

## Schriftlicher Entwurf für den 3. Unterrichtsbesuch am

**Name:**  
**Fach:** Sport  
**Lerngruppe:** GK 10 Sport (23 SuS, 5 w/ 18 m)  
**Zeit:** 10.15 – 11.15 Uhr (60 min.)  
**Ort:**  
**Fachlehrerin:**  
**Fachseminarleiter:**

### Thema des Unterrichtsvorhabens

Badminton vs. Federball – Selbständige spielerische Erarbeitung der Grundschläge (Aufschlag, Clear, Drop und Smash) und der Positionierung im Spielfeld (Zentrale Position), zur Erlangung einer variablen Spielfähigkeit, mit dem Ziel Punkte zu machen in Abgrenzung zum Miteinander spielen beim Federball.

### Pädagogische Perspektiven und Inhaltsbereiche

Leitende Pädagogische Perspektive:

Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen (E)

Weitere Pädagogische Perspektive:

Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrung erweitern (A)

Leitender Inhaltsbereich:

Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele (7)

### Überblick über den Verlauf des Unterrichtsvorhabens

Die SuS des Sport Grundkurses 10 von Frau Kühl haben dreistündig Sport in der Woche. Nach einem Unterrichtsvorhaben zum Thema Fußball, das die SuS weitgehend selber gestaltet haben und bei dem ich hospitierte, habe ich den Kurs vor 3 Wochen übernommen und mit der Rückschlagsportart Badminton begonnen.

Nach einer spielerischen Gewöhnung an Schläger und Federball mit besonderem Augenmerk auf das „Miteinander spielen“, haben die SuS den Hohen und Kurzen Aufschlag als Schlag zur Spieleröffnung in 2 Unterrichtseinheiten selbständig erarbeitet. Dabei wurden die Bewegungsmerkmale unter Berücksichtigung der entscheidenden Aufschlagregeln und die unterschiedlichen Flugkurven der beiden Aufschlagvarianten herausgestellt. Anschließend haben die SuS mögliche Returns erprobt und den Überkopf-Clear sowie den Unterhand-Clear als eine ideale „Antwort“ auf einen Hohen bzw. Kurzen Aufschlag spielerisch in Kleingruppen erarbeitet. Das bedeutet, dass die Schläge nicht in klassischen Übungsformen sondern in der Spielsituation 1:1 angewendet wurden, um damit den Gegenspieler zu Fehlern zu zwingen und zu punkten. In der Stunde des Unterrichtsbesuches sollen die SuS die Bewegungsmerkmale des Smashes mit Hilfe des Spiels um einen Punkt in der Spielsituation 1:1 erarbeiten und ihn dann im Doppelspiel situationsangepasst und zielführend anzuwenden. In den folgenden Stunden wird der Überkopf-Drop thematisiert, um über eine Schlagvariante zu verfügen, mit der aus der Defensive gepunktet werden kann. Des Weiteren sollen die SuS die Bedeutung der Zentralen Position für ein erfolgreiches Badmintonspiel erfahren. Die spielerisch und selbständig erarbeiteten Spielfähigkeiten und -fertigkeiten werden abschließend in einem Turnier umgesetzt.

### **Thema der Stunde**

Selbständige spielerische Erarbeitung der Bewegungsmerkmale des Angriffsschlages Smash mit Hilfe des 1-Punktspiels in der Spielsituation 1:1 unter besonderer Berücksichtigung der situationsabhängigen Anwendbarkeit, mit dem Ziel einen direkten Punkt zu machen.

### **Kernanliegen**

Die SuS erarbeiten selbständig in Kleingruppen die wichtigsten Bewegungsmerkmale des Smash (Treffpunkt über Kopf und **vor** dem Körper mit langem Arm, aktiver Handgelenkeinsatz und geradlinige nach unten gerichtete Flugbahn) und wenden den Smash im Spiel situationsabhängig und zielführend an.

