



ZENTRUM FÜR SCHULPRAKTISCHE
LEHRERAUSBILDUNG ESSEN
LEHRAMT AN GYMNASIEN UND GESAMTSCHULEN

**UNTERRICHTSENTWURF ZUM FÜNFTEN
UNTERRICHTSBESUCH IM FACH SPORT**

Studienreferendarin:

Ausbildungsschule:

Klasse: GK 10 Sport (21 SuS, 8m/13w)

Sportstätte: Sporthalle 3 /

Datum:

Zeit: 14.00 – 15.00 Uhr

Anwesend:

Fachseminarleiter:

Ausbildungslehrerin:

Stellvertretender Schulleiter:

THEMA DER UNTERRICHTSSTUNDE

Kooperative Erarbeitung der situationsadäquaten Anwendung des Smash als
Angriffsschlag im Badminton Einzel zur Weiterentwicklung der Spielfähigkeit

1 Darstellung der längerfristigen Unterrichtszusammenhänge

Thema des Unterrichtsvorhabens

Bewegungen analysieren, erlernen und verbessern am Beispiel der Sportart Badminton - Sukzessive Erarbeitung und Festigung badmintonspezifischer Techniken und Taktiken durch Übungs- und Spielformen zur Verbesserung der Spielfähigkeit im Badmintoneinzel unter Anwendung von Formen kooperativen Arbeitens sowie deduktiven und induktiven methodischen Vorgehensweisen

Pädagogische Perspektiven und Inhaltsbereiche

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

Weitere Perspektiven: (E) Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen

(A) Wahrnehmungsfähigkeit verbessern,
Bewegungserfahrungen erweitern

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

Weiterer Inhaltsbereich: (2) Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen

Bei der Lerngruppe bestehend aus 20 Schülerinnen und Schülern handelt es sich um einen Grundkurs Sport der Jahrgangsstufe 10 (G8), in dem die LAA seit 4 Wochen im Rahmen des Ausbildungsunterrichtes unterrichtet. Die Lerngruppe brachte bereits einige Grundkenntnisse und Vorerfahrungen im Sportspiel Badminton mit, auf denen die Unterrichtsinhalte innerhalb des Unterrichtsvorhabens (UV) anschließen bzw. aufbauen konnten. Diese sollten im Laufe des UVs und im Hinblick auf den bevorstehenden theoretischen Test, der laut des internen Schulcurriculums am Ende des Unterrichtsvorhabens Badminton im 1. Halbjahr der Jahrgangsstufe 10 vorgesehen ist, und der Überprüfung der technischen Grundfertigkeiten erweitert und spezifiziert werden. Die Kursatmosphäre ist insgesamt sehr angenehm und wirkt sich positiv innerhalb von kooperativen Arbeitsphasen aus, wodurch ein gutes gemeinsames erfahrungsorientiertes Lernen ermöglicht wird, was auch in der heutigen Stunde sichtbar werden wird. Die SuS bringen für den Unterricht ihre eigenen Badmintonschläger mit, so dass jeder/jede stets mit einem Schläger ausgestattet ist. Die Federbälle gehören zur Materialausstattung des Mannesmann Gymnasiums und sind in großer Anzahl vorhanden. Der Sportunterricht findet in diesem Kurs in der Sporthalle der benachbarten Realschule statt, in der meist 2 Hallendrittel für den Unterricht zur Verfügung stehen, so dass ausreichend Platz für den Aufbau der Badmintonnetze vorhanden ist, wodurch gewährleistet werden kann, dass alle SuS, abhängig von der jeweiligen Übungs- bzw. Spielform, gleichzeitig aktiv sein können. Das partnerweise Spielen und Üben auf Halbfeldern, so wie es heute teilweise stattfinden wird, ist den SuS bekannt. Das UV beschränkt sich auf das Badmintoneinzelspiel, weshalb sich die Erprobung und Übung des Gegenstandes dieser Stunde ebenfalls auf diese Spielorganisation beschränkt. Die

kooperative Erarbeitungsweise auf der Grundlage von fachwissenschaftlicher Theorie ist den SuS vertraut, so dass sie in der heutigen Stunde auf bekannte Organisations- und Erarbeitungsmuster zurückgreifen können. Da für das Unterrichtsvorhaben, auch bedingt durch Unterrichtsausfall, lediglich 4 Doppelstunden zur Verfügung standen, wurden die verschiedenen badmintonspezifischen Techniken zügig eingeführt und geübt, was sich bei dieser Lerngruppe als nicht problematisch erwies, da die meisten SuS keine Schwierigkeiten hatten, die technischen Grundfertigkeiten und deren effektive Anwendung im Spiel zu begreifen und größtenteils auch in der Lage waren, sie situationsadäquat im Spiel anzuwenden. Die Heterogenität der Lerngruppe macht sich dennoch so bemerkbar, dass einige SuS in der Ausführung der Techniken und deren Umsetzung im Spiel den SuS mit weniger Spielerfahrung und geringerer Spielfähigkeit überlegen sind. Da sich die SuS stets selbstständig partnerweise oder in Gruppen zusammenfinden, ergeben sich von selbst leistungsstärkere und leistungsschwächere Paare oder auch Gruppen. Bezüglich der Erarbeitung stellt dies jedoch keinen Nachteil dar.

