

# Download

Patrycja Frenz, Elena Iaccarino-Lutkat, Martin Klauke

## Aufgaben für Turnbeutelvergesser

Schwimmen

 Auer

Sekundarstufe I

Patrycja Frenz / Elena Iaccarino-Lutkat / Martin Klauke

Aufgaben für  
**TURNBEUTELVERGESSEN**



Downloadauszug  
aus dem Originaltitel:

 **netzwerk  
lernen** Auer

zur Vollversion

... vom Sport-

# Aufgaben für Turnbeutelvergesser

Schwimmen

VORSCHAU

Dieser Download ist ein Auszug aus dem Originaltitel  
Aufgaben für Turnbeutelvergesser

Schüler ohne Sportsachen und vom Sportunterricht Befreite sinnvoll beschäftigen

Über diesen Link gelangen Sie zur entsprechenden Produktseite im Web.

<http://www.auer-verlag.de/go/dl7042>

Wer kennt das nicht? Schüler<sup>1</sup>, die ständig – fast chronisch – ihren Turnbeutel vergessen. Sie können nicht am Sportunterricht teilnehmen und stören gleichzeitig am Rand sitzend mit ihren Unterhaltungen und Kommentaren den Unterricht. Nicht selten ist dies der Alltag der Sportlehrer.

Die Gründe für das Vergessen der Sportsachen sind vielschichtig: mangelnde Motivation zur Bewegung, Leistungsdruck, Angst vor bestimmten sportlichen oder sozialen Herausforderungen oder einfach nur fehlende Zeit für Hausaufgaben bzw. für die Vorbereitung auf eine Klassenarbeit, was nun kurzerhand in der Sportstunde nachgeholt wird. Als Sportlehrer sollte man stets abwägen, ob das Vergessen der Sportsachen eine einmalige Ausnahme ist oder ob der Schüler seine Sportkleidung bereits häufiger und bewusst vergessen hat. Ist Letzteres der Fall, sollte der Lehrer auf jeden Fall nach den Ursachen fragen. Hierbei sollte er aber auch sich selbst und seinen Unterricht nicht ganz ausklammern. Er sollte stets hinterfragen, ob sein Sportunterricht abwechslungsreich, gut organisiert und altersgerecht ist.

## Aufbau des Bandes

Der vorliegende Band basiert auf der Idee „Turnbeutelvergessen“, also denjenigen Schülern, die ihre Sportsachen vergessen haben – sowie Schülern, die nicht am Sportunterricht teilnehmen können (wenn sie z. B. Krankheitsbedingt vom Sportunterricht befreit sind, eine Verletzung haben etc.), Sportartbezogene sowie sportartübergreifende Aufgaben zu geben. Die Aufgaben sind zum Teil bereits während der Sportstunde, zum Teil als Hausaufgabe zu bearbeiten. Auf diese Weise sind die Schüler während der Sportstunde sinnvoll beschäftigt, sie setzen sich mit der Sportart bzw. sportbezogenem Allgemeinwissen auseinander und bereiten die Informationen so auf, dass sie in der folgenden Unterrichtsstunde präsentiert bzw. direkt im Unterricht angewendet werden können.

Die meisten Arbeitsblätter sind wie folgt aufgebaut:



Aufgaben, die sich auf bereits vorgegebenen Materialien bezieht



Weiterführende Aufgaben (z. B. Informationssammlung, Recherche)



Aufbereitung der Informationen für die Mitschüler



Tipps für die Präsentation bzw. zur praktischen Umsetzung in der nächsten Sportstunde

<sup>1</sup> Aufgrund der besseren Lesbarkeit ist in diesem Buch mit Schüler immer auch die Schülerin gemeint, ebenso verhält es sich bei Lehrer und Lehrerin etc.

