

1.2 Rückschlagspiele der Gruppe C

1.2.1 Badminton

1.2.1.1 Planung eines Kurshalbjahres Badminton – Kurs 1

1.2.1.2 Planung eines Kurshalbjahres Badminton – Kurs 2

1.2.1.3 Empfehlungen zur Leistungsfeststellung

1.2.1.4 Überprüfungsformen

1.2.2 Tennis

1.2.2.1 Übersicht über ein Kurshalbjahr Tennis – Kurs 1

1.2.2.2 Empfehlungen zur Leistungsfeststellung

1.2.2.3 Überprüfungsformen in Technik und Spielverhalten

1.2.3 Tischtennis

1.2.3.1 Übersicht über ein Kurshalbjahr Tischtennis – Kurs 1

1.2.3.2 Planung eines Kurshalbjahres Tischtennis – Kurs 1

1.2.3.3 Empfehlungen zur Leistungsfeststellung

1.2.3.4 Leistungsmessung und -bewertung

Für die Rückschlagspiele Badminton, Tennis und Tischtennis gilt die gemeinsame Grundsituation, den Ball mit dem Schläger für einen Gegenspieler so zu spielen, dass er schwierig zu retournieren bzw. sogar unerreichbar ist.

Ausgehend von den Vorerfahrungen in den Großen Sportspielen treten als neue Lernsituationen für den ballschlagenden Spieler die Schwierigkeit der Koordination von Auge, Hand und Schläger auf, während der rückschlagende Spieler Flugbahn, Geschwindigkeit und ggf. die Ballrotation erkennen und darauf situationsgerecht reagieren muss.

Das ist besonders schwierig, weil es in den Rückschlagspielen keinen Ballbesitz gibt, sondern die neue Handlung beim Anflug des Balles antizipatorisch geplant werden muss.

Deshalb ist es beim Lernprozess der Rückschlagspiele methodisch sinnvoll, vom einfachen Zuspielen über Übungsformen mit zunächst festgelegten, dann variablen Ballwegen zum wett-kampfgemäßen Spiel vorzugehen.

1.2.1 Badminton

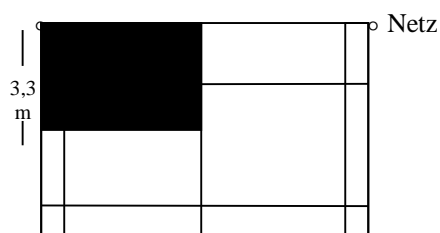
1.2.1.1 Planung eines Kurshalbjahres Badminton (Kurs 1)

UE	Unterrichtsinhalte
1	Information zum Verlaufsplan und zur Notengebung Spielform Grundstufe I; Einführung der Universalschlägerhaltung; Übungen für UH-Drop mit Ausfallschritt
2	Spielform GS I; Einführung von Zähl-/Aufschlagregeln; Üben des kurzen Aufschlags; Spiel in Turnierform, z.B. „Kaiserspiel“ ¹
3	Spielform GS II; Übungen für UH-Clear (Vh und Rh) mit hohem Aufschlag und ÜH-Drop (v.a. Vh); Bedeutung des zentralen Raumes (Taktik); Spiel
4	Spielform GS II; Einführung von: schneller Drop, Halfsmash, Smash, Reinschlagen am Netz; Lauftechniken: „Start aus der Mitte“, Stemmschritt; Spiel
5	Wiederholung und Vertiefung der bisher erlernten Technikelemente; Spielform GS II; Einführung des Drive; theoretische Einführung eines Ranglistensystems, z.B. „Tannenbaum“ ²
6	Wiederholung, evtl. Drop- oder Aufschlagtest (s. Empfehlungen zur Leistungsfeststellung); Spielform GS III; Einführung des ÜH-Clear (Vh) ³ und des Umsprungs; Beginn der Ranglistenspiele (selbständige Organisation durch Schüler)
7	Wiederholung aller Technikelemente, Betonung von UH- / ÜH-Clear und der Zentralposition; Ausspielen von Forderungsspielen
8	Wiederholung aller Technikelemente, Betonung von UH- / ÜH-Clear und der Zentralposition; systematische Einführung des RH-Drop; Ausspielen von Forderungsspielen
9	Üben des RH-Drop; Üben der Technikelemente in komplexen Schlagformen (Übungen mit Kontroll- schlägen, Spottraining ⁴); Ausspielen von Forderungsspielen
10	Spiel auf ½ Doppelfeld, aber diagonal; Einsatz aller bisher gelernten Schlagformen, nun als Cross- schläge; ggf. Übungsformen dazu; Forderungsspiele
11	Konditionell anspruchsvolle Schlagtrainings- und Spielformen (Lehrer als „Ballmaschine“ möglich); evtl. Spiel auf ganzem Einzelfeld
12	Abschlussturnier (normalerweise auf ½ Feld), Organisation durch Schüler