Das Unterrichtsvorhaben ist nach den Richtlinien und Lehrplänen für das Fach Sport in der Sekundarstufe II und dem schulinternen Curriculum für die Einführungsphase legitimiert.¹ Das Rückschlagspiel Badminton ist dabei für das 1. Halbjahr der Einführungsphase der Jahrgangsstufe 10 vorgesehen. Badminton hat sich im Schulsport zu einer beliebten Sportart entwickelt, wofür es verschiedene Gründe geben kann. Erstens da selbst von „schwächeren“ Schülerinnen und Schülern sehr schnell ein relativ attraktives Spielerlebnis, wenn auch mehr von Federballcharakter gekennzeichnet, mit vielen Ballwechseln erreicht werden kann und zweitens da bereits auf niedrigem technischen Niveau die SuS beim Üben und im Spiel eine relativ hohe Bewegungsintensität erzielen können. Das Sportspiel bringt folglich einige positive Grundeigenschaften mit sich, die eine grundsätzliche Motivation seitens der SuS hervorrufen können. Dabei unterscheidet sich Badminton als Schulsport stark vom Leistungssport in der Zielsetzung der zu erlernenden Inhalte. Im Rahmen des Schulsports sollen daher lediglich sportartspezifische Inhalte ausgewählt und aufbereitet werden.

Das UV wird geleitet von den pädagogischen Perspektiven (D) „Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen“ (E) „Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen“ und (A) „Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern“, wobei die Perspektive (D) im Mittelpunkt steht. Die angestrebten Kompetenzen beziehen sich im Bereich der Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz (an dieser Stelle werden für die Formulierung der Ziele bzw. der zu erreichenden Kompetenzen im UV auf die angegebenen Kompetenzbereiche für die Sekundarstufe I des Kernlehrplans (G8) zurückgegriffen, da solche für die Sekundarstufe II nicht vorgegeben sind) auf die differenzierte Wahrnehmung badmintonspezifischer Handlungssituationen sowie ein angemessenes technisch-koordinatives und taktisch-kognitives Agieren im Spiel. Dies bedeutet im Einzelnen, dass die SuS spieltechnische Grundfertigkeiten im Spiel anwenden und festigen können und Strukturen von Bewegungsabläufen erfassen und in ihrer Funktionalität überprüfen können. Die Erweiterung der Sachkompetenzen ist durch das Erläutern von technisch-koordinativen und taktisch-kognitiven Bedingungen für ein erfolgreiches Badmintonspiel in typischen Handlungssituationen vorgesehen. Zur Förderung der Methodenkompetenz sollen die SuS verschiedene Spielsituationen erklären und erläutern sowie motorische Lernprozesse selbstständig initiieren und gestalten. Des Weiteren sollen sie den Umgang mit Fairness und Kooperationsbereitschaft in Sportspielen beurteilen können.

¹ Vgl. Richtlinien und Lehrpläne für die Sekundarstufe II – Gymnasium/Gesamtschule in Nordrhein-Westfalen.Sport.
Vgl. Reinhard und Max-Mannesmann Gymnasium Duisburg: Schulinternes Curriculum für die Sekundarstufe II.

Den SuS wird somit im Rahmen dieses UVs immer wieder die Möglichkeit gegeben, die eigenen Bewegungshandlungen Kriterien geleitet bewerten und die individuelle Spielfähigkeit beurteilen zu können, was gezielt in Reflexionsphasen innerhalb der Unterrichtsgespräche verbalisiert werden kann. Gemäß dem Doppelauftrag des Schulsports wird mit diesem UV ein Beitrag zur Erschließung der Bewegungskultur und gleichzeitig Entwicklungsförderung durch Bewegung geleistet. Es orientiert sich daher an den Grundsätzen pädagogischen Handelns wie Mehrperspektivität, Erfahrungsorientierung, Reflexion und Verständigung. Mehrperspektivisch hinsichtlich verschiedener pädagogischer Perspektiven, die das UV leiten, Erfahrungsorientierung durch einen problemorientierten Unterricht, Reflexion des sportlichen Handelns und Förderung der Selbstständigkeit bzw. des selbstgesteuerten Lernprozesses durch Vielfältigkeit in der Erarbeitung und Erprobung von Bewegungen sowie soziales und kooperatives Lernen in einem fairen Umgang miteinander

