

So bleibt der Ball im Spiel

Ein explorativer Einstieg in die Rückschlagspiele

Mit Turnschuh, Hand oder Badmintonschläger – in dieser Einstiegsstunde zu den Rückschlagspielen sammeln Schüler:innen Bewegungserfahrungen mit ganz unterschiedlichen Spielgeräten. Sie erarbeiten sich im Spiel miteinander grundlegende Fertigkeiten für das folgende Unterrichtsvorhaben zum Tischtennis.

Im Mittelpunkt dieses Unterrichtsvorhabens steht die Schulung grundlegender Fertigkeiten, die sportartübergreifend das Erlernen verschiedener Rückschlagspiele vereinfachen. Grundidee für die Umsetzung ist ein exploratives Setting, welches den Schüler:innen Raum für individuelle Handlungsmöglichkeiten gibt. Durch das Bewältigen einer Bewegungsaufgabe mit unterschiedlichen Ball- und Schlägermaterialien sammeln die Schüler:innen unterschiedliche Erfahrungen. Diese werden in Reflexionsphasen aufgegriffen und thematisiert. Ziel ist es, durch motivierende Aufgaben den teilweise ersten Kontakt zu Rückschlagspielen möglichst offen zu gestalten. So können im kooperativen Zusammenspiel eigenständig Wege zum Erfolg gefunden werden. Anders als etwa im Vereinssport Tischtennis, in dem der Konkurrenzgedanke und das Leistungsprinzip vorherrschen, soll es vermehrt um das Spiel miteinander und nicht gegeneinander gehen, sodass Kommunikation und Teamfähigkeit gestärkt akzentuiert werden und das Lernen unter reduzierten Druckbedingungen stattfinden kann.

Schwerpunkt Kooperation

Ich habe die folgende Sequenz in einer fünften Klasse an einem Essener Gymnasium durchgeführt. Aufgrund des Wechselunterrichts während der Coronapandemie waren 14 Schüler:innen anwesend. Um die Unterrichtseinheit mit einer größeren Anzahl an Lernenden durchzuführen, müssen geringfügige Anpassungen in der Planung der Sta-

tionsarbeit vorgenommen werden. Je nach Hallengröße und Materialausstattung können die Stationen beispielsweise doppelt besetzt oder die Gruppengröße von zwei auf vier Spieler:innen gesteigert werden. Teamfähigkeit und Absprachen sind dabei von großer Bedeutung.

Die beschriebene Unterrichtseinheit stellt den Einstieg in das Unterrichtsvorhaben dar. Zunächst erläutere ich den



AUF EINEN BLICK

Lerngruppe: 5.–6. Klasse

Zeitbedarf: 5 Doppelstunden

Material: Turnbänke, große und kleine Kästen, Tischtennisschläger, Badmintonschläger, Tischtennisbälle, Unihockeybälle

Download: Stationskarten

Schüler:innen mithilfe einer Übersicht die Zielsetzungen der nächsten Wochen. Dabei gehe ich unter anderem auf den kooperativen Schwerpunkt des Vorhabens ein. Ich verdeutliche, dass viele der Aufgabenstellungen der nächsten Wochen nur durch ein gelingendes Miteinander im Team gelöst werden können (Tabelle 1). Anschließend wird der Ablauf für die Einstiegsstunde mit einem Advanced Organizer visualisiert: 1. Materialgewöhnung, 2. Regelerarbeitung 3. Stationsarbeit, 4. Reflexion. Dieses Vorgehen ist den Lernenden bereits aus vorherigen Unterrichtsvorhaben bekannt.

Mit Schläger und Ball durch die Halle

Um eine grundlegende Gewöhnung an das Material zu ermöglichen, erhalten die Schüler:innen in der ersten Bewegungsphase zunächst die Möglichkeit, sich mit Schläger und Ball frei durch die Halle zu bewegen. Dabei schlagen einige den Ball gegen die Wand, andere spielen sich den Ball gegenseitig zu und viele versuchen, den Ball auf dem Schläger zu jonglieren. Anschließend gilt es, verschiedene koordinative Bewegungsaufgaben zu lösen, welche an Komplexität zunehmen (K1). Zuerst sollen die Schüler:innen den Ball auf dem Schläger balancieren. Diese Übung fiel den meisten nicht schwer. Es folgen mehrere Übungen, bei denen der Ball mit Wechsel der Spielhand, Schlägerseite und Schlaghöhe getippt wird. Dabei sollen die Lernenden den Ball unter anderem auch auf der Schlägerkante tippen, was nur den wenigsten mit mehr als zwei aufeinanderfolgenden Ballkontakten gelang. Als weitere Bewegungsaufgabe wird eine 360°-Drehung zwischen zwei Schlägen und das Hinsetzen und Wiederaufstehen während des Tippens gestellt. Diese wurden nach einigen Anläufen vor allem von fortgeschrittenen Schüler:innen gelöst. Um den Lernenden die Möglichkeit zu eröffnen, nicht gelungene Übungen zu wiederholen oder neue Tricks zu entwickeln, werden im Anschluss zwei Minuten zur freien Übungswahl eingeplant. Diese Übungen orientierten sich an der Heidelberger Ballschule, die auch auf der sportartübergreifenden Ebene die Vermittlung von technischen Basiskompetenzen ak-