## Geplanter Stundenverlauf

Phase	Unterrichtsinhalt	Organisation/ Geräte/ Medien	Didaktisch-methodischer Kommentar
Begrüßung/ Einstieg	Begrüßung der SuS und Vorstellung des Besuches  Kurze Skizzierung des Unterrichtsverlaufes „Mit dem Clear habt ihr einen defensiven Schlag (Befreiungsschlag) erarbeitet. Heute sollt ihr einen offensiven Schlag erarbeiten. Bitte baut dafür 5 Felder auf.“	SuS und Lehrer im Stehkreis	Verlauf der Stunde wird den SuS transparent gemacht.
Aufbau/ Problem- gewinnungs- phase	Die SuS bauen selbständig 5 Badmintonfelder auf.  Erläuterung der Bewegungsaufgabe:  1-Punktspiel 1:1: Nach Hohem Aufschlag soll mit einem ÜK-Clear geantwortet werden; dann sollen beide Spieler versuchen einen direkten Punkt zu machen. „Wer kann erklären, was ein direkt erspielter Punkt ist?“  Nach dem Ausspielen des Punktes kommt ein neues Team auf das Feld. Innerhalb eines Teams wechselt beim nächsten Spiel der Aufschlag.	Pfosten, Netze, Spanngurte, Schläger und Federbälle  Stehkreis  Lehrer teilt 5 Gruppen durch abzählen ein und verteilt sie auf die 5 Felder  Die nicht-spielenden SuS warten neben ihrem Feld.	Die SuS haben in den Stunden zuvor den Aufbau der Badmintonfelder geübt.  Mit dem Spiel 1:1 um einen Punkt wird das spielerische Erarbeiten der Schlagvariante gewährleistet und dieses Spielprinzip ist den SuS aus den vorangegangenen Stunden bekannt. Da immer nur um einen Punkt gespielt wird, gibt es nur sehr kurze Wartezeiten für die nicht-spielenden SuS. Die bekannten Schläge „Hoher Aufschlag“ und „ÜK-Clear“ leiten den Ballwechsel ein. Danach sollen beide Spieler versuchen einen direkten Punkt zu machen, d.h. den Ball im gegnerischen Feld auf den Boden zu schlagen. Falls einige SuS nicht wissen, was ein direkter Punkt ist, wird der Begriff von einem SuS erläutert.
Reflexions- phase	„Welche Möglichkeiten hat man einen direkten Punkt zu erzielen?“ mögliche SuS Antworten: - indem man den Ball dahin spielt, wo der Gegner ihn nicht mehr bekommt - indem man den Ball schnell und direkt nach unten auf den Boden schlägt Heute beschäftigen wir uns mit dem direkt nach unten geschlagenen Ball.	Sitzkreis, UG	SuS nennen Möglichkeiten um einen direkten Punkt zu machen. Die Antworten werden zusammengetragen und der von den SuS erwähnte direkt nach unten geschlagene Ball herausgestellt. Falls diese Antwort nicht von den SuS kommt, wird versucht durch gezieltes Nachfragen die SuS auf diese Möglichkeit zu bringen.
Erarbeitungs- phase	„Wie muss ein Schlag aussehen, um den Ball schnell und direkt zu Boden zu schlagen?“ Versucht über das Spiel 1:1 Bewegungsmerkmale für so einen Schlag (Smash) zu erarbeiten. Die Nichtspielenden SuS beobachten die Schlagbewegung beim Smash.“  1-Punktspiel 1:1: Nach Hohem Aufschlag soll mit einem ÜK-Clear geantwortet werden; dann sollen beide Spieler versuchen im Verlauf des Ballwechsels mit einem Smash zu punkten.	Sitzkreis, UG  SuS wieder in ihren Kleingruppen Wechsel des Spielpartners	In dieser Phase sollen die SuS Bewegungsmerkmale des Smash zum Einen durch die selbständige Erprobung eines schnell nach unten geschlagenen Balles und zum Anderen durch die Beobachtung ihrer Mitschüler bei diesem Schlag herausarbeiten.