Ausgehend von der Lerngruppe und den zu erreichenden Kompetenzen steht in dieser Jahrgangsstufe das sportspielspezifische Lernen im Vordergrund. Vor dem Hintergrund, dass die SuS nicht zum ersten Mal in der Schule mit dem Sportspiel Badminton in Kontakt kommen, soll hier eine Weiterentwicklung bzw. Vertiefung der Spielfähigkeit erfolgen. Dies geschieht durch die Konkretisierung der badmintonspezifischen technischen und taktischen Elemente auf theoretischen fachwissenschaftlichen Grundlagen. Dabei steht dennoch das implizite vor dem expliziten Lernen, da technische Fertigkeiten und taktisches Verhalten im Spiel aufgrund der direkten Rückmeldung des eigenen erfolgreichen oder weniger erfolgreichen Bewegungshandelns erfahren und erkannt werden und so am nachhaltigsten gelernt werden können.

Der Gegenstand Smash der heutigen Stunde soll als die letzte der wichtigen technischen Grundfertigkeiten im Badminton am Ende des UVs thematisiert werden. Zwar konnte beobachtet werden, dass einige SuS schon versuchten den Smash im Spiel anzuwenden, was jedoch häufig nicht zum Punktgewinn führte, da der Schlag entweder aufgrund von mangelhafter technischer Ausführung oder aus ungeeigneten Positionen heraus gespielt wurde. Der Smash gilt als der spektakulärste Schlag im Badminton, da er durch die Dynamik bei der Schlagausführung, den „Sound“ des Knalls und die hohe Ballgeschwindigkeit einen sehr aggressiven Schlag darstellt. Die Motivation der SuS bezüglich des Erlernens und Ausprobierens dieses Schlages ist entsprechend hoch und soll deshalb unbedingt und besonders in der Sekundarstufe II als klassischer Angriffsschlag thematisiert werden. Vermittelt wird der normale Vorhandsmash, der als hart geschlagener geradliniger Schmetterschlag steil nach unten auf den Boden der gegnerischen Seite, aus dem Stand ausgeführt wird. Durch ihn wird ein Großteil der Punkte im Spiel erreicht. Die Schlagbewegung ist sehr ähnlich der des Vorhand-Überkopf-Clears, den die SuS bereits erprobt haben. Da das Ziel des Vorhand-Überkopf-Smashs jedoch die direkte Beendigung des Ballwechsels ist, muss der Federball möglichst hart und steil ins gegnerische Feld gespielt werden. Die dafür notwendige höhere Geschwindigkeit wird u.a. dadurch erreicht, dass die Schlagphase mit vollem Körpereinsatz, schnellkräftiger Streckung des Ellenbogens, explosiver Pronationsbewegung des Unterarms und intensivem Zufassen am Schläger ausgeführt wird. Der Treffpunkt liegt dabei am weitesten vor dem Körper und tiefer als bei Clear und Drop. Diese technischen Merkmale bzw. die Knotenpunkte der Ausführung des Smash wurden in der letzten Unterrichtseinheit anhand eines Phasenmodells erarbeitet. Die heutige Stunde schließt somit an die vorherige Stunde an, die damit als Grundlage dafür dient, den Smash hinsichtlich seiner erfolgsversprechenden Anwendung im Spiel weiterzuentwickeln. Darauf wird im Folgenden genauer eingegangen.

Der Smash hat eine große Bedeutung für die typische Schnellebigkeit des Spiels, weshalb die SuS diesen Gegenstand zur Weiterentwicklung der Spielfähigkeit, d.h. für ein dynamischeres schnelleres Spielen, als technisch-taktisches Element erfahren, erproben und anschließend anwenden können sollen. Da die heutige Stunde am Ende des UVs steht, soll nach dem problemorientierten Ansatz zu Beginn und der eigenständigen Lösungsfindung schließlich der sinnvolle Einsatz des Gegenstandes bewusst gemacht werden und bewusst geübt werden.