2 | Koordinative Aufgaben mit Ball und Schläger: den Ball auf dem Schläger balancieren



3 | Üben im Stationsbetrieb mit dem Ziel, viele Wiederholungen zu schaffen

Regeln für die Übungsphase

Diese erste Phase war insgesamt etwas wuselig: Die Schüler:innen hatten erwar-

gemäß zwar ihren Ball, dafür aber weniger ihre Umgebung im Auge. So liefen sie teilweise quer durch die Halle. Dieses bewusst

zur Vollversion



4 | Das Material ist vielfältig, der Turnschuh dient als Schläger ...

Differenzierung auf den Punkt gebracht

Aspekte der Heterogenität:

- motorische Voraussetzungen
- Vorkenntnisse in Rückschlagspielen

Methode:

- Bewegungsaufgaben in Einzelarbeit mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad
- Stationsarbeit mit vielfältigen Aufgaben

Praxistipp:

- individuelle Lösungswege ermöglichen
- Handlungsfreiräume schaffen
- ein breites Bewegungsangebot etablieren

D

Lernenden eigenständig zu folgender Erkenntnis: Es braucht Regeln und Strukturen, um die Sicherheit aller zu gewährleisten. Diese Beobachtung stellte den Grundsatz in der anschließenden Reflexionsphase dar. In dieser stellen die Lernenden eigenständig Verhaltensregeln für Rückschlagspiele auf. Zu den wichtigsten Aspekten gehörten hier die Sicherheit in Übungsphasen (nicht „um jeden Preis“ dem Ball hinterherrennen) und die Organisation von Gesprächsphasen (Schläger und Bälle werden festgehalten). Durch die Sicherung der Regeln auf einem Plakat wird auch für die folgenden Stunden Transparenz geschaffen. Zudem beugen wir damit Situationen vor, in denen Lernende ihre Umgebung vergessen und bei dem Versuch, den Ball zu retten, mit Mitschüler:innen kollidieren.

Stationen mit vielfältigen Spielgeräten

Für die Erarbeitungsphase habe ich einen Hallenplan angefertigt, mit dessen Hilfe die Lernenden eigenständig alle Stationen aufbauen konnten. Jede Station wurde durch eine Bank beziehungsweise einen Kasten in zwei Spielfeldhälften unterteilt und mit einer Stationskarte versehen. Auf den Karten sind verschiedene Materialien vorgegeben (**Stationskarten**). Alle Stationen werden nebeneinander angeereiht, sodass sich insgesamt eine Längsteilung der Halle ergibt. Je nach Hallengröße und Anzahl der Schüler:innen können hier natürlich individuelle Anpassungen vorgenommen werden. Anschließend werden Zweiergruppen gebildet, die jeweils mit einem Set Klebepunkten in Ampelfarben ausgestattet werden und sich anschließend an einer Station aufstellen. Die Schüler:innen haben pro Station jeweils drei Minuten Zeit, um möglichst lange Ballwechsel mit ihren Partner:innen zu schaffen. Der Ball soll dabei nach der direkt über das „Netz“ gespielten Angabe jeweils genau einmal im eigenen Feld aufprallen, bevor er zum Partner returniert wird. Die Schüler:innen erhalten an jeder Station Anweisungen, welche Materialien verwendet werden dürfen.

Anpassung des Spiels für viele gelungene Ballwechsel

In der Erarbeitungsphase konnte ich beobachten, dass die Lernenden je nach vorgegebenem Material bereits nach kurzer Zeit Anpassungen im Spielverhalten vornahmen, um den Ball möglichst lange im Spiel zu halten. So wurden beispielsweise Bälle über den Kasten meist mit einer Schlagbewegung von unten nach oben und im hohen Bogen gespielt, während bei der Verwendung der Badmintonschläger der Fokus eher auf einem möglichst sachten und präzise geführten Schlag lag. Besonders an der Station mit dem Turnschuh war bei vielen der Spaß erkennbar und es gelangen mehrere lange Ballwechsel. „Bei deinen großen Schuhen ist das ja auch kein Wunder“, hörte ich einen Schüler lachend rufen, „die sind ja fast so groß wie ein Tennisschläger.“

Rote, gelbe und grüne Punkte

Vor dem Stationswechsel kleben die Lernenden auf den Stationszettel einen roten

ben Punkt, wenn sie 4–9 und einen grünen Punkt, wenn sie gemeinsam 10 oder mehr Ballwechsel am Stück geschafft hatten. Anschließend gehen sie zur nächsten Station. Durch die für alle einsehbaren Farbmarkierungen entstand ein gewisser Wetteifer, der einige Schüler:innen besonders anspornte. So rief beispielsweise ein sonst eher ruhiger Schüler stolz durch die ganze Halle: „Herr Münker, wir haben als Erste einen grünen Punkt mit den Badmintonschlägern geschafft!“

Wie gelingt das Spiel miteinander?