Spielform

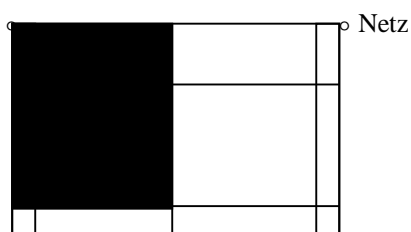
Stufen

Technische Inhalte



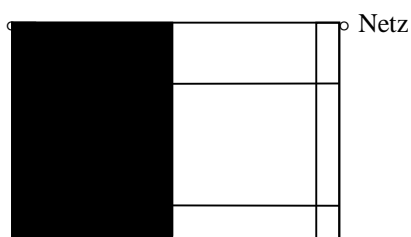
GRUNDSTUFE I

- Kurzer Aufschlag
- UH-Drop (Vh und Rh)
- SH-Drop (Vh und Rh)
- Ausfallschritt



GRUNDSTUFE II

- Uh-Clear (Vh und Rh)
- ÜH-Drop (v.a. Vh, eingeschränkt Rh)
- Schneller Drop, Halfsmash (v.a. Vh)
- Drive
- Vh-Smash
- Start aus Mitte
- Stemmschritt



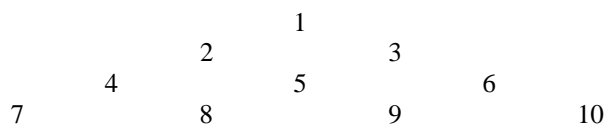
GRUNDSTUFE III

- ÜH-Clear (v.a. Vh, eingeschränkt Rh)
- Umsprung

Erläuterungen:

¹ Kaiserspiel: Gewinner einer Begegnung wechselt ein Feld weiter in Richtung ‚Kaiserposition‘, Verlierer in die andere Richtung; Gewinner befinden sich letztendlich auf dem „Kaiserfeld“

² Tannenbaumsystem: Ranglistensystem, das eine größere Durchlässigkeit sichert:



Der Forderer kann in der gleiche Reihe nach links oder in der darüber liegenden Reihe nach rechts fordern, z. B. kann die Nr. 9 die Nr. 7 und 8 (gleiche Reihe links) oder 6 (obere Reihe rechts) fordern.

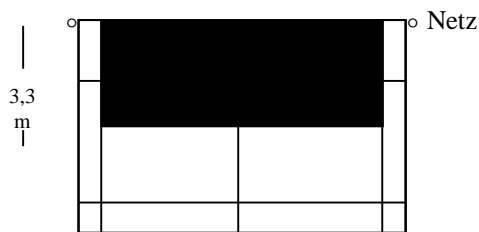


³ vorher sicherlich schon gespielt, nun aber evtl. mit Übungsreihe und auf Länge

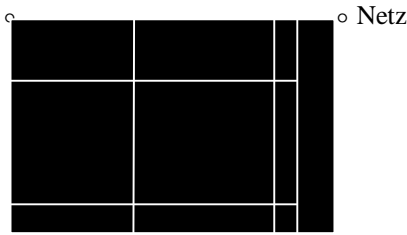
⁴ Spottraining: Spiel immer zu einer bestimmten Stelle (engl.: spot) hin. Der Zusprieler kann in bestimmten Schlagfolgen oder völlig beliebig verteilen, der Übende spielt jeden Schlag in die vorher festgelegte Ecke zurück.

