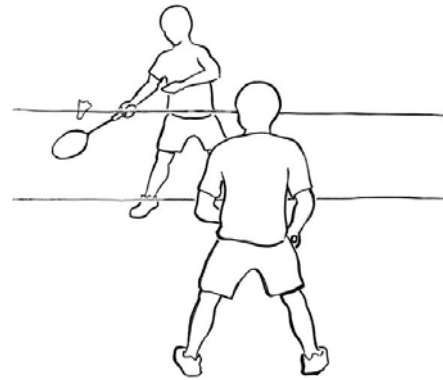




Stufe	10. - 12. Schuljahr Gymnasium
Dimension	Sachkompetenz
Teildimension	Spieltechnik: Rückschlagspiele
Kompetenz	Spieltechniken der Rückschlagspiele anwenden können
Niveau A	Ich kann technische Elemente bei langer Reaktionszeit anwenden.
Niveau B	Ich kann technische Elemente bei mittlerer Reaktionszeit anwenden.
Niveau C	Ich kann technische Elemente bei kurzer Reaktionszeit anwenden.



Laufen und Schlagen im Badminton

Aufgabe und Durchführung

Das Badmintonfeld wird in 4 gleich grosse Sektoren unterteilt. Ein Zuspieler schlägt einen Shuttle in zufälliger Reihenfolge in ...

Niveau A: ... einen der beiden vorderen Sektore oder in den hinteren "Vorhand"- Sektor.

Niveau B: ... die beiden "Rückhand"-Sektoren.

Niveau C: ... einen der beiden hinteren Sektore oder in den vorderen "Rückhand"- Sektor.

Die Testperson reagiert auf die Zuspiele und spielt den Shuttle zurück zum Zuspieler (siehe Anhang 2). Das Zuspiel erfolgt fortlaufend ohne Unterbruch. Das Zuspiel erfolgt bei Niv. B und C immer unterhalb der Netzkante.

Bewertung/ Anforderung

Der mit einem Stern* versehene Beobachtungspunkt muss zutreffen, damit der Test erfüllt ist. Der Lernende hat 3 Versuche.

Beobachtungspunkte

Der Lernende

- ... kann den Ball 8x ohne Fehler und mit angemessener Flugbahn in den Sektor des Zuspielers zurückspielen.*
- ... nimmt nach dem eigenen Schlag möglichst schnell ein optimales Spielzentrum ein, um alle Zielbereiche zu erreichen.
- ... befindet sich beim Treffpunkt durch den Zuspieler und in den eigenen Schlagpositionen im Gleichgewicht.
- ... startet nach dem Treffpunkt durch den Zuspieler schnellkräftig Richtung Zielbereich.

Anweisung für die Lernenden

Lehrerdemonstration sinnvoll

«Das Spielfeld ist in vier gleichgrosse Sektoren unterteilt. Ein Zuspieler spielt dir einen Shuttle in beliebiger Reihenfolge in einen der vorgegebenen Sektore. Du reagierst auf die Zuspiele und spielst den Shuttle zurück in den Sektor des Zuspielers. Versuche den Shuttle 8x zu erreichen und dem Zuspieler zurückzuspielen. Dir stehen dazu 3 Versuche zur Verfügung. Der Zuspieler darf den Shuttle nur unterhalb der Netzkante spielen (Niv. B+C). »

Aufbau

Aufbau Badmintonfeld. Markierung der 4 Sektoren durch Halbierung des Einzelfelds und Verlängerung der Mittellinie bis zum Netz (siehe Anhang).

