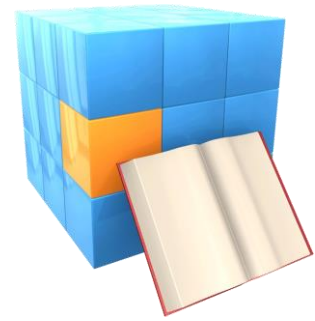


EINFÜHRUNG IN DEN VORKOPF-SMASH - PLANUNGSDIEE



Übersicht

- **Einleitung für Nutzer des Beitrages**
- **Legitimation und Lehrplanbezug**
- **Unterrichtsreihe im Überblick**
- **Lernziele**
- **Sachanalyse**
 - Bedeutung des Smash
 - Detaillierte Bewegungsbeschreibung
 - Abgrenzung zum Überkopf-Clear
 - Unterschied
- **Methodisch-didaktische Analyse**
- **Verlaufsplan**
- **Arbeitsmaterial**
 - Technikkarte (1)
 - Technikkarte mit Lösung (2)
 - Balltreffpunkt Vorkopf-Smash (3)
 - Balltreffpunkt Überkopf-Clear (4)
 - Balltreffpunkte mit Lösung (5)
 - Flugkurve Vorkopf-Smash (6)
 - Flugkurve Überkopf-Clear (7)
 - Lösung- Flugkurven (8)
- **Videos**
 - Demonstration in Zielgeschwindigkeit (1)
 - Demonstration/ Ausholphase (2)
 - Demonstration/ Schlagphase (3)
 - Demonstration/ Ausschwingphase (4)
 - Demonstration und verbalisierte Technikmerkmale (5)
- **Quellenverzeichnis**

Einleitung

Der Smash, genauer des Vorhand-Vorkopf-Smash, gehört zu den elementarsten Techniken des Badmintonspiels und bedarf daher einer gut strukturierten Einführung mit einer spielorientierten Herangehensweise.

Die folgende Unterrichtseinheit, welche vor allem für die Sekundarstufe I (7/8 Klasse) geeignet ist, bezieht sich auf den Vorhand-Vorkopf-Smash nach hohem Aufschlag und nach dem Überkopf-Clear. Es ist der erste Angriffsschlag den die Schülerinnen und Schüler (SuS) erlernen, um einen Punkterfolg zu erzielen. Der Schlag muss daher kraftvoll ausgeführt werden, was zur besonderen Motivation von SuS führt.

Legitimation und Lehrplanbezug

Badminton ist im Lehrplan¹, in der Ergänzungsgruppe, für Rheinland-Pfalz integriert und gehört zum Inhaltsbereich der Partner-Rückschlagspiele. Neben Tischtennis ist es das Spiel, mit dem der Einstieg in diesen Spielbereich, vor allem in der Schule schnell und einfach möglich ist. Dies liegt vor allem an den organisatorischen Rahmenbedingungen, denn es kann in jeder Sporthalle mit relativ geringem Materialaufwand gespielt werden. Ball und Schläger sind dabei gerade für ungeübte leicht und einfach zu handhaben. Auch ist Badminton ein Spiel das sich großer Beliebtheit erfreut, da im Vergleich alle Schülerinnen und Schüler aktiv mitwirken können und es seltener zu beobachten ist, dass bestimmte Mitschüler nicht am Spielvorgang beteiligt sind, wie es bei den Mannschaftssportarten häufiger der Fall ist. Außerdem sind Erfolge relativ schnell und schon innerhalb der ersten Unterrichtseinheiten erreichbar. Das führt dazu, dass Schülerinnen und Schüler diese Rückschlagsportart motiviert durchführen, viel Spaß dabei haben und die Lehrkraft weitgehend auf extrinsische Verstärker verzichten kann.

Die Sinnhaftigkeit des eigenverantwortlichen Handelns erschließt sich unmittelbar. Auch wird Koedukativer Unterricht erleichtert, da es keine Zweikämpfe mit direktem Körperkontakt gibt. Badminton kann sogar die Kommunikationsstruktur und die Sozialkompetenz innerhalb von Klassen verbessern, da es zum einen leistungshomogen (eher wettkampforientiert) oder zum anderen leistungsheterogen (eher miteinander spielend; bessere Spieler als Zuspieler) gespielt werden kann. Auch können die Anforderungen gut individualisiert und variiert werden. Das Spielen in und mit Regelstrukturen kann außerordentlich vielfältig gestaltet werden, sowohl im Einzel- als auch im Doppelspiel. So können Kooperationsformen entwickelt, erprobt und angewendet werden.

Schließlich ist Badminton ein Spiel, das aus gesundheitsorientierter Perspektive positiv zu bewerten ist, da Verletzungen selten vorkommen, hingegen die Herz-Kreislauf-Belastung und die muskulären sowie die koordinativen Anforderungen für einen bewegungsintensiven Sportunterricht sorgen.²

¹ Handreichung Sport S1, 2008, S.65f

² Badminton in der Schule, 2013, S.6f

Unterrichtsreihe im Überblick

Grobziel

Die SuS erlernen die elementaren Badmintontechniken und können sie im Spiel anwenden.

Inhalte	Feinlernziele
Ball und Schlägergewöhnung	Die SuS machen sich mit Schläger und Ball vertraut.
Hoher Aufschlag	SuS erlernen die Technik des hohen Aufschlags.
Überkopf-Clear	SuS erlernen die Technik des Überkopf-Clear.
Vorkopf-Smash	<i>Die Schülerinnen und Schüler erlernen die Technik des Vorhand-Vorkopf-Smash und können sie motorisch, als auch verbal vom Vorhand-Überkopf-Clear abgrenzen.</i>
Komplexübungen halbes Feld	SuS vertiefen die bisher erlernten Techniken in komplexen Übungen auf dem halben Feld.
Vorhand/Rückhand Unterhand-Clear	SuS erlernen den Unterhand-Clear mit der Vorhand und der Rückhand zu spielen.
Überkopf-Drop	SuS erlernen die Technik den Überkopf-Drop und diesen aus verschiedenen Positionen zu spielen
Komplexübungen ganzes Feld	SuS vertiefen die bisher erlernten Techniken in komplexen Übungen auf dem ganzen Feld.

Lernziele

Feinziel

Die SuS erlernen die Technik des Vorhand-Vorkopf-Smash und können die Unterscheidungskriterien zum Vorhand-Überkopf-Clear nennen.

