



Schriftlicher Entwurf für den 6. Unterrichtsbesuch am

1. Datenvorspann

Name:
Fach: Sport
Lerngruppe: 13 Gk 22 SuS, (13w/9m)
Zeit: 12.00-13.00 Uhr
Ort: Sportstätte: SPH 2/3

Fachseminarleiter:
Ausbildungslehrer:
Schulleiter:
Ausbildungskoordinatorin:

2. Entscheidungsteil

Thema des Unterrichtsvorhabens

Erfahrungsorientierte Entwicklung und spielerische Umsetzung von Grundschlägen des Badmintonspiels aus der Spielidee und dem Spiel heraus unter Berücksichtigung taktischer Zusammenhänge

Pädagogische Perspektiven und Inhaltsbereiche:

Leitende Pädagogische Perspektiven: Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen (D)

Weitere Pädagogische Perspektive: Wahrnehmungsfähigkeit verbessern – Bewegungserfahrungen erweitern (A)

Leitender Inhaltsbereich: Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele (7)

Weiterer Inhaltsbereich: Wissen erwerben und Sport begreifen (10)

Thema der Stunde

„Triebe den Gegner zurück“ - Erfahrungsorientierte Erarbeitung wesentlicher Merkmale des Überkopf-Clears zur Erprobung, Auswertung und praktischen Umsetzung eines hohen und weiten Überkopfschlages beim Badminton

Kernanliegen/Kompetenzerwartung

Die SuS können aus ihren explorativen Erfahrungen im Zusammenhang mit der gestellten Bewegungsaufgabe unter Zugrundlegung der Spielidee wesentliche Kriterien für die Lösung

der Aufgabe hinsichtlich eines hohen und weiten Schlages erarbeiten und diese in einer einfachen Spielform umsetzen und üben.

Teillernziele:

Die Schülerinnen können...

- durch Erproben eigenständig eine Lösung für die gestellte Bewegungsaufgabe finden, den Gegner hoch und weit nach hinten zu treiben.
- über Bewegungsdemonstrationen und auf der Grundlage der gemachten Erfahrungen wesentliche Merkmale der Schlagbewegung herausarbeiten.
- über Bewegungsbeobachtung Mitschülern Tipps und Hilfen geben, den Ball möglichst kraftvoll, hoch und weit zu schlagen
- miteinander kommunizieren und sich gegenseitig helfen.
- den Überkopfschlag (ÜK-Clear) im Ansatz spielgerecht einsetzen.

Curriculare Einordnung und Vernetzung

Das Unterrichtsvorhaben gliedert sich in folgende Einheiten:

1. „*Wir spielen Badminton*“ – Spielstunde zur Feststellung der badmintonspezifischen Ausgangsvoraussetzungen.
 2. **„*Treibe den Gegner zurück*“ - Erfahrungsorientierte Erarbeitung wesentlicher Merkmale des Überkopf-Clears zur Erprobung, Auswertung und praktischen Umsetzung eines hohen und weiten Überkopfschlages beim Badminton**
 3. „*Spiele einen kurzen Ball*“ – Erproben, Auswerten und Umsetzen/Üben des kurz gespielten Balles (Drop) aus der Spielidee heraus und unter erfahrungsbezogener Erarbeitung wesentlicher Merkmale der Schlagbewegung in Abgrenzung zum Clear.
 4. „*Antworte auf einen kurzen Ball*“ - Erproben, Auswerten und Umsetzen/Üben des Unterhandschlags (UH-Clear) unter erfahrungsbezogener Erarbeitung wesentlicher Merkmale der Schlagbewegung.
 5. „*Reagiere mit einem Smash*“ – Herleitung des Schmetterballes als eine Antwort auf einen zu kurz gespielten Unterhandschlag (UH-clear) unter erfahrungsbezogener Erarbeitung wesentlicher Merkmale der Schlagbewegung.
 6. „*Wir entwickeln Schlagkombinationen*“ - Selbstständiges Erarbeiten, praktisches Umsetzen und Präsentieren einzelner Schlagkombinationen aus den bisherigen Schlägen in Partner- und Gruppenarbeit unter besonderer Berücksichtigung der Spielidee.
 7. Kennenlernen taktischer Spielmöglichkeiten im Badminton-Doppel und deren Erprobung unter dem Schwerpunkt einer situationsgemäßen Raumaufteilung.
 8. „*Wir spielen ein Turnier*“ – Organisation und Durchführung eines Kursturniers im Sinne der Anwendung der gemachten Erfahrungen, gewonnenen taktischen Einsichten und des erreichten Schlagrepertoires
-