Nachdem die Schüler:innen alle Stationen ausprobiert haben, pinnen sie den Stationszettel der letzten Station mit einem Magneten an das Whiteboard. Es folgt die Reflexionsphase, in der die Schüler:innen mithilfe der farbigen Punkte auswerten, wie sie die verschiedenen Stationen empfunden haben. Dabei werden 3–4 Stationen intensiver besprochen. Die Lernenden tragen Gelingensbedingungen für möglichst lange Ballwechsel zusammen. Sie beschreiben, wie ein erfolgreiches Spiel mit dem Partner/der Partnerin zustande kommt: „Wenn mein Partner den Ball zu schnell geschlagen hat, hatte ich kaum Zeit, ihn zurückzuspielen.“ „Ich fand es deutlich leichter, den Ball mit der Vorhand zu schlagen, weil ich damit besser zielen kann“, sind zwei beispielhafte Schüleraussagen aus dieser Phase. Neben der Geschwindigkeit des Balles und dem Anspielen der Vorhandseite, wurden weitere Gelingensbedingungen erarbeitet, die dem Gegenüber eine möglichst lange Reaktionszeit ermöglichen sollten. Dazu zählten unter anderem eine Schlagbewegung, die von unten nach oben ausgeführt wird, oder das eher hohe und möglichst präzise Zuspiel an den Partner. **K2**

Fazit und Ausblick

Die Rückmeldung der Lernenden zu der Unterrichtseinheit war durchweg positiv. Ein Resümee zeigte, dass die unterschiedlichen Materialien und das kooperative Spiel im Team, um einen möglichst hohen Score zu erzielen, sehr herausfordernd wirkten. Besonders die beiden Stationen, an denen mit eigenem Schuh oder der Hand gespielt



5 | ... ebenso wie die flache Hand

Stunden	Arbeitsschwerpunkte
1	Probieren geht über Studieren – explorative Einführung in die Rückschlag-sportart Tischtennis zur Erarbeitung grundlegender Fähigkeiten im Spiel miteinander anhand einer Stationsarbeit
2	Vom Graben zur Platte – Einführung der Tischtennisplatten durch das langsame Spiel am Plattengraben hin zum Zielspiel an einer Platte mit verkürzter Reaktionszeit
3	Wir spielen variabel – Vorhand und Rückhand sicher und gezielt nutzen, um den Ball im Spiel zu halten
4	Mehr Spieler, mehr Spaß – kooperative Erarbeitung von Rundlaufvariationen zur Integration in den Pausensport
5	Rundlauf ist nicht alles – Erarbeitung weiterer Tischtennis- und Rückschlag-sportvariationen zur Erweiterung der Möglichkeiten für den Pausensport

Tab. 1 | Das Vorhaben im Überblick

K2 | Gelingensbedingungen für lange Ballwechsel

- Nicht zu stark schlagen / langsamer Ball
- Präzise zum Partner
- Hoch gespielte Bälle
- Auf die Vorhand
- Viel Zeit für den Partner schaffen
- Von unten nach oben schlagen

wurde, haben den Schüler:innen sichtlich Freude bereitet. Im besten Fall ergeben sich aus ebendiesen Erfahrungen Anregungen für die Lernenden, da sie realisieren, dass es auch ohne eigene Spielmaterialien möglich ist, an verschiedenen Tischtennisvariationen im Pausensport teilzuhaben.

Anschließend an diese Unterrichtseinheit folgt in der nächsten Stun-

schriftweise Annäherung über Plattengräben hin zum Zielspiel an den Tischtennisplatten mit der Zielsetzung, ein gelingendes Spiel mit einfachen Schlagtechniken zu etablieren.

Florian Münker ist Lehrer für Biologie und



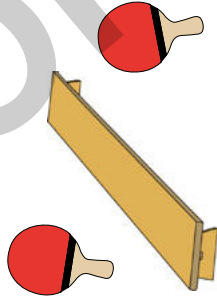
Rückschlagspiel Station

1

Handtischtennis über die Bank

Aufgabe:

Spielt euch den Tischtennisball mit den Tischtennisschlägern über die Turnbank dazu.



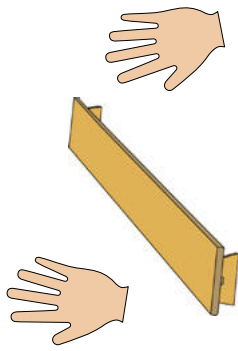
Rückschlagspiel Station

2

Handtennis

Aufgabe:

Spielt euch den Tischtennisball mit der flachen Hand über die Turnbank zu.