Material

Badmintonfeld, Klebeband, 2 Badmintonschläger, Shuttle

Quelle

-

Praktische Umsetzung und Erfahrungswerte

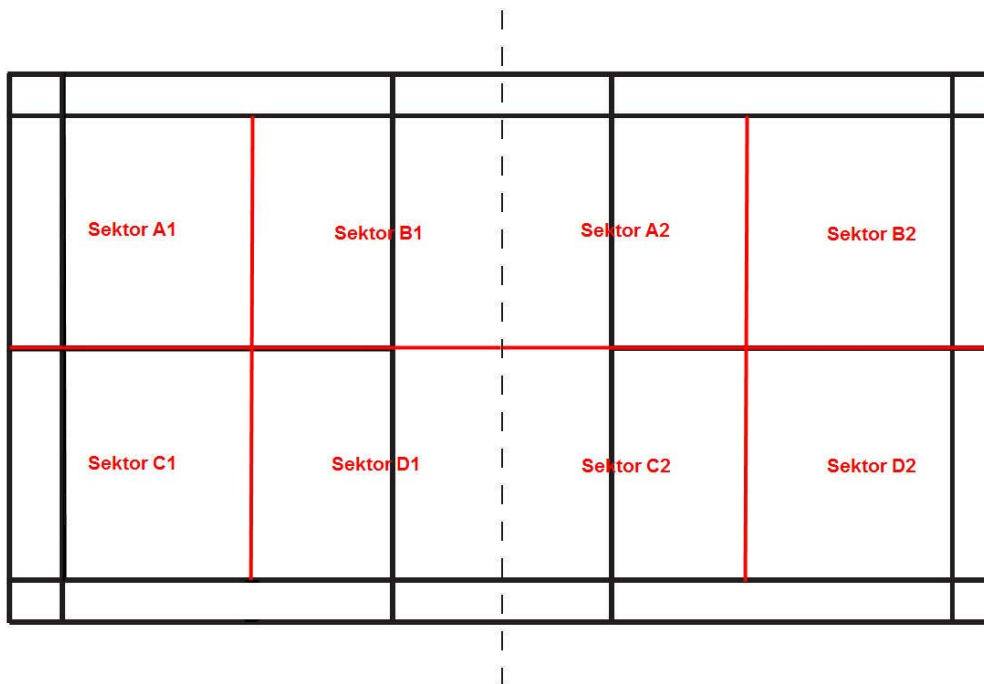
Zeit ca. 3 Min. pro Lernendem

Organisation -

Testpersonen 1 Lernender

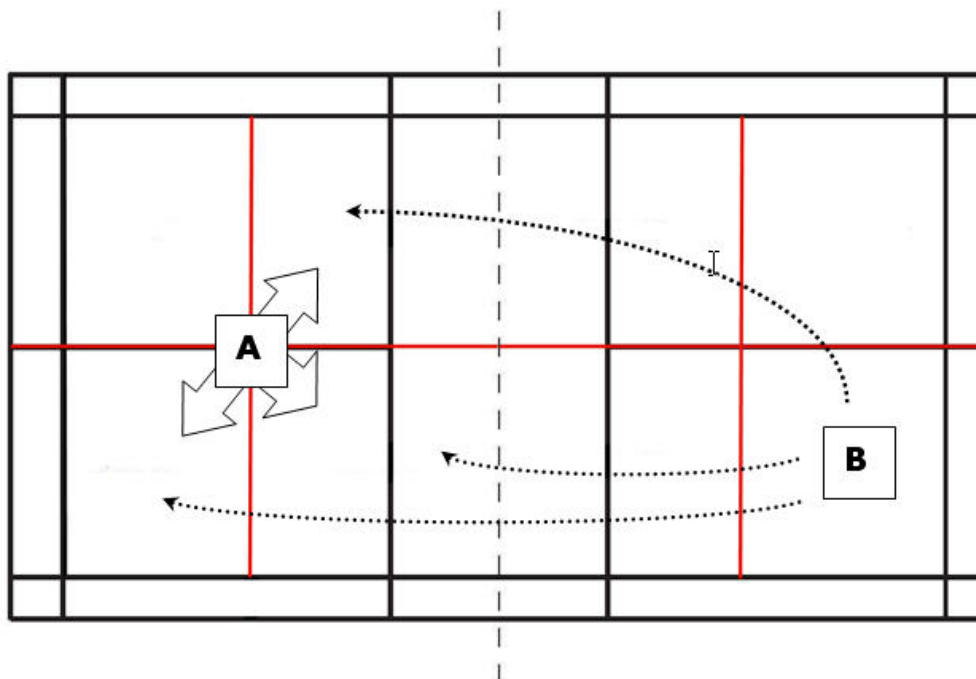
Probleme Der Zuspieler muss den Shuttle präzise zuspielen können.

