

# Das Junior Fußball- QUIZ

Das kleine Buch  
der Antworten



  
**moses.**



© der Originalausgabe:

2014 Larousse

21 rue du Montparnasse, 75006 Paris

© der deutschsprachigen Ausgabe:

2016 moses. Verlag GmbH

Arnoldstraße 13d, 47906 Kempen

Fon 0 21 52 – 20 98 50

Fax 0 21 52 – 20 98 60

Mail [info@moses-verlag.de](mailto:info@moses-verlag.de)

[www.moses-verlag.de](http://www.moses-verlag.de)

Art.-Nr.: 90233

Alle Rechte vorbehalten.

Text: Valentin Verthé

Illustrationen: Patrick Chenot

Übersetzung: Cornelia Panzacchi

Lektorat und Satz: bookwise GmbH

Grafik: Kirsten Küsters, PrePressPro

Produktmanagement: Christian Sachseneder

Herstellung: Hildegard Weckmann

Printed in China



Das  
Junior  
Fußball-  
QUIZ



Text:  
Valentin Verthé








Illustrationen:  
Patrick Chenot

  
**moses.**

Das Junior Fußball-Quiz besteht aus 100 Karten. Auf jeder steht eine Frage und die Seite in diesem Buch, auf der du die richtige Antwort findest.



Die Karten sind in 7 Kategorien eingeteilt:

-  Ein wenig Geschichte
-  Unglaubliche Spieler
-  Unglaubliche Mannschaften
-  Unglaubliche Zahlen
-  Trainer und Schiedsrichter
-  Kuriose Ereignisse
-  Die schönsten Geschichten

In diesem Buch findest du die Spielregeln und die Antworten auf die Quizfragen sowie eine Unmenge interessanter Informationen.

# Inhalt



Spielregeln ..... S. 6

Ein wenig Geschichte

Antworten für die Karten 1 bis 15 ..... S. 13

Unglaubliche Spieler

Antworten für die Karten 16 bis 29 ..... S. 31

Unglaubliche Mannschaften

Antworten für die Karten 30 bis 43 ... S. 47

Unglaubliche Zahlen

Antworten für die Karten 44 bis 58 ... S. 63

Trainer und Schiedsrichter

Antworten für die Karten 59 bis 72 ... S. 81

Kuriose Ereignisse

Antworten für die Karten 73 bis 86 ... S. 97

Die schönsten Geschichten

Antworten für die Karten 87 bis 100... S. 113



# Spielregeln

**Anzahl der Spieler:** 2 bis 5

**Alter:** ab 8 Jahren

## **Ziel des Spiels**

Die eigenen Karten loswerden und möglichst viele Punkte sammeln

## **Das Spiel**

Jeder Spieler zieht je eine Karte der 7 Kategorien und legt sie verdeckt vor sich hin. Der Jüngste fängt an. Er deckt eine seiner Karten auf, gibt an, ob es sich um eine SOLO- oder um eine CHANCE-Karte handelt, und liest die Frage laut vor.

**Bei einer SOLO-Karte** darf nur der Spieler antworten, der sie aufgedeckt hat. Nachdem er die Frage beantwortet hat, gibt er an, auf welcher Seite im Buch die richtige Antwort steht. Ein anderer Spieler kontrolliert, ob die Antwort gestimmt hat.

- **Richtig beantwortete Karten**

legt der Spieler vor sich auf einen Stapel. Das ist sein Jackpot.

- **Falsch beantwortete Karten**

kommen auf einen gemeinsamen Stapel in der Tischmitte, den »Mülleimer«. Der betreffende Spieler zieht eine neue Karte aus derselben Kategorie (falls vorhanden, sonst aus einer anderen) und legt diese verdeckt zu seinen anderen Karten auf dem Tisch.

Anschließend ist der links von ihm sitzende Spieler an der Reihe und darf eine Karte aufdecken.





**Wird eine CHANCE-Karte aufgedeckt,**  
dürfen alle Spieler antworten.

**Achtung!** Geantwortet werden darf  
erst, nachdem die Frage vollständig  
vorgelesen wurde. Wer vorschnell  
antwortet, muss eine weitere Karte  
aus derselben Kategorie ziehen.

