



## Schriftlicher Entwurf für den 2. Unterrichtsbesuch am

### 1 Datenvorspann

**Name:**  
**Fach:** Sport  
**Lerngruppe:** Klasse 9c (25 SuS, 11m/13w)  
**Zeit:** 10:45-11:30  
**Schule:**  
**Sportstätte:** schuleigene Sporthalle

**Fachseminarleiter/in:**  
**Ausbildungslehrer/in:**  
**Schulleiter/In:**  
**Ausbildungsbeauftragte/r:**

---

#### **Thema des Unterrichtsvorhabens:**

Kooperative Verbesserung der technischen und taktischen Fähigkeiten im Badminton durch partnergestützte Bewegungskorrektur zur effizienten Nutzung im Einzelspiel gegeneinander

#### **Thema der Unterrichtsstunde:**

„Treibe deinen Gegner über das Spielfeld“ – Reflektierte Erprobung und Anwendung verschiedener Schlagkombinationen aus Drop- und Clear-Schlägen für ein individualtaktisch erfolgreiches Spiel unter besonderer Berücksichtigung der situationsangemessenen Anwendung des Drop sowie der situationsangemessenen Reaktion auf einen Drop des Gegners

#### **Kernanliegen der Unterrichtsstunde**

Die SuS erweitern ihre taktische Handlungsfähigkeit hinsichtlich des Ausnutzens der gegnerischen Spielfeldlänge zur effizienten Nutzung im Einzelspiel gegeneinander, indem sie taktisch sinnvolle Schlagkombinationen bestehend aus Clear- und Drop-Schlägen entwickeln und erproben und ggf. in einer Wettkampfsituation anwenden.



## **Inhalt**

1	Datenvorspann.....	1
2	Längerfristige Unterrichtszusammenhänge.....	4
2.1	Darstellung des Unterrichtsvorhabens.....	4
2.2	Begründungszusammenhänge .....	4
2.2.1	Schulische und lerngruppenspezifische Rahmenbedingungen .....	4
2.2.2	Curriculare Legitimation .....	4
2.2.3	Fachdidaktische Begründung der Reihenstruktur .....	4
3	Unterrichtsstunde .....	7
3.1	Ziele .....	7
3.2	Begründungszusammenhänge .....	8
3.1.1	Lernausgangslage .....	8
3.1.2	Didaktische Begründung des Schwerpunkts .....	10
3.1.3	Begründung des methodischen Vorgehens .....	11
3.3	Verlaufsplan .....	14
4	Literatur .....	16
5	Anhang .....	16

## 2 Längerfristige Unterrichtszusammenhänge

### 2.1 Darstellung des Unterrichtsvorhabens

#### Thema:

1. „Darauf kommt es an!“ Erfahrungsorientierte Erarbeitung grundlegender Aspekte des Punktgewinns im Badminton unter besonderer Berücksichtigung der zentralen Position zur Erprobung, Bewertung und Anwendung im Spiel
2. „Halte deinen Gegner fern!“ – Kooperative Bewegungskorrektur durch partnergestütztes Feedback zur Verbesserung der technisch-koordinativen Ausführung des Überkopf-Clear im eigenverantwortlichen Stationsbetrieb
3. „Kurz und knapp“ – Kooperative Erarbeitung der Grundtechnik Drop hinsichtlich wesentlicher Merkmale der Schlagbewegung in Abgrenzung zum Clear zur Verbesserung der technisch-koordinativen Ausführung
4. **„Treibe deinen Gegner über das Spielfeld“ – Reflektierte Entwicklung, Erprobung und Anwendung verschiedener Schlagkombinationen aus Drop- und Clear-Schlägen für ein individualtaktisch erfolgreiches Angriffsspiel unter besonderer Berücksichtigung der situationsangemessenen Anwendung des Drop sowie der situationsangemessenen Reaktion auf einen Drop des Gegners**
5. „Alles oder nichts“ - Kooperative Erarbeitung und Anwendung der Grundtechnik Smash im eigenverantwortlichen Stationsbetrieb für ein individualtaktisch abwechslungsreiches und erfolgreiches Spiel mit dem Ziel des direkten Punktgewinns
6. „Wir spielen ein Turnier“ – Organisation und Durchführung eines Badmintonturniers zur Anwendung der gemachten Erfahrungen im Hinblick auf Schlagtechniken sowie gewonnener taktischer Erkenntnisse

### 2.2 Begründungszusammenhänge

#### 2.2.1 Schulische und lerngruppenspezifische Rahmenbedingungen

-

#### 2.2.2 Curriculare Legitimation

-

#### 2.2.3 Fachdidaktische Begründung der Reihenstruktur

Badminton ist als Schwerpunkt in allen Jahrgangsstufen im schulinternen Curriculum verankert, so dass die SuS, sofern sie seit der 5. Klasse die Alfred-Krupp-Schule besuchen, bereits vier Mal im Badminton unterrichtet wurden. Die neunten Klassen wurden im Rahmen des *RuhrFutur*-Projekts dazu ausgewählt, exemplarisch in jedem Fach eine sprachensible Reihe zu integrieren. Die Sportfachschaft einigte sich darauf, das Unterrichtsvorhaben

