



Lehrhilfen Unterrichtsanregungen für die Alltagspraxis Sport

aus:

Lehrhilfen für den Sportunterricht,
Schorndorf, 57 (2008), Heft 11

Die Vermittlung von Badminton nach einem Taktik-Spiel-Modell

Bettina Wurzel

Wie man es nicht machen sollte

„Die erste Stunde begann mit einer Lektion über die Teile des Schlägers, was weder anregend war noch die Information, die diese Schüler brauchten oder wissen wollten. Es folgte eine Einführung in den Unterhand-Aufschlag, weil dies eine notwendige Technik ist, das Spiel zu beginnen. Viele Schüler hatten Schwierigkeiten den Unterhand-Aufschlag auszuführen; entweder verschlugen sie den Federball oder verfehlten ihn gänzlich. Der Lehrer hatte sich vorgenommen, die Einführung des Unterhand-Aufschlags so lange fortzuführen, bis die Schüler eine zufriedenstellende Technik erworben hatten, danach ging er zur nächsten Technik über. Die Badminton-Einheit endete bereits nach zwei Tagen der Frustration – von allen: Lehrer und Schülern. Viele der Schüler waren zu der Überzeugung gekommen, dass ihnen die notwendige Geschicklichkeit fehlte, das Spiel spielen zu können.“ (Mitchell, Oslin & Griffin, 2006, S. 264, übersetzt von B. Wurzel)

Allgemeiner Aufbau eines Taktik-Spiel-Modells zur Vermittlung von Badminton

Die leitende These für ein Taktik-Spiel-Modell lautet: **Ein Sportspiel zu spielen ist auf jedem Fertigniveau möglich.**

Spielein heißt, den Spielgedanken des Zielspiels mit den bereits vorhandenen technischen Möglichkeiten zu realisieren. In den einführenden Spielformen werden die Taktiken so begrenzt oder vereinfacht, dass das Spiel mit den vorhandenen technischen Voraussetzungen gelingen kann. Indem der Schüler spielt, vermehrt er sein technisches Können und erweitert gleichzeitig sein taktisches Verständnis. Übungen werden immer dann durchgeführt, wenn die Realisierung des Spiels verbessert werden soll und nach Übung verlangt.

Ausgangspunkt zur Einführung von Badminton ist hier das Modell von Maywald und Zwiebler (1979, S. 14), das im Sinne des Taktik-Spielkonzepts geändert wurde (s. Tab. 1). Sofern die genannten Spielformen und Übungen in der Kreis-Spiral-Form *Spielein – Reflektieren – (Üben) – Spielen* genutzt werden, handelt es sich um ein Taktik-Spiel-Modell, da sämtliche Spielformen sich an der zentralen Spielidee des Badmintonspiels orientieren, also „spielecht“ sind, und da taktische Verhaltensweisen im Spiel zum Ausgangs- und Mittelpunkt des Lernweges werden.