1.2.1.2 Planung eines Kurshalbjahres Badminton (Kurs 2)

Der Unterricht in Kurs 2 dient der Festigung und Weiterentwicklung der Technik und Taktik im Einzelspiel. Einen weiteren Schwerpunkt bildet nun das Doppelspiel, für das spezifische Schläge, taktische Maßnahmen und Regelkenntnisse (Zählweise) hinzukommen.

Der Aufbau könnte unter Berücksichtigung des Leistungsvermögens der Gruppe nach dem unten abgebildeten Schema vorgenommen werden. Die Erweiterungsstufe I sollte nur kurz verwendet werden, da sie erfahrungsgemäß für Schülerinnen und Schüler schnell langweilig wird.

Spielform	Stufen	Technische Inhalte
	ERWEITERUNGSSTUFE I (nur kurz)	s. Grundstufe I, nun auch als Crossschläge
	ERWEITERUNGSSTUFE II	s. Grundstufe II; im Vgl. dazu verstärkt Vh-Clear und v.a. auch Rh- Clear, -Drop (und -Smash); Lauftechnik in räumlich erweiterter Koordination; Doppelspiel mit System vorne - hinten oder Seite - Seite
	ERWEITERUNGSSTUFE III	Einzelspiel mit allen Schlag- und Lauf- anforderungen; Doppelspiel, evtl. „Magnetnadelsystem“



ERWEITERUNGSSTUFE IV

Doppelspiel auf ganzem Feld mit allen Schlag- und Laufanforderungen

1.2.1.3 Empfehlungen zur Leistungsfeststellung

Bei der Leistungsfeststellung im Badminton sind technische und taktische Elemente entsprechend ihrem Anteil am Unterricht und insbesondere die Spielfähigkeit der Schülerinnen und Schüler zu berücksichtigen.

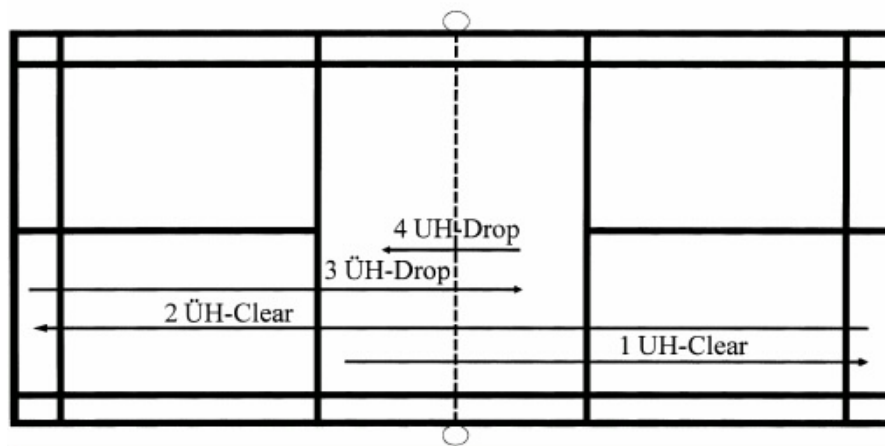
Kursniveau 1	Kursniveau 2
<p>1. Überprüfung der Spielfähigkeit</p> <ul style="list-style-type: none"> - ggf. in spielnahen Situationen, z.B. Schlagkombinationen - im Einzel <p>2. Andere Leistungsnachweise</p> <p>z.B. punktuelle Überprüfungen aus den Inhalten des Kursniveaus 1 sowie epochale Leistungen</p>	<p>1. Überprüfung der Spielfähigkeit</p> <ul style="list-style-type: none"> - ggf. in spielnahen Situationen, z.B. Schlagkombinationen - im Doppel <p>2. Andere Leistungsnachweise</p> <p>z.B. punktuelle Überprüfungen aus den Inhalten der Kursniveaus 1 und 2 sowie epochale Leistungen</p>

Die Leistungen aus dem Bereich Spielfähigkeit fließen zu mindestens 50% in die Note für Badminton ein.