„Badminton – Verbesserung der technischen Fähigkeiten durch partnergestützte Bewegungskorrektur“ als kooperatives, und vor allem durch die partnergestützte Bewegungskorrektur als sprachsensibles Unterrichtsvorhaben zu gestalten. Um dies zu gewährleisten, organisierten sich die SuS von Beginn an in Zweier-Teams (Trainer und Sportler), welche sich mit einem weiteren Zweier-Team (ebenfalls Trainer und Sportler) zusammenfanden. Ich entschied mich bewusst gegen ein Vorgehen in Dreier-Teams, da dieses oftmals zum Ausschluss einer der Schüler führt und zudem das Verantwortungsbewusstsein auf mehr als eine Person übertragen wird. In der gewählten Gruppenkonstellation sind jeweils zwei Schüler gegenseitig für den Lernzuwachs ihres Partners verantwortlich. Zudem bleiben sie in einer bestehenden Gruppe, so dass sie sich auf ihren Mitspieler einstellen können. Zwar wird dadurch die Variation eines wechselnden Mitspielers eingeschränkt, um diese Erfahrung (wechselnder Gegner, unterschiedliche Spieltypen etc.) zu ermöglichen, wurde die Form des Kaiser-Turniers am Ende einer jeden Stunde etabliert. Durch das Zusammenarbeiten als Trainer-Sportler-Team können zudem typische Fehlerbilder des Partners leichter erkannt und sukzessive verbessert werden. Diese Form der Reduktion scheint sinnvoll, da die Anforderungen des Fehlersehens in einer «schnellen» Rückschlagsportart und zudem die Anforderung der Verbalisierung des Beobachteten bereits als sehr hoch einzustufen sind.<sup>1</sup> Die SuS schulen in der Trainerrolle ihre Beobachtungs- und Urteilungskompetenz, indem sie die Bewegungshandlungen bewusst mit Hilfe der Trainerkarten beobachten und ein kriteriengeleitetes Feedback geben. Die gegenseitige Beobachtung, Korrektur und Hilfestellung der SuS erfüllen somit bereits die Ansprüche eines oberstufengemäßen Sportunterrichts hinsichtlich des eigenständigen Lernens.<sup>2</sup>

In den ersten Stunden wurde der Schwerpunkt auf die Verbesserung der Technik zweier Grundschläge (Clear und Drop) gelegt, welche sich insbesondere durch die entsprechenden Flugkurven unterscheiden und damit sowohl den vorderen als auch hinteren Teil des Feldes «ansteuern». Übergeordnetes Ziel dabei war es, den SuS die Technik zweier grundlegender Schläge zu vermitteln, um darauf aufbauend das individualtaktische Handeln entwickeln bzw. erweitern und effizient im Spiel nutzen zu können. Diese Erarbeitung erfolgte durchgängig im zuvor beschriebenen kooperativen Verfahren.

Durch vorbereitete Trainerkarten, welche ausführliche Bewegungsbeschreibungen, Phasenbildreihen und Hinweise zu typischen Fehlerbildern sowie Formulierungshilfen zur

---

<sup>1</sup> Luh & Fischer (2008), S. 101

<sup>2</sup> vgl. MSW NRW, KLP Sek.II 2014, S. 18

Bewegungskorrektur aufweisen, wurden die SuS in die Lage versetzt, sich eigenständig Rückmeldung zu geben. Dieses Vorgehen verfolgt damit das übergeordnete Ziel eines sprachsensiblen Unterrichts.

