

LISTE DER IHF-ABC-HANDBALLKARTEN



IHF-ABC-HANDBALLKARTEN

Mit den alphabetischen Karten zum Thema Handball der Internationalen Handball Federation könnt ihr eure Lesefähigkeit verbessern und Englisch oder eine der anderen verfügbaren Sprachen lernen. Darüber hinaus helfen sie euch, euer Gedächtnis, eure Konzentration und eure Wahrnehmung zu trainieren. Die Karten wurden so entwickelt, dass bis zu sieben verschiedene Spiele mit ihnen gespielt werden können.



EIN SATZ IHF-ABC-HANDBALLKARTEN ENTHÄLT:

- 52 IHF-ABC-HANDBALLKARTEN
- 7 Regelkarten
- 1 Liste der IHF-ABC-Handballkarten
- 1 Kartenbox

BLITZ-PÄRCHEN

Zu Beginn des Spiels werden alle Karten gemischt und in Reihen vor den Spielern ausgelegt. Die Vorderseite der Karten zeigt dabei nach oben. Jede Runde beginnt mit einem Signal, auf das hin alle Spieler mit der Suche nach einem Kartenpaar beginnen. Wer zuerst den Begriff einer Karte sagt (legt vorher fest, ob auf Englisch oder Deutsch), kann beide Karten gleichzeitig aufnehmen (eine Karte mit der rechten und die andere Karte mit der linken Hand). Es ist den Spielern nicht erlaubt, zunächst eine Karte aufzunehmen und dann nach der zweiten zu suchen. Nimmt ein Spieler nicht beide Karten gleichzeitig auf und ein anderer Spieler hat den gleichen Begriff genannt, so darf dieser Spieler nun versuchen, beide Karten gleichzeitig aufzunehmen. Nennen Spieler die Begriffe verschiedener Karten, kann jeder Spieler sein Paar aufnehmen. Die nächste Runde beginnt wieder mit einem Signal. Haben die Spieler alle Paare gefunden, ist das Spiel vorbei. Sieger ist der Spieler mit den meisten Karten! **Hinweis:** Spielt man nur mit einem jungen Spieler, kann man alternativ den Begriff der Karte nennen. Der Spieler muss dann die Karte finden, mit der Hand darauf schlagen und den Anfangsbuchstaben laut sagen.

ICH SEH' ETWAS, WAS DU NICHT SIEHST

Zu Beginn des Spiels werden alle Karten gemischt und in Reihen vor den Spielern ausgelegt. Die Vorderseite der Karten zeigt dabei nach unten. Der Startspieler wählt eine der Karten aus, ohne den Mitspielern zu sagen, welche es ist. Er gibt einen Hinweis, mit dem er die gewählte Karte beschreibt, z. B.: „Ich seh' etwas, was du nicht siehst und das ist klein und rund. Man kann damit spielen.“ Errät ein Spieler die Karte, nennt er den Begriff und sagt den Anfangsbuchstaben laut auf Englisch (z. B. „ball, b“). Ist die Antwort korrekt, gewinnt der Spieler die Karte. Er wählt anschließend eine andere Karte und gibt den Mitspielern einen Hinweis. Haben die Spieler alle Karten gewonnen, ist das Spiel vorbei. Sieger ist der Spieler mit den meisten Karten! **Hinweis:** Alternativ kann das Spiel mit nur einem Hinweisgeber gespielt werden, und die restlichen Spieler raten.

PÄRCHEN BILDEN

Zu Beginn des Spiels werden alle Karten gemischt und in Reihen vor den Spielern ausgelegt. Die Vorderseite der Karten zeigt dabei nach unten. Der Startspieler dreht zwei Karten um und sagt die Begriffe auf den Karten laut: Stimmen die Karten nicht überein (bilden sie also kein Paar), dreht der Spieler sie wieder um und der nächste Spieler ist an der Reihe und dreht zwei neue Karten um. Stimmen die Karten überein, ist es ein Paar! Der Spieler behält die Karten und ist erneut an der Reihe. Haben die Spieler alle Paare gefunden, ist das Spiel vorbei. Sieger ist der Spieler mit den meisten Karten!