Feinstziel

Motorische Feinstlernziele

Die Schülerinnen und Schüler...

- ... führen den Schlag mit dem Powergriff durch, indem sie fest zupacken.
- ... treffen den Ball mit langem Arm, vor dem Kopf.
- ... nehmen eine günstige Position für den Schlag ein.
- ... spielen den Ball geradlinig und steil ins gegnerische Feld.

Differenzierte motorische Feinstlernziele

Die Schülerinnen und Schüler...

- ... variieren bewusst die Schlaghärte
- ... variieren bewusst die Schlaglänge
- ... variieren bewusst die Schlagrichtung

Kognitive Feinstlernziele

Die Schülerinnen und Schüler...

- ... erweitern Bewegungsvorstellung der Schlagtechnik.
- ... verbalisieren die wichtigsten Unterschiede zwischen Vorkopf-Smash und Überkopf-Clear (Treffpunkt und Flugkurve).
- ... nennen Unterscheide zwischen günstigen und ungünstigen Positionen für den Smash.

Sozial-affektive Feinstziele

Die Schülerinnen und Schüler ...

- ... korrigieren sich gegenseitig mit Hilfe vorgegebener Bewegungsmerkmale
- ... passen den Schwierigkeitsgrad ihres Zuspiels an die Leistungsfähigkeit ihres Übungspartners an
- ... erkennen den Nutzen des Vorkopf-Smash als Vorteil im Spiel

Sachanalyse

Bedeutung des Smash


Der Smash ist der härteste Badmintonschlag und erreicht Anfangsgeschwindigkeiten von über 350 km/h³.

Der Smash ist also ein hart geschlagener Schmetterball, dessen Bewegungsausführung der des Überkopf-Clears entspricht. Bei diesem Schlag wird der Schläger bis zum Balltreffpunkt maximal beschleunigt, um eine hohe Fluggeschwindigkeit zu erzielen. Hier gilt, je höher der Treffpunkt, desto steiler die Flugkurve und desto kürzer die Flugphase des Balls. Je kürzer die Flugphase des Balls desto weniger Zeit hat der Gegner diesen Ball zu erlaufen.

Dieser Schlag ist ein reiner Angriffsschlag und sollte vor der hinteren Aufschlaglinie gespielt werden und nicht aus der Bedrängnis. Spielt man diesen Schlag dennoch aus einer schlechten Position, ist der Ball ungefährlicher und kann somit schnell und gefährlich vom Gegner zurück gespielt werden.



Ein Hauptziel besteht darin in eine günstige Position zu kommen um einen harten Smash zu spielen oder einen schwachen Return zu erlangen. Er kann taktisch variabel eingesetzt werden indem Härte, Länge und Platzierung der Bälle verändert werden.

Detaillierte Bewegungsbeschreibung

Die Technik des Vorhand-Vorkopf-Smash wird im nachfolgenden in detaillierter Form für einen Rechtshänder angegeben. Der Bewegungsablauf ist dabei in drei Phasen eingeteilt. Zusätzlich soll eine Übungsreihe die Technik visualisieren und zum besseren Verständnis beitragen  ▶ 1

Tipp

Zusätzlich können weitere mediale Dateien zur Technik und zur Flugkurve des Vorkopf-Smash, in Form von Lehrvideos oder interaktiven Animationen unter folgendem Link eingesehen und gut für den Unterricht verwendet werden:

<http://knsu.uni-koblenz.de/technikkarten/badminton/index.html>   ▶ 1

³ vgl. GOWITZKE/WADDEL 1979

Der Vorhand-Vorkopf-Smash ist in drei Phasen eingeteilt

Ausholphase ▶  2 Schlagphase ▶  3 Ausschwingphase ▶  4

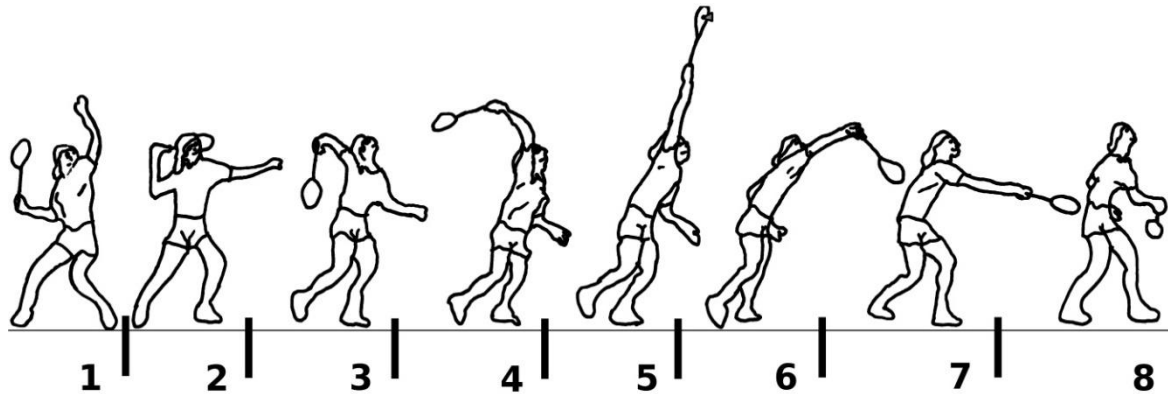


Abb. 1: Vorhand-Vorkopf-Smash

Ausholphase (1)

Diese Phase wird durch einen Stemmschritt mit dem rechten Bein eingeleitet. Dabei werden Hüfte, Schulter sowie Ellbogen weit zurückgedreht. Der Blick und der linke Arm werden angehoben und zeigen zum Ball, wodurch die typische Dachbildung entsteht.

Einleitung Schlagphase (2)

Die Schlagphase wird eingeleitet indem der Ellbogen nach oben geführt wird, wobei der Schlägerkopf automatisch abwärts schwingt und das hintere Bein gestreckt wird. Es soll fest zugепackt werden (Powergriff).

