Fußball-Mathe

Fußball-Trumpf:

Spielerdaten auswerten, Gewinnchancen erhöhen

(von Nora Hörger, Lea Nusser und Marina Schöne)

1 Bezug zum Bildungsplan 1

2 Ziele 2

3 Zur Sache: Das Kartenspiel „Fußball-Trumpf" 2

3.1 Die Spielregeln des „Fußball-Trumpfs" 2

3.2 Die Spielerkarten 4

4 Zur Mathematik 5

4.1 Ranglisten und Säulendiagramme 5

4.2 Minimum und Maximum 6

4.3 Mittelwert 6

5 Skizzierter Unterrichtsablauf 8

6 Material für die Unterrichtsstunde: Das Flipbook 10

7 Quellenverzeichnis 18

in Kooperation mit

1 Bezug zum Bildungsplan

Bezug zum Fußball	Bezug zum Bildungsplan der KMK[1]
• Spielerdaten des 1. FCH	Prozessbezogene Kompetenzen: • Mathematisch argumentieren • Mathematisch kommunizieren • Mathematisch darstellen • Mit mathematischen Objekten und Werkzeugen arbeiten
	Bezug zum Lehrplan Baden-Württemberg[2]
	3.1.5 Leitidee Daten und Zufall - Daten erfassen, darstellen und auswerten
	Die Schülerinnen und Schüler können… (2) Urlisten, Strichlisten, Häufigkeitstabellen anfertigen. (4) die Kenngrößen Maximum, Minimum und Mittelwert (arithmetisches Mittel) bestimmen. (6) Daten graphisch darstellen (Balken-, Säulen-, Kreis- und Streifendiagramm). (7) einfache statistische Aussagen auf der Grundlage einer Auswertung von Daten formulieren.

[1] Vgl:. 2022_06_23-Bista-ESA-MSA-Mathe.pdf (kmk.org).
[2] Vgl.: Mathematik - Bildungsplan (bildungsplaene-bw.de).

2 Ziele

Die Schülerinnen und Schüler können…

- für die Kategorien gespielte Spiele und Ballkontakte Ranglisten erstellen.
- aus den erstellten Ranglisten die mathematischen Kenngrößen Maximum und Minimum bestimmen.
- die Spielerdaten zur Kategorie gespielte Spiele in Form eines Säulendiagramm graphisch darstellen.
- den Mittelwert der Kategorie Tore berechnen.
- können auf Grundlage der ausgewerteten Spielerdaten des 1. FCH statistische Aussagen formulieren.

3 Zur Sache: Das Kartenspiel „Fußball-Trumpf"

"Der Ausdruck Trumpf ist eine volkstümliche Vereinfachung des Wortes Triumph und bezeichnet allgemein im übertragenen Sinn einen Vorteil."[3]

Das Kartenspiel Trumpf mag wohl vielen bekannt sein, aber von einem Fußball-Trumpf mit Spielern des 1. FC Heidenheims hat wohl noch kaum jemand etwas gehört. Auch hier geht es darum, sich einen Vorteil zu verschaffen, um den anderen Mitspielenden zu stechen und zu trumpfen.

3.1 Die Spielregeln des „Fußball-Trumpfs"

Um einen Einblick in den Ablauf des Kartenspiels zu gewinnen, werden zunächst die grundlegenden Informationen, Vorbereitungen und Spielregeln erläutert.

[3] Seite „Trumpf (Kartenspiel)"

Fußball-Mathe

Ein Kartensatz besteht aus insgesamt 22 Spielerkarten mit zusätzlicher Titelkarte sowie einer zusätzlichen Karte mit der Spielanleitung. Das Spiel ist für zwei Spieler oder Spielerinnen geeignet und kann je nach Schnelligkeit und Gewinnverteilung unterschiedlich lange dauern.

Bevor das Spiel gestartet werden kann, müssen die 22 Spielerkarten durchgemischt und gleichmäßig auf die zwei Spieler oder Spielerinnen verteilt werden. Die 11 Karten werden in einem Stapel in die Hand genommen bzw. vor sich hingelegt, sodass immer nur die oberste Karte eines Spielers zu sehen ist.
Der Jüngere der Spieler beginnt. Der Spieler wählt eine der blau hinterlegten Kategorien auf der Spielerkarte heraus (z.B. “Tore: 3) und greift den Gegenspieler an. Der Spieler, welcher nun den höheren Wert innerhalb dieser gewählten Kategorie besitzt, trumpft und gewinnt die Karte des Mitspielers. Der Gewinner steckt nun beide Karten unten in den Stapel und darf mit der nun oben liegenden Spielerkarte und einer spezifischen Kategorie erneut angreifen.
Sollte es jedoch zu einem Unentschieden kommen und die beiden Spieler haben denselben Wert, dann wird mit der desselben Spielerkarte angegriffen, jedoch mit einer anderen Kategorie.

Das Spiel gewinnt derjenige, welcher als erstes drei Tore erzielt hat. Ein Tor erzielt man, indem drei Mal hintereinander getrumpft wurde und eine Karte des Gegenspielers oder der Gegenspielerin ergattert wurde. Immer wenn ein neues Tor erzielt wurde, werden die 22 Spielerkarten wieder vermischt und neu verteilt. Es wird so lange gespielt, bis ein Spieler oder diese drei Tore geschossen hat. Dieser Spieler hat gewonnen und triumphiert!

3.2 Die Spielerkarten

Wie eine Spielerkarte aufgebaut ist und welche Informationen darauf enthalten sind, wird beispielhaft an der Spielerkarte von Eren Dinkçi aufgezeigt.