Anhang 2: Skizzen zu Laufen und Schlagen im Badminton



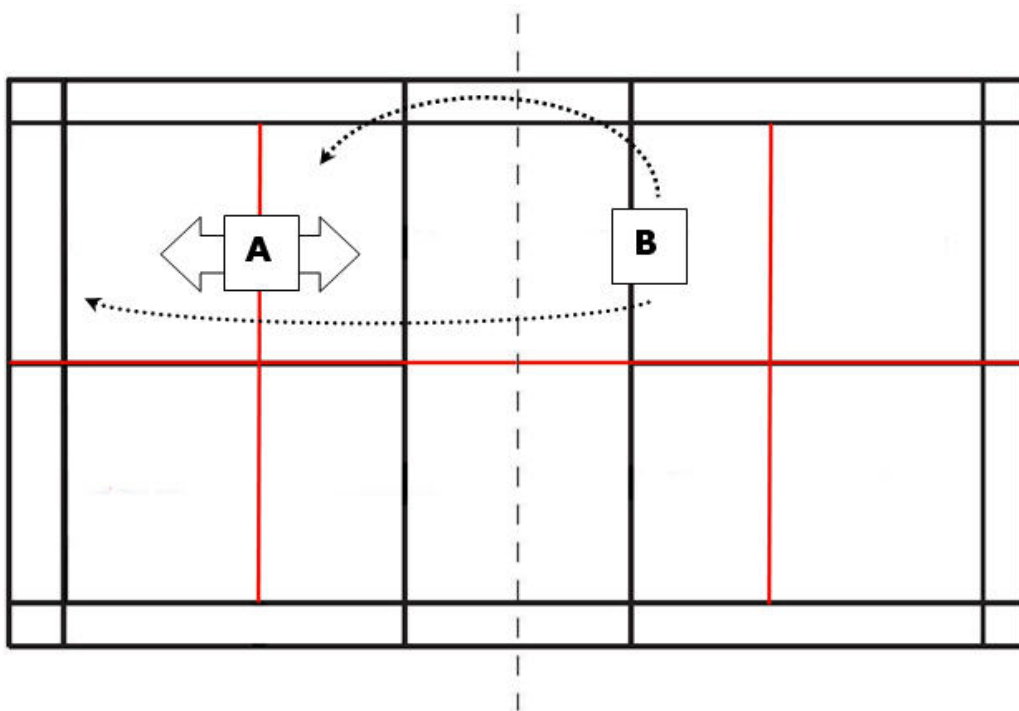
Niveau A:

Von Sektor D2 (Lernender Rechtshänder (RH)) / B2 (Lernender Linkshänder (LH)) schlägt ein Zuspieler in zufälliger Reihenfolge einen Shuttle in die Sektoren B1, C1 oder D1 (RH) / A1, B1 oder D1 (LH). Der Lernende reagiert auf die Zuspiele und spielt den Shuttle gezielt zurück in Sektor D2 (RH) / B2 (LH).



Niveau B:

Von Sektor A2 (Lernender Rechtshänder (RH)) / C2 (Lernender Linkshänder (LH)) schlägt ein Zuspieler in zufälliger Reihenfolge einen Shuttle in die Sektoren A1 oder B1 (RH) / C1 oder D1 (LH). Der Lernende reagiert auf die Zuspiele und spielt den Shuttle gezielt zurück in Sektor A2 (RH) / C2 (LH). Der Zuspieler spielt den Shuttle unterhalb der Netzkante.



Niveau C:

Von Sektor A2 (Lernender Rechtshänder (RH)) / C2 (Lernender Linkshänder (LH)) schlägt ein Zuspieler in zufälliger Reihenfolge einen Shuttle in die Sektoren A1, B1 oder C1 (RH) / A1, C1 oder D1 (LH). Der Lernende reagiert auf die Zuspiele und spielt den Shuttle gezielt zurück in Sektor A2 (RH) / C2 (LH).

