



DIE VERMITTLUNG VON BADMINTON NACH EINEM TAKTIK-SPIEL-MODELL



Autoren: Daniela Dahm, Henrik Reuter, Kerstin Oldenburg



Übersicht

- **Unterrichtsidee**
- **Der allgemeine Aufbau des Modells**
- **Pro und Kontra Argumente**
- **Die Kreis-Spiel-Spirale**
- **Die vier Spielformen**
 - Übersicht zu den vier Spielformen
- **Beispiel einer Einführungsstunde**
 - Tabelle Einführungsstunde
- **Qualitative Anforderungen an den Unterricht**
- **Quellenverzeichnis**

Unterrichtsidee

Das Taktik-Spiel-Modell nach Bettina Wurzel¹ konzentriert sich auf die *Vermittlung von Badminton im Unterricht*. Wie gelingt eine interessante und spannungsreiche Vermittlung des Badmintonspiels? Wie können Schülerinnen und Schüler (SuS) Technikelemente und Taktiken spielerisch lernen und vertiefen?

Allgemeiner Aufbau

Die tragende These des Taktik-Spiel-Modells ist, dass das Spielen eines Sportspiels auf **jedem Fertigniveau** möglich ist².

Das heißt, dass die Umsetzung des Spielgedankens des Zielspiels mit den bereits vorhandenen technischen Potenzialitäten ausführbar ist. Einführende Spielformen werden an das Niveau der Schüler angeglichen, sodass die taktischen Elemente soweit minimalisiert werden, dass das Spielen mit den vorhandenen technischen Möglichkeiten funktioniert. Es ist zu Beginn nicht relevant, dass der Federball beim Aufschlag ins diagonal gegenüberliegende Feld gespielt wird. Bedeutend ist hier, dass den SuS eine Möglichkeit geboten wird so schnell wie möglich in einen Spielfluss zu kommen und die verschiedenen Techniken in einem zielspielnahen Badmintonspiel erproben zu können. Dadurch müssen die taktischen Elemente zunächst auf das Niveau der SuS angepasst werden.

Mithilfe des Spielens wird das technische Können potenziert und das taktische Verständnis expandiert. Übungen werden erst dann wieder durchgeführt, wenn die Realisierung des Spiels avanciert werden soll und nach Übung insistiert.

Dadurch wird den SuS ein neuer Anreiz präsentiert, welcher zur Erhöhung der Motivation führt. Darüber hinaus wird den SuS inhaltliche Diversifikation geboten durch Erprobung des neu Erlernten, woraus sich Abwechslung durch Leistungssteigerung resultiert. Organisatorische Variation kann durch einen Spielerwechsel erfolgen, da sich der Schüler an einen anderen Gegenspieler anpassen muss und ihm so eine neue Herausforderung geboten wird.

¹ Bettina Wurzel, 2008

² Bettina Wurzel, 2008

Pro und Kontra Argumente

Welche Vor- und Nachteile bringt Taktik-Spiel-Modell für den Unterricht mit sich?

Pro Argumente	Kontra Argumente
"Spielecht" / "richtig spielen"	Regelverzerrung, aufgrund zu starker Vereinfachung
Spielen ist auf jedem Niveau möglich => Motivation	"Spielechte" Spielform könnte den SuS zu Beginn zu komplex sein => Frustration
Differenzierung nach Leistung => Schüler werden individuell gefördert	Differenzierung nach Leistung => Leistungsunterschiede werden zu groß, Frustration bei den leistungsschwächeren SuS
Organisatorische/ inhaltliche Abwechslung	Widerspruch der Kreis-Spiral-Form: Kreis = end- und ziellos Spirale = Ende/Ziel Spirale appelliert an Leistungssteigerung und Kreis an ständige Wiederholung/Verbesserung
Übungen und Spielformen werden aufeinander bezogen	
Anpassung an das Niveau	
SuS haben höhere Chance Einsatz und Bemühen zu demonstrieren	
Taktische Elemente werden von Beginn an geschult	

