



Schriftlicher Entwurf für den 4. Unterrichtsbesuch am

1 Datenvorspann

Name:

Fach: Sport

Lerngruppe: EF GK (18w)

Zeit: 10:25 Uhr bis 11:25 Uhr

Schule:

Sportstätte: Turnhalle

Fachseminarleiter:

Kernseminarleiterin:

Ausbildungslehrer:

Schulleiterin:

Ausbildungsbeauftragter:

Thema des Unterrichtsvorhabens

Erprobung, Übung und Anwendung von grundlegenden Badmintonschlägen in der Grobform zum Erlangen der allgemeinen Spielfähigkeit im Badminton unter Berücksichtigung taktischer Aspekte gemäß des Taktik-Spiel-Konzepts

Thema der Unterrichtsstunde

„Einen hohen und weiten Ball schlagen“ – reflektierte Erprobung, differenzierte Übung und Anwendung in der Grobform des Überkopf-Clear zur Erweiterung der Spielfähigkeit im Badminton

Kernanliegen der Unterrichtsstunde

Die Schülerinnen können die verschiedenen Phasen und zentrale Merkmale des Überkopf-Clear nennen und die Bewegung in der Grobform anwenden, indem sie in Kleingruppen differenziert üben, sich gegenseitig Feedback geben und ihren Lernzuwachs reflektieren.

Inhalt

1	Datenvorspann.....	0
2	Längerfristige Unterrichtszusammenhänge.....	2
2.1	Darstellung des Unterrichtsvorhabens.....	2
2.2	Begründungszusammenhänge	2
2.2.1	Curriculare Legitimation	2
3	Unterrichtsstunde	3
3.1	Ziele.....	3
3.2	Begründungszusammenhänge	4
3.2.1	Didaktische Begründung des Schwerpunkts und Begründung des methodischen Vorgehens.....	4
3.3	Verlaufsplan.....	6
4	Literatur.....	7
5	Anhang	7

2 Längerfristige Unterrichtszusammenhänge

2.1 Darstellung des Unterrichtsvorhabens

Thema: Erprobung, Übung und Anwendung von grundlegenden Badmintonschlägen in der Grobform zum Erlangen der allgemeinen Spielfähigkeit im Badminton unter Berücksichtigung taktischer Aspekte gemäß des Taktik-Spiel-Konzepts

1. „Badminton spielen“ – Schlägergewöhnung und Spielstunde im Mit- und Gegeneinander zur Einschätzung der aktuellen Spielfähigkeit des Kurses
2. **„Einen hohen und weiten Ball schlagen“ – reflektierte Erprobung, differenzierte Übung und Anwendung in der Grobform des Überkopf-Clear zur Erweiterung der Spielfähigkeit im Badminton**
3. „Den Ball kurz hinter das Netz bringen“ – erfahrungsorientierte Erarbeitung und Anwendung in der Grobform des Drop, um den Ball kurz zu schlagen und den Gegner somit ans Netz zu bringen
4. „Schnelles und direktes Spiel“ – reflektierte Erprobung, differenzierte Übung und Anwendung in der Grobform des Smash, um durch einen Angriffsschlag Punkte zu erzielen und die Spielfähigkeit im Badminton weiterzuentwickeln
5. „Ich muss laufen“ – erfahrungsorientierte Erarbeitung der zentralen Position im Badminton für ein taktisch angemessenes Spielverhalten
6. Leistungsüberprüfung anhand eines Turniers – Durchführung eines Turniers unter Anwendung der verschiedenen Schlagtechniken und unter Berücksichtigung der erarbeiteten taktischen Aspekte

2.2 Begründungszusammenhänge

2.2.1 Curriculare Legitimation

Sek II

Inhaltsfelder und inhaltliche Schwerpunkte¹

<i>Leitendes Inhaltsfeld</i>	<i>inhaltliche Schwerpunkte</i>
a) Bewegungsstruktur und Bewegungslernen	<ul style="list-style-type: none">• Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen• Zusammenhang von Struktur und Funktion von Bewegungen; biomechanische Grundlagen
<i>Weiteres Inhaltsfeld</i>	<i>inhaltliche Schwerpunkte</i>
e) Kooperation und Konkurrenz	<ul style="list-style-type: none">• Gestaltung von Spiel- und Sportgelegenheiten