Ich habe mich bewusst dazu entschieden, das motorische Lernen, sprich die Verbesserung der Ausführung bestimmter Techniken, voranzustellen, um für den weiteren Schritt, dem Ausbau der taktischen Handlungsfähigkeit, eine entsprechende Grundlage zu schaffen. Dieses Vorgehen ergab sich auch aus der anfänglichen Diagnose eines hauptsächlich zu beobachtenden indirekten Punktgewinns. Größtenteils wurde ein Punkt durch den Fehler des Gegners erzielt. Die SuS waren anfänglich kaum in der Lage, einen direkten Punkt durch ein beispielsweise variantenreiches Spiel zu erzielen. Dies lag in den meisten Fällen - neben einem noch fehlendem taktischen Verständnis - in einer nicht ausreichenden Technik (z.B. einer nicht ausreichenden Reichweite beim Clear) begründet. Übergeordnete Intention der Reihenstruktur war es also, durch die bewusste Techniks Schulung, welche immer auch reflektierend angelegt war, die Möglichkeit zum individualtaktischen Handeln zu entwickeln. Es wurde darauf geachtet, ebenfalls einen spielorientierten Vermittlungsansatz zu verfolgen. Durch die ritualisierte Spiel- bzw. Wettkampfsituation am Ende einer jeden Doppelstunde, in der Erlerntes angewandt und erfahren werden konnte, sollte dies gewährleistet werden. Die SuS machten somit trotz des Fokus auf die technische Ausführung (immer im Hinblick auf das angestrebte Ziel einer verbesserten Spielfähigkeit) in jeder Stunde Erfahrungen im Spiel selbst, konnten Gelerntes also unmittelbar anwenden und erproben. So kann es als wichtig erachtet werden, «dass Schüler und Schülerinnen mit Spielhandeln verbundene Wahrnehmungs- Interpretations-, Entscheidungs- sowie Bewertungsprozesse in selbstständiger Auseinandersetzung erfahren, um sich weiterzuentwickeln und das jeweilige Spiel zielorientiert spielen und aufrechterhalten zu können»<sup>3</sup>. Die Phasen des wettkampforientierten Spielens wurden daher konstant mit Beobachtungsaufträgen versehen, welche anschließend kritisch reflektiert und zur Entwicklung alternativer Handlungsmöglichkeiten genutzt wurden. An dieser Stelle ergaben sich demnach immer auch fließende Übergänge von der Techniks Schulung zu grundlegenden taktischen Aspekten. Der Fortlauf der Reihe zielte immer mehr darauf ab, die erlernten Techniken anzuwenden und zu nutzen und durch zunehmend differenzierte Wahrnehmungs-, Interpretations- und vor allem Entscheidungs- und Bewertungsprozesse individualtaktische, bewusste Handlungsmuster zu entwickeln, um ein variantenreicheres Spiel zu ermöglichen. In dieser Weise wird auch in der

---

<sup>3</sup> Breuer & Kaudinya (2013), S. 5

dargestellten Unterrichtsstunde verfahren. Erstmals wird es hier um die eigenständige Erarbeitung taktischer Elemente gehen. Durch die Hinzunahme eines weiteren Schlages (Smash), welcher das Angriffsspiel noch stärker in den Fokus rückt, werden in der folgenden Stunde neben der entsprechenden Technik, weitere Schlagkombinationen und damit weitere taktische Handlungsmöglichkeiten erarbeitet.

In jeder Stunde fand eine synchrone Überprüfung der unterschiedlichen Übungsformen, v.a. der «trockenen» Bewegungsausführung der beiden Schlagtechniken, auf einem Prüfungsfeld statt.

### **3 Unterrichtsstunde**

#### **3.1 Ziele**

##### **Kernanliegen**

Die SuS erweitern ihre taktische Handlungsfähigkeit hinsichtlich des Ausnutzens der gegnerischen Spielfeldlänge zur effizienten Nutzung im Einzelspiel gegeneinander, indem sie taktisch sinnvolle Schlagkombinationen bestehend aus Clear- und Drop-Schlägen entwickeln und erproben und ggf. in einer Wettkampfsituation anwenden.

## 3.2 Begründungszusammenhänge

### 3.1.1 Lernausgangslage

Die eingangs diagnostizierten gravierenden Technikprobleme konnten durch die ersten Stunden des Unterrichtsvorhabens insoweit verbessert werden, dass nun ein Großteil der SuS in der Lage ist, den Clear und den Drop in seinen Grundzügen zu spielen, auch wenn die Anwendung unter steigenden Druckbedingungen noch Schwierigkeiten bereitet.

Nach einer ausgiebigen Beschäftigung mit der Grundtechnik Clear ist erkennbar, dass einige SuS bewusst an ihrer Bewegungsausführung gearbeitet haben und mithilfe des kontinuierlichen partnergestützten Feedbacks sichtbare Fortschritte erzielten, welche sich vor allem in der zunehmenden Weite der Flugkurve ersichtlich zeigen. Diese Fortschritte sind vor allem in den Gruppen erkennbar, die sich besonders bewusst mit den Trainerkarten auseinandersetzten, die dort abgebildeten Phasenbilder mit dem Ist-Wert verglichen und daraus entsprechende Konsequenzen ableiteten.

Sichtlich schwer fällt es einigen SuS noch immer, eine vollständige Ausholbewegung beim Clear auszuführen. Eine (vollständige) Pronationsbewegung ist nur in seltenen Fällen erkennbar. Dadurch gelingt es einigen SuS noch immer nicht, den Ball kontinuierlich in die hintere Zone des Feldes zu spielen. Auf diesen Aspekt wird in 3.2.3 weiter eingegangen und entsprechende didaktische (methodische) Entscheidungen abgeleitet.

Die Ausführung des Drop fiel den SuS sichtlich leichter, da eine kontinuierliche, kraftvolle Ausholbewegung nicht derart entscheidend ist. Bei der Ausführung des Drop musste jedoch vermehrt darauf hingewiesen werden, ebenfalls die Ausholbewegung durchzuführen, zumal sonst für den Gegner unmittelbar ersichtlich wird, dass ein Drop folgen wird. Das Abstoppen der Schlagbewegung kurz vor dem Treffpunkt (das «weiche» Spielen des Balles) war nach kurzer Zeit bei dem Großteil der SuS erkennbar und führte, trotz einiger technischer Ungenauigkeiten, zur entsprechenden Flugkurve des Balles (kurz hinter das Netz).