Die Kreis-Spiral-Form

Die Spielformen und Übungen nutzen bei dem Taktik-Spiel-Modell die Kreis-Spiral-Form:

Spielen – Reflektieren – (Üben) – Spielen

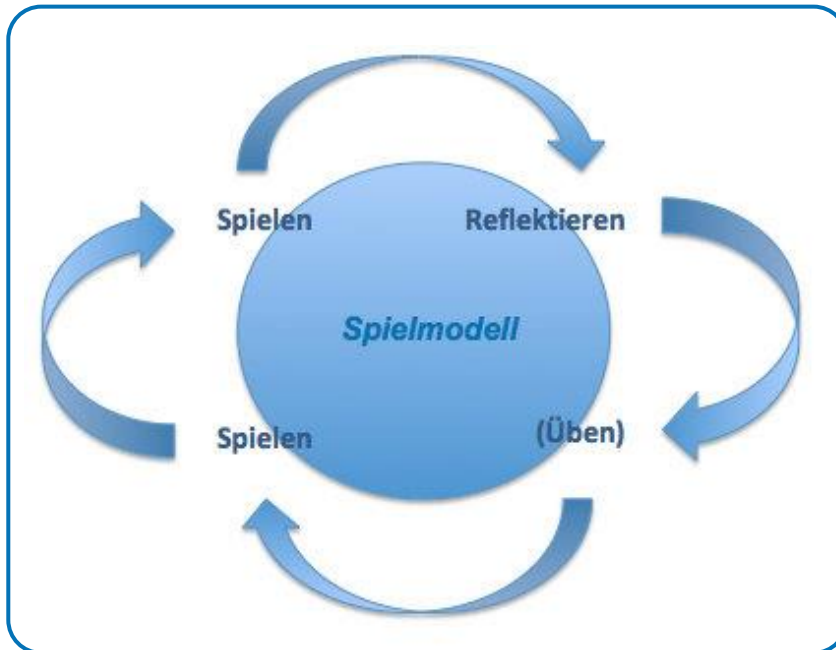


Abb.1: Spielmodell

Die Spielformen orientieren sich an der zentralen Spielidee des Badmintons und sind spielecht. Die Übungen beziehen sich auf die Spielformen und tragen dazu bei, dass die gleiche Spielform nach der Übung besser realisiert werden kann. Die Kennzeichen von Übung sind: Regelmäßigkeit, Wiederholbarkeit und Kooperation.

Die vier Spielformen

Den SuS werden über vier Spielformen³ die Taktik und Technik des Badmintonspiels vermittelt. Jede Spielform kann - je nach Leistungsstand der SuS - mehrere Unterrichtsstunden einnehmen. Schon nach wenigen Stunden erzielen die SuS taktische, sowie technische Fertigkeiten auf Spielniveau.

In jeder Spielform werden eine Technik und die zugehörige Taktik automatisch durch das Anwenden der Spielform erlernt. Diese wird dann durch das Reflektieren und den zugehörigen Übungen vertieft. Jede Spielform vollzieht den Kreislauf der Kreis-Spiral-Form.

Durch die Ausführung der Bewegungsaufgabe „Treibe den Gegner möglichst weit nach hinten“ (Spielform 1), sind die Schüler gezwungen, den Clear oder den hohen Aufschlag durchzuführen. Somit erlernen sie automatisch die Technik mit der zugehörigen Taktik. Nach einer Spielphase werden diese Erkenntnisse reflektiert und durch Übungen (z.B. paarweises Üben des Clears) vertieft. Gemäß der Kreis-Spiral-Form wird anschließend das anfängliche Spiel fortgesetzt. Somit schließt sich der Kreis: „*Spielen - Reflektieren - Üben - Spielen*“.

Die Übungen werden auf die jeweiligen Spielformen ausgelegt. Wenn die taktischen und technischen Möglichkeiten erschöpft sind und die Spannung der SuS nachlässt, ist eine Erweiterung des Spiels notwendig. Der neue Spannungsaufbau kann in Form einer neuen Spielform realisiert werden. Im Fokus stehen hierbei die **Herstellung und Aufrechterhaltung des Spiels**.