LISTE DER IHF-ABC-HANDBALLKARTEN:

A Angreiferin	J Sprungwurf	S Parade
B Ball	K Wissen	T Mannschaft
C Trainer	L Linkshänder	U Trikot
D Verteidiger	M Minihandball	V Variationen
E Ausrüstung	N Netz	W Pfeife
F Täuschen	O Offizielle	X x
G Torhüterin	P Pass	Y Jugendliche
H Ballführung	Q Qualifikation	Z Zickzack
I Den Ball abfangen	R Schiedsrichterin	



**SPASS, LEIDENSCHAFT
UND GESUNDHEIT**



**SPASS, LEIDENSCHAFT
UND GESUNDHEIT**



**SPASS, LEIDENSCHAFT
UND GESUNDHEIT**



**SPASS, LEIDENSCHAFT
UND GESUNDHEIT**



**SPASS, LEIDENSCHAFT
UND GESUNDHEIT**



**SPASS, LEIDENSCHAFT
UND GESUNDHEIT**



**SPASS, LEIDENSCHAFT
UND GESUNDHEIT**



**SPASS, LEIDENSCHAFT
UND GESUNDHEIT**



**SPASS, LEIDENSCHAFT
UND GESUNDHEIT**



**SPASS, LEIDENSCHAFT
UND GESUNDHEIT**



**SPASS, LEIDENSCHAFT
UND GESUNDHEIT**



**SPASS, LEIDENSCHAFT
UND GESUNDHEIT**

ABC-PAARE

Zu Beginn des Spiels werden alle Karten gemischt und nach dem Zufallsprinzip vor dem Spieler ausgelegt. Die Vorderseite der Karten zeigt dabei nach oben. Haltet eine Stopp- oder Armbanduhr bereit. Zunächst bringt der Spieler die englischen Karten in alphabetische Reihenfolge. Dann müssen sie den Karten auf Deutsch zugeordnet werden, um Paare zu bilden. Anschließend sagt der Spieler die Begriffe in beiden Sprachen. Messt dabei die Zeit.

Hinweis: Alternativ kann das Spiel auch nur mit dem englischen Kartensatz gespielt werden. Mischt sie und legt sie mit der Vorderseite nach unten vor euch aus. Dreht nun die Karten um und bringt sie in alphabetische Reihenfolge. Messt dabei die Zeit.

ABC-HÜPFSPIEL

Für dieses Spiel werden die englischen Karten benötigt. Erstellt einen Pfad aus Karten, indem ihr sie mit der Vorderseite nach oben auf dem Boden auslegt. Abwechselnd hüpfen die Spieler nun in alphabetischer Reihenfolge an den Karten entlang, wobei sie den Anfangsbuchstaben jedes Bildes (oder den Buchstaben und das Wort) und den deutschen Namen des Bildes laut sagen, bevor sie zur nächsten Karte hüpfen. Der Zug eines Spielers endet, wenn er einen falschen Buchstaben/Begriff sagt. Der Spieler, der den weitesten Weg ohne Fehler zurückgelegt hat, ist der Gewinner.

Hinweis: Alternativ kann ein Pfad mit den deutschen Karten ausgelegt werden und die Spieler nennen die englischen Begriffe. Um eine weitere Herausforderung hinzuzufügen, erstellt einen Pfad aus 5-10 ausgewählten Karten, den die Spieler in alphabetischer Reihenfolge entlanghüpfen müssen. Fügt eine Aufgabe/Übung hinzu, die mit dem Begriff der Karte verbunden ist.

STADT, NAME, HANDBALL

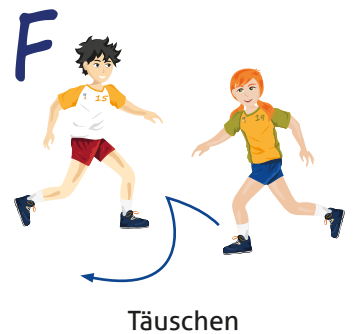
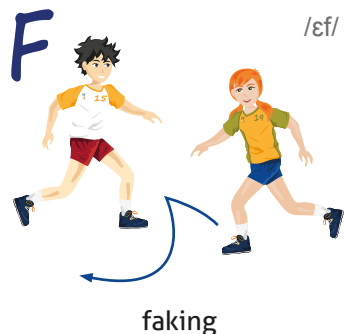
Haltet eine Stoppuhr und den englischen Kartensatz für dieses Spiel bereit. Jeder Spieler benötigt einen Stift und ein Blatt Papier. Vor Beginn des Spiels notieren die Spieler die folgenden Kategorien auf ihrem Blatt Papier: Stadt/Ort - Name - Tier - Sache - Handball. Ein Spieler zieht eine Karte vom Deck. Anschließend versuchen alle Spieler, Wörter aufzuschreiben, die zu den Kategorien passen und deren Anfangsbuchstaben der gezogenen Karte entsprechen (ein Wort pro Kategorie und Buchstabe). Startet die Stoppuhr, sobald die Karte gezogen wird. Legt für jede Runde ein Zeitlimit von 60 bzw. 90 Sekunden fest, je nach Niveau der Spieler.