Nicht allen gelingt es bisher ausnahmslos die beiden Techniken korrekt auszuführen, dennoch konnte ein Bewusstsein sowohl hinsichtlich der Schlagbewegung, des Treffpunktes als auch der Flugkurve des Balles geschaffen werden. Bei dem Großteil der SuS ist mittlerweile ein (deutlicher) Unterschied zwischen den beiden Schlägen in der Ausführung (insbesondere hinsichtlich der Flugkurve des Balles) erkennbar. Anzunehmen ist jedoch, dass die SuS zu Beginn der Stunde zum großen Teil variantenlos spielen und nicht taktisch *bewusst* handeln.



Dadurch werden viele Bälle in die Nähe des «Zentralen Bereichs» gespielt werden. Der taktische Nutzen der entsprechenden Schläge wurde bisher nicht explizit verdeutlicht.

Anfangs war zu beobachten, dass es den SuS schwerfiel, verbale Korrekturen vorzunehmen. Das abstrahierende Vermögen zur Umsetzung von Beobachtetem in Sprache schien hier zunächst eine große Herausforderung zu sein, da das sprachliche Ausdrucksvermögen in der beschriebenen Lerngruppe als relativ niedrig anzusehen ist. Einige SuS verfügen nur über grundlegende Deutschkenntnisse, da sie als Seiteneinsteiger erst vor kurzer Zeit dem Klassenverband beitraten, so dass teils auch Übersetzungsarbeit durch Mitschüler geleistet werden muss.<sup>4</sup> Mit der Zeit machten die SuS jedoch vermehrt Gebrauch von den angebotenen Formulierungen auf den Trainerkarten. Die visuelle Gegenüberstellung des anzustrebenden und des zu beobachtenden Bewegungsbildes durch angefügte Phasenbildreihen und ausgewählte Teile dessen halfen ihnen dabei. Vor allem in der vorherigen Stunde zeigte sich, dass die SuS inzwischen mit dem Prinzip der partnergestützten Arbeitsweise vertraut sind. Dies wurde beispielsweise dadurch ersichtlich, dass die «Trainer» sich angemessen positionierten, um eine genaue Bewegungskorrektur vornehmen zu können. Außerdem nutzen sie dazu die Trainerkarten und verglichen Soll- und Ist-Wert miteinander. Somit ist davon auszugehen, dass grundlegende Begrifflichkeiten den SuS geläufig sind, sie die Bezeichnungen der Schlagtechniken kennen und anwenden können.

Dennoch gab es einige Schüler, die die Rolle als Trainer nach wenigen Minuten nicht mehr ernst nahmen und diese Zeit eher als Pause zu nutzen schienen. Einige SuS neigen dazu, Übungssituationen nicht ernst zu nehmen und lediglich in Wettkampfsituationen aktiv zu sein. Hier ist die besondere Aufmerksamkeit der Lehrkraft gefragt, die entsprechenden SuS einzubinden und zu motivieren. Aus diesen Gründen wird auch Wert daraufgelegt, am Ende einer jeden Stunde eine Wettkampfform anzuschließen, um so einen ständigen Motivationsfaktor zu integrieren.

Das eigenständige Entwickeln und Erproben von *Schlagkombinationen* hat noch nicht stattgefunden. Die SuS sind lediglich mit festgelegten *Schlagabfolgen* aus zuvor durchgeführten, vorgegebenen Übungsstationen vertraut. Somit sind an dieser Stelle eventuell Verständnisprobleme zu erwarten. Zu klären wird sein, was genau unter einer Schlagkombination zu verstehen ist. Zwar nimmt ein Beispiel dem Ziel der selbstständigen

---

<sup>4</sup> Vier SuS der beschriebenen Klasse leben erst seit kurzem in Deutschland und verfügen dementsprechend über geringe Sprachkenntnisse in der deutschen Sprache.

Entwicklung einer solchen Kombination die Eigenständigkeit, jedoch scheint mir dies ggf. notwendig, um ein grundlegendes Verständnis des Arbeitsauftrages voraussetzen zu können. Da die anschließende Form des Turniers bereits bekannt ist, sind hier in der Regel keine gravierenden organisatorischen Probleme zu erwarten.