Auf der inhaltlichen Ebene ergibt sich daraus die Abwechslung aus der Leistungssteigerung. Organisatorisch gesehen kann Abwechslung durch das Wechseln der Spielpartner und den unterschiedlichen Spielweisen geschaffen werden.

³ siehe Abb. 2

Übersicht zu den vier Spielformen

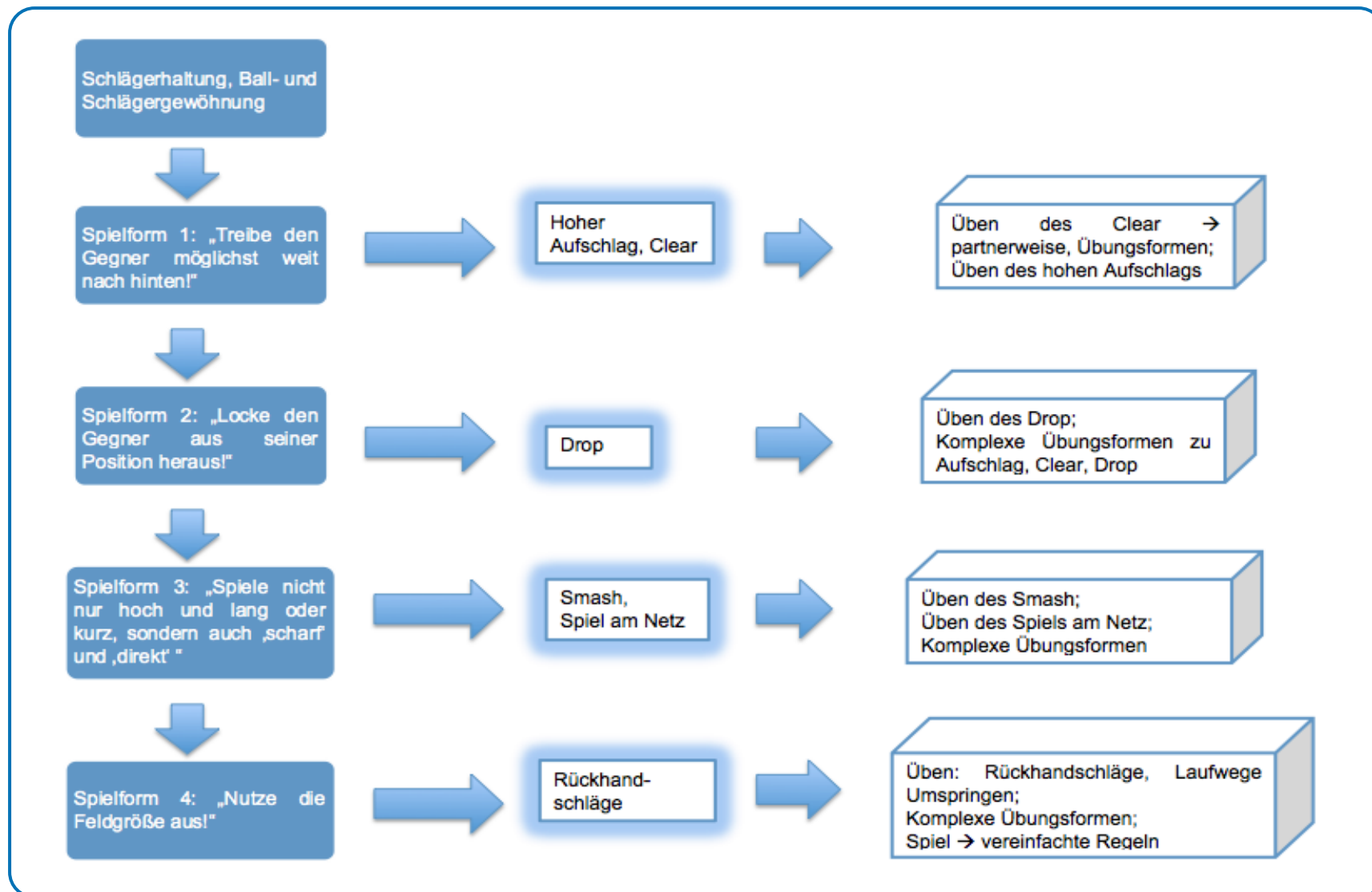


Abb.2: Spielformen

Beispiel einer Einführungsstunde

Die Einführungsstunde ist in sechs Abschnitte gegliedert: Aufwärmen, Aufgabenstellung, Erprobungsphase 1, Reflexion, Erprobungsphase 2 und zum Schluss eine Reflexion.⁴ Der darin befindliche Dreischritt „Erprobungsphase 1, Reflexion, Erprobungsphase 2“ stellt eine induktive und problemorientierte Vorgehensweise dar.

Das Ziel der Stunde ist, dass die Kinder von selbst auf die Idee kommen, einen Überkopfschlag auszuführen, um die Aufgabenstellung möglichst gut zu erfüllen (und diesen Schlag erproben zu können). Unterstützend kann das Netz in der ersten Stunde sehr hoch aufgehängt werden, dadurch bleibt dann nur noch die Möglichkeit den Clear zu spielen. In dieser Stunde geht es keineswegs um die bestimmte Technik, viel mehr sollen die Kinder spielen und dabei von selbst lernen. Erste Technikmerkmale kommen in der zweiten Stunde hinzu. Beim Aufwärmen sollen die Kinder ein Gefühl für den Schläger und den Federball bekommen. Es sollten Einzelübungen durchgeführt werden, damit jeder für sich die Chance hat, verschiedene Übungen auszutesten, was auch von der Hand-Augen-Koordination abhängt.

Es sollten nur Übungen durchgeführt werden, die in Hinsicht auf das Stundenspiel sinnvoll sind. Dementsprechend wird der Federball nicht balanciert, sondern von unten nach oben getrieben. Zu Beginn stehen Übungen, bei denen der Ball von unten nach oben geschlagen wird, um den Kindern die Möglichkeit zu geben, das Spiel zu eröffnen.