Wie in allen anderen Sportarten auch werden auch im Rahmen dieses UVs mit der Sportart Badminton Grundlagen wie z.B. Spielfähigkeit, Kooperationsbereitschaft, Leistungsbereitschaft usw. gelegt bzw. erweitert, die für alle Sportspiele wichtig sind und die sich auf andere Fächer und im weiteren Sinne auf das alltägliche Leben übertragen lassen. Aspekte wie Teamgeist, Kooperation, Rücksichtnahme, angemessene Einschätzung bestimmter Situationen und auch Hinnahme von Niederlagen, die im Sport unabdingbar sind, tauchen in allen Lebensbereichen auf. Durch die Vermittlung dieser Kompetenzen werden die SuS somit im übertragenen Sinne darauf vorbereitet Situation des alltäglichen Lebens erfolgreich zu meistern. Dazu gehört außerdem das sportliche Handeln sinnbezogen zu hinterfragen und daraus Entscheidungen für das eigene Tun zu treffen. Durch die im UV angestrebte Problemorientierung soll gewährleistet werden, dass sich die SuS selbstständig mit Schwierigkeiten auseinandersetzen und so zu eigenen Lösungen kommen. Dieser Ansatz soll auch in der heutigen Stunde sichtbar werden.

Ein weiterer Grundgedanke, der sich auf den Alltag übertragen lässt, steckt in dem Ansatz eines spielorientierten Unterrichts. Da Spiel und Wettkampf Spaß an Bewegung mit sich bringen, kann Bewegung und Anstrengung als positiv wahrgenommen werden, wodurch eine generelle dem Sport zugewandte Einstellung entstehen kann, was letztendlich für eine anzustrebende Gesundheitsförderung bedeutend ist. Dies kann durch die Sportart Badminton durch die vorhandene Motivation besonders gewährleistet werden.

Wie oben angemerkt steht die heutige Stunde am Ende des UVs, in der darauffolgenden Stunde soll ein Abschlussturnier erfolgen, in dem schließlich alles, was bis dahin gelernt und erprobt wurde, angewendet werden kann. In den vorangegangenen Stunden, jeweils Doppelstunden, wurden schrittweise verschiedene technische und taktische Elemente mit dem Ziel des Erreichens einer für das Badmintonspiel erfolgreichen Spielfähigkeit thematisiert.

Neben isolierten Übungsformen z.B. zum Clear oder Drop, die zwischendurch auch immer wieder in nicht spielerischen Phasen und in unterschiedlichen Organisationsformen vorkamen, wurde das UV so gestaltet, dass generell die Möglichkeit an Bekanntes aus vorherigen Stunden anzuknüpfen, gewährleistet wurde, um in folgenden Stunden einen reibungslosen und schnelleren Ablauf bezüglich der Organisation zu ermöglichen. Auch inhaltlich wurde im Sinne eines Spiralcurriculums darauf geachtet, dass die SuS das Gelernte der letzten Stunde in der aktuellen Stunde wieder anwenden und weiterentwickeln konnten, so dass eine stetige Progression entweder in der Verbesserung einer Bewegungshandlung oder durch das Hinzukommen eines neuen Gegenstandes sichergestellt werden konnte. Dies galt insbesondere der verschiedenen Schlagtechniken und deren Effektivität im Spiel. So konnte die Spielfähigkeit sukzessiv erweitert werden.

2 Methodisch – didaktische Begründungszusammenhänge der Unterrichtsstunde

Thema der Unterrichtseinheit

Kooperative Erarbeitung der situationsadäquaten Anwendung des Smash als Angriffsschlag im Badminton Einzel zur Weiterentwicklung der Spielfähigkeit

Kernanliegen

Die Schülerinnen und Schüler zeigen am Ende der Stunde durch die Erarbeitung und Erprobung der taktisch sinnvollen Anwendung des *Smash* als technisch-taktischen Gegenstand in Kleingruppen einen verstärkten situationsadäquaten Einsatz dessen im Badminton Einzel wodurch sie ihre Spielfähigkeit weiterentwickeln.

Teillernziele

Die Schülerinnen und Schüler

- erfahren und erproben die sinnvolle Anwendung des Smash im Spiel als Antwort auf zu kurze hohe Bälle (kognitiv)
- werden sich der Bedeutung des Smash für ein schnelles dynamisches Spiel bewusst
- überprüfen die eigene Bewegungshandlung hinsichtlich der situationsadäquaten Anwendung im Spiel anhand der direkten Rückmeldung über das Gelingen
- beurteilen die Bewegungshandlung durch Beobachten der geeigneten oder ungeeigneten Anwendung
- erweitern ihre Methodenkompetenz durch die Erarbeitung des Unterrichtsgegenstandes in einer kooperativen Lernform

