



Zentrum für schulpraktische Lehrerbildung Essen  
Seminar Gy/Ge

**Kurz gefasste schriftliche Planung für den ersten Unterrichtsbesuch  
im Fach Sport**

**Name:**

**Lerngruppe: Q1; 24 Schülerinnen und Schüler**

**Zeit: 14:35-16:10 Uhr**

**Schule:**

**Sportstätte: Große Sporthalle**

**Anwesend:**

**Für das ZfsL**

**Fachseminarleiter/in:**

**Kernseminarleiter/in:**

**Für die Schule**

**Ausbildungslehrer/in:**

**Ausbildungsbeauftragte/r: -**

**Schulleiter/in: -**

---

## **1. Kernanliegen**

*Die SuS werden problemorientiert und explorativ an die Schlagarten des Vorhand/Unterhandnetz-Drops und des Vorhand-Unterhand-Clears herangeführt. Die Erarbeitung erfolgt durch die Wiederholung des Überkopf-Clears und des Überkopf-Drops, durch eine explorative Erarbeitung und ein Stationentraining.*

## **2. Thema der Stunde**

Die SuS erarbeiten sich durch eine explorative und problemorientierte Vorgehensweise die Schlagarten *des Vorhand/Unterhandnetz-Drop und des Vorhand-Unterhand-Clears*

## **3. Lernziel der Stunde**

Die SuS erlernen den Vorhand/Unterhandnetz-Drop und den Vorhand-Unterhand-Clears.

## Verlaufsübersicht

<i>Phase</i>	<i>Inhalt</i>	<i>Organisation/Material</i>	<i>Begründung/Schwierigkeiten</i>
Aufbau	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 6 SuS bauen das Netz für das Badmintonspiel auf</li> <li>- Lehrperson spannt über dem Netz eine "Zauberschnur"</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Badmintonnetz</li> <li>- Zauberschnur</li> </ul>	
Einstieg	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Begrüßung</li> <li>- SuS sollen vor Erwärmung zentrale Unterschiede des Clears und Drops benennen</li> <li>- SuS zeichnen Flugkurven des Balls ein</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- UG</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- SuS sollen für wichtige Merkmale der behandelten Schläge sensibilisiert werden</li> </ul>
Erwärmung	<ul style="list-style-type: none"> <li>- SuS spielen sich mit der bereits behandelten Kombination "Lang, Lang, Kurz" (Clear, Clear, Drop) warm</li> <li>- Nach 2 erfolgreichen Kombinationen dürfen die SuS den Ball ausspielen</li> <li>- Nach 2 Min. rotiert eine Schülerhälfte nach oben/unten/ = Spielpartnerwechsel</li> <li>- Regelkonformer Clear = Über der Zauberschnur</li> <li>- Regelkonformer Drop = Unter der Zauberschnur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Partnerarbeit</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- SuS üben nochmals die behandelten Schläge in der erprobten Schlagkombination</li> <li>- SuS werden für die korrekte Schlagkombination sensibilisiert</li> <li>- SuS müssen sich auf wechselnde Spielpartner/innen einstellen</li> </ul>
Reflexion I	<ul style="list-style-type: none"> <li>- SuS sollen sich explorativ mit der Frage auseinandersetzen: "Welche Schläge könnt ihr dem Druck des Drops entgegensetzen?"</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- UG</li> <li>Hallenmitte</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- SuS sollen problemorientiert und explorativ an den Netzdrops und Vorhand-Unterhandclear herangeführt werden</li> </ul>
Erarbeitung I	<ul style="list-style-type: none"> <li>- SuS erproben mit ihrem/ihrer Spielpartner/in die Reaktion auf den Drop</li> <li>- Ziel: SuS erarbeiten sich selbstständig den Vorhand/Rückhandnetz-Drop und Vorhand-Unterhand-Clear</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Partnerarbeit</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- SuS müssen sich problemorientiert und somit tiefer mit der Reaktion auf den Drop auseinandersetzen</li> </ul>