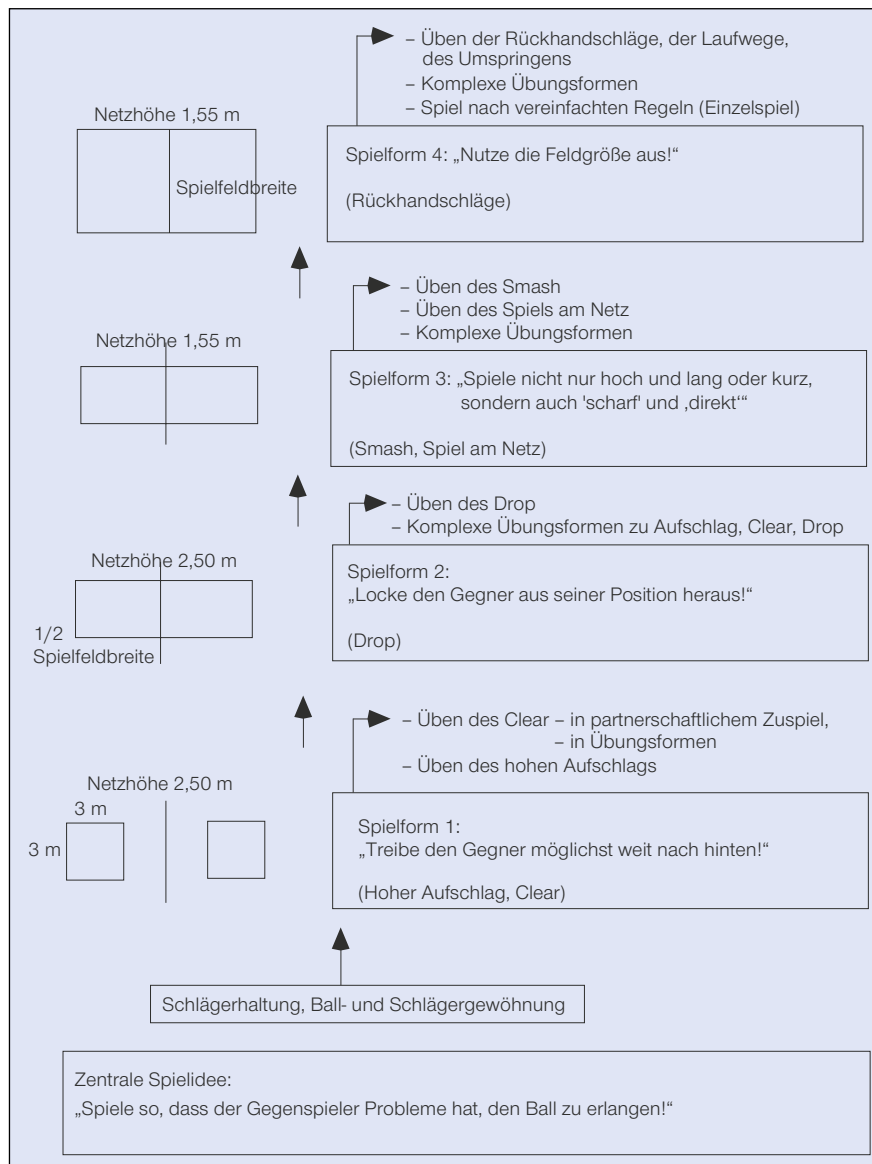
Über **vier Spielformen** wird der Schüler zur Beherrschung des Badmintonspiels als Einzelspiel geführt. Jede Spielform umfasst, in Abhängigkeit vom spielerischen Fortschreiten der Schüler, mehrere Unterrichtsstunden. In etwa 10 Stunden können Anfänger der Sekundarstufe I mit-

hilfe der Spielformen 1 und 2 („Treibe den Gegner nach hinten“ und „Locke den Gegner aus seiner Position heraus“) zu einem taktisch klugen Spiel geführt werden, in dem die Techniken Clear und Drop geschickt eingesetzt und zufriedenstellend ausgeführt werden und die Schüler mit entsprechenden Laufwegen und Techniken der Ballannahme (Unterhandschläge) reagieren.

In den „spielechten“ Spielformen auf dem ihnen gemäßen Niveau können die Schüler die dem Spiel innewohnende Spannung erleben und auskosten; sie spielen „richtig“ (s. Fotos). Eine Spielform kann so lange im Mittelpunkt stehen, bis die taktischen und technischen Möglichkeiten ausgereizt sind, so dass die Spielform für die Schüler an Spannung verliert und sie nach einer Erweiterung des Spiels streben. Durch die wenigen im Modell angegebenen Spielformen wird die Zielgerichtetheit des Vorgehens deutlich. **Inhaltlich** ergibt sich bei gleichen Spielformen die Abwechslung, das „Neue“, aus dem Könnenszuwachs. **Organisatorisch** kann Abwechslung geschaffen werden, indem die Spielpartner wechseln. Die Einstellung auf die jeweils unterschiedlichen Spielweisen der Gegner beinhaltet eine neue Herausforderung.

Übungen und Spielformen werden aufeinander bezogen; die Übungen werden je nach Notwendigkeit ausgewählt, und zwar, dem Kreis-Spiral-Modell

Tab. 1: Vollständiges Modell zur Einführung des Badmintonspiels (in Anlehnung an Maywald und Zwiebler, 1979, S. 14; verändert)



Alternative:

In Spielform 2 den Smash einführen (ab Spielform 2: Netzhöhe 1,55 m), erst in Spielform 3 Drop und Spiel am Netz (s. Maywald und Zwiebler, 1979, S. 14: Grafik).

des Taktik-Spielkonzepts entsprechend, *nach* der jeweiligen Spielform, um danach wiederum die nachfolgende (gleiche) Spielform besser realisieren zu können.