Schlagphase (3-5)

Der Ellbogen wird Richtung Schlagrichtung vorgebracht. Die Hüfte und die Schulter beginnen sich nach vorne zu drehen. Der Spieler geht in den Schlag. (3) Hüfte und Schulter stehen parallel zur Schlagrichtung wobei die Bogenspannung in Schulter und BWS-Bereich entsteht. (4) Der lange, gestreckte Arm trifft den Ball am höchsten Punkt vor dem Körper/Kopf. Außerdem erfolgt eine explosive Pronation im Unterarm. (5)

Ausschwingphase (6-8)

Die Unterarmdrehung wird weitergeführt. Außerdem überholt die rechte, die linke Schulter. (6) Es erfolgt ein aktives Vorsetzen des Stemmbeins um das Körpergewicht abzufangen und die Schwungphase zu beenden. (7) Danach erfolgt direkt die Ausrichtung in die neutrale Position und der Griff wird gelockert. (8)

Abgrenzung zum Überkopf-Clear

Der Bewegungsablauf des Vorkopf-Smash entspricht weitgehend dem des Überkopf-Clears. Der größere Schnellkräfteeinsatz und die höhere Geschwindigkeit der Bewegung bewirken Unterschiede in dem Bereich Balltreffpunkt und Ballflugkurve, sowie Taktik. Im Folgenden werden die wichtigsten Unterscheidungskriterien beschrieben.

Unterschied Balltreffpunkt

Um den Vorkopf-Smash präzise und möglichst steil spielen zu können, ist es wichtig den Ball mit gestrecktem Arm vor dem Kopf zu treffen.

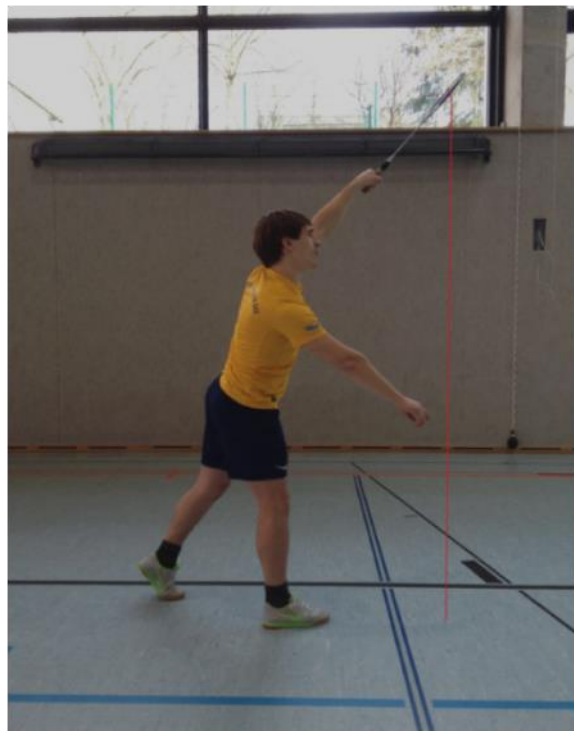


Abb.2: Balltreffpunkt Vorhand-Vorkopf-Smash



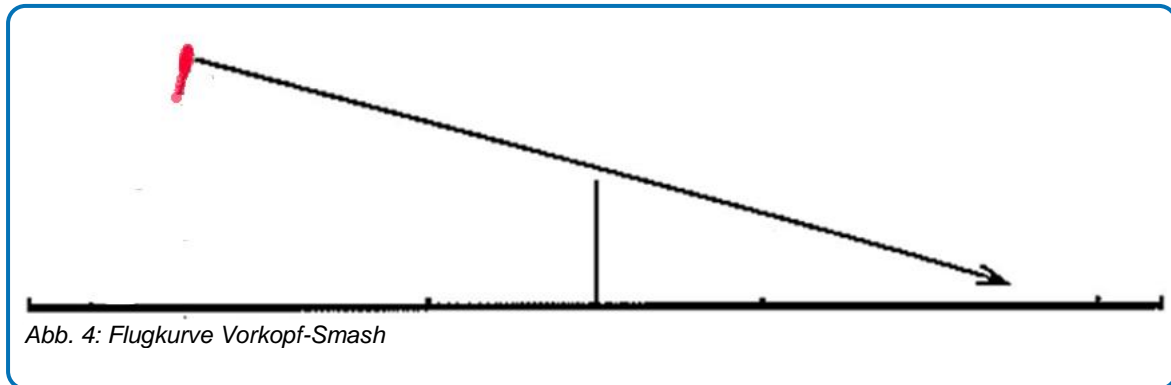
Abb.3: Balltreffpunkt Überkopf-Clear

Beim Überkopf-Clear dagegen wird der Ball, wie der Name sagt, auch mit gestrecktem Arm, aber über dem Kopf getroffen.

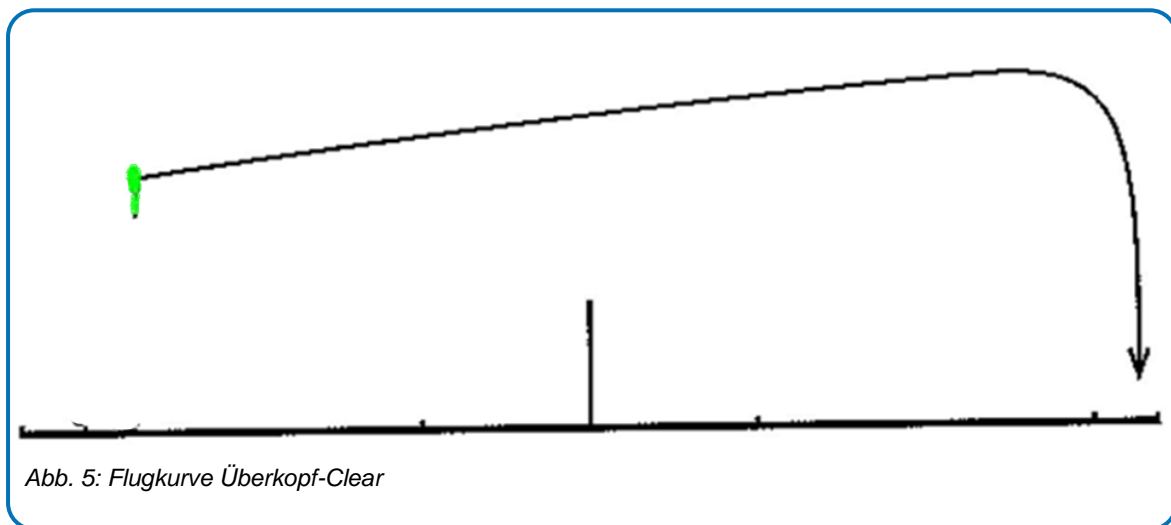
Unterschied

Flugkurve

Die Flugkurve des *Vorkopf-Smash* sollte so steil wie möglich sein, um die Flugdauer zu minimieren und die Anfangsgeschwindigkeit optimal zu nutzen. Dadurch wird es für den Gegenspieler schwieriger den Ball zu erreichen, was zum Punkterfolg führt.