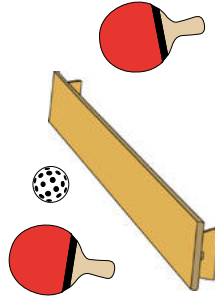
Rückschlagspiel Station

3

die Bank mit dem Unihockeyball

be:

spielt euch den Unihockeyball mit den Tischtennisschlägern über die Turnbank



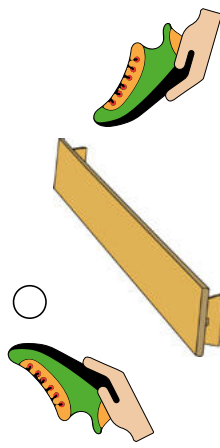
Rückschlagspiel Station

4

Schuh-Tischtennis

Aufgabe:

Zieht eure Schuhe aus und nutzt einen eurer Schuhe als Schläger. Spielt euch den Tischtennisball über die Turnbank zu.



Fabian Muhsal | Rosa Kröger

Wir bauen die Schläger selbst

Eine Lernwerkstatt zum Thema Rückschlagspiele

Fußschläger und Volleyball-Quidditch: In einer bewegungsbezogenen Lernwerkstatt setzen sich Schüler:innen mit Rückschlagspielen auseinander, entwickeln eigene Schläger, die sie selbst in den Werkräumen der Schule herstellen, und setzen eine genetische Spielentwicklung um.

Dieser Beitrag greift die Idee der Lernwerkstätten auf, die in pädagogischen Settings eingesetzt werden, um neue Ideen für die Praxis zu entwickeln. Oft entstehen diese aus einer Kritik am Status quo, zum Beispiel unpassenden Schlägern für jüngere Schüler:innen, und führen zur Entwicklung neuer Unterrichtskonzepte oder Lernmaterialien. Kombiniert mit Bewegung entsteht ein Werkstattunterricht, der, ausgehend von einer Kritik an der konsumorientierten Sportkultur, den Prozess des Denkens und Machens in den Sportunterricht integriert. Ziel ist es nicht nur, die Schüler:innen zu mündigen Sporttreibenden zu erziehen, sondern auch neue Sportgeräte zu entwickeln, die auf die Voraussetzungen der Lernenden zugeschnitten sind (vgl. für die Entwicklung der bewegungsorientierten Lernwerkstatt Hildebrandt-Strammann, 2022).¹

Ein zweiter wichtiger Aspekt im didaktischen Grundgerüst stellt das genetische Lehren und Lernen dar (vgl. Loibl, 2006). Das Besondere am genetischen Lehren und Lernen ist, dass Regeln als veränderbar wahr-

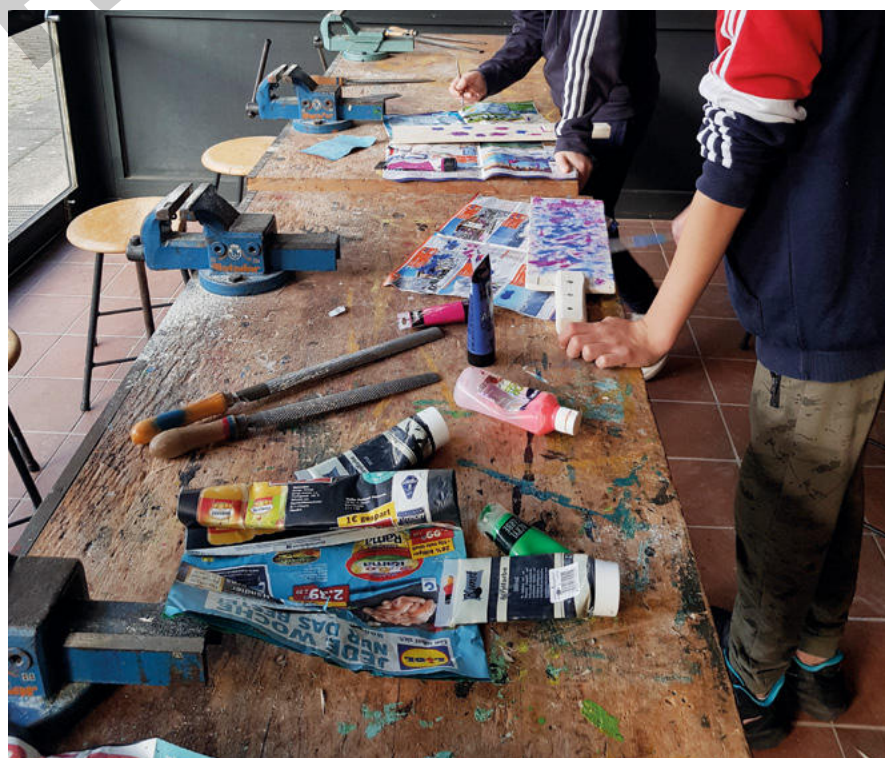
genommen werden und so eine optimale Passung zwischen Spielgerät, Regeln und Spielenden erzielt wird. Wie dies konkret umgesetzt werden kann, wird im Beitrag beispielhaft erläutert.