<p>1. Reflektierte Praxis</p>	<p>„Wie hat das geklappt? Nennt Bewegungsmerkmale für den Smash.“ Mögliche SuS Antworten: - Ball über Kopf treffen - auf den Ball zeigen - Ball <b>vor</b> dem Körper treffen - fester Griff - große Ausholbewegung - langer Arm - geradlinige Flugbahn nach unten - Handgelenkeinsatz</p> <p>„Welche Merkmale sind denn die wichtigsten?“ (evtl. auch zur Abgrenzung zum ÜK-Clear)</p> <p>SuS fassen die wichtigsten Merkmale zusammen, auf die in der nächsten Spielphase besonders geachtet werden soll: - Ball über Kopf und <b>vor</b> dem Körper treffen - mit langem Arm spielen - Handgelenkeinsatz - geradlinige Flugbahn nach unten</p>	<p>Sitzkreis, UG</p>	<p>Die SuS nennen die erarbeiteten Bewegungsmerkmale des Smash. Wenn es für die SuS hilfreich ist, können diese auch mit den bereits erarbeiteten Merkmalen des ÜK-Clears verglichen werden.</p> <p>Für die anstehende Übungsphase sollen die wichtigsten Merkmale des Smash noch einmal von den SuS zusammengefasst werden, damit alle wissen worauf sie achten müssen.</p>
<p>Übungsphase</p>	<p>Versucht in dieser Phase die wichtigsten Merkmale des Smash bei euren Schlägen umzusetzen.</p> <p>1-Punktspiel 1:1: Nach Hohem Aufschlag soll mit einem ÜK-Clear geantwortet werden; dann sollen beide Spieler versuchen unter Berücksichtigung der wichtigsten Bewegungsmerkmale einen erfolgreichen Smash zu spielen.</p> <p>Die nicht-spielenden SuS geben demjenigen, der den Smash geschlagen hat, Rückmeldung zu seiner Bewegungsausführung.</p>	<p>Sitzkreis, UG</p> <p>SuS wieder in ihren Kleingruppen 2. Wechsel des Spielpartners</p> <p>Partnerkontrolle</p>	<p>In dieser Übungsphase sollen die SuS die zuvor erarbeiteten Bewegungsmerkmale anwenden und über die Beobachter eine Korrektur erfahren.</p> <p>Da nicht jeder Ball erfolgreich mit einem Smash beantwortet werden kann, ergeben sich mögliche Problemsituationen: - die SuS versuchen zu lange Bälle mit einem Smash zu beantworten = Netz - die SuS versuchen vom Gegner flach geschlagene Bälle mit einem Smash zu beantworten = Netz - der Smash wird zu flach geschlagen und geht ins Aus - keine geradlinige Flugbahn nach unten</p>
<p>2. Reflektierte Praxis</p>	<p>„Hat der Smash jetzt besser geklappt, wenn ihr euch auf die wesentlichen Merkmale konzentriert habt? Wo liegen noch Probleme?“ Mögliche SuS Antworten: - der Ball geht oft ins Netz - der Ball fliegt nicht gerade nach unten - .....</p> <p>„In welchen Spielsituationen/ bei welchen Bällen kann man einen Smash erfolgreich anwenden?“ u./o. „Welche Bedingungen sind dafür wichtig?“ SuS nennen z.B. einen zu kurzen „Hohen Aufschlag“ oder zu kurzen Clear, sowie die Flughöhe des Balles und den Abstand beim Schlag zum Netz</p>	<p>Sitzkreis, UG</p>	<p>Die SuS reflektieren noch bestehende Probleme bei der Ausführung des Smash und nennen Spielsituationen und Bedingungen für eine erfolgreiche Anwendung</p>