# Vorwort

Die Aufgaben sind in zwei Schwerpunkte untergliedert:

1. Sportartspezifische Aufgaben
2. Sportartübergreifende und allgemeine Aufgaben

Die Übersichtstabelle zu allen Aufgaben (S. 7 ff.) verschafft dem Sportlehrer einen schnellen Überblick darüber, in welcher Jahrgangsstufe die Aufgabe eingesetzt werden kann, welche Sozialform sich für diese Aufgabe anbietet, wo die Aufgabe bearbeitet werden muss (Sporthalle, Klassenzimmer usw.) und welche Materialien benötigt werden.

## Sicherheit im Sportunterricht

Bei einigen Aufgaben sollen sich die Schüler selbst weitere Übungsformen oder Spiele ausdenken und diese in der nächsten Sportstunde gemeinsam mit ihren Mitschülern ausprobieren. Der Sportlehrer hat in diesen Fällen darauf zu achten, dass alle Sicherheitsvorkehrungen getroffen sind und die Sicherheit gewährleistet ist. Er ist für die Sicherheit im Sportunterricht verantwortlich.

Tipp: Der Sportlehrer vereinbart mit den Schülern, dass sie die geplanten Übungsformen bzw. Spiele vorab mit ihm durchsprechen.

## Praktische Tipps zur Durchführung

Um einen reibungslosen Ablauf zu gewährleisten, sollte der Sportlehrer bereits im Vorfeld einige Vorkehrungen und Vereinbarungen mit den Schülern treffen.

- Da der Sportlehrer wohl nicht immer seine Lehrermappe in der Turnhalle dabei hat, sollte er sich eine Mappe mit Kopien der Aufgabenblätter bereithalten, die er in seiner Umkleidekabine hinterlegt. Auf diese Weise hat er die Aufgaben in der Turnhalle jederzeit verfügbar.
- Da nicht alle Aufgaben in der Turnhalle bearbeitet werden können, sollte der Sportlehrer sich im Vorfeld darum bemühen, dass die benötigten Räumlichkeiten zur Verfügung stehen, z. B. ein Raum mit Internetanschluss zur Internetrecherche. Hier empfiehlt es sich, vorab Vereinbarungen mit den Schülern zu treffen und zur Verfügung stehende Räume jeweils zu notieren.
- Weiterhin sollte der Sportlehrer bereits zu Beginn des Schuljahres mit den Schülern vereinbaren, dass sie sich im Falle vergessener Sportsachen frühzeitig – vor Unterrichtsbeginn – beim Sportlehrer melden und stets ihre Schultasche bzw. Schreibmaterialien (Stifte und Schreibblock) in die Turnhalle mitnehmen.

Bei einigen Aufgaben erstellen die Schüler ein Quiz bzw. ein Rätsel. Dieses kann, nachdem es in der Sportstunde gespielt wurde, an einem separaten Platz in der Turnhalle hinterlegt werden, sodass es jederzeit wieder eingesetzt werden kann, evtl. auch als Beschäftigung für Schüler, die ihre Sportsachen vergessen haben.