- Weiß der zuerst antwortende  
Spieler die **richtige Antwort**,  
gewinnt er die CHANCE-Karte und  
legt sie in seinen Jackpot.
- Ist die Antwort aber **falsch**,  
legt er die Karte in den »Mülleimer«  
und zieht eine neue Karte, die er  
verdeckt vor sich hinlegt.



In beiden Fällen ist danach der Spieler links von demjenigen, der die CHANCE-Karte aufgedeckt hatte, an der Reihe.

**Wenn mehrere Spieler gleichzeitig antworten:**

- Wenn mehrere Spieler richtig antworten, bekommt keiner von ihnen die Karte; sie wandert stattdessen in den »Mülleimer«.
- Alle Spieler, deren Antwort falsch war, müssen eine neue Karte aus derselben Kategorie ziehen. Anschließend ist der Spieler links von demjenigen, der die CHANCE-Karte aufgedeckt hatte, an der Reihe.



## Spielende

Das Spiel ist beendet, sobald ein Spieler keine verdeckten Karten mehr vor sich liegen hat. Nun zählt jeder Spieler die Punkte in seinem Jackpot: SOLO-Karten zählen je 1 Punkt, CHANCE-Karten je 2 Punkte.

- Wenn der Spieler, der keine Karten mehr hat, die meisten Punkte erzielt, ist er der Sieger!
- Hat er nicht die höchste Punktzahl, darf er einmal versuchen, weitere Punkte zu machen, indem er auf alle noch nicht aufgedeckten Karten (SOLO- und CHANCE-Karten) eines Spielers seiner Wahl antwortet. Der ausgewählte Spieler liest ihm alle Fragen nacheinander vor.





**Achtung!** Der Spieler, der alle Karten losgeworden ist, darf in dieser Runde als Einziger antworten, auch wenn es sich um CHANCE-Karten handelt! Alle richtig beantworteten Karten legt er in seinen Jackpot, die falsch beantworteten kommen in den »Mülleimer«.

Abschließend zählt er seine Punkte neu zusammen und vergleicht das Ergebnis mit dem der anderen Spieler.

Jetzt ist derjenige Spieler mit den meisten Punkten Sieger.





# Ein wenig Geschichte



Ein wenig Geschichte

## Karte 1

### 2 Aus einer Schweinsblase

Die ersten Fußbälle entstanden im 19. Jahrhundert. Es waren mit Stroh gefüllte Schweinsblasen. Erst später verwendete man Leder. Heute benutzt man Bälle aus Synthetikmaterial.



Ein wenig Geschichte

## Karte 2

Fußball kam im 19. Jahrhundert in den englischen Internaten auf. Dort waren die Schüler in Schlafsälen mit je elf Betten untergebracht.

Genauer gesagt waren in jedem Schlafsaal zehn Betten plus ein Bett für den Aufseher, der *keeper* (»Wächter«) genannt wurde und bei den Spielen das Tor hütete. Indem man die Spielerzahl auf elf festlegte, sorgte man dafür, dass jeder Schlafsaal seine eigene Mannschaft hatte.



Ein wenig Geschichte

## Karte 3

③ 2,44 m (H) x 7,32 m (B)

Diese etwas kompliziert aussehenden Maße entstanden dadurch, dass in England, der Heimat des Fußballs, früher ein anderes Maßsystem verwendet wurde als bei uns. Seit 1875 sind die offiziellen Maße 8 Fuß Höhe (entspricht 2,44 m) und 8 yards Länge (entspricht 7,32 m). Die englischen Maße kann man sich leichter merken.





Ein wenig Geschichte

## Karte 4

**3** 1970

Bis 1970 schickten die Schiedsrichter die Spieler mit Wortbefehlen vom Feld, was zu Missverständnissen führte. Als der englische Schiedsrichter Ken Aston eines Tages mit seinem Auto an einer Ampel stand, hatte er eine Idee: ein Kartensystem. »Gelb warnt den Spieler, Rot schließt ihn vom Spiel aus.« Er schlug sein System der FIFA vor, die es ab der WM 1970 übernahm.



Ein wenig Geschichte

## Karte 5

1885

Frauenfußball ist gar nicht so jung, wie man vielleicht denkt. Das erste Spiel fand am 23. März 1885 in London statt, zwischen den Mannschaften London Nord und London Süd. London Nord gewann mit 7:0.