Anwendungsphase	<p>Doppelspiel bis 9 Punkte mit der Regeländerung, dass beim Aufschlag das Einzel-Aufschlagfeld zählt und wenn ein direkter Punkt mit einem Smash erzielt wird, bekommt das Team 2 Punkte. Bei Spielbeginn wird von rechts aufgeschlagen und nach jedem Punktgewinn wechselt der Aufschläger. Das Aufschlagfeld ist unabhängig vom eigenen Punktstand.</p> <p>Gewinner bleibt, Verlierer tauscht mit einem wartenden Team. Nach 3 Siegen infolge, macht jedes Team eine Pause.</p>	Die SuS, die zuletzt gegeneinander 1:1 gespielt haben, sind jetzt Doppelpartner	<p>In der Anwendungsphase wird von der Spielsituation 1:1 abgerückt und zum Doppelspiel gewechselt, um die Bewegungsintensität für die SuS zu erhöhen und die Motivation der SuS zu steigern.</p> <p>Die Regeländerung für den Aufschlag ist darin begründet, dass die SuS den Hohen Aufschlag weiterhin üben und anwenden sollen. Es wäre kontraproduktiv durch das kürzere Aufschlagfeld im Doppel eine Verkürzung des Hohen Aufschlags zu erzwingen. Die Anwendung des Kurzen Aufschlags wird durch diese Regeländerung nicht beeinflusst.</p> <p>Durch die Limitierung eines Spiels auf 9 Punkte wird die Wartezeit für die Nichtspielenden Teams akzeptabel und alle SuS haben einen ähnlich hohen Bewegungsanteil. Da den SuS nicht alle Doppelregeln bekannt sind und durch die 2 Punkte regel für den Smash, sollen sie nur darauf achten, den Aufschlag bei 0:0 von rechts zu spielen und nach jedem Punktgewinn wird der Aufschläger gewechselt, wobei das Feld aus dem der Aufschlag ausgeführt wird unwichtig ist.</p>
Schlussphase/ Reflexion/ Abbau	„Wer nennt noch einmal kurz die Bedingungen unter denen ein Smash erfolgreich angewendet werden kann? Habt ihr im Doppelspiel noch andere Erfahrungen gemacht?“	Stehkreis	Die Erfahrungen aus der Anwendungsphase sollen in dieser Schlussreflexion mit eingebracht werden.

## Didaktisch-methodischer Kommentar

Die Lerngruppe ist ein 10er Grundkurs Sport, der sich aus 5 Schülerinnen und 18 Schülern zusammensetzt, wobei ein Schüler aufgrund einer längerfristigen Erkrankung nicht am Sportunterricht teilnimmt, so dass nur 22 SuS aktiv dabei sind. Im Kurs herrscht, trotz einer starken Heterogenität bezüglich des sportlichen Leistungsvermögens und trotz der Tatsache, dass sich die SuS nicht alle kannten, da sie erst seit einigen Wochen im Kurssystem zusammen Unterricht haben, ein gutes Arbeitsklima, was von gegenseitigem Respekt und Toleranz gekennzeichnet ist. Die Leistungsheterogenität ergibt sich, da einige SuS etwas schlechtere motorische Fähigkeiten als der Durchschnitt des Kurses aufweisen und ein Schüler eine leichte Gehbehinderung hat, wodurch er etwas eingeschränkt ist.

Das Thema des Unterrichtsvorhabens wird durch die Vorgaben in den Richtlinien und Lehrplänen des Landes NRW, sowie das schulinterne Curriculum legitimiert. Der Inhaltsbereich 7: „Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele“ umfasst nicht nur die klassischen Mannschaftsspiele, sondern auch die Partner- bzw. Rückschlagspiele einschließlich ihrer Vorformen zu denen Badminton und Federball zählen (vgl. RuL 1999, S. XLI und S. 16). Die leitende Pädagogische Perspektive bezieht sich auf die in den Richtlinien und Lehrpläne empfohlene Perspektive E: „Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen“ (vgl. RuL, 1999, S. XXXIV und S. 7). Das „Wettkämpfen“ in dieser Perspektive unterstreicht die Grundidee des Badmintonspiels, den Gegner durch sein Spiel zu Fehlern zu zwingen oder selbst direkte Punkte zu erzielen. Die Erarbeitung des Smash erfolgt in Kleingruppen, so dass die SuS miteinander kooperieren und sich verständigen müssen.

Als weitere Pädagogische Perspektive ist die Perspektive A: „Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern“ zu nennen, da die SuS durch die Erprobung, Anwendung und Beobachtung der Bewegungsmerkmale des Smash, sowohl ihre Wahrnehmungsfähigkeit als auch ihre Bewegungserfahrung erweitern (vgl. RuL, S. XXXI und S. 5).