Die Flugkurve des *Überkopf-Clear* dagegen ist flach, hoch über den Gegenspieler und weit ins Hinterfeld. Der Federball sollte dann möglichst spät und im Optimalfall fast senkrecht fallen.



Taktik

Der Vorkopf-Smash ist ein reiner Angriffsschlag der vor allem aus der Feldmitte, bzw. aus dem vorderen Bereich des Feldes gespielt wird. Im Idealfall wird der Ball steil und knapp hinter das Netz geschlagen. Der Überkopf-Clear dagegen ist als Befreiungsschlag zu sehen, der den Gegner an die hintere Aufschlaglinie zwingt und somit für eine bessere Ausgangsposition sorgt.

Methodisch-Didaktische Analyse

Aufwärmphase

Durch *Bewegungsanweisungen* werden in der Aufwärmphase die Varianten des Spiels 10er-Ball angeleitet.

- „*Werft euch den Handball innerhalb eurer Mannschaft 10x zu, ohne dass die gegnerische Mannschaft in Ballbesitz kommt.*“
- *"Pässe sind ab jetzt nur über den Kopf erlaubt."*
- *"Pässe sind nur über den Kopf und nur mit dem Federball erlaubt"*

Es wird in diesen Spielformen und Varianten gespielt:

- 10-er Ball mit Handball
- Pässe nur über Kopf
- Pässe mit Federbällen


Zu Beginn werden Spielablauf und Spielregeln *erklärt*.

Ziel des Spiels ist die allgemeine Erwärmung des gesamten Bewegungsapparates. Außerdem erhöht der spielerische Charakter die Motivation und sorgt für einen tollen Einstieg in die Unterrichtsstunde.

Die im Weiteren geforderte Ballführung über den Kopf und die schlagartige Vorwärtsbewegung des Armes, führen die SuS an den Bewegungsablauf des Smash heran. Zusätzlich werden speziell die Muskel- und Sehnengruppen beansprucht, die im Stundenverlauf von Bedeutung sind.

Die dann folgende Ballvariation erzeugt eine spielähnlichere Situation, da vor allem der benötigte Krafteinsatz für den Smash simuliert wird. Der Ball muss mit viel größerer Geschwindigkeit beschleunigt werden, um beim Partner anzukommen.

Einführungsphase/kognitive Phase

Durch *Lehrerdemonstrationen* wird der Smashes deutlich *dargestellt*. ►  1-5

- langsame Bewegungsdemonstration u. verbalisierte Technikmerkmale
- Bewegungsdemonstration der Phasen; mit detaillierter Beschreibung
- Bewegungsdemonstration in Zielgeschwindigkeit

Beobachtungshinweise lenken die Aufmerksamkeit auf wichtige Technikmerkmale. „Beobachtet..“

- *„den Stemmschritt.“*
- *„die „Powergriffhaltung“ des Schlägers.“*
- *„die Bogenspannung des Körpers.“*
- *„den langen Schlagarm.“*
- *„den Treffpunkt des Balles.“*

Ein *Bewegungshinweis*, macht die SuS auf die Ähnlichkeiten im Bewegungsablauf, mit dem bereits erlernten Überkopf-Clear aufmerksam.

- *„Der Vorkopf Smash ist identisch mit dem Überkopf-Clear, außer dass der Ball vor den Kopf, nicht über dem Kopf getroffen wird.“*

Die *BewegungsDemonstrationen* zeigen alle Teilschritte genau, so dass die SuS die wesentlichen Merkmale des Smash erkennen. Wichtig ist, dass zunächst der gesamte Bewegungsablauf, danach die einzelnen Phasen und zum Schluss nochmals der komplette Ablauf demonstriert wird, damit die SuS Zusammenhänge der einzelnen Phasen besser verstehen und umsetzen können.

Der zusätzliche *Bewegungshinweis* erleichtert die Einführung des Smashes um ein Vielfaches da an schon vorhandenes Vorwissen angeknüpft wird.

Alternativ kann zur Verdeutlichung die *Technikkarte* ►  1 eingesetzt werden.

Übungsphase1-3

Durch *Bewegungsanweisungen* werden die Varianten der Übungsphasen angeleitet.

- „Führt einen Smash nach Zuwurf/ Aufschlag eures Partners aus!“
- „Führt einen Smash in den Winkel, nach Zuwurf/ Aufschlag aus!“
- „Führt einen Smash ins gegnerische Feld aus!“

Durch *Beobachtungsaufträge* richten die SuS ihre Aufmerksamkeit auf die wichtigsten Technikmerkmale und korrigieren sich gegenseitig.

- „Wird der Ball über dem Kopf getroffen?“
- „Landet der Ball in der Zielzone?“
- „Landet der Ball fern vom Gegenspieler?“

Der Partner wirft/ schlägt den Ball stets so zu, dass dieser hoch und vor dem Kopf getroffen werden treffen kann. Der Zuwurf mit der Hand ist genauer, wodurch sich die SuS mehr auf die Technikmerkmale konzentrieren können. Das Zuspiel durch den hohen Aufschlag ist spielähnlicher, fordert eine bessere Antizipation und festigt zusätzlich die Technik des Aufschlags.

Beim „Smash in den Winkel“, muss eine Zielzone getroffen werden (meist Winkel von Boden u. Wand), wodurch die erforderliche steile Flugkurve automatisch simuliert und der hohe Treffpunkt vor dem Kopf implizit herausgefordert wird.

Der „Smash im Feld“ erhöht Schwierigkeitsgrad, da der Smash in einer steilen Flugkurve knapp über, aber nicht in das Netz gespielt werden muss.


Kranke, verletzte oder Schüler ohne Sportbekleidung unterstützen die Übungsphasen ebenfalls, indem sie *verbale Korrekturen* zu den besprochenen Bewegungsmerkmalen geben und werden somit in den Unterrichtsverlauf integriert.