Diese Übung kann differenziert im Stehen, Gehen oder im Laufen ausgeführt werden, womit gleichzeitig das dynamische Verhalten geschult wird. Die Schlägerhaltung und das Treffen des Balles stehen im Mittelpunkt.

Nach dem Aufwärmen wird kurz erklärt, was der Sinn eines Badmintonspiels ist. Der Gegner soll den Ball nicht bekommen. Die erste Aufgabe in dieser Stunde ist, den Gegner möglichst weit nach hinten zu treiben. Das Spiel wird somit auf ein taktisches Mittel begrenzt. Mithilfe dieser Aufgabenstellung sollen die Kinder in der ersten Erprobungsphase bemerken, wie man den Federball am besten hoch und weit nach hinten schlägt.

In der Erprobungsphase 1 werden den Kindern keine Grenzen gesetzt. Sie können alles ausprobieren, um ihren Gegner möglichst weit nach hinten zu treiben. Einige werden schnell herausfinden, dass der Überkopfschlag die beste Variante ist. Hierbei sollen die Kinder ihre ersten Erfahrungen selbst sammeln.

In der anschließenden Reflexion sollen die Schüler ihre ersten Erfahrungen austauschen und diskutieren, warum manche das Ziel erreicht haben und andere nicht. Somit zeigt sich die Notwendigkeit des Clears. Der Schlag wird kurz besprochen und möglicherweise auch demonstriert, jedoch werden keine einzelnen Technikmerkmale genannt.

⁴ siehe Tabelle „Die Einführungsstunde“

Nach der Reflexion folgt die zweite Erprobungsphase, in welcher alle SuS den Clear noch mal erproben sollen. Zusätzlich zu der Regel, dass nach dem Aufschlag möglichst nur noch Überkopfschläge gemacht werden, wird der badmintonspezifische Aufschlag von unten vorgeschrieben. Aber auch hier kann differenziert werden, falls jemand den Aufschlag noch nicht schafft. Dann wird der Federball einfach auf den Schläger gelegt und über das Netz gespielt, schließlich sollen die Kinder hauptsächlich spielen.