Da die Übungen dazu dienen, die jeweilige Spielform mit ihren taktischen Anforderungen technisch besser ausführen zu können, müssen auch die Übungen spielgerecht ausgewählt sein. Regelmäßigkeit, Wiederholbarkeit, Kooperation (z. B.: Zu-

spiel, um einen Schlag zu ermöglichen; gegenseitige Korrektur) sind Kennzeichen von Übungen; die äußere Form hingegen kann der Spielform durchaus gleichen.

Obwohl in Tabelle 1 lediglich die sportspielspezifischen Gegenstände (Spielgedanken und Techniken) genannt werden, geht es bei der Anwendung des Modells immer auch um die Herstellung und Aufrechterhaltung des Spiels, die Einigung über Regeln, also um die Verständigung über das Spielgeschehen. Die

Übernahme eines solchen Modells in den eigenen Unterricht muss daher verbunden sein mit der Klärung der grundsätzlichen didaktischen Fragen nach dem Anteil von Selbstständigkeit und Handlungsfähigkeit für die Schüler. Das Konzept lässt sich in einer genetischen Vorgehensweise, in der die Spielprobleme, Interessen und Fähigkeiten der Schüler den Unterrichtsverlauf weitgehend bestimmen, realisieren. Dabei werden logischerweise Varianten gegenüber dem hier skizzierten Verlauf entstehen. Ebenso kann das Konzept in einer stärker lehrgangsorientierten Vorgehensweise realisiert werden (vgl. z. B. Mitchell et al., 2006).

Durch das Zusammenspiel zweier Gegner auf einem Feld kann in diesem Modell in optimaler Weise eine Differenzierung nach Leistung vorgenommen werden, indem die nachfolgenden Spielformen für ein Spielerpaar zu unterschiedlichen Zeitpunkten eingeführt werden können.

Die Einführungsstunde als exemplarisches Beispiel für den Aufbau einer Stunde

Die erste Stunde der Unterrichtsreihe „Einführung in das Badmintonspiel“ (s. Tab. 2) beginnt mit Aufwärmübungen, die in die Handhabung des Schlägers einführen und den Schülern erste Schlägerführungen ermöglichen. An den Anfang wird der Schlag von unten nach oben gestellt, da der Ball mit einem solchen Schlag („Aufschlag“) ins Spiel gebracht werden soll. Diese Erstbegegnung mit Schläger und Federball dient *nicht* dazu, die Technik des Aufschlags zu erlernen, sondern dazu, das Spiel eröffnen zu können. Mitchell et al. erlauben Anfängern sogar, den Ball beliebig ins Spiel zu bringen, indem sie beispielsweise den Federball auf den Schläger legen und dann wegschleudern oder durch einen Wurf, wenn sie zu Beginn der Reihe noch nicht in den Schlag von unten aus-

Tab. 2: Einführungsstunde zur Vermittlung des Badmintonspiels (Beispiel für die Strukturierung einer Einzelstunde)