1.2.1.4 Überprüfungsformen im Badminton - Kurs 1

1. Beispiele für die Überprüfung einzelner Techniken in festen Schlagfolgen

- Hoher Aufschlag, Drop (auf Zuspiel) oder Clear von hinten oder vorne (auf Zuspiel) auf Ziele
- Schlagkombination: z.B. weit - weit - kurz - kurz; ... bewertet werden Drop, Clear, Ausfallschritt und ggf. Umsprung.



2. Beispiele für die Überprüfung technischer Fertigkeiten und einfacher taktischer Fähigkeiten in variablen Schlagfolgen

- auf ½ Feld: z.B. weit - weit **oder** kurz - kurz - kurz - weit – weit oder kurz ..., bewertet werden die Schlagtechniken und das grundlegende taktische Verhalten (Einnehmen der Zentralposition).
- Übung ist erweiterbar auf das ganze Feld, dann am besten mit 2 Zuspielern (vorne - hinten)

3. Beispiel für die Überprüfung technischer Fertigkeiten und komplexer taktischer Fähigkeiten

- Spieler 1 (ohne Smash) gegen 2 Spieler (mit Smash) auf ½ Feld, in Ausnahmefällen auch auf ganzem Feld, evtl. mit Hilfe eines Beobachtungsbogens: 2 Gegner, um Schlagsicherheit und –genauigkeit zu erhöhen. Es werden in erster Linie Lauffähigkeiten und taktisches Verhalten, v. a. Defensivverhalten, abgeprüft.

4. Überprüfen der Spielfähigkeit durch Spielbeobachtung der Lehrkraft und durch Auspielen einer Rangliste oder Durchführung eines Turniers

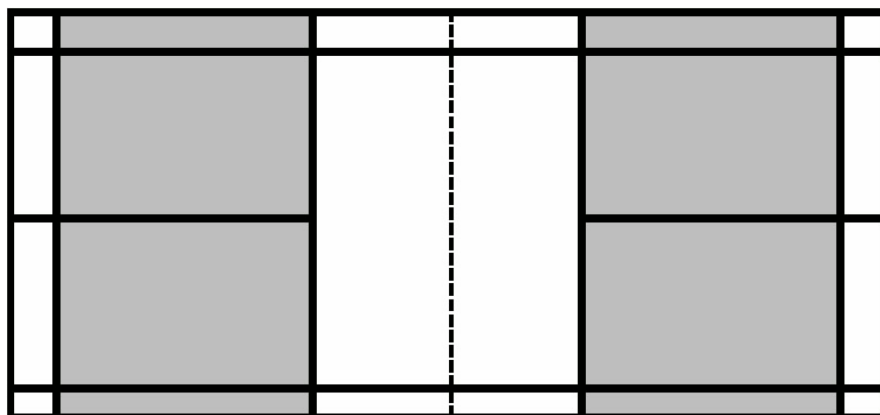
Überprüfungsformen im Badminton - Kurs 2 (mehr am Doppel orientiert)

1. Überprüfung einzelner Techniken und Schlagkombinationen

- kurzer Aufschlag in Gymnastikreifen als Ziel, dabei Zauberschnur über dem Netz als Höhenorientierer (Genauigkeit über dem Netz ist bei kurzem Aufschlag von entscheidender Bedeutung!)
- 2 Zuspieler: weit – Smash longline – flache oder hohe Abwehr cross – kurz –weit

2. Überprüfung technischer Fertigkeiten und einfacher taktischer Fähigkeiten

- Einzel- oder Doppelspiel auf Doppelaufschlagfeld (begrenzt durch vordere Aufschlaglinie, Doppelaufschlaglinie hinten und Doppellinie außen):
bewertet werden angewendete Techniken (v.a. Smash, Drive, Sprungtechniken) bzw. Zusammenspiel mit Partner



- kurz - kurz - weit in einem Doppelsystem (falls möglich „Magnetnadelsystem“):
Beobachtung des Zusammenspiels der Partner im raschen Wechsel von Angriffs- und Verteidigungspositionen

3. Überprüfung technischer Fertigkeiten und komplexer taktischer Fähigkeiten

- Spiel Doppel
- Variante: 1 gegen 2 (Beobachtung v. a. des Einzelspielers, aber auch Doppelbeobachtung möglich)