Nach der zweiten Erprobungsphase folgt die abschließende Reflexion. Es wird diskutiert, ob das Ziel nun besser erreicht wurde und wieso dies der Fall ist. Die Wichtigkeit des Clears wird noch einmal verdeutlicht.

Zuletzt kann in Frage gestellt werden, wieso bei manchen Schülern der Clear besser funktioniert als bei anderen und kurz auf einzelne Technikmerkmale eingegangen werden, die Bestandteil der nächsten Unterrichtsstunde sind.

Die Einführungsstunde

Unterrichtsphase	Inhalt
Aufwärmen (10 Minuten)	Ballgewöhnungsübungen mit Federball und Schläger im Stehen und/oder im Laufen
Aufgabenstellung (3 Minuten)	Vorstellen des Spielgedankens von Badminton: Der Gegner soll den Ball nicht bekommen. Ziel der Stunde: <i>"Treibe deinen Gegner möglichst weit nach hinten!"</i>
Erprobungsphase 1 (10 Minuten)	Erste Erfahrungen im Spiel sammeln unter den Aspekten: <i>"Treibe den Gegner nach hinten! Der Gegner soll den Ball nicht bekommen!"</i>
Reflexion (3-5 Minuten)	Diskussion und Demonstration welche Technik zu verwenden ist (→ Überkopfclear), um das Ziel zu erreichen. Zusätzliche Aufgabe: Aufschlag von unten (Badmintonspezifisch) danach nur noch Überkopfschläge
Erprobungsphase 2 (12 Minuten)	den Clear und den Aufschlag von unten im Spiel anwenden und erarbeiten
Reflexion (3 Minuten bzw. Rest)	Erfahrungsaustausch <i>"Wieso waren die Flugkurven bei einigen besser als bei anderen?"</i> Ausblick auf die nächste Stunde: Erste Technikmerkmale

Qualitative Anforderungen an den Unterricht

„Richtig spielen“ ist der Wunsch vieler Kinder. Doch das bedeutet nicht, dass die Kinder irgendwie auf ihrem Niveau spielen, sondern auch, dass sie spielen wollen und sich bemühen und anstrengen. Viele Kinder haben diese Anstrengungsbereitschaft jedoch nicht mehr von sich aus, d.h. sie muss erst angeregt werden. Bei gutem Unterricht werden die SuS im Spiel konzentriert und zielorientiert handeln. Dies kommt jedoch nur durch die Anstrengungsbereitschaft der Schüler, welche durch den Lehrer gefördert werden muss. Es reicht nicht aus, eine gewisse Spielform umzusetzen. Die SuS sollen zu mehr Selbstständigkeit motiviert werden. Sie sollen sich in das Spiel hineindenken und sich verbessern wollen. Es gibt somit gewisse qualitative Anforderungen an das Spiel.

Diese Qualität des Spiels muss von der Lehrperson dauerhaft gefordert werden. Wenn der Lehrer sagt: „Schlag den Ball weit!“, meint er damit, dass mit mehr Krafteinsatz gespielt werden sollte. Die Anweisung wird der Schüler nach der Aufforderung automatisch umsetzen. Somit kann mit kleinen Hilfen und Anregungen die Qualität des Spiels sichtbar verbessert werden.

Quellenverzeichnis

Literatur

Autor	Literaturname	Erscheinungsort	Erscheinungsjahr	Verlag
Bettina Wurzel	Die Vermittlung von Badminton nach einem Taktik-Spiel-Modell	Lehrhilfen für den Sportunterricht, 57 (11), 1-5	2008	Hofmann

Abbildung / Foto

Nummer	Urheber
Titelbild, Abb. 1 und 2	Kerstin Oldenburg, Daniela Dahm

Urheber des Beitrages

Autor	Berater	Institution
Daniela Dahm, Henrik Reuter, Kerstin Oldenburg/ Lehramtsstudierende	Dr. Perchthaler, Dennis	Institut für Sportwissenschaft, Universität Koblenz-Landau, Campus Koblenz