Punktevergabe: +10 Punkte für jede einmalige Antwort | +5 Punkte für jede nicht einmalige Antwort | +0 Punkte für keine Antwort

KARTEN SCHNAPPEN

Für dieses Spiel werden nur die englischen Karten benötigt. Nehmt eine Karte vom Stapel und legt sie mit der Vorderseite nach oben vor zwei Spielern auf den Tisch. Der Spieler, der am schnellsten auf die Karte schlägt und den Anfangsbuchstaben sowie den englischen Begriff richtig sagt, gewinnt die Karte. Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis alle Karten gespielt wurden. Der Spieler mit den meisten Karten gewinnt.

Hinweis: Alternativ kann auch mit den deutschen Karten gespielt werden. Dann muss der Spieler, der zuerst auf die Karte schlägt, das englische Wort sagen, um zu gewinnen.





**SPASS, LEIDENSCHAFT
UND GESUNDHEIT**



**SPASS, LEIDENSCHAFT
UND GESUNDHEIT**



**SPASS, LEIDENSCHAFT
UND GESUNDHEIT**



**SPASS, LEIDENSCHAFT
UND GESUNDHEIT**



**SPASS, LEIDENSCHAFT
UND GESUNDHEIT**



**SPASS, LEIDENSCHAFT
UND GESUNDHEIT**



**SPASS, LEIDENSCHAFT
UND GESUNDHEIT**



**SPASS, LEIDENSCHAFT
UND GESUNDHEIT**



**SPASS, LEIDENSCHAFT
UND GESUNDHEIT**



**SPASS, LEIDENSCHAFT
UND GESUNDHEIT**



**SPASS, LEIDENSCHAFT
UND GESUNDHEIT**



**SPASS, LEIDENSCHAFT
UND GESUNDHEIT**



**SPASS, LEIDENSCHAFT
UND GESUNDHEIT**



**SPASS, LEIDENSCHAFT
UND GESUNDHEIT**



**SPASS, LEIDENSCHAFT
UND GESUNDHEIT**



**SPASS, LEIDENSCHAFT
UND GESUNDHEIT**



**SPASS, LEIDENSCHAFT
UND GESUNDHEIT**



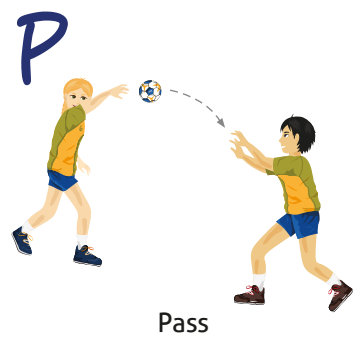
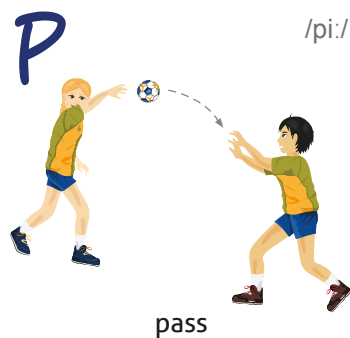
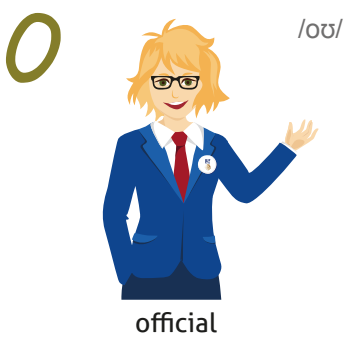