Zeitraumen und Lerngruppe

Die Idee der bewegungsorientierten Lernwerkstatt wurde in einer Projektwoche zum Thema „Höhle der Löwen“ umgesetzt und wird in diesem Format auch beschrieben. Zusätzlich sind in der Tabelle (Tab. 1)

die einzelnen Tage in Sinneinheiten aufgeschlüsselt dargestellt, damit die Lernwerkstatt auch in anderen Formaten umgesetzt werden kann, etwa im regulären Unterricht. In dem vorgestellten Format benötigte die Umsetzung fünf Tage mit jeweils fünf Unterrichtsstunden.

Die Lerngruppe setzte sich aus Schüler:innen des achten Jahrgangs zusammen, die sich für dieses Projekt beworben hatten. Aufgrund der Komplexität der Aufgabe (Spielentwicklung, Schlägerbau und Pitch) sollte die Lerngruppe mindestens im fünften Jahrgang sein. Mit Abstufungen



1 | Die Schüler:innen bauen die zuver-

AUF EINEN BLICK

Lerngruppe: 7. – 10. Klasse

Zeitbedarf: Projektwoche oder 8 – 10 Doppelstunden

Material: Schläger, Bälle, Netze aus verschiedenen Rückschlagspielen, vielfältiges Material zum Bauen der Schläger

Download: Arbeitsblatt



2 | ... und entwickeln ihr eigenes Rückschlagspiel

kann das Projekt auch in der Grundschule durchgeführt werden (etwa ohne Pitch, mit vorgegebenen Materialien oder weniger aufwendigerem Bau).

Rückschlagsspiele kennenlernen

Am ersten Tag wollen wir Rückschlagsspiele kennenlernen. Zu Beginn wird die Unterscheidung von Rückschlagsspielen und Zielschussspielen herausgearbeitet. Dafür erhalten die Schüler:innen Karten mit verschiedenen bekannten Sportspielen, die sie in wenigen Sätzen beschreiben sollen.

Anschließend wird eine Diskussion über Gemeinsamkeiten und Unterschiede angeregt. Anhand derer können die Spiele in zwei Gruppen sortiert werden (Rückschlagbeziehungsweise Zielschussspiele).

Nachdem nun die Merkmale der Rückschlagsspiele bekannt sind, sollen nun einige erprobt werden. Dafür werden die bekanntesten Sportspiele Volleyball, Badminton und Roundnet aufgebaut und abwechselnd gespielt. An dieser Stelle lassen sich auch andere Spiele einbringen, um den kreativen Prozess in neue Richtungen zu lenken. Am Beispiel von Squash kann das Spielen gegen eine Wand im Gegensatz zum sonst typischen Spielen über ein Netz thematisiert werden. Mit „Ringtennis“ könnte das kurzzeitige Kontrollieren des Spielgeräts in das Bewegungsrepertoire aufgenommen werden. Auf diese Weise werden Spielideen für den späteren Entwicklungsprozess angeregt, die über das Bekannte hinausgehen.

Nachdem praktische Erfahrungen mit verschiedenen Rückschlagsspielen gemacht wurden, wird die zentrale Spielidee herausgearbeitet. Dafür machen wir in einer Bedingungs matrix die Unterschiede und Gemeinsamkeiten der gespielten Rückschlagsspiele sichtbar (Tabelle 2).

Für den weiteren Verlauf der Einheit ist es wichtig, dass die Spielidee allen bekannt ist und im Kern nicht verändert wird. Deshalb haben wir auf eine klare, wenn auch allgemeine Spielidee hingearbeitet: ein Objekt (mit einem Schläger) über ein Hindernis so zu der gegnerischen Partei zu

diese das Objekt nicht regelgerecht zurückspielen kann.

Im Verlaufe des genetischen Veränderungsprozesses können hier bestimmte Spezifika ergänzt werden, der Grundsatz darf aber nicht verletzt werden.

Am Ende des ersten Tages haben die Schüler:innen gelernt, Rückschlagsspiele von Zielschussspielen und anderen Spielen anhand der Spielidee abzugrenzen, und haben eine grundlegende Spielidee für die Weiterarbeit in der Klasse definiert.

Regeln sind veränderbar

Um die Veränderbarkeit der Regeln nachvollziehbar zu gestalten, wandeln wir zunächst das bekannte Spiel Badminton ab. Der „Spieleregler“ von David Wiesche (2016) hilft dabei, die Veränderungen nachvollziehbar zu gestalten.

