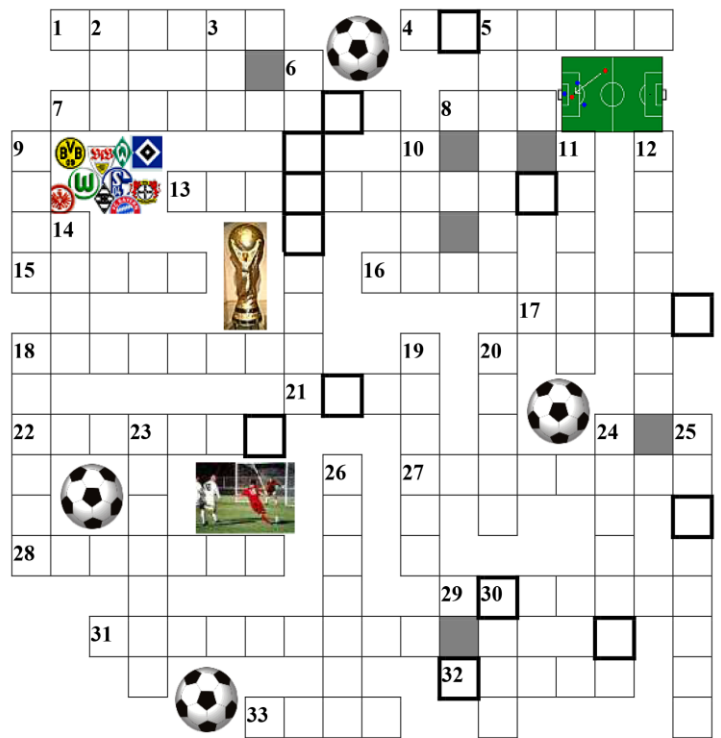
1. Standort des Weser-Stadions.
4. Unerlaubte Position eines Stürmers, beim Zuspiel des Balles.
7. Er wird auch „Sechzehn-Meter-Raum“ genannt.
8. Wird in der Schweiz und in England „Goal“ genannt.
13. Davon gibt es 10 in jeder Mannschaft.
15. Das Material des Fußballs.
16. Name des deutschen Torwarts Nummer 1 vor der WM 2006.
17. Die Trophäe eines Fußballturniers.
18. Der Zuschauerbereich im Fußballstadion hinter einem der Tore.
21. Die Spielklasse mit den verschiedenen Tabellenplätzen.
22. Der letzte Tabellenplatz bedeutet am Ende den....
27. Den gibt es nach einem Foul im Strafraum.
28. Den gibt es, wenn der Ball über die Seitenlinie gespielt wurde.
29. Die Mehrzahl von Stadion.
31. Wurde bisher am häufigsten, nämlich fünfmal Weltmeister.
32. Darauf wird im Stadion Fußball gespielt.
33. Die Anhänger einer Fußballmannschaft.

Senkrecht:

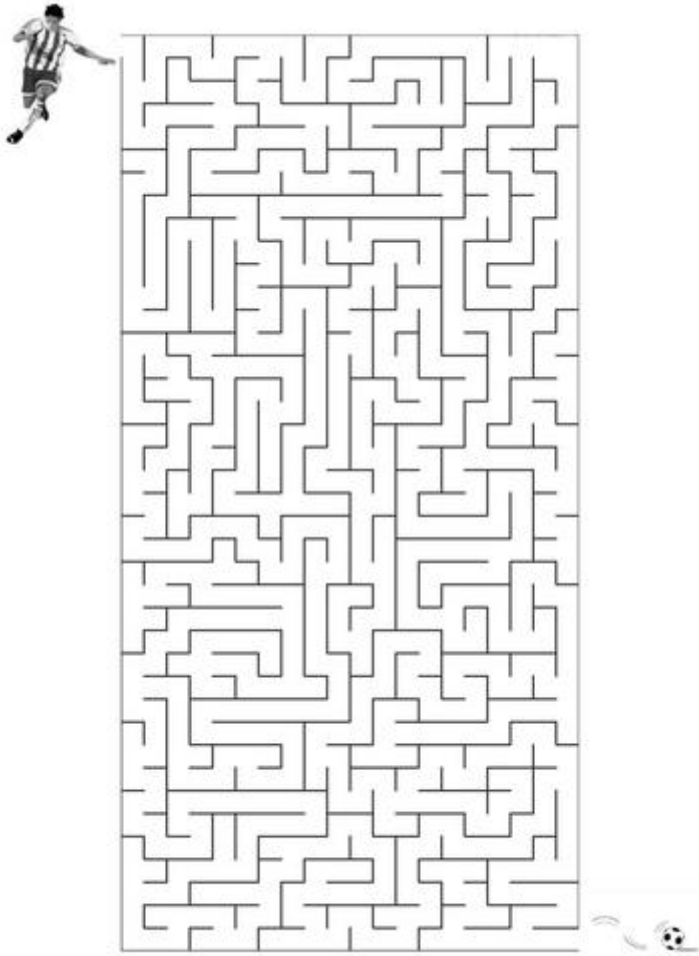
2. Farbe einer der Karten des Schiedsrichters.
3. Anzahl der Spieler einer Fußballmannschaft.
5. Die Profilzapfen unter der Sohle von Fußballschuhen.
6. Gilt als Foul, nur dem Torwart im Strafraum ist es erlaubt.
9. Da muss der Schiedsrichter pfeifen.
10. Die Abkürzung für den Weltfußballverband.
11. Kleidungsstück der Fußballspieler
12. Gibt es, wenn ein Spieler neben das Tor hinter die eigene Torlinie schießt.
14. Abkürzung für die Vereinigung europäischer Fußballverbände.
18. Hereingabe eines hohen Balles von der Seite auf den Torraum.
19. Kurzname der Bundesligamannschaft, die am häufigsten Meister wurde.
20. Ertönt bei Fouls und Spielunterbrechungen.
23. Der Spieler jeder Mannschaft, der im Tor steht.
24. Fußballarena, Spielstätte für Fußballspiele.
25. Übungsstunden für Fußballspieler und Mannschaft.
26. Wurde bei der WM 2006 Weltmeister.
30. Anderes Wort für Mannschaft.

Ein Lösungswort ergibt sich aus den Kästchen mit dickem Rahmen von oben nach unten gelesen:

Lösungswort: _____ - _____



Dribbel Dich zum Ball...



Weißt du, wie man diese Schusstechnik bezeichnet?

Zur Auflösung musst du die Buchstaben in die richtige Reihenfolge bringen:

E-T-F-L-Z-L-i-S-i-H-E-R-E-A

S						L				E	
---	--	--	--	--	--	---	--	--	--	---	--