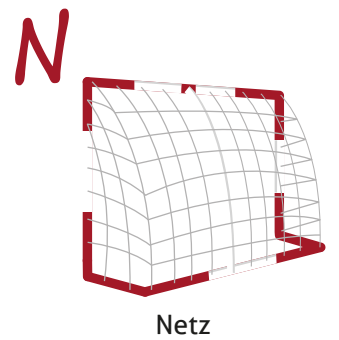
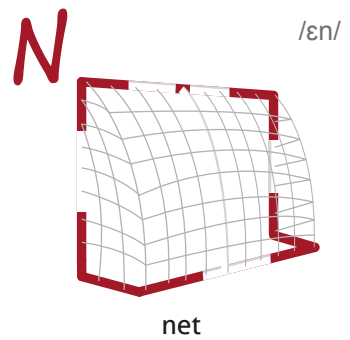
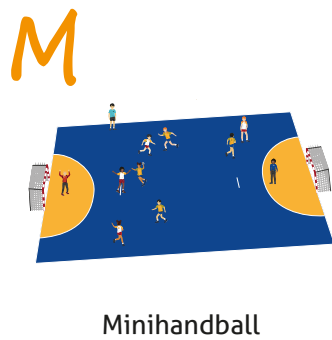
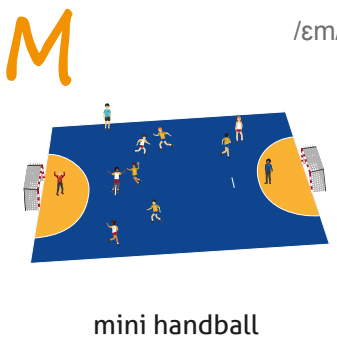
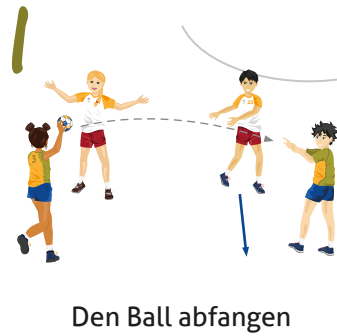
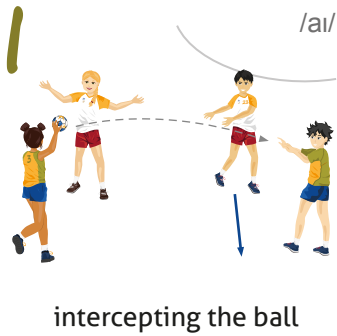
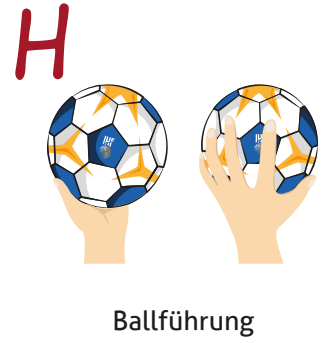
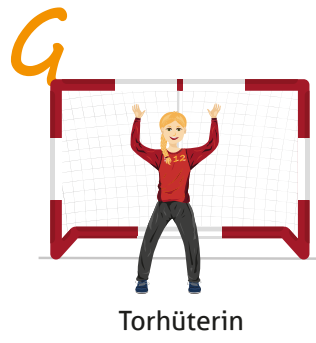
**SPASS, LEIDENSCHAFT
UND GESUNDHEIT**



**SPASS, LEIDENSCHAFT
UND GESUNDHEIT**



**SPASS, LEIDENSCHAFT
UND GESUNDHEIT**





**SPASS, LEIDENSCHAFT
UND GESUNDHEIT**



**SPASS, LEIDENSCHAFT
UND GESUNDHEIT**



**SPASS, LEIDENSCHAFT
UND GESUNDHEIT**



**SPASS, LEIDENSCHAFT
UND GESUNDHEIT**



**SPASS, LEIDENSCHAFT
UND GESUNDHEIT**



**SPASS, LEIDENSCHAFT
UND GESUNDHEIT**



**SPASS, LEIDENSCHAFT
UND GESUNDHEIT**



**SPASS, LEIDENSCHAFT
UND GESUNDHEIT**



**SPASS, LEIDENSCHAFT
UND GESUNDHEIT**



**SPASS, LEIDENSCHAFT
UND GESUNDHEIT**



**SPASS, LEIDENSCHAFT
UND GESUNDHEIT**



**SPASS, LEIDENSCHAFT
UND GESUNDHEIT**



**SPASS, LEIDENSCHAFT
UND GESUNDHEIT**



**SPASS, LEIDENSCHAFT
UND GESUNDHEIT**



**SPASS, LEIDENSCHAFT
UND GESUNDHEIT**



**SPASS, LEIDENSCHAFT
UND GESUNDHEIT**



**SPASS, LEIDENSCHAFT
UND GESUNDHEIT**



**SPASS, LEIDENSCHAFT
UND GESUNDHEIT**



**SPASS, LEIDENSCHAFT
UND GESUNDHEIT**



**SPASS, LEIDENSCHAFT
UND GESUNDHEIT**

Q /kju:/

qualification

Q

Qualifikation

R /ɑ:r/

referee

R

Schiedsrichterin

S /ɛs/

save

S

Parade

T /ti:/

team

T

Mannschaft

U /ju:/

uniform

U

Trikot

V /vi:/

variations

V

Variationen

W /'dʌbəl.ju:/

whistle

W

Pfeife

X /ɛks/

x

X

x

Y /waɪ/

youngsters

Y

Jugendliche

Z /zi/zɛd/

zigzag

Z

Zickzack