Zwischenreflexionsphase/ kognitive Phase

Mit einer erweiterten *Lehrerdemonstration* wird der Bewegungsablauf des *Smash* und des *Clear* nochmals dargestellt.

Durch die *Beobachtungsanweisung* werden die wesentlichen Unterschiede zwischen Überkopf-Clear und Vorkopf-Smash beobachtet.

- : „Achtet auf den unterschiedlichen Treffpunkt des Balles und die unterschiedliche Flugkurve beim Clear und Smash. Was fällt dabei auf?“

Mit Hilfe des *Arbeitsmaterials* ►  3-8 kann die Abgrenzung zum Clear, im Bezug zum Balltreffpunkt und zur Flugkurve, genauer analysiert und dann von den SuS verbalisiert werden.

Anwendungsphase

Eine *Bewegungsanweisung* leitet das Zielspiel *"Überraschungsmash"* an.

- „Spielt euch den Ball im Feld per Clear min 3x hin und her und führt dann überraschend einen Smash aus.“

Die *Beobachtungsanweisung* lenkt den Fokus auf die Konsequenzen der Schläge.

- „Aus welcher Feldposition lässt sich der Smash besser oder schlechter spielen?“

Diese *Spielform* wird zur Verdeutlichung der Unterschiede zwischen Clear und Smash eingesetzt. Dadurch entwickeln die SuS ein besseres Gefühl dafür, in welcher Position sie den Smash optimal spielen können und in welchen Positionen ein Clear sinnvoller ist. Das schult zum einen die Bewegungsvorstellung und die Technik, zum anderen den taktischen Einsatz des neuen Angriffsschlags.

Durch die zusätzliche *Beobachtungsanweisung* beobachten die SuS, ob ihr Clear lang genug war, ob ihr Smash steil genug war, etc.

Durch die relativ freie Aufgabenstellung und den Beobachtungsfokus entwickeln sie ein Gefühl für das taktische Verhalten und den optimalen Einsatz der beiden Schlagtechniken.

Endreflexion

Mit Hilfe eines *Diskussionsimpulses* sollen die SuS über den sinnvollen Einsatz der erlernten Technik reflektieren.



- „In welchen Feldpositionen habt ihr den Smash am besten ausführen können?“
- „Welche Vorteile bietet euch die Technik im Spiel? Welchen Vorteil habt ihr für euch erkannt?“


Durch die Reflexion sollte den SuS klar werden, dass der Vorkopf-Smash ein reiner Angriffsschlag ist, der idealerweise aus dem vorderen oder mittleren Feld gespielt wird. Aus dem hinteren Feld zu smashen macht demnach wenig Sinn, darum wendet man hier den Clear an.

Verlaufsplan

Feinlernziel: Die Schülerinnen und Schüler erlernen die Technik des Vorhand-Vorkopf-Smash und können sie motorisch als auch verbal vom Vorhand-Überkopf-Clear abgrenzen.

Phase/Zeit	Motorik im Unterrichtsgeschehen	Feinstziele	Methodisch-didaktische Unterrichtsgestaltung	Organisation/ Material
Einstieg 2 Min.			Begrüßung, Organisatorisches	SuS sitzen auf Bänken
Aufwärmphase 10 Min.	Wurfbewegung mit Fangen /Werfen	<p>SuS schätzen die Raumsituation genau ein und führen das Werfen zielgenau aus.</p> <p>SuS werfen sich den Ball präzise und dosiert über den Kopf zu.</p>	<p>Bewegungsanweisung „<i>Werft euch den Handball innerhalb eurer Mannschaft 10 x zu, ohne dass die gegnerische Mannschaft in Ballbesitz kommt.</i>“</p> <p>„<i>Führt eure Würfe jetzt nur oberhalb des Kopfes aus.</i>“</p> <p>„<i>Werft euch nun einen Federball innerhalb eures Teams 10 x zu, ohne dass der Gegner kontakt erfährt.</i>“</p> <p>Lehrerkorrektur Wird über den Kopf geworfen? Kommt der Ball beim Mitspieler an?</p>	<p>→4 Mannschaften → 2 Spielfelder → pro Mannschaft 7 Spieler → 2 Handbälle → 7 Leibchen pro Spielfeld →8 Hütchen zur Abgrenzung der Spielfelder</p>

Phase/Zeit	Motorik im Unterrichtsgeschehen	Feinstziele	Methodisch-didaktische Unterrichtsgestaltung	Organisation/ Material
Einführungsphase/ Kognitive Phase 5 Min.	Smashbewegung nach hohem Aufschlag	SuS geben die Bewegungsbeschreibung des Vorhand Vorkopf Smash verbal wieder	<p>L- Bewegungshinweis „Die Bewegungsausführung beim Vorhand Vorkopf Smash ist bis auf den Treffpunkt des Balles identisch mit dem Clear, außer dass der Ball nun vor, nicht über dem Kopf getroffen wird.“</p> <p>L- Demonstration ▶  1-5</p> <ul style="list-style-type: none"> • gesamter Bewegungsablauf des Smash • Teilbewegungen des Smash • - Stemmschritt, Bogenspannung, • Powergriff, Balltreffpunkt • S- Vertiefung mit Technikkarte ▶  1 	<p>→ Badmintonschläger → Federball</p> <p>→ Lehrer steht bei Demonstration seitlich vor SuS</p> <p>→ Technikkarte</p>
Übungsphase 1 15 Min.	Smashbewegung nach Zuwurf bzw. hohem Aufschlag	SuS führen den Smash nach Zuwurf/Zuspiel aus	<p>Bewegungsanweisung „Führt den Smash zuerst nach Zuwurf und anschließend nach hohem Aufschlag aus.“</p> <p>Üben/Schülerkorrektur Wird der Ball über dem Kopf getroffen?</p>	<p>→ Pärchenbildung mit je 2 Schlägern und 6 Bällen</p> <p>→ Pärchen stehen sich gegenüber</p>
Übungsphase 2 15 Min.	Smashbewegung nach Zuwurf bzw. hohem Aufschlag in den Winkel.	SuS spielen den Smash präzise in den Winkel zwischen Hallenboden und Wand.	<p>Bewegungsanweisung „Führt den Smash zuerst nach Zuwurf und anschließend nach hohem Aufschlag aus und versucht dabei ins Winkelfeld zu treffen.“</p> <p>Üben/Schülerkorrektur Landet der Ball in der Zielzone?</p>	<p>→ Pärchenbildung mit je 2 Schlägern und 6 Bällen</p> <p>→ Pärchen stehen sich gegenüber</p>