3. Verlaufsübersicht

Phase	Unterrichtsinhalt	Organisation	Kommentar
Einstieg	Begrüßung	Sitzkreis	Vorstellen der „Gäste“
Spielerisches Aufwärmen I	„10er Ball“- Kurs wird in 2 Mannschaften eingeteilt, diese spielen gegeneinander, Ziel ist es, den Ball innerhalb der eigenen Mannschaft 10mal hin- und herzuspielen, ohne dass der Ball den Boden berührt/ohne dass der Gegner den Boden berührt, bei Gelingen: Wechsel, bei Misslingen: ebenfalls Wechsel,	Softball, 10-12 Bänder	Spielgemäße allgemeine Erwärmung, keine explosiven Sprints, Spiel mit hohem Aufforderungscharakter, enthält bereits in groben Zügen die Aushol- und Schwungbewegung des Ük-Clear, Bänder werden nicht abgenommen, da strukturgebend in Hinblick auf das Abschlusspiel
Spielnahes Aufwärmen	Freies Einschlagen	Schläger, Bälle, Gassenaufstellung	Gassenaufstellung mit Sicherheitsabstand
Hinführung zum Stundenschwerpunkt	Lehrerimpuls: allgemeine Spielidee (Badminton) Bewegungsaufgabe: „ <i>Treibt den Gegner möglichst weit nach hinten!</i> “ „ <i>Peitscht ihn mit aller Kraft nach hinten!</i> “	Sitzkreis, Whiteboard	Bewusster Einsatz metaphorischer Sprache im Sinne der Veranschaulichung, provoziert eine klare Bewegungsvorstellung und soll SuS zu einer dynamischen, kraftvollen Bewegungsausführung zwingen, „Invaliden“ erhalten Beobachtungsaufgabe (werden in weiteren Gesprächsphase immer wieder mit eingebunden)
Demonstration/ Reflexion	2 SuS demonstrieren die Bewegungsausführung, gemeinsames Herausarbeiten einzelner zentraler Merkmale, ausgehend von Demonstration/ eigenen Erfahrungen a) Was ist bei der Aushol- und	Halbkreis, Whiteboard, Stift, 2SuS	SuS leiten aus der exemplarischen, visuellen Veranschaulichung und aus eigenen Erfahrungen Merkmale des Ük-Clears in reduzierter Form ab, die herausgearbeiteten Merkmale dienen als Grundlage das anstehenden, gegenseitigen Feedbacks in Kleingruppen, 1 SuS schreibt Merkmale auf, Akzentuierung: jeder soll