Im Zentrum der Stunde steht die Erarbeitung der situationsadäquaten Anwendung des Smash und dessen Effektivität für ein dynamisches Spiel mit schnellem direktem Punktgewinn. Die SuS sollen im Verlaufe der Stunde und anhand der Kenntnisse über die technisch korrekte Ausführung des Smash erkennen, dass für eine erfolgsversprechende Ausführung der Schlagtechnik bestimmte Voraussetzungen im Spiel gegeben sein müssen. Das heißt konkret, dass der Smash nur dann gespielt werden sollte, wenn es die Situation ermöglicht eine steile Flugkurve des Balles von oben nach unten zu erreichen. Dafür muss der Ball von der gegnerischen Seite, zumindest für das Niveau der Lerngruppe, so ankommen, dass der Ball mit dem Schläger über Kopfhöhe und vor dem Körper getroffen

werden kann und nicht zu weit hinten im Feld gespielt werden muss. Nur dann können die SuS einen „harten“ steilen Schlag nach unten erzielen. Diese Situationen ergeben sich im Spiel hauptsächlich z.B. nach einem hohen zu kurzen Aufschlag oder einem zu kurzen Clear vom Gegner. Die Aufgabe für die SuS besteht dabei vor allem darin, diese Situationen zu erkennen, wahrzunehmen und entsprechend darauf zu reagieren. Dies stellt den Schwerpunkt und somit das zu erreichende Ziel der heutigen Stunde dar. Aufgrund des hohen technischen Anspruchs des Smash wird insgesamt auf diesen Aspekt mehr Wert gelegt und weniger auf die technische Korrektheit. Der Gegenstand wird in dieser Hinsicht als angemessen für die Lerngruppe betrachtet und es werden bezüglich des Verständnisses der Anwendung im Spiel wenige Schwierigkeiten erwartet. Diese werden vielmehr im Bereich der technischen Ausführung entstehen, was aber verständlich ist, da die meisten SuS den Smash zuvor erst in einer Doppelstunde kennengelernt und erprobt haben. Aus diesem Grund soll man im Abschlussspiel einen Punkt erhalten, wenn man die genannten Situationen erkennt und den Versuch zu einem Smash wagt, auch wenn es dabei nicht gelingt den Ball steil auf den gegnerischen Boden zu bringen.

Die Progression besteht in der Stunde in der schrittweisen Erarbeitung von implizitem über explizites Lernen bis hin zur Anwendung am Ende der Stunde. Das Lernziel soll somit nach außen insofern motorisch sichtbar werden, dass die SuS verstärkt die Bereitschaft bzw. Ansätze zum Spielen eines Smash zeigen und verdeutlichen, dass dadurch ein dynamischeres Spiel erreicht werden kann. Dabei müssen sie selbst einschätzen, wann sie den Smash sinnvoll und erfolgreich anwenden. Dies erfordert eine gute Wahrnehmungs- bzw. Antizipationsfähigkeit und ein eigenverantwortliches und zielgerichtetes sportliches Handeln. Um dies zu erreichen, müssen die SuS zunächst erarbeiten, wann man den Smash im Spiel spielen kann.

Nach einem kurzen lockeren Einspielen der SuS jeweils auf Halbfeldern zur Erwärmung sollen sie mit der Aufgabe, auf jeden ankommenden Ball einen Smash zu spielen, auf das zu thematisierende Problem aufmerksam gemacht werden. Mit dieser Anweisung soll das Problem in extremer Form provoziert werden, so dass es eindeutig wird, dass der Smash nicht ohne bestimmte Voraussetzungen des entgegenkommenden Balls gespielt werden kann. Es werden sich folgende Problemsituationen ergeben: Die SuS versuchen zu lange Bälle mit einem Smash zu beantworten, so dass er vermutlich ins Netz gespielt wird. Die SuS versuchen zu flach geschlagene Bälle oder solche, die zu dicht hinterm Netz ankommen mit einem Smash zu beantworten, so dass der Ball ebenfalls ins Netz geht. Weitere Probleme können sich ergeben, da der Ball aufgrund der genannten Situationen zu flach gespielt wird und dadurch ins „Aus“ geht, oder keine geradlinige Flugbahn nach unten erreicht werden kann. Die SuS sollen diese Aspekte in der darauf ausgerichteten Erprobungsform erfahren und in der anschließenden Gesprächsphase reflektieren bzw. artikulieren. Dies soll auf der Basis der Kenntnisse über die technischen Knotenpunkte des Smash, die in der vorherigen Stunde erarbeitet wurden, erfolgen. Da die letzte Stunde bereits 2 Wochen zurückliegt, werden diese Punkte mit Hilfe des bekannten Phasenmodells nochmal im Gespräch in Erinnerung gerufen. Dafür wird ein kleines Plakat, welches das Phasenmodell zeigt, unterstützend aufgehängt, um so den Gesprächsverlauf zu leiten und zu beschleunigen. Die Kenntnisse über die technischen Aspekte des Schlags bilden den Ausgangspunkt für den weiteren Verlauf der Stunde und werden daher zu Beginn der Unterrichtseinheit noch vor der Erprobung wiederholt, da der Smash bereits dort bewusst ausgeführt werden soll und die SuS so wissen, welche Bewegung sie genau machen sollen.