Die blau hinterlegten Kategorien, mit welchen angegriffen bzw. getrumpft werden kann, beschränken sich auf:

- Marktwert
- Spielminuten
- gespielte Spiele
- Torschüsse
- Ballkontakte
- Torschüsse
- Tore
- Top-Geschwindigkeit

Die Kategorien, welche Rot hinterlegt sind (Alter, Größe und Gewicht) wurde beabsichtigt als Trumpf-Kategorie herausgenommen, da sie keine ausschlaggebenden Kriterien für die erbrachte Leistung eines Spielers darstellen.

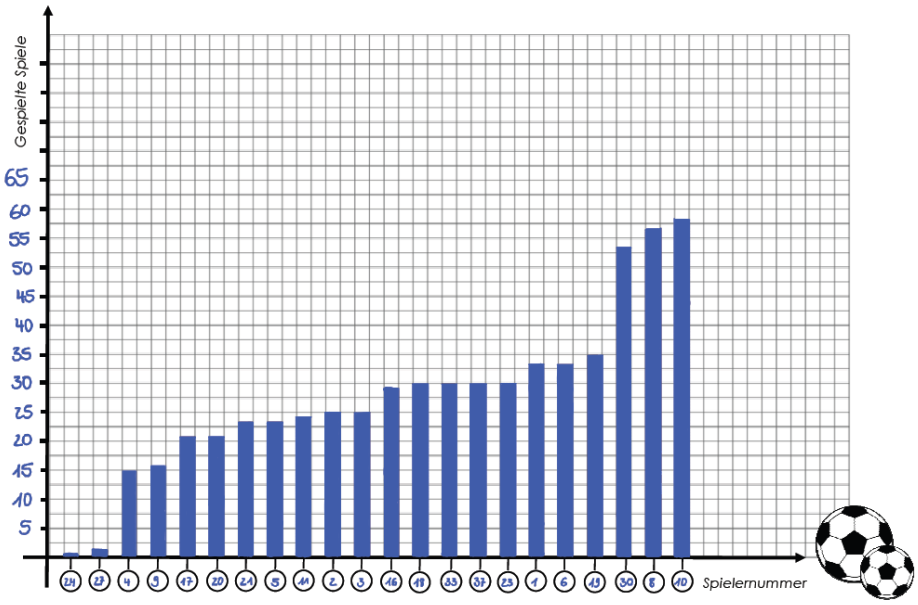
Insgesamt dienen diese 22 Spielerkarten dazu, sich einen Überblick über die gesamten Daten und Werte in den einzelnen Kategorien zu verschaffen. Dieser Überblick soll den Spielern zu einem Vorteil bzw. zu einer Erhöhung der Gewinnchance verhelfen.

Wie das jedoch genau aussieht, und wie dabei die Mathematik behilflich sein kann, wird im Folgenden weiter ausgeführt.

4 Zur Mathematik

4.1 Ranglisten und Säulendiagramme

Um sich einen Überblick über die gesamten Spielerdaten zu verschaffen, lassen sich mathematische Darstellungsformen ganz simpel nutzen, um schnell zu erkennen, ob es sich bei einem bestimmten Wert um einen eher höheren oder einen eher niedrigeren Wert handelt. Dafür eignen sich beispielsweise Ranglisten oder auch Säulendiagramme.



Rang	Name	Gespielte Spiele
1	Christian Kühlwetter	1
2	Thomas Keller	2
3	Tim Siersleben	15
4	Stefan Schimmer	16
5	Florian Pick	21
6	Nikola Dovedan	21
7	Adrian Beck	23
8	Benedikt Gimber	23
9	Denis Thomalla	24
10	Marnon Busch	25
11	Jan Schöppner	25
		28
12	Kevin Sessa	29
13	Omar Haktab Traoré	30
14	Lennard Maloney	30
15	Marvin Pieringer	30
16	Jan-Niklas Beste	30
17	Kevin Müller	33
18	Patrick Mainka	33
19	Jonas Föhrenbach	35
20	Norman Theuerkauf	53
21	Eren Dinkci	57
22	Tim Kleindienst	58

Ranglisten dienen in der Mathematik dazu, eine geordnete Liste der angegebenen Daten zu erstellen. Hierbei werden die ermittelten Werte nach bestimmten Kriterien sortiert und in eine Reihenfolge gebracht.

Für das Festhalten der Daten wird, wie schon erwähnt, das Säulendiagramm verwendet, da sich die Daten sehr einfach ablesen lassen.

Es handelt sich um eine Diagrammart, bei der sich auf der x-Achse nebeneinanderstehende Rechtecke, die sogenannten Säulen, befinden. Entscheidend ist die jeweilige Höhe der Säule, denn diese gibt an, wie groß der Wert ist.[4]

Im Folgenden wird ein Beispiel zur Nutzung der Darstellungsformen aufgezeigt. Ist der Name des Spielers bekannt oder auch dessen Spielernummer kann direkt im Schaubild oder der Rangliste überprüft werden, ob die Gewinnchance beispielsweise eher hoch oder eher niedriger ist, mit der Kategorie gespielte Spiele zu trumpfen. Es ist hier sofort klar, dass ich mit Tim Kleindienst in dieser Kategorie zu 100% gewinnen werde. Wobei auch eindeutig zu erkennen ist, dass ich mit Christian Kühlwetter sehr schlechte Karten habe bzw. deutlich zu erkennen ist, dass ich überhaupt keine Chance auf einen Gewinn habe.

4.2 Minimum und Maximum

Das Minimum dient in der Mathematik für die Angabe des Kleinsten oder Geringsten. In den dargestellten Ranglisten wird das jeweilige Minimum mit der Farbe Grün hinterlegt. Die Erarbeitung des Minimums dient dem Zweck, während des Spiels schnell zu erkennen welcher Wert am wenigsten geeignet ist und somit nicht zum Trumpfen verwendet werden sollte.

Das Maximum ist das Gegenteil vom Minimum und gibt den größten Wert einer Datenreihe an. In den erstellten Ranglisten wird dieser Wert rot hinterlegt. Mit diesem Wert hat man eine 100% Gewinnchance.