Als ich dem Kurs von Frau Kühl mitteilte, dass das nächste Thema Badminton sein wird, fragte mich ein Schüler, was denn der Unterschied zwischen Badminton und Federball sei. Dies war für mich der Anlass für die Formulierung dieses Unterrichtsvorhabens. Die SuS sollen erkennen, dass es beim Federball darum geht miteinander zu spielen und beim Badminton der Wettkampfgedanke im Vordergrund steht, d.h. mehr Punkte zu erzielen als der Gegner. Dies wird dadurch erreicht, dass man selber direkte Punkte macht oder den Gegner zu Fehlern zwingt, wobei eigene Fehler zu vermeiden sind. Der Smash ist der Schlag mit dem hauptsächlich direkte Punkte erzielt werden können und gehört damit zu den Grundsschlägen im Badminton. Dieses Unterrichtsvorhaben sieht nur die Grundschläge Hoher und Kurzer Aufschlag, Clear, Drop und Smash vor, da ich der Meinung bin, dass diese 5 Schläge ausreichend sind, um den SuS im Schulsport zu einer variablen Spielfähigkeit im Badminton zu verhelfen. Durch die beiden Schlagvarianten des Aufschlags haben auch SuS, die Schwierigkeiten mit dem hohen Aufschlag haben, ein geeignetes Mittel für eine sinnvolle Spieleröffnung zur Hand. Die Schläge Clear und Drop, vornehmlich Überkopf und auf der Vorhandseite gespielt, befähigen die SuS auch aus der Defensive heraus den Gegner „laufen zu lassen“ und ihn so zu Fehlern zu zwingen.

Nach einer kurzen Skizzierung des Unterrichtsverlaufs bauen die SuS 5 Badmintonfelder auf. Dafür werden 2 Hallenteile benötigt, die dem Kurs in dieser Stunde zur Verfügung stehen. Der Aufbau der Felder wird selbständig von den Oberstufen SuS vorgenommen.

Auf eine spezifische Erwärmung wird in dieser Stunde verzichtet, da durch die Progression der Stunde vom Erproben über das Üben bis hin zur Anwendung des Smash im Doppelspiel die größte Belastungsintensität eindeutig am Ende der Stunde liegt.

In der Problemgewinnungsphase sollen die SuS nach einem Hohen Aufschlag und einem ÜK-Clear versuchen einen direkten Punkt zu erzielen. Die SuS sind je nach Vollständigkeit des Kurses dafür in 5 Kleingruppen á 4-6 SuS auf den 5 Feldern verteilt. Die Vorgabe der beiden Schläge ist darin begründet, dass in den Stunden zuvor diese Schläge erarbeitet wurden und auf diesem Weg gefestigt werden sollen.

Des Weiteren sollen die SuS durch die hoch geschlagenen Bälle, neben der Möglichkeit den Gegner auszuspielen, auch darauf kommen, durch einen schnell und direkt nach unten gespielten „Ball“ einen direkten Punkt zu erzielen. Würde es keine Schlagvorgaben in dieser Bewegungsaufgabe geben, könnte es passieren, dass die SuS den Kurzen Aufschlag spielen und der sich anschließende Ballwechsel nur kurz am Netz gespielt werden würde, was für diese Problemgewinnungsphase nicht zielführend wäre. Dies gilt auch für die Erarbeitungs- und Übungsphase, in denen das 1-Punktspiel 1:1 immer in der oben beschriebenen Art und Weise begonnen wird. Bei dem 1-Punktspiel spielen die beiden Partner immer nur einen Punkt aus. Das hat den Vorteil, dass der Smash in einer spielnahen Situation angewendet wird und nicht bei idealisierten Flugkurven geübt wird und die Bewegungsintensität ist für alle SuS recht hoch, da es nie zu langen Wartezeiten kommt, bis ein Team wieder an der Reihe ist.

In der anschließenden Reflexionsphase sollen die SuS einen schnell und direkt nach unten geschlagenen „Ball“, als eine Möglichkeit einen direkten Punkt zu erzielen, thematisieren. Falls in dieser Phase von den SuS schon etwas zu der situationsabhängigen Anwendbarkeit des Smash kommt, werden sie gebeten sich diese Punkte zu merken, um in einer späteren Unterrichtsphase darauf zurück zukommen. Aufgrund des Vorwissens einiger SuS wird dieser Schlag sicherlich hier bereits als Smash bezeichnet werden.

In der Erarbeitungsphase sollen die SuS in ihren Kleingruppen die Bewegungsmerkmale des Smash über 2 Wege herausarbeiten. Einmal über die eigenständige bewusste Bewegungsausführung eines schnell und direkt nach unten geschlagenen „Balles“ und über die Beobachtung der anderen SuS bei der Ausführung der Schlagbewegung. Pro Gruppe erhalten mindestens 2 SuS den Arbeitsauftrag die Spieler beim Smash zu beobachten.