Ein wenig Geschichte

## Karte 6

### ② Zwischen 410 und 450 g

Die Bälle müssen außerdem einen Umfang zwischen 68 und 70 cm und einen Luftdruck von 0,6 bis 1,2 g/cm<sup>2</sup> haben.



Ein wenig Geschichte

## Karte 7

### 1 Drei Tore durch einen Spieler in einem Spiel

Angeblich stammt der Ausdruck aus dem 19. Jahrhundert: Der Birmingham-Spieler Ron Light soll nach seinem dritten Tor vor die Loge der Königin gelaufen sein und sich die Mütze vom Kopf gezogen haben. Nach diesem *hat* (englisch »Hut«) wurden derartige sensationelle Leistungen später benannt.



Ein wenig Geschichte

## Karte 8

### 2 Yosef Dagan

Bis 1970 wurde bei einem 0:0 der Sieger durch Los ermittelt. Nachdem Israel dadurch 1968 aus dem Halbfinale der Olympischen Spiele ausgeschieden war, hatte der Journalist Yosef Dagan die Idee mit dem Elfmeterschießen. Er schlug sie der FIFA vor, und das Elfmeterschießen wurde übernommen.



Ein wenig Geschichte

## Karte 9

### In Uruguay

Am 18. Mai 1929 ernannte die FIFA Uruguay zum Gastgeber der ersten WM, die 1930 stattfand. Alle der FIFA angeschlossenen Länder wurden eingeladen. Doch weil die Anreise so teuer war, nahmen nur 13 Nationalmannschaften teil.



Ein wenig Geschichte

## Karte 10

### 3 In der Nationalmannschaft zu spielen

In Deutschland wird man formlos in die Nationalmannschaft berufen. Andere Länder, darunter England und Brasilien, halten an dem schönen Brauch fest, den Spielern für jede Länderspielnominierung eine Schirmmütze (englisch »cap«) zu überreichen. In Deutschland hält Lothar Matthäus den Rekord mit 150 Einsätzen.



Ein wenig Geschichte

## Karte 11

2 1931

Nach dem Länderspiel Frankreich-England am 14. Mai 1931 waren die französischen Spieler über den Sieg so glücklich, dass sie den Engländern vorschlugen, zur Erinnerung an das Spiel die Trikots zu tauschen. Die Engländer waren einverstanden, und so fand zum ersten Mal in der Geschichte des Fußballs ein Trikottausch statt.





Ein wenig Geschichte

## Karte 12

### Schottland und England

Das Spiel fand am 30. November 1872 in Glasgow statt. Die 4000 Zuschauer, die für ihre Eintrittskarte einen Shilling bezahlt hatten, was damals viel Geld war, mussten sich mit einem Unentschieden (0:0) zufriedengeben.



Ein wenig Geschichte

## Karte 13

### 2 In einem Schuhkarton

Aus Angst, die Deutschen könnten den wertvollen Pokal beschlagnahmen, versteckte ihn Ottorino Barassi, Präsident des italienischen Fußballverbands, von 1939 bis 1945 in einem Schuhkarton unter seinem Bett. Nach Kriegsende gab Barassi den Pokal an die FIFA zurück. Das gute Stück hatte keinen einzigen Kratzer!



Ein wenig Geschichte

## Karte 14

### 2 1904

Der Weltfußballverband FIFA wurde am 21. Mai 1904 von sieben Mitgliedsstaaten gegründet: Belgien, Niederlande, Schweiz, Spanien, Frankreich, Dänemark und Schweden. Im folgenden Jahr kamen vier weitere Mitglieder hinzu: Italien, Ungarn, Deutschland und Österreich. Seit 1932 ist der Sitz der FIFA in Zürich (Schweiz). Ihre Aufgabe besteht darin, den Fußball international zu fördern.



Ein wenig Geschichte

## Karte 15

1991

Zwar gab es bereits im 19. Jahrhundert Frauenfußball, doch wurde die erste Frauen-Fußball-WM erst 1991 in China veranstaltet. Ebenso wie die Fußball-WM der Männer findet sie alle vier Jahre statt. Die nächste wird 2019 in Frankreich sein.