Die SuS werden sich durch die Aufgabe in der Erprobungsphase sofort einig sein, dass es nicht möglich ist, den Smash ständig anzuwenden und folgende Ursachen dafür nennen:

„Der Ball kam häufig zu tief an; der Ball kam zu dicht hinterm Netz an; oder der Ball kam zu weit hinten im Feld an.“ Auf die Frage bezüglich der Konsequenzen für die Flugbahn des Balles werden die SuS dann auch selbst beschreiben, dass der Ball nicht vor dem Kopf getroffen werden konnte, und nicht gerade nach unten geflogen ist, so dass er oft ins Netz ging oder ins Aus gespielt wurde.

Ausgehend von diesen Aussagen bzw. Erfahrungen sollen die SuS in der anschließenden Erarbeitungsphase ihre Lösungen finden d.h. sie sollen erkennen, dass das Gegenteil gewährleistet sein muss um den Ball mit einem Smash steil nach unten spielen zu können. Dafür sollen die SuS in 4er Gruppen, die sich aus den Partnern der benachbarten Halbfelder ergeben, gemäß des eigenverantwortlichen und kooperativen Lernens in der Oberstufe eigenständig eine sinnvolle Lösung für das dargestellte „Problem“ – „wann kann ich durch den Smash einen schnellen direkten Punkt erzielen“ – finden, um diese anschließend im Klassengespräch anhand der Praxis darzustellen und die in Gegenüberstellung zu weniger erfolgsversprechenden Lösungen, die die LAA dafür nochmals aufgreifen wird, verdeutlicht werden sollen. Es ist vorgesehen ca. 2 Gruppenergebnisse zu präsentieren, da dann die erwünschten Lösungen bereits dargestellt sein werden. Diese sind erstens, dass der Smash beispielsweise als Antwort auf einen zu kurzen hohen Aufschlag, oder auf einen zu kurz geratenen Clear gespielt werden kann, dass die Flughöhe des Balles und der Abstand zum Netz dafür entscheidend sind. Dies sind die zentralen Voraussetzungen für das Spielen des Smash in dieser Lerngruppe, da es bezüglich des Schwierigkeitsgrades auf dem vorhandenen Spielniveau für die meisten umsetzbar ist.

Die SuS sollen durch die beschriebene Vorgehensweise zur Problemlösung an eine methodisch-strategische Lernweise herangeführt werden, bei der es darum geht, Lernwege bewusst zu beschreiben, Lernprobleme zu erkennen, Lösungsstrategien zu entwickeln und Ergebnisse zu sichern, wozu Methoden zur Analyse von Bewegungsabläufen und Spielhandlungen mit dem Ziel des Erwerbs von Denk- und Handlungsstrukturen wissenschaftlichen Arbeitens gehören.² Durch das Schaffen von Gelegenheiten kooperativen Lernens in den Phasen der Gruppenarbeit wird der Aspekt des gemeinschaftlichen Handelns berücksichtigt. So werden auf der Grundlage von taktischen Aufgabenstellungen oder Aufgaben zur Erschließung von technischen Fertigkeiten Handlungsabläufe von den SuS selbstständig gemeinsam erarbeitet und erprobt, wodurch gegenseitiges verständigen und soziale Kompetenzen gefördert werden.³ Um den Smash letztendlich situationsadäquat im Spiel anwenden zu können, soll zunächst eine Übungsphase als Zwischenschritt stattfinden damit sich die SuS der Anwendung der Schlagtechnik und des Sinns des Gegenstandes bewusst werden können sowie den motorischen Bewegungsablauf üben können. Sie sollen sich daher erneut partnerweise, wie zu Beginn der Stunde, zusammen auf ein Halbfeld verteilen und die Aufgaben „einen Smash direkt nach kurzem hohen Aufschlag spielen“ und daraufhin „einen Smash nach einem kurzen hohen Clear spielen“ abwechselnd bewältigen. Es werden in dieser Übungsform nun die Ergebnisse der SuS aufgegriffen und bewusst so umgesetzt. Dies erfolgt im Spiel mit- und nicht gegeneinander, um die erwünschten Situationen gezielt zu schaffen, so dass eine Anwendung möglichst häufig ermöglicht wird und um die Anforderungen zu reduzieren. Da noch Probleme bei der Ausführung der Technik vorhanden sein werden, soll hier eine Gelegenheit zum Üben ohne Spieldruck geboten werden, so dass alle SuS die Chance bekommen, den Smash zumindest im Ansatz auszuführen. Durch die Reduktion auf Halbfelder können zum einen alle SuS gleichzeitig üben und zum anderen sind auf einem

² Vgl. Richtlinien und Lehrpläne für die Sekundarstufe II – Gymnasium/Gesamtschule in Nordrhein-Westfalen. Sport. S.22.