4.3 Mittelwert

In der Mathematik wird der Mittelwert auch arithmetisches Mittel genannt und wird als Lagemaß bezeichnet. Der Wert stellt die Mitte einer Datenmenge dar und wird berechnet, indem die Summe aller Daten durch die Anzahl der gegebenen Daten geteilt wird.[5]

[4] Vgl.: Säulendiagramm: Definition & Merkmale | StudySmarter
[5] Vgl.: Mittelwert: Definition, Arithmetischer & Berechnen | StudySmarter

Fußball-Mathe

Formel zur Berechnung des Mittelwerts:

$$\text{Mittelwert } \mu = \frac{x_1 + x_2 + x_3 + \ldots + x_n}{n}$$

Das arithmetische Mittel wird berechnet, um den mittleren Wert zu bestimmen. Werte, die über dem Mittelwert liegen, können die Gewinnchancen im Trumpf-Spiel erhöhen, während Werte unterhalb des Mittelwerts voraussichtlich weniger zum Sieg beitragen.

5 Skizzierter Unterrichtsablauf

Phase	Zeit	Aktivität	Sozialform	Medien / Materialien
Begrüßung und Vorstellung	5 min	Die SuS erhalten ein Namensschild und die LP stellt sich kurz vor.	Plenum	Namens-schilder
Einstieg	7 min	Stiller Impuls: Den SuS werden Bilder gezeigt, in denen das Spiel Fußball-Trumpf gespielt wird. Mögliche Fragen: - Was könnt ihr sehen? - Was für Emotionen vermittelt das Bild? - Was für ein Problem hat die Person auf dem Bild?	Plenum	Fotos Beamer
Gelenkstelle	3 min	Mögliche Frage: Wie könnte man die Gewinnchance eurer Meinung nach verbessern?	Partner-arbeit Plenum	
Erarbeitung 1	15 min	Die SuS erhalten ein Flipbook und bearbeiten die ersten beiden Aufgaben: 1. Erstellen von Ranglisten und Bestimmen der Kennwerte Minimum und Maximum 2. Die SuS erstellen ein Säulendiagramm zu der erstellten Rangliste LP steht für Fragen und Hilfe zur Verfügung.	Partner-arbeit	Flipbook 6 Kartensätze
Sicherung 1	2min	Die bearbeiteten Aufgaben werden selbstständig von den SuS kontrolliert und verbessert.	Einzelarbeit	Beamer
Gelenkstelle	3 min	Den SuS werden Bilder gezeigt, in denen Zusammenhänge zwischen den Kategorien in Vordergrund treten. Denkt ihr zwischen den beiden Kategorien gibt es einen Zusammenhang? Stimmt ihr den Aussagen auf den Bildern zu?		Bilder mit Aussagen über Zusammen-hänge

Fußball-Mathe

Erarbeitung 2	10 min	Die SuS bearbeiten in ihrem erhaltenen Flipbook die Aufgabe 3: Beschreiben und Erkennen von Zusammenhängen (Spielminuten - Ballkontakte und Gespielte Spiele - Anzahl Tore)	Partner-arbeit	Flipbook
Sicherung 2	5 min	Aufgabe 3 wird im Plenum besprochen und kontrolliert. LP macht auf die Sprechblasen und einige Punkte aufmerksam.	Plenum	Beamer
Gelenkstelle	3 min	Weitere Bilder werden aufgelegt, hierbei wird der Begriff Durchschnitt/Mittelwelt in den Vordergrund gebracht.	Plenum	Bilder
Erarbeitung 3	10 min	SuS bearbeiten in ihrem Flipbook die Aufgaben 4 und 5.	Partner-arbeit	Flipbook
Sicherung 3	5 min	Der Mittelwert wird nochmals gemeinsam im Plenum berechnet.	Plenum	Tafel
Gelenkstelle	3 min	Nun dürfen die SuS ihr erlerntes Wissen umsetzen. Spielregeln werden gemeinsam besprochen.	Plenum	Beamer Spielregeln
Vertiefung	15 min	Die SuS dürfen das Erlernte am Fußball-Trumpfspiel vertiefen.	Partner-arbeit	6 Karten-sätze
Verab-schiedung	5min	SuS erhalten einen QR-Code, um die Spielerkarten herunterzuladen. LP holen sich Feedback ein und verabschieden sich von den SuS.	Plenum	QR-Code

6 Material für die Unterrichtsstunde: Das Flipbook

Das auf die Unterrichtsstunde genau angepasste Flipbook enthält insgesamt sieben Seiten. Neben dem Deckblatt, auf dem eine Checkliste den Schülerinnen und Schülern zur Orientierung und einem Überblick über die kommenden Inhalte der Unterrichtsstunde dienen soll, werden pro kommende Seite unterschiedliche Aufgaben aufgeführt, welche die Schülerinnen und Schüler entweder alleine oder in Partnerarbeit erarbeiten sollen.

Die Symbole, welche rechts an den einzelnen Seiten des Flipbooks zu finden sind, geben ebenfalls erste Orientierungshilfen, worum es nun gehen wird. Die Liste weist auf Ranglisten hin bzw. das Ordnen von den Daten, das Säulendiagramm auf das Darstellen der Daten, der Taschenrechner deutet auf das Berechnen von Etwas hin, die Glühbirne auf das Weiterführen der Gedanken und das Nachdenken, und der Pokal symbolisiert das Ausprobieren und den Gewinn in dem Fußball-Trumpf Spiel.

Aufgaben, bei denen eine Stoppuhr zu sehen ist, dienen als Differenzierungsaufgabe und sind für stärkere Schülerinnen und Schüler gedacht, die zusätzlich erarbeitet werden sollen.

Mithilfe von TIPP-Kästen, welche durch einen roten Rahmen gekennzeichnet sind, wird das Vorwissen der Schülerinnen und Schüler noch einmal aufgefrischt und es dient zusätzlich als Unterstützung.