# Übersichtstabelle zu allen Aufgaben

	Jahrgangsstufe	Anzahl der Schüler	Ort	Material
<b>S. 35 Leichtathletik – Fragen zum Text</b>	5–8	1	überall; für Erweiterung Raum mit Internetzugang	Stifte, Extrablatt, Tonkarton/Plakat (DIN A3), PC (für Erweiterung)
<b>S. 36 Leichtathletik – Präsentation von Unterrichtselementen</b>	7–10	1, 2	überall	Stifte, Extrablatt, Tonkarton weiß (DIN A4)
<b>S. 37 Leichtathletik – Tabu®</b>	5–10	1, 2	Raum mit Internetzugang	Stifte, Extrablatt, Tonkarton (DIN A6)/Karteikarten (halbiert), PC
<b>S. 38 Schwimmen – Lückentext</b>	5–10	1, 2	überall; für Erweiterung Raum mit Internetzugang	Stifte, Extrablatt, Tonkarton/Plakat (DIN A3), evtl. Laminiergerät, PC (für Erweiterung)
<b>S. 40 Schwimmen – Regelkatalog</b>	5–8	1, 2, mehrere	Raum mit Internetzugang	Stifte, Extrablatt, Tonkarton (DIN A4), evtl. Laminiergerät, PC
<b>S. 41 Schwimmen – Präsentation von Unterrichtselementen</b>	5–8	1, 2	überall, evtl. Raum mit Internetzugang	Stifte, Extrablatt, Tonkarton (DIN A4), evtl. Laminiergerät, evtl. PC
<b>S. 42 Schwimmen – Suchsel</b>	5–10	1, 2	überall	Stifte, Extrablatt, Tonkarton (DIN A5)/Karteikarten, Wörterbuch (Englisch)
<b>S. 44 Rückschlagspiele – Lückentext</b>	5–8	1, 2	überall; für Erweiterung Raum mit Internetzugang	Stifte, Extrablatt, Tonkarton/Plakat (DIN A3), PC (für Erweiterung)
<b>S. 46 Rückschlagspiele – Präsentation von Unterrichtselementen</b>	5–10	1, 2	überall; evtl. Raum mit Internetzugang	Stifte, Extrablatt, Tonkarton (DIN A4), evtl. PC
<b>S. 47 Rückschlagspiele – Textinhalte erfassen</b>	5–8	1	überall; evtl. Raum mit Internetzugang	Stifte, Extrablatt, Tonkarton/Plakat (DIN A3), evtl. PC
<b>S. 49 Rückschlagspiele – Tabu®</b>	5–10	1, 2	Raum mit Internetzugang	Stifte, Extrablatt, Tonkarton (DIN A6)/Karteikarten (halbiert), PC
<b>S. 50 Turnen – Recherche</b>	5–10	1, 2, mehrere	Raum mit Internetzugang/Schulbibliothek	Stifte, Extrablatt, Tonkarton (DIN A5)/Karteikarten, Turnbücher, PC
<b>S. 51 Turnen – Lückentext</b>	5–8	1, 2	überall; für Erweiterung Raum mit Internetzugang	Stifte, Extrablatt, Tonkarton/Plakat (DIN A3), PC (für Erweiterung)
<b>S. 53 Turnen – Schlüsselbegriffe finden</b>	7–10	1, 2	überall; für Erweiterung Raum mit Internetzugang	Stifte, Extrablatt, Tonkarton/Plakat (DIN A3), PC (für Erweiterung)
<b>S. 55 Turnen – Präsentation von Unterrichtselementen</b>	5–10	1, 2	überall	Stifte, Extrablatt, Tonkarton (DIN A4)
<b>S. 57 Turnen – Rätsel</b>	5–10	1, 2	überall	Stifte, Extrablatt, Tonkarton (DIN A5)/Karteikarten, Wörterbuch (Englisch)
<b>S. 58 Aerobic – Recherche</b>	5–10	1, 2, mehrere	Raum mit Internetzugang/Schulbibliothek	Stifte, Extrablatt, Tonkarton (DIN A5)/Karteikarten, Aerobic-Bücher, PC



# Schwimmen – Lückentext



Setze in den folgenden Lückentext die passenden Begriffe ein.

Brustschwimmen	kontinuierlichen	auf den Grund/Boden
seitlich gedreht	gleichzeitig	Grätschbeinschlag
Hochleistungssportlern	über Wasser	Anstellwinkel
Wasserwiderstand	wechselseitigen	Formung
Kraulschwimmen	Höhe	Armzug
	gleichzeitig	Beinschläge