³ Vgl. ebd. S.15.

kleineren Spielfeld besonders für Anfänger die Bälle leichter zu erreichen und zu kontrollieren. Der Anspruch soll anschließend durch das Abschlussspiel 1:1 auf dem Gesamtfeld erhöht werden und entspricht auch den Bedürfnissen der SuS. Die Motivation und der Spaß sollen so erhalten bleiben. Die Anwendung im gewohnten und bekannten Spiel wird als angemessen erachtet, da auf diese Weise der Smash als Gegenstand der Stunde im Zusammenhang mit den anderen bereits erlernten Schlagtechniken angewendet werden kann, indem man nun selbst entscheiden muss, welche Schlagtechnik taktisch am erfolgversprechendsten erscheint. So wird die jeweilige Effektivität der verschiedenen Schläge deutlich. Um den Schwerpunkt der Stunde jedoch beizubehalten, wird, wie bereits oben genannt, eine bestimmte Regel für den Punktgewinn aufgestellt. Da immer nur 2 SuS gleichzeitig gegeneinander spielen, sollen die beiden anderen des benachbarten Halbfeldes währenddessen das Spiel beobachten und eine Schiedsrichterfunktion übernehmen. Das heißt sie sollen beobachten, ob der Smash an der richtigen Stelle angesetzt wird und dann dementsprechend die Punkte verteilen. Auch diese Organisationsform ist den SuS bekannt, da sie in anderen Stunden bereits mit Beobachtungsaufgaben und Beobachtungsbögen gearbeitet haben.

Sollten in der Übungsphase sowie im Abschlussspiel Probleme auftreten, weil zwei schwache SuS miteinander spielen, so dass die Voraussetzungen für die Anwendung des Smashes nicht ermöglicht werden, wird die LAA in diesem Fall die Partner trennen und die besseren Spieler oder Spielerinnen bitten, denjenigen zu helfen. Die Abschlussreflexion dient der Artikulation und somit der Überprüfung des kognitiven Lernzuwachses der Stunde sowie dem Erfahrungsaustausch bezüglich der Anwendung des Smash.

Die Stunde wird ca. 5 Minuten früher als vorgesehen beendet, da die SuS im direkten Anschluss an die Stunde einen Test bei der Ausbildungslehrerin zum Thema Badminton schreiben.

Unterrichtsverlaufsplan

Unterrichtsphase	Inhalte / Themen / Sachaspekte	Organisation	Material	Methodisch – didaktischer Kommentar
Einstieg				
Aufwärmen	Begrüßung, Erläuterungen zum Stundenverlauf Lockerer selbstständiges Einspielen partnerweise	Sitzkreis Badminton- halbfelder pro Paar	Badminton- schläger, Federbälle	<ul style="list-style-type: none"> - Traditionelle Vorgehensweise - Rückgriff auf bekannte Strukturen
Erprobung				
Gesprächsphase Praxis	Wiederholung der Bewegungsmerkmale des Smash aus der letzten Stunde mit Hilfe des Phasenmodells Aufgabe: „Versucht auf jeden ankommenden Ball, einen Smash zu spielen!“	Sitzkreis Partnerweise auf Badmintonhalb- feldern	Badminton- schläger, Federbälle	<ul style="list-style-type: none"> - Anschluss an die letzte Stunde - Reaktivierung des Vorwissens als Ausgangslage für die Weiterarbeit mit der Schlagtechnik des Smash durch nennen der Bewegungsmerkmale des Smash - bekannte Organisation - die SuS sollen erfahren, dass es nicht möglich ist auf jeden Ball mit einem Smash zu reagieren, da der Ball häufig in einer dafür ungünstigen Flugkurve ankommt
Reflexion I				
Gesprächsphase	a) „Wo liegen die Gründe dafür, dass es nicht möglich ist, auf jeden Ball mit einem Smash zu antworten?“ b) „Was ist mit dem Ball passiert, wenn ihr es trotzdem versucht habt?“	Sitzkreis		<ul style="list-style-type: none"> - Bewusstmachung des bestehenden Problems durch Reflexion der eigenen Bewegungshandlung - Einschätzung und Beurteilung der Ursachen für das aufgetretene Problem auf der Basis der Beobachtungen der eigenen Bewegungsausführung und deren Konsequenzen
Problematisierung				
Aufgabe	a) „Überlegt nun in 4er Gruppen anhand der Praxis, wie und wo der Ball von der Gegenseite ankommen muss, so dass man einen Smash erfolgreich ausführen kann!“ - kurze Wiederholung der Flugkurve des Balles beim Smash (was heißt erfolgreich?) b) „Präsentiert anschließend eure Ergebnisse anhand der Praxis und begründet eure Überlegungen!“	Sitzkreis		<ul style="list-style-type: none"> - Erteilung und Verdeutlichung des Arbeitsauftrages - Anknüpfen an Vorwissen und Vorerfahrungen durch die bekannte Übungsform und die Methode des kooperativen Lernens anhand der Praxis
Erarbeitungsphase				
Praxis	Die SuS erarbeiten anhand der vorgegebenen	Verteilung der	Badminton-	- Förderung des selbstständigen eigenverantwortlichen