Glück, Geschicklichkeit, Strategie

Die Lehrkraft verändert das Spiel anhand der Kategorien „Glück“, „Geschicklichkeit“ und „Strategie“, ohne dies vorher transparent zu machen. Beispiele für die Kategorie „Glück“ sind das Würfeln von Punkten nach Punktgewinn oder das Ziehen von Losen, die Zusatzaufgaben enthalten, die zunächst erfüllt werden müssen, bevor die Punkte gewonnen werden (zum Beispiel ein Schnick-Schnack-Schnuck gegen die andere Partei gewinnen). Die Komponente „Geschicklichkeit“ kann sowohl nach oben als auch nach unten „geregelt“ werden. Beispielfähig kann dafür die Größe des Balls sowie die Größe der Schlagfläche verändert werden. Ein größerer Ball fliegt langsamer und ist leichter zu treffen, wohingegen ein kleinerer Ball schneller fliegt und schwieriger zu treffen ist. Ähnlich verhält es sich mit der Schlagfläche: Wird der Schläger vergrößert, etwa durch ein Brett, dann fällt es den Spielenden leichter, den Ball zu treffen. Die Geschicklichkeitsanforderung sinkt. Darf aber nur ein Teil des Schlägers oder ein kleinerer Schläger genutzt werden, wird es für die Spielenden schwieriger, den Ball zu treffen. Die Kategorie „Strategie“ ist je nach Könnensstand der Spielenden beim Badminton sehr hoch oder sehr niedrig. So sind Vereinskrieger:innen oft damit beschäftigt, sich durch gezielte Angaben und Spielzüge in gute Positionen zu bringen, um dem Geg-

Differenzierung auf den Punkt gebracht

Aspekte der Heterogenität:

- körperliche Voraussetzungen
- Vorkenntnisse in Rückschlagsspielen
- Erfahrungen in der Spielentwicklung

Methode:

- Genetisches Lernen: variable Anpassung der Spielregeln
- Lernwerkstatt: Entwicklung und Bau eines eigenen Schlägers

Praxistipp:

Das Arbeitsblatt kann als Checkliste für die Schüler:innen genutzt werden.

Kristine Weigandt

Wissen, was zu tun ist

Taktisch klug spielen im Badminton Doppel

Gefährliche Spielzonen kennen, im eigenen Feld verteidigen und im gegnerischen Feld angreifen – in diesem Unterrichtsvorhaben erarbeiten sich Lernende Handlungsoptionen und erweitern ihr Taktikverständnis im Badminton Doppel

Es steht außer Frage, Badminton hat ein großes didaktisches Potenzial für Schüler:innen: einen hohen Lebensweltbezug, ein kleines, gut zu überblickendes Spielfeld, die Möglichkeit zum schnellen Punktgewinn. Außerdem gibt es keinen Körperkontakt, was unerfahrenen Spieler:innen den Einstieg erleichtert. In diesem Vorhaben liegt der Schwerpunkt nicht primär auf den Techniken im Badminton, sondern vielmehr auf taktischen Entscheidungen im Doppelspiel.

Mittels spielorientierter Ansätze, die die Spielfähigkeit und das damit einhergehende Taktikverständnis fördern, erweitern die Lernenden in selbstständiger Auseinandersetzung mit Wahrnehmungs- und Bewertungsprozessen während des Zielspiels ihre Bewegungs-, Urteils- und Entscheidungskompetenzen. Das Spielen im Badminton Doppel bietet unter Zunahme von Dynamik und Komplexität darüber hinaus die Möglichkeit, die Teamkompetenzen der Lernenden zu fördern (Breuer/Kaundinya 2013; König/ Memmert 2012). Im Folgenden stelle ich drei Unterrichtssequenzen auf der Grundla-

ge exemplarischer Problemsituationen im Badminton Doppel vor (Tabelle 1), bei dem Lernende mithilfe des Taktik-Spielkonzepts und der kognitiven Bewusstmachung ihre taktischen Handlungsoptionen erweitern (Wurzel 2008).

Verlauf und Ziele des Vorhabens

Die Unterrichtsreihe beginnt und endet mit einer Turnierform im Zielspiel unter Verwendung eines vereinfachten Regelwerks, welches im Verlauf an Komplexität hinzugewinnen kann. Während das erste Turnier zur Diagnose der sportspielspezifischen Spielfähigkeit und Herausarbeitung erster Schwierigkeiten dient, fungiert das letzte Turnier der Unterrichtsreihe als praktische Spielprüfung. Ein kriteriengeleitetes Peer-Feedback, das die Kriterien der Spielprüfung umfasst, schafft Transparenz des Lernstandes und eröffnet Fördermöglichkeiten vor

der eigentlichen Spielprüfung. Vor Beginn jeder Unterrichtsstunde wärmen sich die Schüler:innen individuell auf: Kasten K1.