Als erste Schwimmtechnik wird meist das \_\_\_\_\_ erlernt. Bei dieser Technik werden die Arme unter Wasser zusammenliegend \_\_\_\_\_ nach vorn gebracht und dann durch das Wasser nach \_\_\_\_\_ bewegt. Bei der moderneren Variante, die vor allem von \_\_\_\_\_ genutzt wird, werden die Hände \_\_\_\_\_ nach vorn geführt. Auf diese Weise wird der \_\_\_\_\_ vergrößert. Entscheidend für einen richtigen Vortrieb sind der \_\_\_\_\_ der Hände, die \_\_\_\_\_ der Hände und die \_\_\_\_\_ der Hände relativ zum Becken. Am Ende der Armbewegung schließt sich unmittelbar ein \_\_\_\_\_ an. Der nächste \_\_\_\_\_ erfolgt dann gegen Ende des Grätschbeinschlags.

Ein weiterer, weit verbreiteter Schwimmstil ist das \_\_\_\_\_. Beim Kraulen blickt das Gesicht des Schwimmers \_\_\_\_\_. Zum Atmen wird der Kopf alle zwei bis fünf Armzüge \_\_\_\_\_. Auf diese Weise bleibt der Körper in der \_\_\_\_\_. Armbewegung und Beinbewegung erfolgen \_\_\_\_\_ – pro zwei Armzüge führt der Schwimmer im Durchschnitt sechs \_\_\_\_\_ durch. Bei Langstreckenschwimmern reduziert sich die Bewegung der Beine auf zwei Schläge pro zwei Armzüge. Das Kraulschwimmen gilt als die Schwimmart, mit der man am schnellsten vorankommt, weil durch den \_\_\_\_\_ Armzug und den \_\_\_\_\_ Beinschlag ein Antrieb ohne Unterbrechung erzeugt wird.



# Schwimmen – Lückentext



Fasse die wichtigsten Informationen aus dem Text in eigenen Worten zusammen. Schreibe deine Zusammenfassung auf ein Extrablatt.



Informiere dich über weitere heutzutage weit verbreitete Schwimmstile. Gestalte anschließend ein Informationsplakat für deine Mitschüler. Überlege dir hierzu, wie du die verschiedenen Schwimmstile beschreiben und anschaulich darstellen kannst.

## Schwimmstile

Muster zur  
Voranschau



Zu Beginn der nächsten Schwimmstunde stellst du deinen Mitschülern die verschiedenen Schwimmstile vor. Anschließend kannst du deine Mitschülern befragen, welche Schwimmstile sie beherrschen, welchen Schwimmstil sie am liebsten schwimmen usw.



# Schwimmen – Regelkatalog



Stelle dir vor, du wärst Sportlehrer und mit deinen Schülern in einem Schwimmbad. Welche Regeln würdest du aufstellen, damit der Schwimmunterricht reibungslos, konfliktfrei und vor allem auch sicher abläuft?

Erstelle einen Regelkatalog mit ca. zehn Regeln, die während des Schwimmunterrichts beachtet werden müssen. Gehe hierzu eine gewöhnliche Schwimmunterrichtsstunde von der Ankunft im Schwimmbad, dem Umziehen in der Umkleidekabine usw. bis zum Ende der Stunde durch. Welche unterschiedlichen Aspekte müssen berücksichtigt werden?

Achte darauf, nicht nur Regeln zu formulieren, sondern diese auch zu begründen. Schreibe deine Ideen auf ein Extrablatt.



Informiere dich zusätzlich noch über das Internet, welche Regeln beim Schwimmen beachtet werden müssen. Schreibe die Regeln auf ein Extrablatt.



Gestalte für deine Mitschüler einzelne Karten mit Regeln für den Schwimmunterricht.

**Tip:** Laminiere die Karten, sodass sie im Schwimmbad verwendet werden können.



Zu Beginn der nächsten Sportstunde stellst du deinen Mitschülern den von dir erstellten Regelkatalog vor.

Anschließend kannst du gemeinsam mit deinen Mitschülern weitere Regeln für den Schwimmunterricht sammeln. Du notierst die Regeln und fertigst weitere Karten an.