Um sich das nun besser vorstellen zu können, sind im Folgenden die einzelnen Seiten des Flipbooks dargestellt.

Name: _____

Fußball-Trumpf

Spielerdaten auswerten, Gewinnchance erhöhen!

Checkliste:

- **Erstellen** von Ranglisten und **Bestimmen** von Kennwerten wie Maximum und Minimum.
- **Graphisches Darstellen** und **Erkennen** von Zusammenhängen.
- **Berechnen** des Mittelwerts.
- **Formulieren** statistischer Aussagen auf Grundlage der Datenauswertung.

Fußball-Mathe

1 Erstellen von Ranglisten und Bestimmen von Kennwerten wie Maximum und Minimum.

a) **Sortiere** den Kartensatz, indem du die Kategorien *Gespielte Spiele* und *Ballkontakte* der Größe nach ordnest!
b) **Erstelle** nun eine Rangliste. Fülle dazu die Tabellen aus!
c) **Markiere** das **Minimum in grün** und das **Maximum in rot**.

Rang	Spieler-nummer	Gespielte Spiele
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		

Rang	Spieler-nummer	Ballkontakte
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		

TIPP:

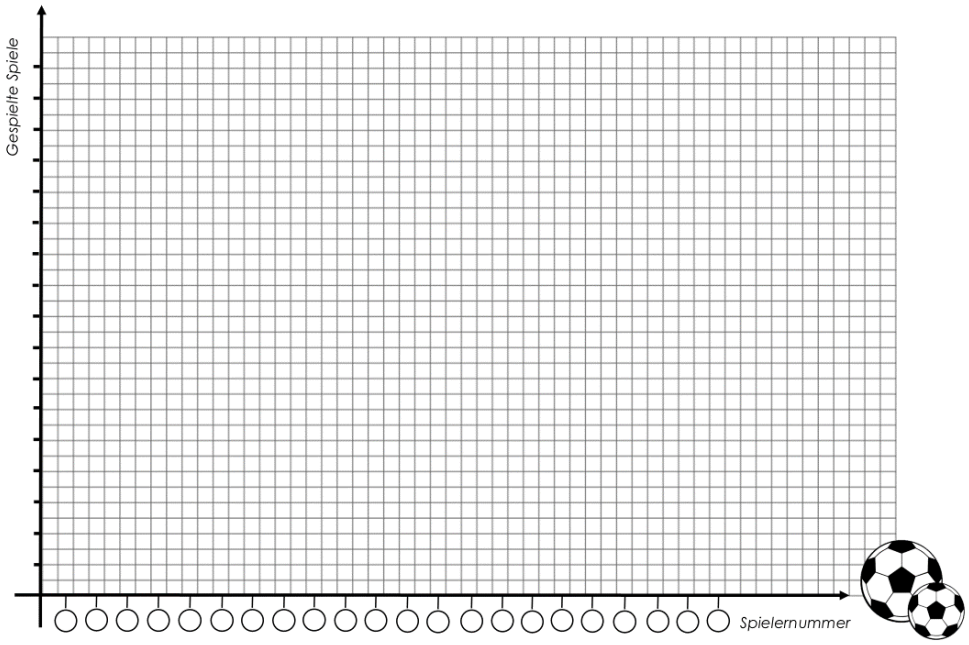
In einer **Rangliste** sind die Werte von klein nach groß geordnet.

Der kleinste Wert heißt **Minimum**.

Der größte Wert heißt **Maximum**.

2 Graphisches Darstellen

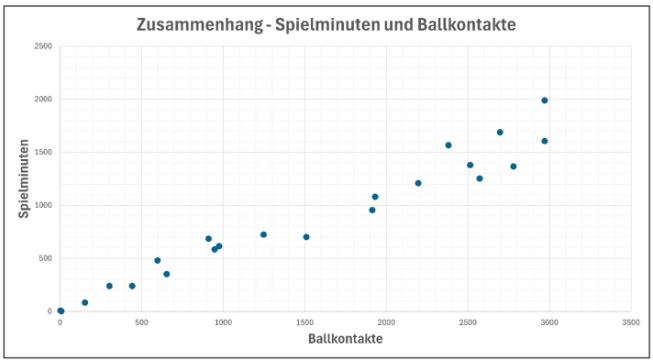
a) Zeichne ein Säulendiagramm, indem du die Daten der Tabelle *Gespielte Spiele* aus Aufgabe 1 überträgst!



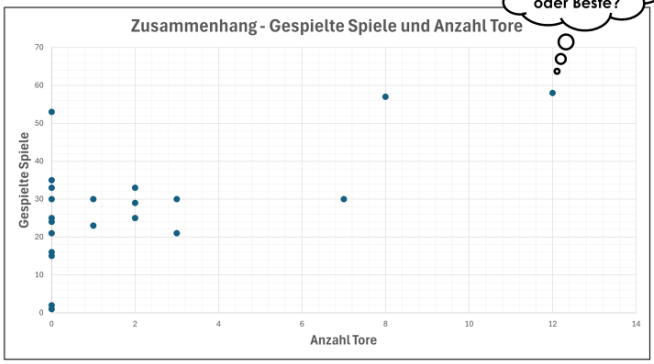
3 Erkennen von Zusammenhängen

a) **Beschreibe** die Graphiken. Was fällt dir auf?

b) Lässt sich ein Zusammenhang erkennen? **Begründe!**



Ist das Kleindienst oder Beste?



4 Berechnen des Mittelwerts

a) Berechne den Mittelwert der gegebenen Rangliste!

Wie viele Tore haben die Spieler des 1. FC Heidenheims durchschnittlich geschossen?

TIPP:

Der Durchschnitt aller Werte heißt **Mittelwert**.

Er wird berechnet, indem man alle Werte addiert und durch die Anzahl der Werte dividiert.