	Übungsform in den Kleingruppen in welchen Situationen es sinnvoll ist, einen Smash zu spielen	Gruppen auf je ein Badmintonfeld	schläger, Federbälle	Arbeitens und der Kooperationsbereitschaft sowie Teamarbeit
Reflexionsphase				
Gesprächsphase	„Welche möglichen Situationen für eine taktisch sinnvolle Anwendung des Smash habt ihr erarbeitet?“ - Demonstration der Gruppenergebnisse - 2-3 Beispiele - Demonstration von Situationen, die zu Misserfolgen führen als Gegensatzbeispiele auf Anweisung der LAA	Sitz-Halbkreis mit Blick auf ein Badmintonfeld		<ul style="list-style-type: none"> - Reflexion „on action“ – die SuS präsentieren und verbalisieren ihre Entscheidungen und Bewegungshandlungen - durch die Veranschaulichung der Ergebnisse werden die Situationen, in denen es sinnvoll ist, einen Smash zu spielen verdeutlicht
Übungsphase				
	Umsetzung der Ergebnisse im Spiel 1 mit 1 abwechselnd in der bekannten Organisationsform anhand von 2 Aufgaben: a) spielen eines Smash direkt nach einem kurzen hohen Aufschlag b) ...nach einem kurzen Clear	Badminton-halbfelder pro Paar	Badminton-schläger, Federbälle	<ul style="list-style-type: none"> - gezieltes Schaffen von Situationen, in denen der Smash gehäuft gespielt und geübt werden kann - selbstständige Überprüfung der Bewegungshandlung wird ermöglicht
Abschluss				
Anwendung	Die SuS spielen abwechselnd partnerweise 1:1 wobei sie für das Erzielen eines Punktes die günstigen Situationen für den Smash als Angriffsschlag erkennen müssen und diesen daraufhin ausführen sollen	ganzes Badmintonfeld pro Paar	Badminton-schläger, Federbälle	<ul style="list-style-type: none"> - Anwendung des vorher Gelernten im Badmintoneinzel - Erkenntnis eines erfolgreichen Einsatzes des Smash aufgrund der richtigen Einschätzung einer erfolgsversprechenden Situation für dessen Anwendung – Überprüfung durch direkte Rückmeldung
Abschluss-reflexion	„Inwiefern konntet ihr den Smash jetzt sinnvoller und erfolgreicher einsetzen als vorher? - Was habt ihr dadurch im Spiel erreicht?“ - Mehr Dynamik, schnellerer Punktgewinn	Sitzkreis		<ul style="list-style-type: none"> - Die SuS verbalisieren ihren Lernzuwachs in der Stunde - Verabschiedung

3 Literatur

- Dreseler, Stefan: „Badminton – Unterrichtseinheiten für die 5.-10. Jahrgangsstufe. Auer, Donauwörth 2012.
- Fischer, Wolff, Hidajat: „Sportiv Badminton – Kopiervorlagen für den Sportunterricht“, Klett, Leipzig 1996.
- Ministerium für Schule, Weiterbildung und Forschung (Hrsg.): Richtlinien und Lehrpläne für die Sekundarstufe II – Gymnasium in Nordrhein-Westfalen. Sport. Ritterbach Verlag, Frechen 2001.
- Reinhard und Max Mannesmann Gymnasium Duisburg: Schulinternes Curriculum Sport für die Einführungsphase