### **3.1.2 Didaktische Begründung des Schwerpunkts**

Der Schwerpunkt der Stunde besteht darin, dass die SuS ihre individualtaktische Handlungsfähigkeit erweitern und die gegnerische Spielfeldlänge durch entsprechende Schlagkombinationen (bestehend aus Clear und Drop) ausnutzen. Da die grundlegende Technik dieser Schläge in den vorherigen Stunden erarbeitet wurde, soll den SuS in dieser Unterrichtsstunde nun erstmals bewusst vermittelt werden, welcher taktische Nutzen im Anwenden dieser Schläge besteht und welche Möglichkeiten sich ergeben. Dies sollen sie in einer abschließenden Wettkampfsituation eigens erfahren und anwenden. Somit folgt die Stunde dem Ansatz, durch eine zuvor eigens entwickelte, relativ konstante, stark vereinfachte Übung ein erstes Bewusstsein für taktische Handlungsmöglichkeiten zu schaffen und einen (eingeschränkten) Transfer in einer Spielsituation herzustellen. Eine solche Reduktion liegt in den hohen technisch-koordinativen Anforderungen als auch in der Fülle möglicher taktischer Entscheidungen, welche binnen kürzester Zeit getroffen werden müssen, begründet.<sup>5</sup>

Die Reaktivierung des Vorwissens hinsichtlich der Flugkurven der Techniken Clear und Drop dient als Hinführung zur Problemstellung «Wie kann ich meinen Gegner über das Feld treiben?». Den SuS soll bewusstwerden, dass mit den unterschiedlichen Schlägen unterschiedliche Bereiche des Feldes angespielt werden. Dieser Erkenntnis dienlich ist die Durchführung eines «Mini-Wettkampfs» zu Beginn der Stunde, welcher den SuS vor Augen führen soll, in welchem Maße sie die bereits erlernten Techniken auch tatsächlich anwenden.

Der Arbeitsauftrag, eine Schlagkombination zu entwickeln, welche sowohl den Drop als auch den Clear enthält (max. 4 Schläge), folgt dem Prinzip der Reduktion, führt aber dennoch auf das Stundenziel hin, eine Variation in den Schlägen zu erreichen, um die Spielfeldlänge des Gegners individualtaktisch erfolgreich auszunutzen. Die SuS erfahren also, dass der Wechsel von einem langen Schlag (Clear) zu einem kurzen Schlag (Drop) Laufwege verursacht (Zeitnot), die bei dem Gegner zu einem Fehler oder ggf. sogar zu einem direkten Punktgewinn führen können. Anzunehmen sind Schlagkombinationen, in denen nach einem Drop ein weiterer Drop folgt, oder aber in denen nach einem Drop ein Befreiungsschlag (Clear) erfolgt. Die Schlagkombinationen werden sich demnach nur geringfügig

---

<sup>5</sup> Breuer & Kaundinya (2013), S. 4

unterscheiden. Der Schwerpunkt, der Einsatz des Drop sowie die möglichen Gegenreaktionen auf diesen, kann somit jedoch umso spezifischer herausgestellt und ein tiefergreifendes Verständnis gesichert werden.

Der abschließende Wettkampf mit der Zusatzregel «Doppelpunkt bei erfolgreichem Drop» ermöglicht den Transfer einer Übungssituation auf eine Spielsituation. Hier soll deutlich werden, wie sich der Drop bewusst einsetzen lässt bzw. wie bewusst auf einen Drop reagiert werden kann. Der numerische Vergleich in der abschließenden Reflexion lässt den Lernprogress für die SuS sichtbar werden bzw. ermöglicht die Erläuterung noch vorhandener Probleme (z.B. erhöhte Druckbedingungen im Wettkampf).

Somit werden den SuS taktische Handlungsalternativen sowohl im Angriff als auch in der Verteidigung verdeutlicht, welche ihr Spiel variantenreicher und vor allem bewusster werden lassen sollen.

### **3.1.3 Begründung des methodischen Vorgehens**

Die in der Halle vorhandene Tafel wird genutzt, um die Ausgangssituation (gemessen an einem Mini-Wettkampf zu Beginn der Stunde) schriftlich zu fixieren und zu Vergleichszwecken am Ende der Stunde heranzuziehen. Die Abbildung der entsprechenden Flugkurven dient dazu, das Ausgangsproblem (häufiges Anspielen des zentralen Bereichs) zu visualisieren. Dies scheint aufgrund der genannten sprachlichen Barrieren sinnvoll, um bei allen SuS ein entsprechendes Problembewusstsein zu Beginn der Stunde hervorzurufen.