	<p>Schwungbewegung wichtig? b) Wo ist der Treffpunkt des Balles? c) Beschreibt doch mal die Flugkurve des Balles. Weiß jemand, wie der Schlag heißt? Akzentuierung der Stunde wird hervorgehoben: hoch und weit soll gespielt werden</p>		<p>am Ende der Stunde den Ball hoch und weit spielen können!</p>
Spielform I	<p>„Schweinchenspiel“: 2 SuS spielen sich den Ball hoch und weit zu, 1 SuS (das „<i>Schweinchen</i>“) steht in der Mitte des Spielfeldes und versucht, a) den Ball aus der festen Position heraus zu fangen/zu berühren, b) den Ball mit dem Schläger zu fangen/ zu berühren. 1 SuS steht außerhalb des Spielfeldes und gibt Tipps (ausgehend von Kriterien)</p>	<p>4er Gruppen auf einem Badmintonfeld, max. 8 Felder, Aufbau → Plakat, Markierungslinien</p>	<p>„Das Schweinchenspiel“ ist als Spielform sinnvoll, da das „lebendige Hindernis“ eine hohe und weite Flugkurve provoziert, darüber hinaus gibt es begleitend eine kurze Rückmeldung zur Bewegungsausführung über ein Gruppenmitglied, um Bewegungsausführung ggf. zu korrigieren; „Invaliden“ beobachten und geben ebenfalls Rückmeldung; Markierungen am Boden erleichtern die Positionierung in der Halle (Plakat zur Verdeutlichung des Ablaufs), Binnendifferenzierung über unterschiedliche Höhen, eigenständiger Wechsel</p>
Reflektion	<p>Exemplarische Demonstration: 1-2 Gruppen, kurzes Feedback über Gesamtgruppe evtl. Frage nach möglicher Veränderung, um hohes und weites Überspielen des „Schweinchens“ noch stärker zu erzwingen →Schweinchen darf sich in vorgegebenen Korridor bewegen</p>	<p>Stehkreis, 3-6 SuS</p>	<p>Demonstration mit anschließendem beratenden Feedback der Gesamtgruppe, Reflexionsphase: positiv verstärkend</p>

Spielform II	„Schweinchenspiel“: Erweiterung: das Schweinchen bewegt sich im Raum	4er Gruppe, Felder	Progression über Erweiterung des Aktionsradius des Mittelspielers; → Verstärken der Notwendigkeit einer hohen und weiten Flugkurve
Abschlusswettkampf	Rundlauf: 2 Großgruppen, jede Gruppe verteilt sich möglichst gleichmäßig auf ein Spielfeld, in der Mitte befindet sich ein Schweinchen, Ziel ist es das Schweinchen zu überspielen und dem Ball im Uhrzeigersinn zu folgen, Einordnen auf der gegenüberliegenden Seite	2 Spielfelder, Markierungen am Boden (Kreppband)	Bänder ermöglichen eine schnelle Zuordnung, Rundlauf als dynamischen Abschluss, Schweinchen wechseln untereinander ; kein Ausscheidungswettkampf, da schwache Schülerinnen und Schüler bei einem Ausscheidungswettkampf mit einem „Negativerlebnis“ die Halle verlassen würden
Abschlussreflexion	Auswertung des heutigen Vorgehens hinsichtlich der Zielsetzung, einen hohen und weiten Ball zu spielen: <i>Hat es euch etwas gebracht? Konntet ihr den Ball im Verlauf der Stunde höher und weiter schlagen?</i>	Sitzkreis	Rückmeldung über das methodische Vorgehen

4. Begründungsteil

Didaktisch- methodischer Begründungszusammenhang

Der von mir unterrichtete GK 13 ist motiviert, sich noch einmal grundständig mit dem Badmintonspiel zu beschäftigen. Das Badmintonspiel ist in diesem Kurs nicht profilbildend und ist von den Schülerinnen und Schülern als zusätzliches Sportspiel gewählt worden.

In sportmotorischer Hinsicht zeigt sich in Bezug auf das Badmintonspiels, dass von heterogenen Leistungsvoraussetzungen auszugehen ist, wobei sich die „Leistungsspitze“ auf einem guten spielerischen Niveau befindet. Den unterschiedlichen Leistungsvoraussetzungen wird in der heutigen Stunde dadurch Rechnung getragen, dass sich die Paare bzw. Vierergruppen leistungsbezogen selbstständig zusammensetzen können.