Phase	Element	Didaktisch-methodischer Kommentar
Aufwärmen 10'	Ballgewöhnungsübungen mit Federball und Schläger (im Stand) (evtl. Dehnen) Laufen, dabei den Ball mit weiten hohen Schlägen nach vorn treiben	Nur Übungen, die mit Blick auf das Stundenspiel sinnvoll sind, also: Übungen zur Schlägerhaltung, zum Treffen des Balles (also nicht: Balancieren des Federballs auf dem Schläger, Ball mit Schläger hochnehmen o. a. beliebte „Kunststücke“) Beinhaltet weitere Übung der Schlägerhaltung, das Treffen des Balles unter Einbezug von Dynamik! Zusätzlich: Vorbereiten der Fertigkeit, den Ball ins Spiel zu bringen (Ball von unten nach oben treiben!)
Reflexion 3'	Vorstellen des Spielgedankens von Badminton: Ein Spieler versucht so zu spielen, dass der Gegner den Ball nicht erreicht. Der Gegner versucht, den Ball auf jeden Fall zu bekommen. Vorstellen des kommenden Spiels „Treibe den Gegner möglichst weit nach hinten“	 Vorgabe eines taktischen Mittels (nach hinten treiben), mit dem der Gegner Probleme hat, den Ball zu erreichen (didaktische Reduktion bezogen auf die Vielfalt der taktischen Mittel im Badminton)
Erprobungsphase I max 10'	Spiel: Treibe den Gegner weit nach hinten	Erste Erfahrungen sammeln Dass der Ball damit „Überkopf“ gespielt werden muss, soll von den Schülern selbst erkannt werden (→ Erfahrung der Bedeutung des Clear!)
Reflexion 3'–5'	Gespräch, evtl. Demonstration „Welche Technik muss ich beim Spiel anwenden, um Erfolg zu haben?“ → Überkopfschlag! („Clear“) Zusätzliche Regel: den Ball nur von unten ins Spiel bringen (badmintonspezifisch) Nach dem Aufschlag nur von oben spielen (taktische Vorschrift)	Die Erfahrungen aus der ersten Erprobungsphase werden ausgewertet: Die Aufmerksamkeit soll auf die Notwendigkeit des Überkopfschlags gelenkt werden, und dieser wird für das anschließende Spiel verbindlich gemacht Zusätzlich wird die Ausführung des Aufschlags von unten vorgeschrieben
Erprobungsphase II max 12'	Spiel: Treibe den Gegner weit nach hinten	Den Clear im Spiel erproben, anwenden
Reflexion 3' (Rest)	Gespräch, evtl. Demonstration	Austausch von Erfahrungen und Ausblick auf nächste Stunde

führen können (2006, S. 264). Die Aufwärmung wird genutzt, jedem Schüler (ohne Partner!) Zeit zum Probieren des Schlags zu geben. Gleichzeitig sollen die ausgewählten Aufwärmübungen bereits ein dynamisches Verhalten fordern.

Im Zentrum der Stunde steht das Spiel in der Form: „Treibe den Gegner nach hinten“. Der badmintonspezifische Spielgedanke, so zu spielen, dass der Gegner möglichst den Ball nicht erreicht, wird hier in einer einfachen taktischen Variante eingeführt. Der Dreischritt *Erprobungsphase I – Reflexion – Erprobungsphase II* entspricht einer induktiven und problemorientierten Vorgehensweise. Durch die Höhe des Netzes (2,50 m) in der ersten Spielform ist eine zwingende Situ-

ation zur Ausführung des Clear hergestellt. Die Kinder, die in der 1. Erprobungsphase ohne weitere Vorgaben den Spielgedanken realisieren sollen, können im Spiel erspüren, dass der Schlag von oben von Vorteil bzw. notwendig ist. Nach der ersten Spielerprobung werden die Erfahrungen der Schüler ausgewertet und für die kommende 2. Erprobungsphase genutzt. Der Spielgedanke bleibt, der Schlag von oben wird nun vorgeschrieben. Zwar werden die Schüler auch in der 2. Erprobungsphase noch andere Techniken anwenden, jedoch werden sie, je klarer ihnen die taktische Bedeutung des kräftigen Schlags nach hinten wird, den Schlag zunehmend anwenden wollen.

Technische Merkmale werden in der hier exemplarisch vorgestellten Einzelstunde nicht genannt; sie sind zu diesem Zeitpunkt noch nicht nötig, sondern eher hinderlich. Ausholbewegung, Gegenarm, Körperbewegung werden in der nachfolgenden Stunde thematisiert, wenn es darum geht, zu prüfen, warum bestimmte Spieler mit ihrem Schlag erfolgreicher sind als andere.