¹ Vgl. MSW NRW 2014, S. 29f. Die in diesem Abschnitt fett gedruckten Ausführungen sind für die Akzentuierung des Unterrichtsvorhabens besonders wichtig. Außerdem sind unter den inhaltlichen Schwerpunkten nicht alle der im KLP der gymnasialen Oberstufe aufgelisteten Schwerpunkte jedes Inhaltsfelds aufgeführt, sondern nur jene, die für den Schwerpunkt des geplanten Unterrichtsvorhabens bzw. der geplanten Stunde relevant sind.

Bewegungsfelder, Sportbereiche und inhaltliche Kerne²

<i>Leitendes/r Bewegungsfeld/Sportbereich</i>	<i>inhaltliche Kerne</i>
7) Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele	<ul style="list-style-type: none"> • Partnerspiele – Einzel und Doppel (z. B. Badminton, Tennis, Tischtennis)

Kompetenzerwartungen in der Qualifikationsphase³

<i>Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele (5)</i>
Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz
<p><i>Die Schülerinnen und Schüler können</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • in dem gewählten Mannschafts- oder Partnerspiel (Einzel und Doppel) grundlegende Entscheidungs- und Handlungsmuster einschließlich der hierzu erforderlichen technisch-koordinativen Fertigkeiten und taktisch-kognitiven Fähigkeiten reflektiert anwenden. • in dem gewählten Mannschafts- oder Partnerspiel (Einzel und Doppel) grundlegende Spielsituationen mithilfe von taktisch angemessenem Wettkampferhalten bewältigen.
Sachkompetenz
<p><i>Die Schülerinnen und Schüler können</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • grundlegende Zusammenhänge von Struktur und Funktion von Bewegungen (Phasenstruktur, biomechanische Gesetzmäßigkeiten) erläutern.
Methodenkompetenz
<p><i>Die Schülerinnen und Schüler können</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Methoden zur Verbesserung ausgewählter koordinativer Fähigkeiten zielgerichtet anwenden.
Urteilskompetenz
<p><i>Die Schülerinnen und Schüler können</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche Konzepte zum motorischen Lernen vergleichend beurteilen.

3 Unterrichtsstunde

3.1 Ziele

Kernanliegen

² Vgl. MSW NRW 2014, S. 32f.

³ Vgl. MSW NRW 2014, S. 35f. Die hier aufgeführten Kompetenzerwartungen sind auf jene reduziert, die die Akzentuierung des Unterrichtsvorhabens bestimmen. Besonders wichtige Aspekte – insbesondere auch für die gezeigte Stunde geltend - sind fett gedruckt. Ferner werden an dieser Stelle nur die ausgewählten Kompetenzerwartungen für die BWK des leitenden Bewegungsfelds/des leitenden Sportbereichs und der übrigen Kompetenzbereiche aus den leitenden Inhaltsfeldern dargestellt.

Die Schülerinnen können die verschiedenen Phasen und zentrale Merkmale des Überkopf-Clear nennen und die Bewegung in der Grobform anwenden, indem sie in Kleingruppen differenziert üben, sich gegenseitig Feedback geben und ihren Lernzuwachs reflektieren.