Phase	Inhalt	Organisation/Material	Begründung/ Schwierigkeiten
Reflexion II	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ausgewählte SuS zeigen am Netz ihre erarbeiteten Ergebnisse</li> <li>- Ausgeführte Schläge werden von den SuS beobachtet und beschrieben</li> <li>- Erzielte Ergebnisse und Beschreibungen werden mithilfe von Technikbilder reflektiert</li> <li>- SuS zeichnen Flugkurven ein</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- UG an Tafel</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- SuS präsentieren die Ergebnisse ihrer explorativen Erarbeitung; Schülerergebnisse werden wertgeschätzt</li> <li>- Reflexion mithilfe der Technikbilder soll das Verständnis für die Schlagarten erhöhen</li> </ul>
Erarbeitung II	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Erprobung der erarbeiteten Schlagarten durch ein Stationentraining</li> <li>- Station Nr.1: Vorhand-Unterhand-Clear</li> <li>- SuS müssen nach einem Drop einen Vorhand-Unterhand-Clear schlagen</li> <li>- Nach 2 erfolgreichen Clears dürfen die SuS um 2 Punkte spielen</li> <li>- Station Nr.2: Vorhand-Netzdrops</li> <li>- SuS spielen mit ihrem/ihrer Partner/in 6 Vorhand-Netzdrops</li> <li>- Nach erfolgreichen Schlägen (unter der Zauberschnur, vor der T-Linie) sollen die SuS den Punkt sofort und schnell ausspielen</li> <li>- Station Nr. 3: Rückhand-Netzdrops</li> <li>- SuS spielen mit ihrem/ihrer Partner/in 6 Unterhand-Netzdrops</li> <li>- Nach erfolgreichen Schlägen (unter der Zauberschnur, vor der T-Linie) sollen die SuS den Punkt sofort und schnell ausspielen</li> <li>- Nach 5 Min. wechseln die SuS die Felder</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Stationskarten und Partnerarbeit</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- SuS üben unter kontrollierten Bedingungen die von ihnen erarbeiteten Schläge</li> <li>- Für die korrekte Ausführung werden die SuS durch das Ausspielen von Punkten "belohnt"</li> <li>- Somit wird der Wettkampfcharakter des Badmintonspiels beibehalten</li> </ul>

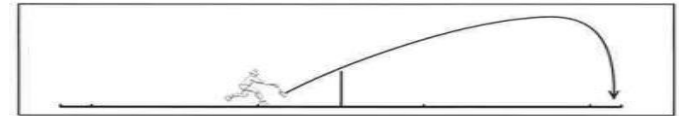
Phase	Inhalt	Organisation/ Material	Begründung/ Schwierigkeiten
Spielphase I	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 3 Rundlauffelder (bei 1 Halle); 6 Rundlauffelder (bei 2 Halle)</li> <li>- SuS haben ein "Leben"(Joker)</li>   <li>- Feld 1: Rundlauf mit Vorhand/Rückhandnetz-Drop</li> <li>- SuS haben 1 "Leben"(Joker)</li> <li>- Verlust des Jokers, bei: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ball wird über Zauberschnur gespielt</li> <li>- Ball weit hinter T-Linie aufkommt</li> <li>- Netz wird in der Mitte hochgeschlagen, damit SuS leichter durchlaufen können</li> </ul> </li>   <li>- Feld 2: Kombination aus Drop und Unterhand-Vorhand-Clear</li> <li>- SuS haben 1 "Leben" (Joker)</li> <li>- Verlust des Jokers, bei: <ul style="list-style-type: none"> <li>- SuS können nur bei falsch ausgeführten Unter-Vorhand-Clear ausscheiden bzw. das "Leben" verlieren</li> <li>- Clear muss unter der Zauberschnur und in die Nähe der Doppellinie gespielt werden</li> </ul> </li>   <li>- Feld 3 - Für ausgeschiedene SuS von Felder 1 und 2 - Rundlauf mit Clear- Ausgeschiedene SuS von den Felder 1 und 2 gehen zu Feld 3</li> <li>- SuS spielen einen "normalen" Rundlauf mit der Schlagart Clear</li> <li>- SuS haben kein extra "Leben" (Joker)</li> <li>- SuS scheiden aus, bei: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Clear wird unter der Zauberschnur geschlagen</li> <li>- Ball kommt vor der T-Linie auf</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rundlauf</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Die erprobten Schlagarten werden in einem spielerischen Rundlauf umgesetzt</li> <li>- Die erprobten Schlagarten werden in einer Druck-Situation umgesetzt</li> <li>- Rundlauf soll die Schüleraktivierung erhöhen</li> </ul>