Hier ein Beispiel:

Rangliste:

1	2	3	4	5	6	7
2	10	12	16	24	25	100

Mittelwert: (2+10+12+16+24+25+100) : 7 = 189 : 7 = 27

Rang	Spieler	Tore
1	Thomas Keller	**0**
2	Kevin Müller	**0**
3	Christian Kühlwetter	**0**
4	Denis Thomalla	**0**
5	Tim Siersleben	**0**
6	Stefan Schimmer	**0**
7	Maron Busch	**0**
8	Florian Pick	**0**
9	Norman Theurerkauf	**0**
10	Omar Haktab Traoré	**0**
11	Jonas Föhrenbach	**0**
12	Adrian Beck	**1**
13	Lennard Maloney	**1**
14	Benedikt Gimber	**1**
15	Jan Schöppner	**2**
16	Kevin Sessa	**2**
17	Patrick Mainka	**2**
18	Nikola Dovedan	**3**
19	Marvin Pieringer	**3**
20	Jan-Niklas Beste	**7**
21	Eren Dinkçi	**8**
22	Tim Kleindienst	**12**

5 **Formulieren statistischer Aussagen auf Grundlage der Datenauswertung.**

a) Ergänze die Aussagen!

- Das _____ an Spielminuten erreichen Müller und _____.
- Das _____ an Spielzeit (zwei Minuten) hat Thomas Keller.
- Mit _____ gewinne ich mit den Kategorien *Gespielte Spiele*, *Tore* und *Torschüsse*.
- Fünf Spieler, darunter Dovedan, Dinkçi, Pieringer sowie _____ und _____, liegen in der Kategorie Tore über dem _____.

Wortspeicher: Kleindienst (2x) – Minimum – Mainka – Mittelwert – Pieringer – Maximum – Beste

TIPP:

Die Tippkarten helfen dir weiter.

b) Formuliere weitere Aussagen, um deine Gewinnchance zu erhöhen!

_____

_____

_____

_____

_____

_____

6 Mit Mathe zum Fußball-Trumpf!

Hier die Spielregeln für ein Fair Play:

1. Vorbereitung:

Du musst zunächst alle Karten mischen und sie so an dich und deine/n Mitspieler/Mitspielerin verteilen, dass ihr beide elf Karten besitzt. Jeder von Euch nimmt seinen Stapel in die Hand und dreht nur die oberste Karte um.

2. Spielablauf:

Der/ die Jüngere von euch beiden beginnt das Spiel, indem eine der blau hinterlegten Kategorien der Spielerkarte für den ersten Angriff ausgewählt wird (zum Beispiel: "Tore: 3"). Der Spieler/ die Spielerin von euch mit dem höheren Wert der ausgewählten Kategorie trumpft und gewinnt die Karte des/der jeweils Anderen. Beide Kartendieses Angriffs werden unten in den Stapel zurückgesteckt. Wenn du einen Trumpf erzielt hast, darfst du in der nächsten Runde noch einmal eine Kategorie wählen und angreifen.

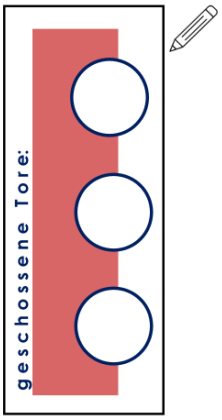
3. Unentschieden:

Bei gleichem Wert der gewählten Kategorie kommt es zu einem Unentschieden und es muss mit einer anderen Kategorie derselben Karte erneut angegriffen werden.

4. Gewinnen:

Du gewinnst das Spiel, indem du insgesamt drei Tore erzielt hast. Ein Tor erzielst du, indem du drei Mal hintereinander getrumpft hast. Wurde ein Tor erzielt, beginnt eine neue Runde: Die Karten werden durchgemischt und wieder verteilt. Der Verlierer/ die Verliererin der letzten Runde beginnt.

Hier kannst du deinen Spielstand dokumentieren: **Setze für jedes geschossene Tor ein Kreuz!**



7 Quellenverzeichnis

Bildungsstandards für das Fach Mathematik. In: kmk.org. Bearbeitungsstand: 23. Juni 2022 URL: https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen_beschluesse/2022/2022_06_23-Bista-ESA-MSA-Mathe.pdf (Abgerufen: 04. Juli 2024)

Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg (2016): Mathematik. Gemeinsamer Bildungsplan der Sekundarstufe 1. Online unter: https://www.bildungsplaene-bw.de/site/bildungsplan/get/documents/lsbw/export-pdf/depot-pdf/ALLG/BP2016BW_ALLG_SEK1_GEO.pdf, zuletzt aufgerufen am: 14.05.2023.

Mittelwert: Definition, Arithmetischer und Berechnung. In: StudySmarter. URL: https://www.studysmarter.de/schule/mathe/stochastik/mittelwert/ (Abgerufen: 03. September 2024)

Definition und Merkmale. In: StudySmarter. URL: https://www.studysmarter.de/schule/mathe/stochastik/saeulendiagramm/ (Abgerufen: 03. September 2024)

„Trumpf (Kartenspiel)“: In: Wikipedia – die freie Enzyklopädie. Bearbeitungsstand: 17. Juli 2024, 20:20 UTC. URL: https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Trumpf_(Kartenspiel)&oldid=246847292 (Abgerufen: 12. August 2024)

FUSSBALL-TRUMPF

1. FussballClub Heidenheim 1846

FCH

MAC math activity center

ZAK! Zukunftsakademie Heidenheim

FUSSBALL-TRUMPF-SPIELREGELN

FÜR 2 SPIELER*INNEN

Vorbereitung:

Du musst zunächst alle Karten mischen und sie so an dich und deinen Mitspieler/Mitspielerin verteilen, dass ihr beide elf Karten besitzt. Jeder von euch nimmt seinen Stapel in die Hand und dreht nur die oberste Karte um.