In der ersten Phase der reflektierten Praxis tragen die SuS die erarbeiteten Merkmale des Smash zusammen und vergleichen unter Umständen auch schon bestimmte Merkmale mit denen des Überkopf-Clears. Die SuS stellen dann die wichtigsten Merkmale des Smash, wie z.B. „den Ball über Kopf und vor dem Körper treffen“, „mit langem Arm schlagen“ und „den Handgelenkseinsatz“ in den Vordergrund. In der nächsten Praxisphase soll dann auf diese wichtigen Merkmale des Smash besonders geachtet werden. Aus Gründen der didaktischen Reduktion wird in diesem Unterrichtsvorhaben darauf verzichtet im Zusammenhang mit dem Einsatz des Handgelenks/Unterarms den Begriff der „Pronation“ zu erläutern, da dies die SuS nur verwirren würde.

Auch in der anschließenden Übungsphase bleibt die Spielform des 1-Punktspiels 1:1 erhalten. Die SuS, die gerade nicht spielen haben weiterhin einen Beobachtungsauftrag und sollen zusätzlich noch demjenigen, der den Smash geschlagen hat Rückmeldung zu seiner Bewegungsausführung geben, um seine Schlagbewegung zu verbessern. Da der Aufschlag von Spiel zu Spiel zwischen den beiden Teampartner wechselt, sollte auch die Möglichkeit den Smash auszuführen mehr oder weniger gleichmäßig verteilt sein. Bei der Zusammensetzung der Kleingruppen werde ich auf eine gewisse Homogenität in den Gruppen achten, damit in der Spielsituation nicht immer nur 1 Partner den Smash ausführt.

In der Übungsphase und auch in den Praxisphasen zuvor, werde ich darauf achten, ob einige SuS aus eher ungeeigneten Positionen oder bei ungeeigneten Bällen, d.h. zum Beispiel nach einem fast bis an die Grundlinie gespielten Clear, versuchen einen Smash auszuführen, um die situationsabhängige Anwendbarkeit des Smash in der sich anschließenden 2. Phase der reflektierten Praxis anzusprechen. Davor werde ich aber die SuS fragen, ob der Smash mit Hilfe der Beachtung der wichtigsten Merkmale und der Partnerkontrolle besser durchzuführen war und wo noch Probleme liegen. Eine erwartete SuS Antwort ist z.B., dass der Ball noch oft ins Netz geht.

Ich denke, dass einige SuS darauf kommen werden, dass nicht nur die Bewegungsausführung, sondern auch die Position des Spielers (Abstand zum Netz) oder die Flughöhe des Balles dafür verantwortlich sein können. Die SuS sollen dann mit ihren bisher gemachten Erfahrungen Spielsituationen und/oder Bedingungen nennen, die für eine situationsabhängige Anwendbarkeit des Smash verantwortlich sind.

Diese situationsabhängige Anwendung des Smash ist die Aufgabe der SuS in der abschließenden Anwendungsphase. Hier wird jetzt Doppel gespielt, um die Bewegungsintensität und die Motivation der SuS im Sinne einer Lernprogression zu erhöhen. Um den Smash auch in dieser Phase in den Fokus zu rücken, zählt jeder durch einen Smash erzielte direkte Punkt doppelt. Die Doppelspiele sind auf 9 Punkte begrenzt, damit das eine wartende Team nicht zu lange untätig ist und die Teams gegen mehrere unterschiedliche Gegner spielen können. Die weiteren Regeländerungen für das Doppelspiel in dieser Phase sind begründet dem Verlaufsplan zu entnehmen. In der Schlussreflexion am Ende der Stunde sollen die SuS noch einmal ihre Erfahrungen aus der Anwendungsphase zur situationsabhängigen Anwendbarkeit des Smash nennen. Mit dem Abbau der Felder ist die Stunde dann beendet.

### **Literatur**

Ministerium für Schule, Wissenschaft und Forschung des Landes NRW (Hrsg.): Richtlinien und Lehrpläne für die Sekundarstufe II – Gymnasien in Nordrhein-Westfalen, Sport. Frechen 1999

Fischer, U. et.al. (Hrsg.): Sportiv Badminton. Kopiervorlagen für den Badmintonunterricht. Ernst Klett Schulbuchverlag, Leipzig 2009