Lies dir die folgende Spielbeschreibung des Schwimmspiels „T-Shirt-Staffel“ aufmerksam durch. Überlege dir, welche Materialien benötigt werden, und denke dir weitere Varianten für dieses Spiel aus. Überlege dir außerdem, wie sich das Spiel anleiten und umsetzen lässt.

## Schwimmstaffel – T-Shirt-Staffel

### Benötigtes Material:

### Spielablauf:

- Mit dem Startschuss ziehen sich die ersten Schwimmer (Startnummer 1) der Teams die T-Shirts an und schwimmen ihre Bahn.
- Haben sie ihre Bahn absolviert, ziehen sie das T-Shirt aus und geben es jeweils an die nächsten Schwimmer (Startnummer 2) weiter. Usw.



Das nasse T-Shirt erschwert das Schwimmen.

### Varianten:



Recherchiere im Internet nach weiteren Schwimmspielen bzw. überlege dir selbst weitere Spiele und schreibe diese auf ein Extrablatt.



Gestalte Spielkarten für deine Mitschüler. Überlege dir hierzu, welche Materialien benötigt werden, wie sich der Spielaufbau anschaulich darstellen lässt und wie du den Spielablauf möglichst verständlich erklären kannst.

**Tipp:** Laminiere die Karten, sodass sie im Schwimmbad eingesetzt werden können.



In der nächsten Schwimmstunde werden sowohl das Spiel „T-Shirt-Staffel“ samt deiner Varianten als auch die von dir erfundenen Spiele gespielt. Du erklärst deinen Mitschülern den Spielablauf und leitest sie an. Während des Spiels bist du der Schiedsrichter und überwachst, ob die Vorgaben und Regeln eingehalten werden.



# Schwimmen – Suchsel



Finde in dem Suchsel die in dem Kasten angegebenen Begriffe aus dem Schwimmsport und markiere sie. Die Begriffe können senkrecht, waagrecht, diagonal oder auch rückwärts geschrieben stehen.

KRAULEN	RUECKENSCHWIMMEN	STARTSPRUNG	GLEITEN
TAUCHEN	WASSERWIDERSTAND	AUFTRIEB	BECKENRAND
SCHWIMMBRILLE	ATMUNG	ARMBEWEGUNG	FLOSSEN
KOPFSPRUNG	WENDE	TECHNIK	