Phase/Zeit	Motorik im Unterrichtsgeschehen	Feinstziele	Methodisch-didaktische Unterrichtsgestaltung	Organisation/ Material
Übungsphase 3 15 Min.	Smashbewegung nach hohem Aufschlag ins Gegnerfeld.	Die Schüler können einen Smash präzise ins Gegnerfeld spielen. Landet der Ball fern vom Gegenspieler?	Bewegungsanweisung „Führt den Smash nach hohem Aufschlag aus und versucht dabei den Ball innerhalb des gegnerischen Spielfeldes, fern vom Gegenspieler zu spielen.“ Üben/Schülerkorrektur	→Pärchenbildung mit je 2 Schlägern und 6 Bällen → Badmintonnetze →Pärchen stehen sich im Feld gegenüber
Zwischenreflexionsphase 5 Min.	Beobachtung bei der Ausführung der Smashbewegung Beobachtung bei der Ausführung der Clearbewegung	Die SuS verbalisieren den Unterschied zwischen Clear und Smash.	L.- Demonstration <ul style="list-style-type: none"> Smash nach hohem Aufschlag Clear nach hohem Aufschlag Beobachtungsanweisung „Achtet auf den unterschiedlichen Treffpunkt des Balles und die unterschiedliche Flugkurve beim Clear und Smash. Was fällt dabei auf? “ • S.- Analyse mit Arbeitsmaterial ▶  3-8	→Lehrer steht seitlich vor SuS →Arbeitsmaterial 3-8
Anwendungsphase/ Vertiefungsphase 15 Min.	Ausführung der Smashbewegung nach Clear - Zuspiel.	Die SuS wenden den Smash nach min. drei Ballwechseln an	Zielspiel: "Überraschungssmash" „Spielt euch den Ball per Clear min.3x hin und her und führt dann überraschend einen Smash aus.“ Beobachtungsanweisungen "Aus welcher Feldposition lässt sich der Smash besser oder schlechter spielen?"	→Pärchenbildung mit je 2 Schlägern und 6 Bällen → Badmintonnetze → Pärchen stehen sich gegenüber
Endreflexionsphase 5 Min.		SuS wissen den Smash situationsbedingt einzusetzen.	Diskussionsimpuls „In welcher Felsposition habt ihr den Smash am besten ausführen können?“ „Welche Vorteile bietet euch die Technik im Spiel? Welchen Vorteil habt ihr für euch erkannt?“	→SuS sitzen auf Bänken im Halbkreis