Spielablauf:

Der/ die Jüngere von euch beiden beginnt das Spiel, indem eine der blau hinterlegten Kategorien der Spielerkarte für den ersten Angriff ausgewählt wird (zum Beispiel: "Tore: 3").

Der Spieler/ die Spielerin von euch mit dem höheren Wert der ausgewählten Kategorie trumpft und gewinnt die Karte des/der jeweils Anderen. Beide Karten dieses Angriffs werden unten in den Stapel zurückgesteckt. Wenn du einen Trumpf erzielt hast, darfst du in der nächsten Runde nochmal eine Kategorie wählen und angreifen.

Unentschieden:

Bei gleichem Wert der gewählten Kategorie kommt es zu einem Unentschieden und es muss mit einer anderen Kategorie derselben Karte erneut angegriffen werden.

Gewinnen:

Du gewinnst das Spiel, indem du insgesamt drei Tore erzielt hast. Ein Tor erzielst du, indem du drei Mal hintereinander getrumpft hast. Wurde ein Tor erzielt, beginnt eine neue Runde: Die Karten werden durchgemischt und wieder verteilt. Der Verlierer/ die Verliererin der letzten Runde beginnt.

MARNON BUSCH

#2

ABWEHR

ALTER
29

GRÖSSE
182 cm

GEWICHT
80 kg

MARKTWERT
1,20 Mio. €

GESPIELTE SPIELE
25

SPIELMINUTEN
597

BALLKONTAKTE
481

TORSCHÜSSE
5

TORE
0

TOP-GESCHWINDIGKEIT
32,9 km/h

Bundesliga Saison 2023/2024

Stand: 16. Mai 2024

1. FussballClub Heidenheim 1846

FCH

MAC math activity center

ZAK! Zukunftsakademie HEIDENHEIM

PATRICK MAINKA #6

ABWEHR

ALTER
29

GRÖSSE
194 cm

GEWICHT
86 kg

MARKTWERT
2,50 Mio. €

GESPIELTE SPIELE
33

SPIELMINUTEN
2970

BALLKONTAKTE
1991

TORSCHÜSSE
29

TORE
2

TOP-GESCHWINDIGKEIT
32,2 km/h

Bundesliga Saison 2023/2024

Stand: 16. Mai 2024

1. FussballClub Heidenheim 1846

FCH

MAC math activity center

ZAK! Zukunftsakademie HEIDENHEIM

JONAS FÖHRENBACH #19

ABWEHR

ALTER
28

GRÖSSE
184 cm

GEWICHT
81 kg

MARKTWERT
2,00 Mio. €

GESPIELTE SPIELE
35

SPIELMINUTEN
2696

BALLKONTAKTE
1689

TORSCHÜSSE
12

TORE
0

TOP-GESCHWINDIGKEIT
35,4 km/h

Bundesliga Saison 2023/2024

Stand: 16. Mai 2024

1. FussballClub Heidenheim 1846

FCH

MAC math activity center

ZAK! Zukunftsakademie HEIDENHEIM

OMAR HAKTAB TRAORÉ #23

ABWEHR

ALTER	GRÖSSE	GEWICHT
26	187 cm	78 kg

MARKTWERT	GESPIELTE SPIELE
2,50 Mio. €	30

SPIELMINUTEN	BALLKONTAKTE
2380	1567

TORSCHÜSSE	TORE
10	0

TOP-GESCHWINDIGKEIT
34 km/h

Bundesliga Saison 2023/2024

Stand: 16. Mai 2024

1. FussballClub Heidenheim 1846

FCH

MAC math activity center

ZAK! Zukunftsakademie HEIDENHEIM

TIM SIERSLEBEN #4

ABWEHR

ALTER	GRÖSSE	GEWICHT
24	187 cm	80 kg

MARKTWERT	GESPIELTE SPIELE
1,50 Mio. €	15

SPIELMINUTEN	BALLKONTAKTE
910	685

TORSCHÜSSE	TORE
3	0

TOP-GESCHWINDIGKEIT
31,7 km/h

Bundesliga Saison 2023/2024

Stand: 16. Mai 2024

1. FussballClub Heidenheim 1846

FCH

MAC math activity center

ZAK! Zukunftsakademie HEIDENHEIM

THOMAS KELLER

#27

ABWEHR

ALTER

24

GRÖSSE

186 cm

GEWICHT

80 kg

MARKTWERT

350 000 €

GESPIELTE SPIELE

2

SPIELMINUTEN

2

BALLKONTAKTE

8

TORSCHÜSSE

0

TORE

0

TOP-GESCHWINDIGKEIT

25,5 km/h

Bundesliga Saison 2023/2024

Stand: 16. Mai 2024

1. FussballClub Heidenheim 1846

FCH

MAC math activity center

ZAK! Zukunftsakademie HEIDENHEIM

SEEDY JARJU

#29

ABWEHR

ALTER

19

GRÖSSE

180 cm

GEWICHT

81 kg

MARKTWERT

200 000 €

GESPIELTE SPIELE

-

SPIELMINUTEN

-

BALLKONTAKTE

-

TORSCHÜSSE

-

TORE

-

TOP-GESCHWINDIGKEIT

-

Bundesliga Saison 2023/2024

Stand: 16. Mai 2024

1. FussballClub Heidenheim 1846

FCH

MAC math activity center

ZAK! Zukunftsakademie HEIDENHEIM

NORMAN THEUERKAUF #30

MITTELFELD

ALTER	GRÖSSE	GEWICHT
37	183 cm	80 kg