	- Nach 5 Minuten werden die Felder 1 und 2 von den SuS gewechselt		
<b>Phase</b>	<b>Inhalt</b>	<b>Organisation/Material</b>	<b>Begründung/ Schwierigkeiten</b>
Spielphase II	<ul style="list-style-type: none"> <li>- SuS spielen 1 gegen 1</li> <li>- Nach 2 Minuten rotieren die SuS und bekommen einen neuen Spielpartner</li> <li>- Aufforderung: "Versucht das Spiel an das Netz zu verlagern"</li> </ul>	- Partnerarbeit	- SuS können im freien Spiel die erarbeiteten Schlagarten umsetzen
Reflexion/ Abschluss	<ul style="list-style-type: none"> <li>- SuS fragen, was gut bzw. weniger gut geklappt hat</li> <li>- Antworten werden aufgegriffen und sollen in der nächsten Stunde behandelt werden</li> <li>- Ende der Stunde</li> </ul>	- UG	- Potenzielle Schwächen der SuS sollen aufgegriffen werden

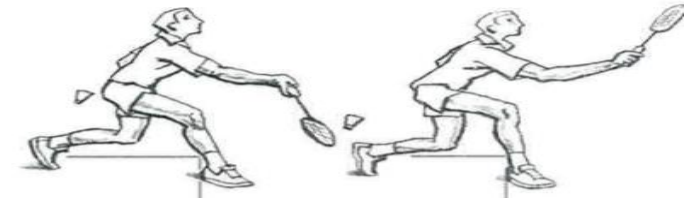
1 Anhang  
Arbeitsblatt

## Station Nr.1 - Vorhand-Unterhand-Clear

- Spiele mit Deinem/Deiner Partner/in den Vorhand-Unterhand-Clear
- Spiele 2 erfolgreiche und regelkonforme Vorhand-Unterhand-Clears nach einem Drop



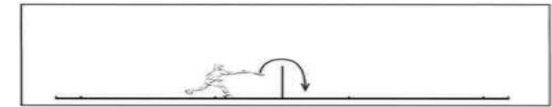
- Der Ball muss unter der Zauberschnur geschlagen werden
- Der Ball muss bis Höhe der Markierung in der Nähe der Doppellinie geschlagen werden



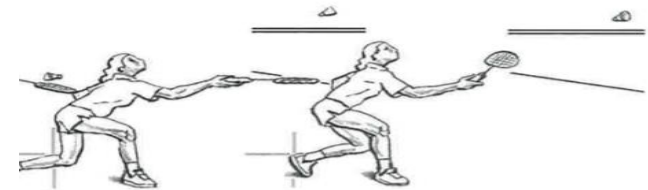
- Nach 2 erfolgreichen Clears dürft ihr bis 2 spielen

## Station Nr. 2 - Vorhand-Netzdrop

- Spiele mit Deinem/Deiner Partner/in einen Vorhand-Netzdrop
- Spielt gemeinsam 6 Vorhand-Netzdrops



- Der Ball muss unter der Zauberschnur bleiben
- Der Ball muss vor der T-Linie aufkommen

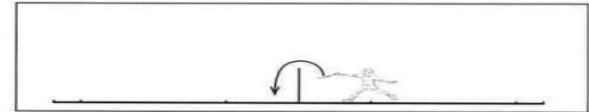


- Nach dem 6. Ballwechsel dürft ihr den Punkt ausspielen
- Versucht den Punkt schnell zu erzielen!

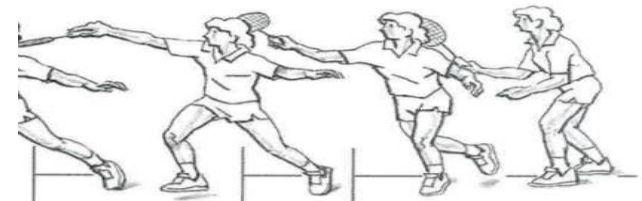


## Station Nr.3 - Rückhand-Netzdrops

- Spiele mit Deinem/Deiner Partner/in einen Rückhand-Netzdrops
- Spielt gemeinsam 6 Rückhand-Netzdrops



- Der Ball muss unter der Zauberschnur bleiben
- Der Ball muss vor der T-Linie aufkommen



- Nach dem 6. Ballwechsel dürft ihr den Punkt ausspielen
- Versucht den Punkt schnell zu erzielen!