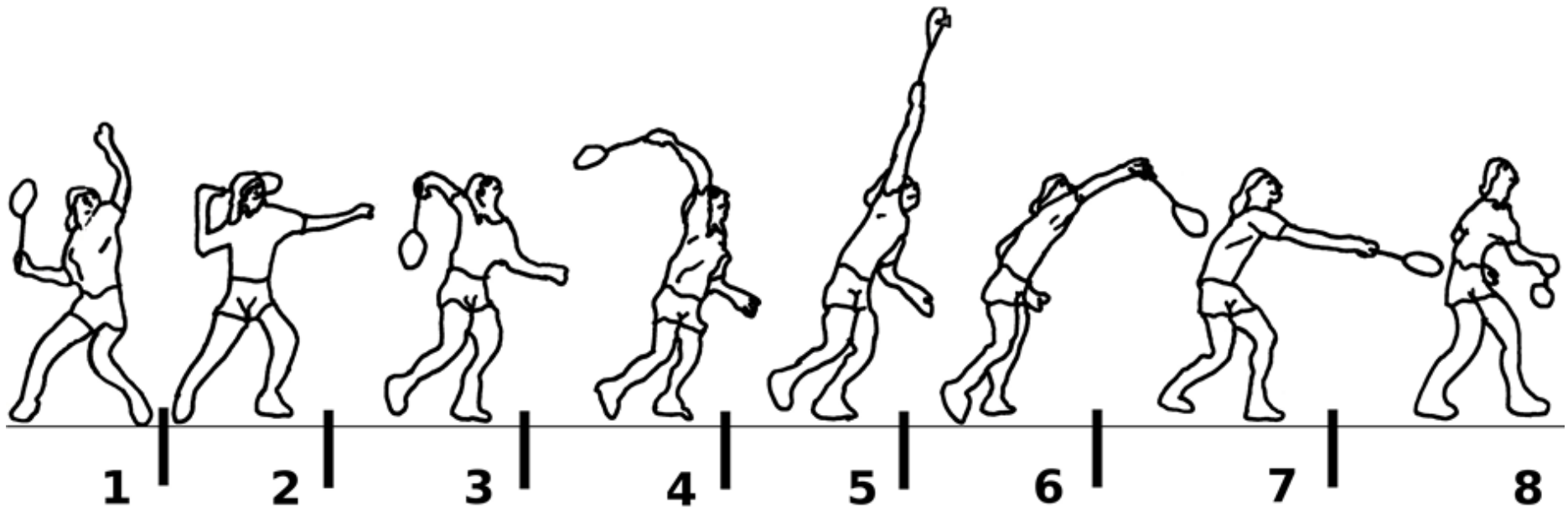


1

Technikkarte

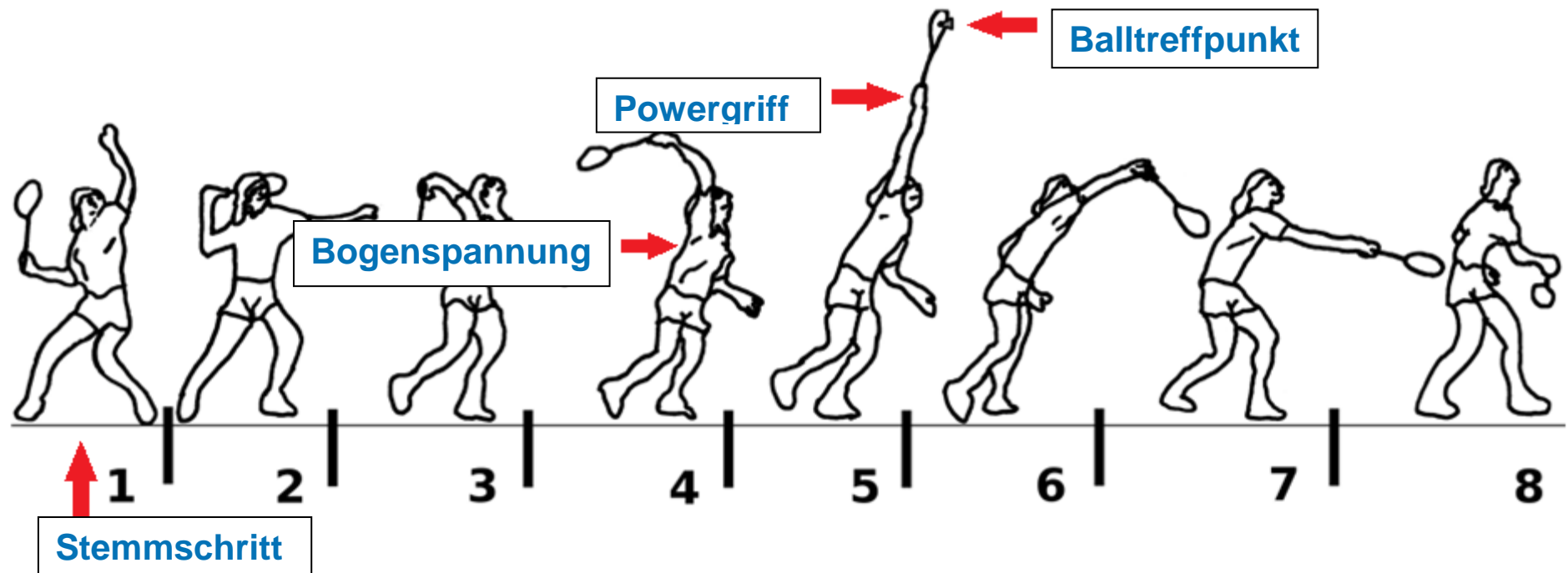
Zeige die Merkmale

Stemmschritt, Bogenspannung, Powergriff, Balltreffpunkt





Technikkarte mit Lösung





Balltreffpunkt Vorkopf-Smash

3

Beschreibt den Balltreffpunkt beim Vorkopf-Smash.



**Warum ist der Schlagarm gestreckt?
Welche Rolle spielt der Unterarm des Schlagarmes?**



Balltreffpunkt Überkopf-Clear

Beschreibt den Balltreffpunkt beim Überkopf-Clear.

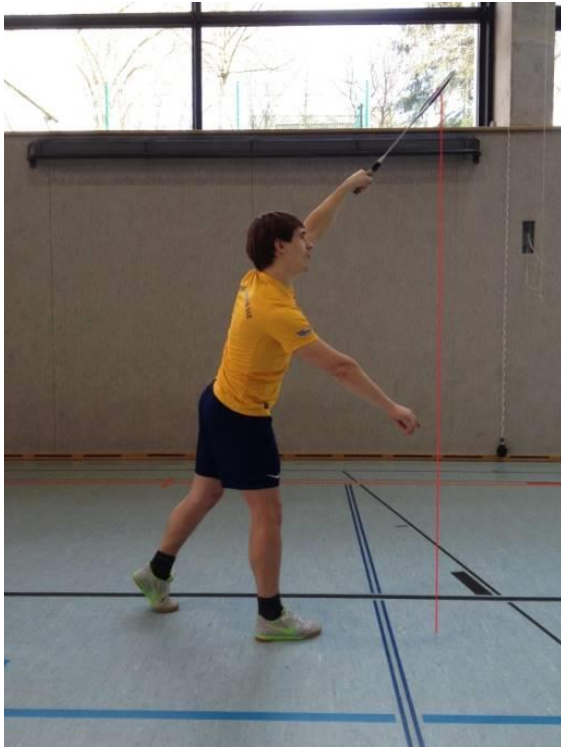


Warum ist der Schlagarm gestreckt?

Welche Rolle spielt der Unterarm des Schlagarmes?



Balltreffpunkte mit Lösung



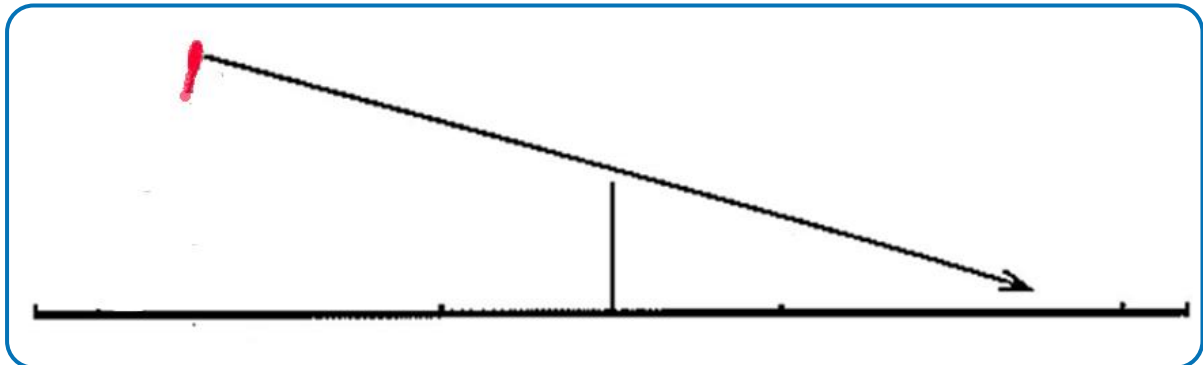
Vorkopf-Smash	Überkopf-Clear
Der Schläger wird im Powergriff gehalten.	Der Schläger wird im Standardgriff gehalten
Um den Vorkopf-Smash präzise und steil spielen zu können ist es wichtig den Ball mit gestrecktem Arm vor dem Körper zu treffen	Um den Clear möglichst weit spielen zu können ist es wichtig den Ball mit gestrecktem Arm über dem Kopf zu treffen.
Es erfolgt eine explosive Pronation im Unterarm.	Es erfolgt eine explosive Pronation im Unterarm.