MARKTWERT	GESPIELTE SPIELE
300 000 €	53

SPIELMINUTEN	BALLKONTAKTE
1248	724

TORSCHÜSSE	TORE
7	0

TOP-GESCHWINDIGKEIT
31,4 km/h

Bundesliga Saison 2023/2024

Stand: 16. Mai 2024

1. FussballClub Heidenheim 1846

FCH

MAC math activity center

ZAK! Zukunftsakademie HEIDENHEIM

DENIS THOMALLA #11

MITTELFELD

ALTER	GRÖSSE	GEWICHT
31	186 cm	75 kg

MARKTWERT	GESPIELTE SPIELE
750 000 €	24

SPIELMINUTEN	BALLKONTAKTE
442	240

TORSCHÜSSE	TORE
3	0

TOP-GESCHWINDIGKEIT

31,1 km/h

Bundesliga Saison 2023/2024

Stand: 16. Mai 2024

1. FussballClub Heidenheim 1846

FCH

MAC math activity center

ZAK! Zukunftsakademie HEIDENHEIM

FLORIAN PICK

#17

MITTELFELD

ALTER	GRÖSSE	GEWICHT
28	176 cm	72 kg

MARKTWERT	GESPIELTE SPIELE
700 000 €	21

SPIELMINUTEN	BALLKONTAKTE
303	240

TORSCHÜSSE	TORE
7	0

TOP-GESCHWINDIGKEIT
31,3 km/h

Bundesliga Saison 2023/2024

Stand: 16. Mai 2024

1. FussballClub Heidenheim 1846

FCH

MAC math activity center

ZAK! Zukunftsakademie HEIDENHEIM

BENEDIKT GIMBER #5

MITTELFELD

ALTER	GRÖSSE	GEWICHT
27	187 cm	85 kg

MARKTWERT	GESPIELTE SPIELE
2,80 Mio. €	23

SPIELMINUTEN	BALLKONTAKTE
1931	1081

TORSCHÜSSE	TORE
17	1

TOP-GESCHWINDIGKEIT
32,5 km/h

Bundesliga Saison 2023/2024

Stand: 16. Mai 2024

ADRIAN BECK

#21

MITTELFELD

ALTER	GRÖSSE	GEWICHT
26	185 cm	80 kg

MARKTWERT	GESPIELTE SPIELE
1,50 Mio. €	23

SPIELMINUTEN	BALLKONTAKTE
975	615

TORSCHÜSSE	TORE
12	1

TOP-GESCHWINDIGKEIT
31,6 km/h

Bundesliga Saison 2023/2024

Stand: 16. Mai 2024

1. FussballClub Heidenheim 1846

FCH

MAC math activity center

ZAK! Zukunftsakademie HEIDENHEIM

JAN-NIKLAS BESTE #37

MITTELFELD

ALTER
25

GRÖSSE
175 cm

GEWICHT
66 kg

MARKTWERT
15,00 Mio. €

GESPIELTE SPIELE
30

SPIELMINUTEN
2514

BALLKONTAKTE
1380

TORSCHÜSSE
48

TORE
7

TOP-GESCHWINDIGKEIT
34,3 km/h

Bundesliga Saison 2023/2024

Stand: 16. Mai 2024

1. FussballClub Heidenheim 1846

FCH

MAC math activity center

ZAK! Zukunftsakademie HEIDENHEIM

JAN SCHÖPPNER #3

MITTELFELD

ALTER	GRÖSSE	GEWICHT
24	190 cm	78 kg

MARKTWERT	GESPIELTE SPIELE
3,00 Mio. €	25

SPIELMINUTEN	BALLKONTAKTE
1913	955

TORSCHÜSSE	TORE
17	2

TOP-GESCHWINDIGKEIT
31,9 km/h

Bundesliga Saison 2023/2024

Stand: 16. Mai 2024

1. FussballClub Heidenheim 1846

FCH

MAC math activity center

ZAK! Zukunftsakademie HEIDENHEIM

LENNARD MALONEY #33

MITTELFELD

ALTER	GRÖSSE	GEWICHT
24	188 cm	89 kg

MARKTWERT	GESPIELTE SPIELE
5,00 Mio. €	30

SPIELMINUTEN	BALLKONTAKTE
2195	1210

TORSCHÜSSE	TORE
14	1

TOP-GESCHWINDIGKEIT
33,2 km/h

Bundesliga Saison 2023/2024

Stand: 16. Mai 2024

1. FussballClub Heidenheim 1846

FCH

MAC math activity center

ZAK! Zukunftsakademie HEIDENHEIM

KEVIN SESSA

#16

MITTELFELD

ALTER	GRÖSSE	GEWICHT
23	175 cm	70 kg

MARKTWERT	GESPIELTE SPIELE
2,50 Mio. €	29

SPIELMINUTEN	BALLKONTAKTE
947	585

TORSCHÜSSE	TORE
25	2

TOP-GESCHWINDIGKEIT
35,5 km/h

Bundesliga Saison 2023/2024

Stand: 16. Mai 2024

1. FussballClub Heidenheim 1846

FCH

MAC math activity center

ZAK! Zukunftsakademie HEIDENHEIM

LUKA JANES

#36

MITTELFELD

ALTER	GRÖSSE	GEWICHT
20	183 cm	73 kg

MARKTWERT	GESPIELTE SPIELE
200 000 €	-

SPIELMINUTEN	BALLKONTAKTE
-	-

TORSCHÜSSE	TORE
-	-

TOP-GESCHWINDIGKEIT
-

Bundesliga Saison 2023/2024

Stand: 16. Mai 2024

1. FussballClub Heidenheim 1846

FCH

MAC math activity center

ZAK! Zukunftsakademie HEIDENHEIM

STEFAN SCHIMMER #9

STURM

ALTER	GRÖSSE	GEWICHT
30	185 cm	87 kg

MARKTWERT	GESPIELTE SPIELE
500 000 €	16

SPIELMINUTEN	BALLKONTAKTE
153	84

TORSCHÜSSE	TORE
5	0

TOP-GESCHWINDIGKEIT

30,9 km/h