E	T	F	L	I	D	E	H	D	W	Q	Z	D	S	C	G	J	K	A	L	P	B	E	I	R	T	F	U	A	
D	Q	U	Y	B	M	P	I	W	A	X	G	I	C	H	I	E	P	K	D	R	G	H	J	A	S	W	R	T	
A	H	K	F	I	E	G	N	U	M	T	A	K	I	L	O	F	A	W	S	S	U	R	K	M	C	G	E	I	A
W	H	J	G	K	L	F	A	W	E	D	H	E	W	I	R	S	H	O	T	E	S	T	O	Z	U	I	O	D	
F	H	F	T	K	O	P	F	S	P	R	U	N	G	M	L	U	I	W	F	Q	C	C	F	P	E	H	N	A	S
O	P	T	R	F	R	S	F	H	V	K	W	E	G	L	P	M	D	V	N	R	K	D	I	Y	Q	G	I	K	
D	F	J	E	W	Q	E	C	B	M	G	D	I	C	Z	V	F	H	K	D	I	O	R	E	G	H	M			
C	B	G	M	K	R	W	Z	H	R	V	T	I	R	T	S	P	R	U	N	G	E	B	M	H	L	J			
A	Q	A	N	B	L	I	T	E	W	M	W	A	J	T	I	O	J	Z	S	H	U	D	W	F	G	E	G		
V	D	B	E	G	E	Z	B	K	J	K	R	T	S	E	V	E	A	L	C	W	R	W	Q	T	Z	I	O		
P	F	O	S	F	A	F	E	R	N	I	K	L	O	T	E	V	S	I	H	Q	V	G	R	E	K	O	L		
A	J	V	S	J	T	E	C	H	I	M	M	K	Z	R	A	L	T	N	W	Z	I	Q	R	P	T	F	D		
Z	G	W	O	C	H	S	K	U	R	W	E	Q	B	H	I	S	E	O	D	I	O	T	B	F	D	A	L	M	
A	E	X	L	L	R	E	I	Z	D	S	G	L	N	C	T	S	M	R	E	Z	U	I	R	W	T				
M	A	A	P	I	N	Z	U	O	F	A	I	E	W	D	W	E	M	Z	U	M	P	K	M	E	B				
A	S	O	P	H	R	M	C	T	W	K	L	D	M	K	L	E	D	R	I	W	U	B	N	E					
S	F	U	E	L	O	A	A	C	N	Q	T	S	N	L	L	H	F	N	E	M	Y	A	Z	E	R	Z			
E	I	O	J	K	M	D	N	A	U	F	R	B	O	K	L	O	E	K	W	D	A	V	H	L	H	W	W	T	
Y	V	R	Z	L	M	B	D	L	O	L	C	D	T	Z	I	O	P	H	L	N	G	W	R	Q	C	A	E	N	F
Y	B	M	Z	R	D	H	Q	Z	O	H	E	S	D	J	A	B	N	J	E	U	E	D	E	U	W	Q	G	Z	E
L	O	F	R	X	H	M	V	M	X	N	F	N	J	R	L	A	W	W	S	U	V	K	A	O	L	X	U	R	W
A	D	T	U	C	J	D	R	K	N	A	Q	N	T	G	J	U	M	L	U	H	F	T	W	X	D	T	N	I	H
T	G	E	L	I	O	H	Z	E	R	E	N	C	G	T	K	F	R	A	Z	R	J	F	Q	M	I	O	G	J	N
W	A	S	S	E	R	W	I	D	E	R	S	T	A	N	D	T	A	D	Q	P	I	Z	A	M	I	P	O	T	V
J	S	D	C	F	J	Z	P	B	R	W	H	T	W	N	K	O	Z	R	Z	L	T	I	C	F	E	W	N	D	D
A	D	T	R	E	J	U	P	K	M	D	Z	N	E	T	I	E	L	G	E	T	Z	K	D	R	A	N	K	O	P
E	W	E	R	G	D	B	C	M	I	Z	P	O	Z	L	M	T	E	Q	L	S	F	T	E	C	H	N	I	K	H





Übersetze die von dir gefundenen Wörter ins Englische. Nimm, wenn nötig, ein Wörterbuch zu Hilfe.

1

\_\_\_\_\_

3

\_\_\_\_\_

5

\_\_\_\_\_

7

\_\_\_\_\_

9

\_\_\_\_\_

11

\_\_\_\_\_

13

\_\_\_\_\_

15

\_\_\_\_\_

2

\_\_\_\_\_

4

\_\_\_\_\_

6

\_\_\_\_\_

8

\_\_\_\_\_

10

\_\_\_\_\_

12

\_\_\_\_\_

14

\_\_\_\_\_

## Erweiterung

Variante 1: Schreibe zu jedem Begriff einen Satz auf Englisch, der den Begriff erklärt.

Variante 2: Schreibe zu jedem Begriff einen frei erfundenen Beispielsatz auf Englisch.

Schreibe die Sätze auf ein Extrablatt.



Erstelle ein Quiz für deine Mitschüler. Schreibe den deutschen Begriff jeweils auf die Vorderseite der Karte und den englischen Begriff auf die Rückseite.

**Tipp:** Laminiere die einzelnen Karten, sodass das Quiz auch im Schwimmbad eingesetzt werden kann.



Das Quiz kann zu Beginn der nächsten Sportstunde im Klassenverband gespielt werden. Du bist der Quizmaster.