In kognitiven Phasen zeigen sich die Schülerinnen und Schüler überwiegend konzentriert. In den wenigen Stunden, die ich bisher hospitiert bzw. unterrichtet habe, wurde deutlich, dass die Schülerinnen und Schüler über eine hohe soziale Kompetenz verfügen, was erwarten lässt, dass sie in Phasen der gegenseitigen Hilfe und Korrektur gewissenhaft vorgehen werden.

Da ich, wie bereits erwähnt, erst seit kurzer Zeit in diesem Kurs unterrichte, kann ich die Voraussetzungen der Lerngruppe noch nicht detailliert bestimmen.

Die Anlage der Stunde ist insofern oberstufenspezifisch, als die Schülerinnen und Schüler die Unterrichtszusammenhänge explorativ, erfahrungsorientiert und über Bewegungsdemonstrationen erarbeiten und sich gegenseitig beobachten und korrigieren sollen.

Das Badmintonspiel hat für Schülerinnen und Schüler zumeist einen hohen Aufforderungscharakter, da sich das Hin- und Herspielen des Balles mit dem Badmintonschläger im Sinne eines Federballspiels als eine vermeintlich einfache Form des Ballspiels erweist.

Das Badmintonspiel hat jedoch als Spiel gegeneinander die Spielidee, in einem Ballwechsel den Ball den Regeln entsprechend so über das Netz zu spielen, dass er in der Spielhälfte des Gegners den Boden berührt oder nur fehlerhaft zurück gespielt werden kann. Das übergeordnete taktische Prinzip ist also, den Ball möglichst so zu spielen, dass der Gegenspieler ihn nicht erreichen oder nur fehlerhaft zurück spielen kann. Diese Spielidee ist insofern Ausgangspunkt und Grundlage für das Unterrichtsvorhaben als hieraus im Sinne eines Taktik-Spiel-Modells die Spielelemente über entsprechende Grundsituationen des Spiels hergeleitet, erprobt und geübt werden sollen. Dabei ist das Vorgehen nicht ausgerichtet auf das Erreichen von reglementierten Zieltechniken, die von den meisten Schülerinnen und Schülern nur bedingt umsetzbar sind und was zu einem „Sich-Verlieren“ in technischen Details und damit zu Demotivationen führen würde. Stattdessen sollen über Bewegungsaufgaben und Spiel- und Übungsformen, über exploratives Vorgehen und reflektierte Praxis ausgehend von der Spielidee Grundelemente der Basisschläge des Badmintonspiels erarbeitet und spielerisch umgesetzt und geübt werden. Dieses Vorgehen trifft auch eher die geäußerten Bedürfnisse der Schülerinnen und Schüler.

Das Vorgehen ist gekennzeichnet über die Stufen: Spielen – Reflektieren – (Üben) – Spielen, wobei im Rahmen gymnasialer Ansprüche im Fach Sport eine weitergehende Schulung der Individual- und Doppeltaktik zu einem späteren Zeitpunkt stattfinden wird.

Die heutige Stunde ist die zweite innerhalb des Unterrichtsvorhabens. Nach der Wiederholung der Schlägerhaltung und dem Feststellen der Ausgangsvoraussetzungen im Spiel (Einzel) geht es in der heutigen Stunde darum, dass die Schülerinnen und Schüler, ausgehend von der Spielidee, versuchen, die Bewegungsaufgabe „*Treibe deinen Gegenspieler so weit wie möglich nach hinten*“ paarweise zu lösen und den taktischen Stellenwert des damit verbundenen „Treibschlages“ zu reflektieren. Darüber hinaus sollen erfahrungsorientiert und über Beobachtungen im Zusammenhang mit einer Demonstration Grundelemente des Schla-

ges erarbeitet werden, die das Ziel haben, den Mitschüler über einen weiten und hohen Ball nach hinten zu drängen, was wiederum entsprechend der Spielidee eine taktisch gute Voraussetzung ist, einen kurzen, Punkt bringenden Ball zu spielen, was in der nächsten Stunde thematisiert werden soll.