Bereits nach dem ersten Turnier sammeln wir einige „Baustellen“. Genannt werden etwa folgende Schwierigkeiten: ein Badmintonspiel erfolgreich initiieren, Fehler reduzieren, Kommunikation auf dem Spielfeld. Die Stufenfolge des Lernprozesses bei Rückschlagspielen, die von vier Stufen ausgeht (von „Ballwechsel miteinander in Gang halten“ bis „direkte Punkte erzielen“), bietet hierbei die Möglichkeit, die von den Lernenden genannten Schwierigkeiten im Unterrichtsvorhaben zu strukturieren und zu thematisieren (Krick 2017).

Ziel ist es, im Laufe der Unterrichtsreihe, taktische Handlungsoptionen zu reflektieren, bewusst zu machen, zu erproben und zu bewerten. Damit sollen die erwähnten Kompetenzen gefördert werden. Auch wenn taktische Lösungsmöglichkeiten (Was muss ich tun?) Vorrang haben, bietet sich die The-

AUF EINEN BLICK

Lerngruppe: 11 – 13. Klasse

Zeitbedarf: 6 – 8 Doppelstunden

Material: Badmintonschläger, Shuttles, Arbeitsblätter, Stifte, Badmintonfelder, -pfosten und -netze

Download: Material 1: Spielpositionen
Material 2: Gefährliche Spielzonen

K1 | Selbstständiges Aufwärmen

Vor dem offiziellen Stundenbeginn wärmen sich die Schüler:innen badmintonspezifisch und selbstständig auf. Hierfür werden badmintonspezifische Übungen und Spielformen verschriftlicht in einem Kästchen aufbewahrt und auf jedem Spielfeld platziert. Sobald sich die Schüler:innen umgezogen haben, wählen sie je nach ihren Bedürfnissen Spielformen zur Schlägergewöhnung oder zur Spieleinstimmung im Mit- und Gegeneinander aus (Sandragesan/Richard 2013). Sie üben alleine, zu zweit oder in Kleingruppen. Während beispielsweise die Spielform „Rekord“ zum Ziel hat, den Ballwechsel möglichst lange im Miteinander aufrechtzuerhalten, lädt „Handling Racket und Shuttle“ zu koordinativen Herausforderungen mit dem Schläger und Shuttle ein. Sobald auch die letzten Schüler:innen aus der Umkleide die Möglichkeit hatten, sich für einige Minuten zu erwärmen, erfolgt der offizielle Stundenbeginn.



1 | Die Schüler:innen spielen Badminton im Doppel, identifizieren „gefährliche“ Spielzonen ...

matisierung technischer Lösungsmöglichkeiten ebenfalls an. Dies kann etwa durch die Unterstützung von Expert:innen erfolgen. Die Lehrkraft übernimmt die Funktion der Lernbegleiter:in. Alternativ können Expert:innengruppen gebildet werden, die

technische Lösungsmöglichkeiten (Wie muss ich es tun?) unter Berücksichtigung der Funktionalität im Spiel vorbereiten und anleiten. Darüber hinaus bietet sich die Adaptierung des Regelwerkes an den Bedürfnissen der Lernenden an, zum Beispiel ein doppelter Aufschlagversuch.

bildenden Wenn-dann-Verknüpfungen näher erläutern.

In der Regel kennen die Schüler:innen den langen Vorhandaufschlag bereits aus ihrer Freizeit und/oder ersten sportspielspezifischen Erfahrungen in der Sekundarstufe I. Im Badmintondoppel lohnt es sich, in Kürze den kurzen Vor- und Rückhandaufschlag unter Berücksichtigung taktischer Entscheidungen einzuführen und zu thematisieren. Eine Expert:innengruppe kann hierbei die Zielbewegungen vorstellen – auf die wichtigsten Knotenpunkte reduziert. Nach einer ersten Erprobungsphase spielen die Schüler:innen das Zielspiel. Durch eine Regelanpassung mit wiederholtem Aufschlagrecht wird ein erfolgsorientiertes Spielen ermöglicht. In den Reflexionsphasen mit kognitiver Bewusstmachung erkennen die Lernenden den Einfluss der Techniken auf taktische Entscheidungen. So wurden beispielsweise Vor- und Nachteile der jeweiligen Aufschläge im Spiel erfahren, reflektiert und diskutiert. Anschließend formulieren die Schüler:innen taktische Handlungsmuster in Form von Wenn-dann-Verknüpfungen. **Tabelle 2** (auf Seite 61) stellt hierbei Ergebnisse und mögliche Formulierungen dar. Die Schüler:innen erfahren, dass es wichtig ist, Spielsituationen zu lesen und wahrzunehmen, anschließend eine Entscheidung

Differenzierung auf den Punkt gebracht

Aspekte der Heterogenität:

- motorische Voraussetzungen
- Erfahrungen in Rückschlagspielen

Methode:

- problemorientierte und überwiegend induktive Vorgehensweise im Sinne des Taktik-Spielkonzepts (nach B. Wurzel)
- Vereinfachen der Regeln (z. B. doppeltes Aufschlagrecht)
- Expert:innengruppen

Praxistipp:

Es lohnt sich, die erfahrenen „Baustellen“ mit Moderationskarten in einem Tafelbild zur Strukturierung und Transparenz der Unterrichtsreihe zu visualisieren. Die formulierten Wenn-dann-Verknüpfungen ergänzen das Tafelbild und verdeutlichen den Lernzuwachs.