Qualitative Anforderungen an die Durchführung des Unterrichts

Guter Unterricht im Sportspiel bewirkt eine Steigerung der Spielqualität wie auch – sofern der Unter-



1. Stunde: Aufgabenstellung und hohes Netz verlangen Überkopfschläge

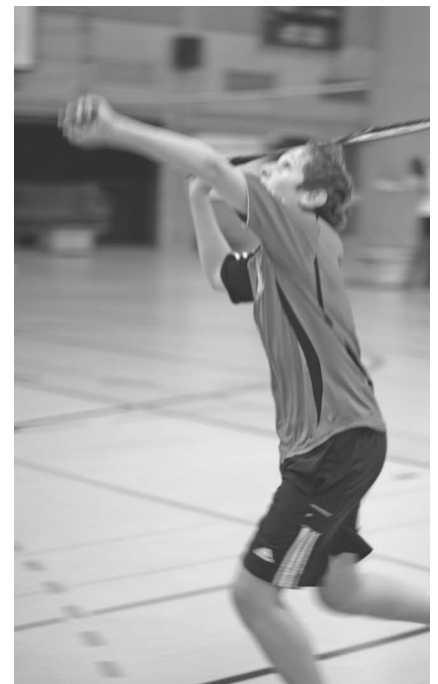
richt darauf ausgelegt ist – die Erhöhung der Selbstständigkeit, mit der die Schüler ihr Spiel in Gang setzen und aufrechterhalten. Um dies zu bewirken, reicht es nicht aus, die in der Literatur vorzufindenden Spielformen aufzugreifen und in eine angemessene Reihung zu bringen. Guter Unterricht veranlasst die Schüler zu einem zielgerichteten und konzentrierten Spielverhalten. Zielgerichtetheit und Konzentriert-

heit erwachsen aus der Anstrengungsbereitschaft der Schüler und die wiederum muss im Unterricht von der Lehrperson angeregt und unterstützt werden.

Zur erfolgreichen Durchführung von Sportspielunterricht gehören daher nicht nur die Realisierung der Spielformen, sondern ebenso qualitative Anforderungen. Die Schüler sollen sich in das Ziel der jeweiligen Spielform hineindenken und es bestmög-

lich realisieren. Sie sollen nicht „irgendwie“ auf ihrem Niveau spielen, unter Anwendung aller möglichen verfügbaren Techniken, ohne die Erweiterung ihres Könnens anzustreben.

Die Lehrperson muss also die Qualität des Spiels bezogen auf die jeweilige Aufgabenstellung konsequent fordern: „Schlage den Ball weit“ bedeutet: spiele mit Krafteinsatz, zeige dynamisches Verhalten,



4. Stunde: Schnelles Spiel mit Drop und Clear

setze den ganzen Körper ein, benutze den Clear, wann immer möglich. „Locke den Gegner aus der Position“ bedeutet auf beiden Seiten hohe Aufmerksamkeit: Entscheide schnell, ob du den Clear oder den Drop einsetzt, täusche den Gegner durch gleiche Ausholbewegung; bemühe dich, den Ball zu erreichen, egal, wohin er gespielt wird.

Spiele ohne Anstrengungsbereitschaft ist Tändelei und bewirkt eher Langeweile und Frust. Anstrengungsbereitschaft muss, sofern sie nicht von selbst realisiert wird, folglich zum Thema im Unterricht werden.

„Richtig spielen“, der Wunsch vieler Kinder, heißt nicht nur, eine „spielechte“ Spielform angeboten zu bekommen, sondern immer auch, spielen zu *wollen*, also Einsatz und Bemühen zu zeigen.

Fotos

Bettina Wurzel. „Einführung des Badmintonspiels“ in einer 8. Klasse, 1. und 4. Stunde.

Literatur

- Mitchell, S. A., Oslin, J. L. & Griffin, L. L. (2006). *Teaching Sport Concepts And Skills. A Tactical Games Approach* (2nd Ed.). Human Kinetics.
- Maywald, R. & Zwiebler, K. H. (1979). (Hrsg.: Lehrausschuss des Deutschen Badminton Verbandes): *Badminton in Schule und Verein*.



2007. DIN A5 quer, 304 Seiten
ISBN 978-3-7780-6318-7

Bestell-Nr. 6318 € 21.90
E-Book auf sportfachbuch.de € 17.90

Martin Knupp

1011 Spiel- und Übungsformen im Badminton

Sie suchen Spielformen für Anfängergruppen, Tipps und Trainingsformen für die Verbesserung der Taktik der guten Spieler? Oder originelle und alternative Beispiele für das Training auf kleinstem Raum? Dieses umfassende Sammelwerk bietet über 1000 Anregungen für den Sportunterricht mit Schulklassen, für Badminton als Freizeitspiel wie auch für das leistungsorientierte Training in Vereinen.