# Lösungen

## Fragen zum Text, S. 35

1. Unter Doping versteht man die Verabreichung bzw. Einnahme von verbotenen Substanzen oder die Nutzung von unerlaubten Methoden zur Steigerung der sportlichen Leistung.
2. Sportler, die dopen, sind meist krankhaft ehrgeizig. Das einzige Ziel dieser Sportler ist es, sowohl über den Gegner als auch über den Sport selbst zu siegen – ohne Rücksicht auf ihre eigene Gesundheit und Fairplay. Um im Spitzensport erfolgreich zu sein, muss ein Sportler täglich mehrere Stunden trainieren. An einem bestimmten Punkt ist er aber an seiner persönlichen Leistungsgrenze angelangt. Es besteht keine Möglichkeit mehr, mit normalen und legalen Trainingsmethoden die Leistung zu steigern. An diesem Punkt besteht die Gefahr, dass Sportler dopen. Außerdem merken viele Sportler, dass ihre körperliche Fitness im Alter abnimmt. Diesem natürlichen Lauf versuchen sie entgegenzuwirken.



## Schwimmen

### Lückentext, S. 38

Die Begriffe sind in der folgenden Reihenfolge einzusetzen:

Brustschwimmen, gleichzeitig, außen, Hochleistungssportlern, über Wasser, Wasserwiderstand, Anstellwinkel, Formung, Höhe, Grätschbeinschlag, Armzug, Kraulschwimmen, auf den Grund/Bohlen, seitlich gedreht, Horizontalen, gleichzeitig, Beinschläge, wechselseitigen, kontinuierlichen

### Suchsel, S. 42

E	T	F	L	I	D	E	H	D	W	Q	Z	D	S	C	G	J	K	A	L	I	P	B	E	I	R	F	L	A	
D	Q	U	Y	B	M	P	I	W	A	X	G	I	C	H	I	E	R	K	B	D	R	G	H	J	A	S	W	F	L
A	H	K	F	I	E	G	N	U	M	T	A	K	I	L	O	E	A	W	S	S	U	R	K	M	C	G	E	L	A
W	H	J	G	K	L	F	A	W	E	D	H	E	W	I	R	S	H	K	O	T	E	S	T	O	Z	U	I	O	D
F	H	F	T	K	O	P	F	S	P	R	U	N	G	M	L	U	I	W	F	Q	C	G	P	R	E	H	N	A	S
O	P	T	R	F	R	S	F	H	P	K	W	E	G	L	P	M	D	V	N	R	K	D	W	Y	Q	G	I	K	A
D	F	J	E	W	Q	E	C	B	M	G	D	P	U	Z	W	F	H	K	D	E	O	T	E	G	H	M	L	A	S
C	B	G	M	K	R	W	Z	H	R	H	V	S	T	A	R	T	S	P	R	I	N	G	S	E	B	M	H	L	J
A	Q	A	N	B	L	I	T	E	W	M	H	W	A	J	T	I	S	H	D	W	F	G	E	G	L	A	S	F	L
V	D	B	E	G	E	Z	B	K	U	I	K	Z	R	T	S	E	A	L	R	W	Q	T	Z	I	O	D	A	S	
P	F	O	S	F	A	F	E	R	Z	N	M	K	L	O	T	E	W	M	H	Q	V	G	R	E	K	O	L	A	S
A	J	V	S	J	T	E	C	N	I	N	M	M	K	Z	L	A	E	W	Z	I	Q	R	P	F	D	A	S	F	L
Z	G	W	O	G	H	J	K	U	M	W	E	Q	B	H	I	O	D	I	O	T	B	F	D	A	S	F	L	A	S
A	E	X	L	D	H	R	E	E	I	Z	D	S	G	L	A	E	W	Z	I	Q	R	P	F	D	A	S	F	L	A
M	A	A	F	R	J	K	N	Z	U	O	F	I	I	E	W	E	M	Z	U	M	P	K	M	E	L	A	S	F	L
A	S	O	T	P	R	H	R	M	C	A	S	T	I	K	L	E	D	M	K	L	E	D	R	I	W	B	N	E	L
S	F	U	E	H	L	O	A	A	C	O	A	G	N	L	L	H	F	N	E	M	Y	Z	A	S	F	L	A	S	F
E	I	O	J	K	M	D	A	U	F	R	B	K	L	O	E	K	W	D	A	V	H	W	F	L	A	S	F	L	A
Y	V	R	Z	L	M	B	L	Q	E	S	D	J	A	B	N	J	E	U	F	E	W	Q	G	Z	E	L	A	S	F
Y	B	M	Z	P	H	Q	C	E	S	D	J	A	B	N	J	E	U	F	E	W	Q	G	Z	E	L	A	S	F	L
L	O	F	R	M	X	N	N	J	R	L	A	W	W	S	U	A	O	X	U	R	W	L	A	S	F	L	A	S	F
A	D	T	U	C	O	D	A	Q	N	T	G	J	U	M	L	U	H	F	W	X	D	T	N	I	H	L	A	S	F
T	G	E	L	I	O	Z	E	N	C	G	T	K	F	R	J	F	M	I	O	G	J	N	L	A	S	F	L	A	S
W	A	S	S	E	R	W	D	E	R	S	T	A	N	D	T	W	D	Z	A	M	I	P	O	T	V	L	A	S	F
J	S	D	C	F	J	Z	P	B	R	W	H	T	W	N	K	O	Z	F	T	C	F	E	W	N	D	D	L	A	S
A	D	T	R	E	J	U	P	K	M	D	Z	N	E	T	I	E	L	T	Z	K	D	R	A	N	K	O	P	L	A
E	W	E	R	G	D	B	C	M	I	Z	P	O	Z	L	M	T	E	C	S	F	T	E	C	H	N	I	K	H	L