3.2 Begründungszusammenhänge

3.2.1 Didaktische Begründung des Schwerpunkts und Begründung des methodischen Vorgehens

Beim Badmintonspiel ist generell von einer gewissen Heterogenität bei der Leistungsfähigkeit auszugehen, da gerade bei den Schülerinnen Badmintonvereine an Attraktivität gewonnen haben. Somit gibt es auf der einen Seite oft eine Leistungsspitze von Schülerinnen, die ein gutes bis sehr gutes Spielniveau haben, während andere Schülerinnen noch keine Vorerfahrung besitzen. Trotzdem erzeugt das Spiel auch bei den leistungsschwächeren Schülerinnen einen hohen Aufforderungscharakter, da der Ball ohne großartige technische Voraussetzungen im Sinne eines Federballspiels über das Netz gespielt werden kann. Dem Umstand der Heterogenität wird in dieser Unterrichtsstunde durch mehrere Entscheidungen Rechnung getragen. Zum einen wird die Übungsphase sehr differenziert gestaltet, da die Schülerinnen Bewegungsaufgaben mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden erhalten und selbst entscheiden können, welche Übungen ihnen zur Verbesserung der Schlagbewegung nützen. Zum anderen sind die Schülerinnen dazu angehalten, sich gegenseitig durch Hilfe und Korrektur zu unterstützen, sodass die leistungstärkeren Schülerinnen die Rolle von Lernhelferinnen einnehmen können.

Die Grundidee des Badmintonspiels ist es, den Ball so über das Netz in das Feld zu spielen, dass der Gegner ihn nicht erreichen kann oder beim Versuch den Ball zurückzuschlagen, einen Fehler begeht. Um der Spielidee gerecht zu werden, benötigen die Schülerinnen also ein Mindestmaß an technisch-taktischen Voraussetzungen, zu welchen auch der Clear gehört, der den Gegner im Spiel an die Grundlinie und weg vom Netz treiben soll. Aus diesem Grund wird mit einer erhöhten Schnur und einem verkleinerten Spielfeld agiert, um die Bedeutung des Clear herauszustellen und durch die Erprobung auf natürliche Weise auf die mangelnde technische Ausführung bei vielen Schülerinnen hinzuweisen, die in der letzten Stunde beobachtet wurde. Somit erfahren die Schülerinnen die Notwendigkeit der Übung in der Reflexionsphase. Der Rundlauf als Team miteinander dient dabei als zusätzliche Erleichterung, um die Drucksituation zu verringern.

Durch die differenzierte Übungsphase sollen die Schülerinnen die Sicherheit erlangen, um in der Anwendung mit einer vergrößerten Drucksituation im bekannten Spiel zu bestehen, sodass sie am Ende ihren Lernfortschritt beurteilen können.

3.3 Verlaufsplan

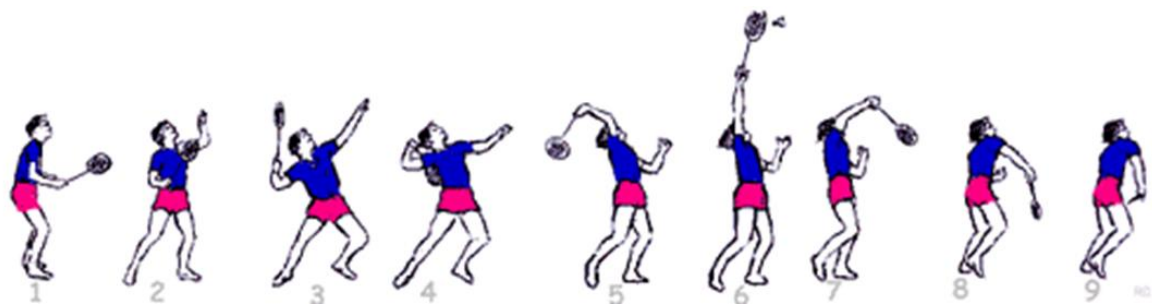
<i>Lehrschritte / Lehrformen Intention und Aktivität der Lehrkraft</i>	<i>Inhaltsaspekte (z. B. Gegenstände, Fachbegriffe, Fragestellungen, , Aufgaben ...)</i>	<i>Lernschritte / Lernformen Intendiertes Schülerverhalten</i>	<i>Organisation</i>
<i>Erprobung</i>			
Hinführung zum hohen und weiten Schlag (Clear)	Rundlauf ohne Ausscheiden (veränderter Netzaufbau und eingeschränktes Feld)	Bewegungserfahrung gewinnen	GA
<i>Reflexion & Problematisierung</i>			
Reflektierte Praxis	Clear relevant für das Gelingen des Spiels, aber technische Ausführung fällt noch schwer	Erfahrungsorientierte Reflexion des Spiels	UG
<i>Demonstration</i>			
Schaffen einer Bewegungsvorstellung	Bildreihe der korrekten Bewegungsausführung des Clear	Phasen der Bewegung zuordnen und zentrale Merkmale nennen	UG
<i>Erarbeitung</i>			
Funktion als Lernhelfer	Differenzierte Übungsformen (siehe Anhang)	S. wählen für sie geeignete Übungen aus und führen sie durch	GA
<i>Anwendung</i>			
Blick auf Zielspiel	Rundlauf nach bekanntem Muster (Fehler werden selbstständig gezählt)	S. wenden den Clear in einer bekannten Spielform an	EA
<i>Reflexion & Verabschiedung</i>			
Feedback und Evaluation	Welche Übungen haben euch geholfen? Wo gab es Schwierigkeiten? Wie beurteilt ihr den Lernzuwachs?	Reflexion der Wirksamkeit der Übungen und des erreichten Lernfortschritts	UG

