



7. - 9. Schuljahr	7. - 9. Schuljahr
Dimension	Sachkompetenz
Teildimension	Rückschlagspiele
Kompetenz	Über technische Grundlagen in Rückschlag- Spielen verfügen
Niveau B	Ich verfüge über gute technische Fertigkeiten.



Schlagvarianten Badminton (B)

Aufgabe und Durchführung	Das „Überkopfspiel (Clear)“ und den "Smash" demonstrieren, je 5 Versuche.	
Bewertung/ Anforderung	Im Besten der 5 Versuche sind die untenstehenden wesentlichen Knotenpunkte der Technik klar erkennbar, damit der Test erfüllt ist.	
Beobachtungspunkte	<p><i>Überkopfspiel (Clear)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Stemmschritt • Hüftrotation • Vorbringen des Ellbogens • Unterarmdrehung <p><i>Smash</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Stemmschritt- Hüftrotation- Vorbringen des Ellbogens- Unterarmdrehung • Shuttle mit der Schlagfläche überdachen • Shuttle über oder vor dem Körper treffen 	
Anweisung für die Schüler/-innen	<p><i>Lehrerdemonstration sinnvoll</i></p> <p>«Du hast je 5 Versuche zur Demonstration des Überkopfspieles (Clear) und des Smashes. Es ist wichtig, dass beim Clear folgende Knotenpunkte sichtbar werden: Stemmschritt, Hüftrotation, Vorbringen des Ellenbogens und Unterarmdrehung. Beim Smash sind die folgenden Knotenpunkte wichtig: Stemmschritt- Hüftrotation- Vorbringen des Ellbogens- Unterarmdrehung, Shuttle mit der Schlagfläche überdachen, Shuttle über oder vor dem Körper treffen.</p>	
Aufbau	Badmintonanlage (Netzhöhe 1.55m)	
Material	Badmintonanlage, Schläger, Shuttles	
Quelle	-	
Praktische Umsetzung und Erfahrungswerte	Zeit	ca. 3 Min. pro Schüler/-in
	Organisation	1 Person serviert der Testperson 10 weite Anschläge.
	Testpersonen	1 Schüler/-in
	Probleme	-