In der dargestellten Stunde wird die Methode des partnergestützten Arbeitens in 4er-Gruppen weitergeführt. Trotz des taktischen Schwerpunktes der Stunde, wird daran festgehalten, Bewegungskorrekturen hinsichtlich der Technik zu ermöglichen. Dies wird durch die weiterhin zur Verfügung stehenden Trainerkarten erreicht, auf welche jeder Zeit zurückgegriffen werden kann. Wie bereits erläutert, gelingt es aufgrund einer nicht ausreichenden technischen Ausführung beispielsweise noch nicht allen SuS kontinuierlich einen langen Clear zu spielen. Somit können diese SuS weiterhin Rückmeldung hinsichtlich ihrer technischen Ausführung und die Möglichkeit der Verbesserung erhalten. Zudem erhalten die jeweils aktiven SuS Rückmeldung über die Sinnhaftigkeit der entwickelten Schlagkombination. Die „Trainer“ werden dazu angehalten, den jeweils folgenden Schlag laut anzusagen, um die aktiven SuS in eine Art „Schlagroutine“ zu versetzen. Da diese „Trainer-Sportler-Methode“ das gesamte Unterrichtsvorhaben durchzieht, ist anzunehmen, dass die SuS

für die kooperative Bewegungskorrektur bereits sensibilisiert wurden und zudem das Beobachtete auf ihre eigenen Handlungen übertragen können.<sup>6</sup>

Die beiden äußeren Halb-Felder bleiben aufgrund der nicht einfahrbaren Basketballkörbe unbesetzt (bzw. können von den Nebefeldern ggf. mitgenutzt werden).

In der Erarbeitungsphase werden Hilfekarten bereitgestellt, da in der beschriebenen Klasse mündliche Anweisungen teils nicht aufgefasst oder verstanden werden. Dies liegt größtenteils in den geringen Deutschkenntnissen einiger SuS begründet. Auch schriftliche Arbeitsaufträge werden nicht ausnahmslos verstanden. Somit habe ich mich für eine Kombination aus Beidem entschieden. Der Arbeitsauftrag wird mündlich erklärt und mit einem Beispiel veranschaulicht. Für diejenigen, denen während der Arbeitsphase bewusst wird, den Arbeitsauftrag nicht verstanden zu haben, stehen die Hilfekarten bereit. Zusätzlich liefern die Karten im Sinne der Differenzierung weitere Hinweise, sollte es einer Gruppe schwerfallen, selbstständig eine Schlagkombination zu entwickeln. Es wird voraussichtlich notwendig sein, innerhalb der Erarbeitungsphase einigen Gruppen hinsichtlich des Verstehens und Lösen der Aufgabe zu helfen. Des Weiteren ist anzunehmen, dass anschließende Reflexionsphasen stark gelenkt werden müssen, um zu gewährleisten, dass Erfahrenes sowie der intendierte Lernfortschritt versprachlicht werden.

Besonders wichtig erscheint mir die Anwendungssituation in einem Wettkampf. Das Entwickeln und Ausführen einer Übungsform (Schlagkombination) dient zwar der Bewusstmachung und vor allem Erprobung eines taktischen Spielzuges, entspricht jedoch nicht dem Spielcharakter des Badmintons. Um die SuS diese unterschiedlichen taktischen Möglichkeiten, welche in der Übungsform durch die Reduzierung auf zwei Schläge (Clear und Drop) stark vereinfacht werden, erfahren zu lassen, sollen sie sich in eine Wettkampfsituation mit unterschiedlichen Gegnern begeben. Hierzu wird die Form des Kaiserturniers genutzt, da diese in kurzer Zeit viele Gegnerwechsel ermöglicht und zudem (nahezu) alle SuS gleichzeitig teilnehmen können. Die äußeren Felder werden hinzugenommen, da die Störung durch die Basketballkörbe aufgrund des ständigen Felder-Wechsels als weniger gravierend angesehen werden kann.

---

<sup>6</sup> In einer der Gruppen kam es vermehrt zu Streitigkeiten, da sich ein Schüler über die nicht ausreichenden Fähigkeiten seiner Mitspieler beschwerte. Sollte dies erneut auftreten, müssten entsprechende Maßnahmen wie beispielsweise ein Gruppenwechsel getroffen werden. Hiervon habe ich allerdings noch abgesehen, da der entsprechende Schüler bisher mit jeglichen Entscheidungen nicht einverstanden war und ich sein Verhalten eher als Aufbäumen gegen eine neue Lehrperson deute. Dies bestätigte sich auch durch die Erfahrungen anderer Lehrkräfte.

Der Beobachtungsauftrag für die aktiven SuS während des Turniers wird stark reduziert. Es ist anzunehmen, dass dieser in einer Wettkampfsituation ansonsten nicht wahrgenommen wird. Die Beschränkung auf etwas Numerisches ist jedoch zumutbar. Inaktive SuS erhalten in dieser Phase einen erweiterten Beobachtungsauftrag in schriftlicher Form. Sie sollen zusätzlich darauf achten, wie der Gegner des beobachteten Spielers auf einen Drop reagiert und welche zuvor erarbeiteten Schlagkombinationen im Spiel erkennbar werden. Sollten alle SuS aktiv sein, wird dieser Aspekt ggf. in der Reflexionsphase durch die LP angesprochen.