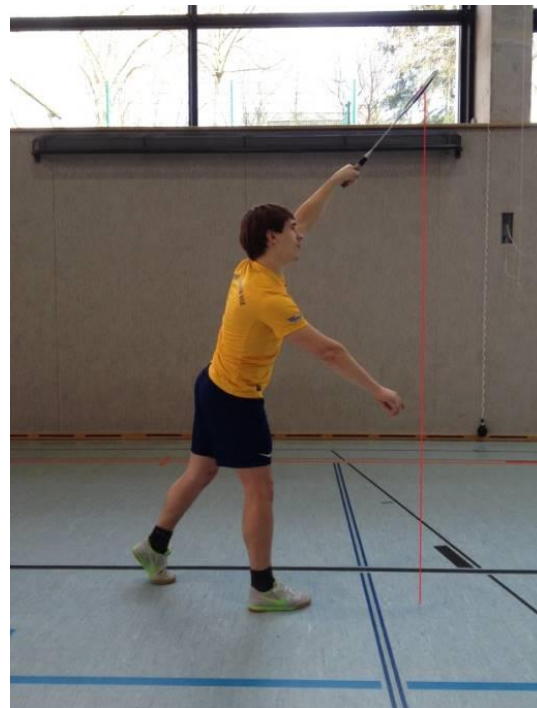
Flugkurve Vorkopf-Smash

6

Beschreibt die Flugkurve beim Vorkopf Smash.



Wo landet der Ball im Feld?
Wann wird der Ball gespielt?

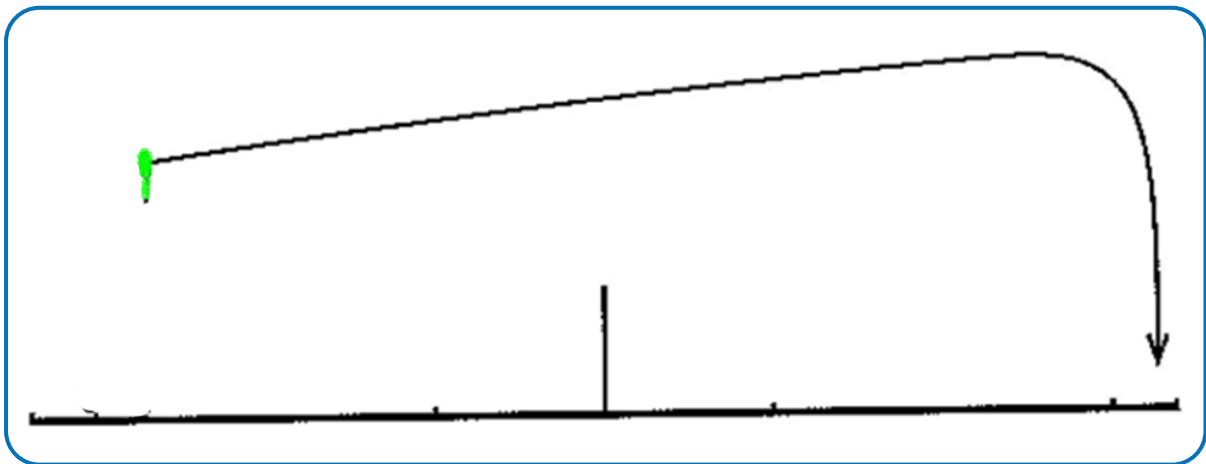




7

Flugkurve Überkopf-Clear

Beschreibt die Flugkurve beim Überkopf-Clear.

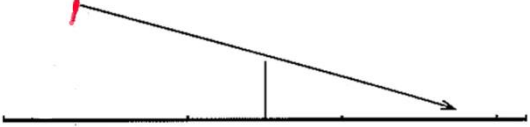
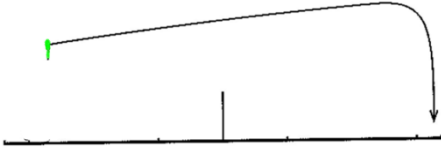


Wo landet der Ball im Feld?
Wann wird der Ball gespielt?





Lösung- Flugkurven

Vorkopf-Smash	Überkopf-Clear
<p>Die Flugkurve sollte so steil wie möglich sein, um die Flugdauer zu minimieren und die Anfangsgeschwindigkeit optimal zu nutzen.</p>	<p>Die Flugkurve ist flach, hoch über den Gegenspieler und weit ins Hinterfeld. Der Federball sollte dann möglichst spät und im Optimalfall fast senkrecht fallen.</p>
<p>Der Vorkopf-Smash ist ein reiner Angriffsschlag der vor allem aus der Feldmitte, bzw. aus dem vorderen Bereich des Feldes gespielt wird. Im Idealfall wird der Ball steil und knapp hinter das Netz geschlagen.</p>	<p>Der Überkopf-Clear ist als Befreiungsschlag zu sehen, der den Gegner an die hintere Aufschlaglinie zwingt und somit für eine bessere Ausgangsposition sorgt.</p>
	

Quellenverzeichnis

Literatur

Autor	Literaturname	Erscheinungsort	Erscheinungsjahr	Verlag
Busch, Marcus	Badminton Schlagtechnik-Übungen	Köln	2003	Smash-Verlag
Bürckbühler, Achim	In: Handreichung Sport S1	Bad Kreuznach	2008	Pädagogisches Zentrum Rheinland-Pfalz (PZ)
Fischer, Dr. Ulrich Wolff, Uwe Hidajat, Rachmat	Sportiv-Badminton Kopiervorlagen für den Badmintonunterricht	Ludwigsburg	2002	Ernst Klett Schulbuchverlag Leipzig
Wend-Uwe, Boeckh-Behrens	Badminton heute	Krefeld	1994	Intermedia
Deutscher Badminton Verband	Badminton in der Schule	Köln	2013	Deutscher Badminton Verband e.V.

Abbildung / Foto

Nummer	Urheber
Abb.1	Fischer, 2002, S.91; Modifiziert von Hans-Martin Jakobs
Abb. 2-5	Fischer, 2002, S.92; Modifiziert von Daniel Zander und Thomas Löwen 30.01.2014
Arbeitsmaterial 1-8	Daniel Zander, Thomas Löwen
Alle Fotos	Daniel Zander, Thomas Löwen

Videos

Nummer	Urheber
1-5	Daniel Zander, 04.08.2015; Universität-Koblenz

Urheber des Beitrages

Autor	Berater	Institution
Daniel Zander, Thomas Löwen, Hans Martin Jakobs / Lehramtsstudierende	Minnich, Marlis	Institut für Sportwissenschaft, Universität Koblenz- Landau, Campus Koblenz