Bundesliga Saison 2023/2024

Stand: 16. Mai 2024

1. FussballClub Heidenheim 1846

FCH

MAC math activity center

ZAK! Zukunftsakademie HEIDENHEIM

NIKOLA DOVEDAN #20

STURM

ALTER
29

GRÖSSE
171 cm

GEWICHT
70 kg

MARKTWERT
800 000 €

GESPIELTE SPIELE
21

SPIELMINUTEN
654

BALLKONTAKTE
352

TORSCHÜSSE
14

TORE
3

TOP-GESCHWINDIGKEIT
31,3 km/h

Bundesliga Saison 2023/2024

Stand: 16. Mai 2024

1. FussballClub Heidenheim 1846

FCH

MAC math activity center

ZAK! Zukunftsakademie HEIDENHEIM

TIM KLEINDIENST #10

STURM

ALTER	GRÖSSE	GEWICHT
28	194 cm	85 kg

MARKTWERT	GESPIELTE SPIELE
6,00 Mio. €	58

SPIELMINUTEN	BALLKONTAKTE
2779	1367

TORSCHÜSSE	TORE
80	12

TOP-GESCHWINDIGKEIT
33,8 km/h

Bundesliga Saison 2023/2024

Stand: 16. Mai 2024

1. FussballClub Heidenheim 1846

FCH

MAC math activity center

CHRISTIAN KÜHLWETTER #24

STURM

ALTER	GRÖSSE	GEWICHT
28	194 cm	85 kg

MARKTWERT	GESPIELTE SPIELE
500 000 €	1

SPIELMINUTEN	BALLKONTAKTE
8	3

TORSCHÜSSE	TORE
0	0

TOP-GESCHWINDIGKEIT

29,6 km/h

Bundesliga Saison 2023/2024

Stand: 16. Mai 2024

1. FussballClub Heidenheim 1846

FCH

MAC math activity center

ZAK! Zukunftsakademie HEIDENHEIM

MARVIN PIERINGER #18

STURM

ALTER	GRÖSSE	GEWICHT
24	191 cm	83 kg

MARKTWERT	GESPIELTE SPIELE
3,00 Mio. €	30

SPIELMINUTEN	BALLKONTAKTE
1510	702

TORSCHÜSSE	TORE
27	3

TOP-GESCHWINDIGKEIT
33,9 km/h

Bundesliga Saison 2023/2024

Stand: 16. Mai 2024

1. FussballClub Heidenheim 1846

FCH

MAC math activity center

ZAK! Zukunftsakademie HEIDENHEIM

EREN DINKÇI

#8

STURM

ALTER	GRÖSSE	GEWICHT
22	187 cm	73 kg

MARKTWERT	GESPIELTE SPIELE
12,00 Mio. €	57

SPIELMINUTEN	BALLKONTAKTE
2572	1253

TORSCHÜSSE	TORE
44	8

TOP-GESCHWINDIGKEIT
36,4 km/h

Bundesliga Saison 2023/2024

Stand: 16. Mai 2024

1. FussballClub Heidenheim 1846

FCH

MAC math activity center

ZAK! Zukunftsakademie HEIDENHEIM

ELIDON QENAJ

#44

STURM

ALTER
20

GRÖSSE
198 cm

GEWICHT
94 kg

MARKTWERT
100 000 €

GESPIELTE SPIELE
-

SPIELMINUTEN
-

BALLKONTAKTE
-

TORSCHÜSSE
-

TORE
-

TOP-GESCHWINDIGKEIT
-

Bundesliga Saison 2023/2024

Stand: 16. Mai 2024

1. FussballClub Heidenheim 1846

FCH

MAC math activity center

ZAK! Zukunftsakademie HEIDENHEIM

VITUS EICHER

#22

TOR

ALTER	GRÖSSE	GEWICHT
33	191 cm	85 kg

MARKTWERT	GESPIELTE SPIELE
250 000 €	-

SPIELMINUTEN	BALLKONTAKTE
-	-

TORSCHÜSSE	TORE
-	-

TOP-GESCHWINDIGKEIT
-

Bundesliga Saison 2023/2024

Stand: 16. Mai 2024

1. FussballClub Heidenheim 1846

FCH

MAC math activity center

ZAK! Zukunftsakademie HEIDENHEIM

KEVIN MÜLLER

#1

TOR

ALTER
33

GRÖSSE
190 cm

GEWICHT
90 kg

MARKTWERT
1,00 Mio. €

GESPIELTE SPIELE
33

SPIELMINUTEN
2970

BALLKONTAKTE
1606

TORSCHÜSSE
0

TORE
0

TOP-GESCHWINDIGKEIT
27,9 km/h

Bundesliga Saison 2023/2024

Stand: 16. Mai 2024

1. FussballClub Heidenheim 1846

FCH

MAC math activity center

ZAK! Zukunftsakademie HEIDENHEIM

PAUL TSCHERNUTH #34

TOR

ALTER	GRÖSSE	GEWICHT
22	186 cm	84 kg

MARKTWERT	GESPIELTE SPIELE
100 000 €	-

SPIELMINUTEN	BALLKONTAKTE
-	-

TORSCHÜSSE	TORE
-	-

TOP-GESCHWINDIGKEIT

-

Bundesliga Saison 2023/2024

Stand: 16. Mai 2024

1. FussballClub Heidenheim 1846

FCH

MAC math activity center

ZAK! Zukunftsakademie HEIDENHEIM

FRANK FELLER

#40

TOR

ALTER

20

GRÖSSE

183 cm

GEWICHT

74 kg

MARKTWERT

200 000 €

GESPIELTE SPIELE

-

SPIELMINUTEN

-

BALLKONTAKTE

-

TORSCHÜSSE

-

TORE

-

TOP-GESCHWINDIGKEIT

-

Bundesliga Saison 2023/2024

Stand: 16. Mai 2024

1. FussballClub Heidenheim 1846

FCH

MAC math activity center

ZAK! Zukunftsakademie HEIDENHEIM