4 Literatur

5 Anhang

Materialien

Bildreihe zur Bewegungsausführung



Erwartete Ergebnisse

Phasenstruktur

1: Grundstellung / Ballerwartungshaltung

2-4: Ausholphase

5-6: Schlagphase

7-9: Ausschwingphase

Zentrale Merkmale

Seitliche Stellung, Schleifenbewegung des Schlägers (Schläger aus dem Rucksack ziehen), Ball am höchsten Punkt treffen, Hüfte eindrehen



Übungen zum Clear

1. Bälle zuwerfen

Legt euren Schläger beiseite und werft euch die Bälle gegenseitig über das Netz zu. Versucht die Bewegung unter Berücksichtigung der zentralen Merkmale der Schlagbewegung bestmöglich ohne Schläger nachzuahmen.

2. Ball in der Luft

Sucht euch abhängig von eurer Größe einen Basketballkorb aus, an dem ein Badmintonball hängt und absolviert die Schlagbewegung. Die anderen Schülerinnen der Gruppe helfen und korrigieren euch mithilfe der Bildreihe.

3. Bälle in die Reifen schlagen

Legt 2 oder 3 Reifen an die Grundlinie einer Seite als feste Ziele. Stellt euch an die Grundlinie der anderen Seite. Eine Schülerin eurer Gruppe wirft oder spielt euch den Ball zu und ihr versucht mit einem Clear in einen Reifen auf der anderen Seite zu treffen. Die anderen Schülerinnen der Gruppe helfen und korrigieren euch mithilfe der Bildreihe.

4. Partnerspiel aus dem halben Feld

Markiert die Hälfte des Spielfeldes wie beim Rundlauf am Anfang der Stunde. Spielt mit einer Schülerin eurer Gruppe so viele Bälle wie möglich aus dem hinteren Teil des Feldes hin und her. Wie viele Schläge schafft ihr? Die anderen Schülerinnen der Gruppe helfen und korrigieren euch mithilfe der Bildreihe.

5. Doppel mit einem Schläger

Ihr spielt zu viert ein Doppel. Allerdings müsst ihr euch pro Seite einen Schläger teilen, sodass ihr abwechselnd spielen müsst. Spielt hohe und weite Bälle, damit ihr genügend Zeit für den Schlägerwechsel habt.

6. Spiel mit 2 Bällen

Zwei Spielerinnen schlagen von beiden Feldseiten aus diagonal (quer) und synchron auf (langer Aufschlag). Nach dem synchronen Aufschlag spielen A und B Überkopf Clears und versuchen beide Bälle möglichst lange im Spiel zu halten. Statt einem Aufschlag, könnt ihr euch die Bälle auch gleichzeitig zuwerfen.