### 3.3 Verlaufsplan

Phase	Inhaltsaspekte	Lernschritte/ Lernformen/ Intendiertes Schülerverhalten	Organisation/ Medien/ Material
Einstieg	„Mini-Wettkampf“	SuS spielen ca. 3min auf halbem Feld 1:1 gegeneinander.	Das Netz ist bereits aufgebaut, Schläger und Bälle liegen auf den Feldern bereit.
Problemtisierung	Reflexion der Anwendung des Drop in der Spielsituation Vorwissen-Aktivierung Grundschläge Clear und Drop Entscheidende Unterschiede (Schlagausführung, v.a. Treffpunkt, um die entsprechende Flugkurve zu erreichen)  Übergang zur Erarbeitung: Die LP erteilt den Arbeitsauftrag	Die SuS ordnen den beiden dargestellten Flugkurven die entsprechenden Schlagbezeichnungen zu. Sie stellen heraus, welche Bereiche des Spielfelds damit angespielt werden. Die LP erfragt, wie oft ein Drop (erfolgreich) gespielt wurde und notiert die genannten Ergebnisse an der Tafel. Die Lehrperson erfragt, welcher Bereich des Spielfeldes möglichst nicht angespielt werden sollte und warum. LP verweist auf das Ziel der Stunde, die Länge des Spielfeldes besser auszunutzen.  Die SuS begeben sich auf ihre Felder in den bereits bestehenden 4er-Teams.	Halbkreis vor der Tafel  Abbildung der Flugkurven Abb. eines Halbfeldes
Erarbeitung/ Erprobung 20	Entwicklung und Erprobung von Schlagkombinationen in 4er Teams  (z.B. Clear-Clear-Drop; Clear-Drop-Drop...)	Die SuS erarbeiten und erproben in den bereits bestehenden Gruppen Schlagkombinationen aus den Schlägen Drop und Clear (max. 4 Schläge). Sie legen eine Schlagkombination fest, notieren sie und üben diese. Sportler erproben, Trainer geben Rückmeldung (ggf. auch zur Technikausführung). Sportler und Trainer wechseln eigenständig die Rolle.	Schläger und Bälle Hilfekarten Plakate/Eddings Trainerkarten
Zwischenreflexion	Demonstration eines/ zweier Gruppenergebnisse/s Erkennen, Benennen und Reflektieren der entwickelten Schlagkombinationen	Sie SuS demonstrieren und benennen ihre erarbeiteten Schlagkombinationen.  Die LP erfragt taktischen Nutzen eines Drops und wann dieser insbesondere zu spielen ist. Die LP erfragt die möglichen Reaktionen auf einen Drop. („Gegendrop“ vs. Befreiungsschlag)	Zusammenkommen auf einem Demonstrationsfeld

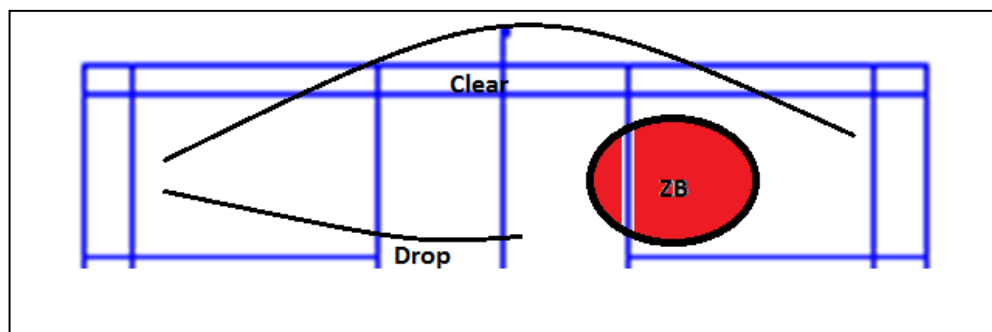
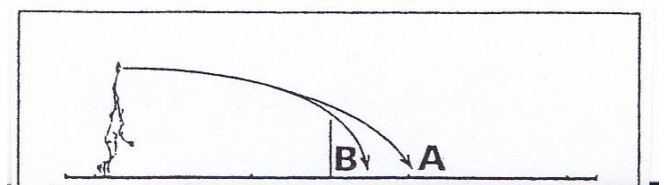
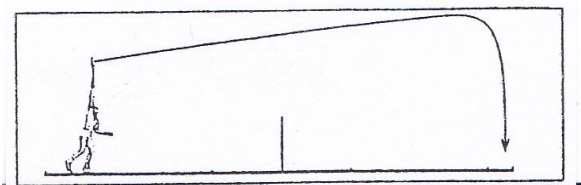
	Übergang zur Anwendung: Schwierigkeit des Nichtvorhersehbaren, vorausschauendes Spiel, taktisches Verhalten!	Sie verweist auf den Unterschied einer solchen Übungsform und der „tatsächlichen“ Wettkampfsituation und damit auf die Herausforderung des taktischen Handelns im Spiel. Die LP erklärt die Zusatzregel <i>Doppelpunkt bei erfolgreichem Drop</i> und erteilt einen Beobachtungsauftrag. Inaktive erhalten einen erweiterten Beobachtungsauftrag.	
Anwendung	Transfer auf Spielsituation Taktisches Verhalten in einer Wettkampfsituation  Anwendung des Erlernten in einer Wettkampfsituation: Kaiserturnier (ggf. mit Thron) <u>Spez. Regel: Doppelpunkt bei direktem Punkt durch erfolgreichen Drop</u>  Beobachtungsauftrag: Wie oft spiele ich einen (erfolgreichen) Drop?	Die SuS begeben sich in eine ihnen bekannte Wettkampfsituation mit wechselnden Gegnern. Durch die spezielle Regel eines Doppelpunkts bei erfolgreichem Drop werden sie zusätzlich motiviert, zuvor erarbeitete Schlagkombinationen bzw. den Drop (situationsspezifisch) anzuwenden und darauf zu reagieren.  Inaktive SuS beobachten einen Spieler und dessen Gegner hinsichtlich der Anwendung des Drop und der Reaktion auf diesen (Schlagkombinationen).	1 gg. 1 auf halbem Feld  Nach ca. 3min wechselt der Gewinner nach rechts, der Verlierer nach links.  Schläger und Bälle Hütchen  Beobachtungsauftrag für Inaktive
Didaktische Reserve	Je nach Zeit, kann hier ein weiteres Kurzspiel eingefügt werden.		
Reflexion	(numerische) Rückmeldung zur Anwendungssituation Vergleich mit den Ergebnissen zu Beginn ggf. Rückbezug auf Schlagkombinationen durch inaktive SuS	LP notiert die von den SuS genannten Zahlenangaben (bezogen auf <i>ein</i> Kurzspiel) an der Tafel. SuS (+LP) vergleichen und erläutern die Ergebnisse.  <i>Wie habt ihr auf einen Drop reagiert? Gab es häufiger vorkommende Schlagkombinationen?</i>  (LP fasst Ergebnisse zentriert zusammen.)	Halbkreis vor Tafel
Abbau/ Verabschiedung	Selbstständiger Abbau		