Lehrplan Sport

Grund- und Leistungsfach
Jahrgangsstufen 11 bis 13
der gymnasialen Oberstufe
(Mainzer Studienstufe)

Badminton

Rückschlagspiele - Badminton, Tennis, Tischtennis:
Empfehlungen zur Leistungsfeststellung

Kursniveau 1	Kursniveau 2
1. Überprüfung der Spielfähigkeit - im Einzel - ggf. in spielnahen Situationen z.B. Schlagkombinationen	1. Überprüfung der Spielfähigkeit - im Doppel - ggf. in spielnahen Situationen
2. Andere Leistungsachse z.B. punktuelle Überprüfungen aus den Inhalten des Kursniveaus 1 sowie epochale Leistungen	2. Andere Leistungsachse z.B. punktuelle Überprüfungen aus den Inhalten der Kursniveaus 1 und 2 sowie epochale Leistungen

Die Leistungen aus dem Bereich Spielfähigkeit fließen zu mindestens 50 % in die Note für das jeweilige Spiel ein.

Materiale Voraussetzungen für die Einrichtung eines Grundkurses in den Rückschlagspielen

- Spielgeräte:

Jeder Teilnehmer muss über einen Schläger verfügen, und es muss sichergestellt sein, dass für den Verlauf der gesamten Unterrichtseinheit Spielbälle in angemessener Zahl zur Verfügung stehen.

- Spielplätze (Mindestanforderung):

Badminton : pro sechs Teilnehmer ein Spielfeld

Tennis : pro acht Teilnehmer ein Spielfeld (für Kursniveau 2)

Tischtennis : pro vier Teilnehmer eine Tischtennisplatte

RheinlandPfalz

Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Weiterbildung

Mainz 1999, Seiten 66-68 u. 73

Kursniveau 1	Kursniveau 2	
KONDITION Verbesserung physischer Grundeigenschaften - Kennenlernen des badminton-spezifischen Anforderungsprofils - Anwenden spezieller Trainingsmethoden		Beispiele - durch Spielen - durch spezielle Übungsformen - in Komplexformen - ...
TECHNIK Kennenlernen und Anwenden der Grundschnitte - hoher Aufschlag - Uh- und Uh-Clear - Uh- und Uh-Drop - Drive - Smash	Wiederholen, Erlernen und Anwenden spezifischer Schlag-techniken für das Doppelspiel, z.B. - Angriffsschlag von hinten (Smash) - Angriffsschlag von der Seite (Drive) - entsprende Abwehrtechniken (u.a. Rh-Abwehr) - kurzer Aufschlag - Swip-Aufschlag	Progression vom halben Doppelspiel auf das Normfeld situationsgerechtes Anwenden nativer Schlagtechniken
TECHNIK / TAKTIK Angriff Variation der Angriffsziele: - direkter Angriff durch Smash - Vorbereitung des Angriffs durch Angriffsschlag - schnellen Drop	bewusstes Verändern von Spiel-taktiken im Einzel Erlernen und Erproben von Doppelsystemen: - vorne - hinten - Seite - Seite - „Magnetensystem“ (fakultativ)	Vermittlung taktischer Verhaltensweisen durch unterschiedliche methodische Möglichkeiten, z.B. - Spielreihe - Konfrontationsmethode
Verteidigung Bewusstmachen der Verteidigungsziele: - wieder in den Angriff kommen - über Konter (Drive) - durch Umwandlung (Drop, Clear) - durch Befreiung (Clear)	Abstimmung des taktischen Verhaltens mit dem Partner	z.B. Stellungsspiel - Seite - Seite - vorne - hinten (im Mixed)
REGELKUNDE Kenntnis der wichtigsten Regeln und ihrer Bedeutung in taktischer Hinsicht Ausüben der Schiedsrichterfunktion (Einzel)	Kennenlernen unterschiedlicher Organisationsformen für Turniere Ausüben der Schiedsrichterfunktion (Doppel)	Organisation eines Turniers, z.B. - einfaches/doppeltes K.O.-System - Ranglistensystem - Kaiserspiel