Das Herausstellen der Flugkurve (hoch, weit) als zentrales Kriterium der Stunde stellt für die Schülerinnen und Schüler eine greifbare Größe dar, an der sie ihren „Lernerfolg“ bemessen und zielbezogen an ihrer individuellen Technik arbeiten können.

Als für die Stunde wesentlich soll herausgearbeitet werden, dass es sich um einen sehr dynamischen Schlag handelt, der mit hohem Krafteinsatz unter Einsatz des ganzen Körpers (Körperspannung) gespielt wird. Insofern kommt u.a. der Aushol- und Schwungbewegung eine besondere Bedeutung zu. Die Kraft bündelt und entlädt sich über das Ausführen einer Schwungschleife, wobei diese im Detail nicht analysiert werden soll. Wichtig ist, dass der Schlägerkopf in der Aushol- und Schwungbewegung hinter den Rücken gebracht wird. Diese Festlegung ist im Rahmen externer Beobachtung gut ersichtlich und kann als klar umrissenes Kriterium angesehen werden. Es ist davon auszugehen, dass einige Schülerinnen und Schüler Probleme haben werden, die der Schlagbewegung entgegengesetzte Bewegung durchzuführen. Es ist oftmals zu beobachten, dass Schülerinnen und Schüler eine verkürzte, eher statische Ausholbewegung durchführen. Dem soll durch die Betonung der Dynamik des Schlages, durch die eingesetzte Spielform und durch die gegenseitige Rückmeldung entgegen gearbeitet werden.

Soll der Ball hoch und weit gespielt werden, so ergibt sich daraus zwangsläufig die Notwendigkeit ihn „über Kopf“ zu treffen (falls noch nicht bekannt, soll in diesem Zusammenhang der Begriff „Überkopfclear“ eingeführt werden). In Bezug auf diese Schlagmerkmale soll über eine metaphorische Sprache (peitschen, mit voller Kraft) die Intensität des Schlages provoziert und unterstützt werden. Da die herausgearbeiteten Merkmale eine eher stundenbegleitende, kriterielle Funktion im Rahmen der Spiel- und Übungsphasen besitzen, werden diese nicht über separate ausgedehnte arbeitsteilige Aufgabenstellungen dezidiert herausgearbeitet, sondern exemplarisch über die Auswertung einer Demonstration kurz benannt und schriftlich fixiert.

Das der Demonstrationsphase nachfolgende „Schweinchen-Spiel“ wird in 4er Gruppen durchgeführt. Hierbei soll der hohe und weite Ball zusätzlich dadurch „erzwingen“ werden, dass der Mittelmann, u. a. auch als binnendifferenzierende Maßnahme, die Möglichkeit hat, den Ball mit der Hand oder mit dem Schläger abzufangen. Der vierte Schüler soll die Bewegungsabläufe der beiden Außenspieler beobachten und ihnen auf der Grundlage der zuvor erarbeiteten Bewegungsmerkmale Rückmeldung und Tipps geben, inwieweit diese Merkmale erreicht bzw. intensiver umgesetzt werden müssen.

Nach einer Reflexion der Bedeutung dieses Spiels für die Durchführung des „Treibschlags“ im Plenum, wobei die zuvor erarbeiteten Bewegungsmerkmale Berücksichtigung finden sollen, werden mit den Schülern Überlegungen angestellt, wie die Intensität weiter erhöht werden kann. Hierbei ist davon auszugehen, dass die Schüler eine Vergrößerung des Aktionsradius des Mittelmanns vorschlagen werden. Diese soll dann in der 3. Praxisphase unter Beibehaltung der Organisationsform umgesetzt werden.