## Rückschlagsspiele

### Lückentext, S. 44

Die Begriffe sind in der folgenden Reihenfolge einzusetzen:

Rückschlagsspiel, Einzel, Doppel, Vorhand, Rückhand, Aufschlag, Schlaghand, Ausholbewegung, seitlich vor dem Körper, gegenüberliegenden, links, rechts, einhändig, beidhändig, Ballwechsel, diagonal gegenüberliegende, Rotation, Schlagwinkel, Ballgeschwindigkeit, höchsten

### Textinhalte erfassen, S. 47

**Clear:** Einen Clear spielt man am besten, wenn einen der Gegner unter Druck setzt, um sich so aus einer engen Situation zu lösen und den Gegner laufen zu lassen.

**Drive:** Der Drive ist im Doppel sehr beliebt. Stehen die Gegner „vorne – hinten“, kann der Vordere den schnellen Ball nur selten erreichen und der Hintere diesen nicht schmettern.

**Smash:** Der Smash wird meistens gespielt, wenn der Gegner den Ball entweder bei einem Clear zu kurz spielt oder bei einem Drive zu hoch, denn dann kann der Ball am besten fest und schnell heruntergeschlagen werden.

**Drop und Stop:** Einen Drop spielt man, um den Gegner zu hetzen und wenn man selbst Zeit hat, den Ball zu platzieren.

## Impressum

© 2013 Auer Verlag  
AAP Lehrerfachverlage GmbH  
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im Unterricht zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Die AAP Lehrerfachverlage GmbH kann für die Inhalte externer Sites, die sie mittels eines Links oder sonstiger Hinweise erreichen, keine Verantwortung übernehmen. Ferner haftet die AAP Lehrerfachverlage GmbH nicht für direkte oder indirekte Schäden (inkl. entgangener Gewinne), die auf Informationen zurückgeführt werden können, die auf diesen externen Websites stehen.

Autor: Patrycja Frenz, Elena Iaccarino-Lutkat, Martin Klauke  
Illustrationen: Steffen Jähde