Baustellen erkennen und Lösungen finden

Sobald die Schüler:innen sich an Schläger und Shuttle gewöhnt haben, den Ballwechsel miteinander in Gang halten können und erste Erfahrungen im Zielspiel gesammelt haben, steht die Erweiterung des Taktikverständnisses im Fokus. Ausgehend von den „Baustellen“, die benannt wurden, sollen sowohl technische als auch taktische Lösungsmöglichkeiten entwickelt werden. Dies erfolgt mithilfe von bewusstmachender Wenn-dann-Verknüpfungen sowie problemorientierten und induktiven Vorgehensweisen.

Was ist wann zu tun?

Die Spielinitiierung bildet häufig die erste von den Schüler:innen wahrgenommene Schwierigkeit und wird aus diesem Grund beispielhaft im Rahmen der be-



2 | ... und leiten daraus Entscheidungen für ihr taktisches Verhalten auf dem Spielfeld ab

schluss zu bewerten, ob diese situationsadäquat war und dem Team folglich einen Vorteil erbracht hat (Kleinschmidt 2013).

Wie positionieren wir uns im Spielfeld?

Sich im Weg stehen, zusammenstoßen, fehlende Kommunikation und/oder den Ball nicht annehmen, weil man fürchtet den/die Mitspieler:in mit dem Schläger zu treffen – dies sind ebenfalls häufig von Schüler:innen im Zielspiel benannte Probleme. Sie zeigen die Schwierigkeit auf, sich während des Spiels zu zweit auf dem Spielfeld zu orientieren. An dieser Stelle sollen sich die Lernenden bewusst machen, welche Spielpositionen unbewusst – ohne konkrete Vorgabe – eingenommen werden und welche weiteren Spielpositionierungen möglich wären. Anschließend geht es in eine Erprobungsphase. Jeweils ein Team nimmt bewusst die Position „nebeneinander“ und das andere Team die Position „hintereinander“ ein. Im Doppelspiel versuchen die Lernenden dann, Vor- und Nachteile wahrzunehmen (Material 1). Hierbei hilft es, eine weitere Person zur Unterstützung einzusetzen, die Beobachtungen von außen wahrnimmt. Nach einigen Minuten Spielzeit bespre-

teams die jeweils wahrgenommenen Vor- und Nachteile der Spielpositionen und es kommt zum Wechsel der Positionen. Das Team, das zuvor „nebeneinander“ gespielt hat, spielt in der nächsten Sequenz versetzt „hintereinander“. Im darauffolgenden Unterrichtsgespräch werden erneut Vor- und Nachteile gesammelt. Den Lernenden wird bestenfalls hierbei bewusst, dass sich „nebeneinander“ durch die zentrale Position das Spielfeld gut in alle Richtungen

verteidigen lässt. Versetzt „hintereinander“ bietet hingegen eine gute Ausgangsposition für den Angriff. Zwingt die hintere Person die Gegner:innen mit Angriffsschlägen zu schlechten Verteidigungsbällen, können diese anschließend von der vorderen Person „getötet“ werden (Brahms 2012). Zum Abschluss der Stunde bieten sich weitere Wenn-dann-Verknüpfungen zur kognitiven Bewusstmachung an, indem die Lernenden die erfahrenen taktischen Handlungs-

Stunden	Thema der Stunde
1	Wir spielen Badminton im Doppel! Was ist zu tun? <ul style="list-style-type: none"> • Einführung des Zielspiels mit vereinfachten Regeln in Form eines Turniers zur Eingangsdiagnose • Benennen von bereits gelungenen Spielsituationen und empfundenen „Baustellen“ • Gemeinsamer Ausblick auf die Unterrichtsreihe
2-6	Erarbeitung taktischer Handlungsoptionen in Angriffs- und Abwehrsituationen anhand von Wenn-dann-Verknüpfungen (z. B. Wie initiieren wir ein Spiel im Badmintondoppel? Wie positionieren wir uns auf dem Spielfeld? Wie reduzieren wir Fehler und erzielen direkte Punkte?) Bei Bedarf: Einführen und Üben ausgewählter Schlagtechniken
7	Turnier im Badmintondoppel: Kriteriengeleitetes Peer-Feedback
8	Turnier im Badmintondoppel: Überprüfung des Lernstandes

Tab.1 | Überblick über das Unterrichtsver-