## 4 Literatur

- Breuer, M. & Kaundinya, U. (2013). Aus dem Stand ins Spiel – das Potenzial der Rückschlagspiele im Schulsport. *sportpädagogik*, 37 (3-4), S. 2-7.
- Luh, A. & Fischer, D. (2008). *Badminton/Rückschlag-Sport-Spiele*. Skript zum gleichnamigen Praxis-Kurs im Rahmen des sportwissenschaftlichen Studiums der Ruhr-Universität Bochum.
- Ministerium für Schule und Weiterbildung des Landes Nordrhein-Westfalen (Hrsg.) (2012). *Kernlehrplan für das Gymnasium - Sekundarstufe I in Nordrhein-Westfalen. Sport*. Letzter Zugriff am 05.Dezember 2016 unter [http://www.standardsicherung.schulministerium.nrw.de/lehrplaene/upload/lehrplaene\\_download/gymnasium\\_g8/G8\\_Sport\\_Endfassung2.pdf](http://www.standardsicherung.schulministerium.nrw.de/lehrplaene/upload/lehrplaene_download/gymnasium_g8/G8_Sport_Endfassung2.pdf).
- Ministerium für Schule und Weiterbildung des Landes Nordrhein-Westfalen (Hrsg.) (2014). *Kernlehrplan für das Gymnasium - Sekundarstufe II in Nordrhein-Westfalen. Sport*. Letzter Zugriff am 05.Dezember 2016 unter [http://www.schulentwicklung.nrw.de/lehrplaene/upload/klp\\_SII/sp/KLP\\_GOSt\\_Sport.pdf](http://www.schulentwicklung.nrw.de/lehrplaene/upload/klp_SII/sp/KLP_GOSt_Sport.pdf)

## 5 Anhang

### Tafelbilder





## Materialien

### I Hilfekarte

- Entwickelt eine **Schlagkombination** aus den Schlägen **Clear** und **Drop** (maximal 4 Schläge)!

Bedenkt dabei, **welche Bereiche des Feldes** mit diesen Schlägen **angespielt werden**.

**Wann** ist es also sinnvoll, einen **Drop** zu spielen, um den **Gegner in Zeitnot** zu bringen?

- Übt diese Schlagkombination in einer **Dauerschleife**, das heißt aneinandergereiht:  
(Aufschlag) - **Schlag 1**- Schlag 2- Schlag 3- (Schlag 4)- **Schlag 1**- usw.
- Die Trainer sprechen die Schläge **laut** vor («Clear-Clear....»).
- Trainer und Sportler wechseln selbstständig die Rollen!

---

### II Beobachtungsauftrag für Inaktive

**Wähle einen Mitschüler/ eine Mitschülerin aus, den/die du während des Wettkampfes beobachtest.**

- **Wann** spielt er/sie einen **Drop** und **wann** ist der Drop **erfolgreich** (Doppelpunkt)?
- **Wie reagiert** dein Spieler/ deine Spielerin **auf einen Drop** («Gegendrop» oder «Befreiungsschlag»)?