Den Abschluss der Stunde bildet ein Rundlauf mit der Zielsetzung möglichst den Überkopfclear zu spielen. Auch bei diesem Rundlauf wird an Stelle des Netzes ein Mittelspieler eingesetzt. Es bietet sich aufgrund der Gruppenzusammensetzung nicht an, den Rundlauf als Ausscheidungswettkampf durchzuführen, da leistungsschwächere Schülerinnen und Schüler überproportional häufig ausscheiden würden und somit das Gerechtigkeitsempfinden im Kurs gestört werden könnte. Darüber hinaus käme es zu einem abschließenden Negativerlebnis. Vielmehr bietet es sich an, das Schweinchen rotieren zu lassen (über Ballberührung des

Mittelmannes oder verunglückte Schläge). Die Bewegungsintensität wird dabei konstant hoch gehalten.

Am Ende der Stunde soll von den Schülerinnen und Schülern ausgewertet werden, inwieweit durch die Bewegungsaufgabe und durch das „Schweinchenspiel“ die zentrale Zielsetzung gestützt worden ist, einen hohen und weiten Ball zu schlagen.

Aufgrund der Zielsetzung, einen Schlag mit hoher und weiter Flugkurve durchzuführen, ist für diese Stunde der Aufbau der Netze noch nicht notwendig. Das Spielen ohne Netz ermöglicht es den Schülerinnen und Schülern einen neuen, bis dahin unbekanntem Zugang zum Gegenstand Badminton herzustellen. Außerdem hat das bis dahin unbekanntes Überspielen eines „lebendigen Hindernisses“ einen hohen Aufforderungscharakter. Erst mit der Thematisierung des Drop in der nächsten Stunde wird das Netz als Orientierungsgröße notwendig.

Aufgrund der hohen Schlagbelastung infolge des hohen Krafteinsatzes, der dynamischen Bewegungsausführung und des ganzkörperlichen Einsatzes sind die Gesprächsphasen nicht nur wichtig für die Erarbeitung wesentlicher taktischer und bewegungsbezogener Zusammenhänge, sondern dienen auch als Erholungsphasen. Dies gilt auch für die wechselnde Beobachtungs- und Rückmeldefunktion des jeweils vierten Schülers in der Praxisphase 2 und 3 („Schweinchenspiel“).

Zu den Demonstrationsphasen ist abschließend zu sagen, dass diese je nach Zielsetzung von leistungsstarken und etwas leistungsschwächeren Schülerinnen und Schülern gestaltet werden sollen. Die Demonstration über gute Schülerinnen und Schüler ermöglicht eine klare Merkmalshervorhebung. Leistungsschwächere Schülerinnen und Schüler werden nicht als Negativbeispiele vorgeführt, dem entsprechend muss die Reflexionsphase positiv be- oder verstärkend sein (Woran könntest du evtl. noch arbeiten? Welche Tipps können wir geben?).

5. Literatur

Bettina Wurzel: Die Vermittlung von Badminton nach einem Taktik-Spiel-Modell, In Lehrhilfen für den Sportunterricht, Sportunterricht, Hoffmann-Verlag, Schorndorf, 11/2008, S. 1-5

Ministerium für Schule und Weiterbildung, Wissenschaft und Forschung des Landes NRW: Richtlinien und Lehrpläne Sport. Sekundarstufe II, Gymnasium/Gesamtschule, Ritterbach Verlag, Frechen 1999

Internetquelle:

www.fssport.de/text/AuszugLoibl.pdf (entnommen am 24.09.2011)

6. Anhang

Beobachtungsbogen

GK 13

Beobachtungsbogen

1. Beobachte genau, wie deine Mitschülerinnen und Mitschüler die gestellte Aufgabe „Treibe deinen Partner so weit wie möglich nach hinten“ lösen und mache dir dazu Notizen.

Achte dabei besonders darauf,

wie ausgeholt wird (**Ausholbewegung und Dynamik** des Schlages),

wo der Ball getroffen wird (**Treffpunkt** des Balles),

wie die **Flugkurve** des Balles aussieht

2. Gehe von den Kriterien aus, die erarbeitet worden sind und beobachte deine Mitschülerinnen und Mitschüler genau.

Sind Fortschritte festzustellen? Wenn ja, welche?
