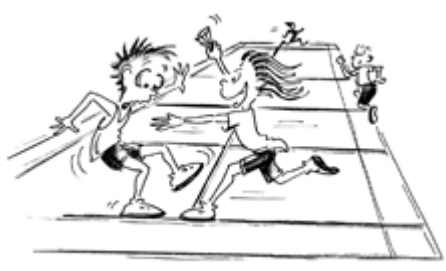



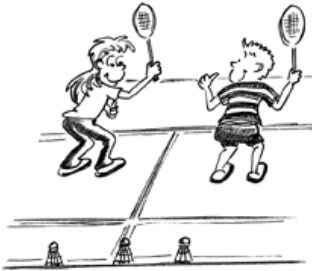
Beispielktion Badminton – Zyklus 3

Dauer: 45 Minuten

Anlage: Einfachsporthalle

Ziel: Das Gegenüber zum Laufen zwingen und Lücken gezielt anspielen.

Dauer	Thema/Übung/Spielform	Organisation/Skizze	Material/Bezug LP
Einstieg			
2 Min.	Lektionsthema und Ziele bekanntgeben	Besammlung im Kreis	
10 Min.	<p>Aufwärmen: Linienfangis (Mobilesport) – 5 Min. Diese spielerische Übung eignet sich für das Aufwärmen mit Anfängerinnen und Anfängern gut. Die Schülerinnen und Schüler lernen die Badmintonfeldlinien auf einfache Art und Weise kennen. 6–10 Personen pro Feld (ohne Netz). Es darf nur auf den Badmintonlinien gelaufen werden. Bei einem Linienwechsel muss die Linienschnittstelle mit einem Fuss berührt werden. Die Fängerin bzw. der Fänger hält einen Shuttle gut sichtbar in der Hand. Sie oder er kann die Fangpflicht nur durch Berühren einer Läuferin oder eines Läufers auf derselben Linie übergeben. Wer die Linie verlässt, wird automatisch zur Fängerin bzw. zum Fänger. Überholen ist verboten.</p> 	<p>Erste Runde nur laufen, danach nur Seitwärtsschritte, und in der dritten Runde darf gerannt werden</p> <p>Erleichterung/Er-schwerung: - nur Gehen, nur 1 Fängerin bzw. Fänger, mehr Kinder pro Feld, überholen erlauben</p> <p>+ Tempo erhöhen, mehr Fängerinnen bzw. Fänger, weniger Kinder pro Feld, «blocken» erlauben.</p>	<p>Shuttles</p> <p>LP21 BS.1.A.1 - Schnell laufen - Lange laufen - Sich orientieren</p> <p>BS.4.B.1 - Ziel treffen - Taktik - Regeln - Annehmen und abspielen - Spielobjekt führen</p>
	<p>Aufwärmen: Shuttlefangis Beine (mobilesport) – 5 Min. Mit der Ausführung gezielter Würfe verbessern die Schülerinnen und Schüler in dieser Übung ihre Aktions-schnelligkeit und ihre Schlagkraft. 6–10 Schülerinnen und Schüler und Spieler in einem Badmintonfeld (ohne Netz). Die Fängerin bzw. der Fänger darf beliebig viele Schritte machen und muss mit dem Shuttle den Schuh oder die Socken einer anderen Person treffen. Diese wird dadurch zur neuen Fängerin bzw. zum neuen Fänger. Dasselbe gilt automatisch für Personen, die das Spielfeld verlassen.</p> 	<p>Erleichterung/Er-schwerung: - Trefferfläche vergrößern (z.B. gesamte Beine), mehr Kinder pro Feld, mehr Fängerinnen und Fänger</p> <p>+ Trefferfläche verkleinern (z.B. nur Schuhe), Fängerin bzw. Fänger darf nur 3 Schritte machen, weniger Kinder pro Feld, weniger Fängerinnen und Fänger</p>	

Hauptteil			
30 Min.	<p>Duell am Netz (Mobilesport) – 8 Min. Auf dem halben Feld wird ein Match im Vorderfeld (Netz bis Servicelinie) gespielt. Wer einen Fehler macht, muss zurück zur Grundlinie rennen und diese mit dem Fuss berühren. In der Zwischenzeit darf die andere Person den Shuttle auflesen und von hinter der Servicelinie servieren. Landet dieser Service ohne Berührung auf dem Boden, wird ein Punkt erzielt. Berührt die andere Person den Shuttle, geht der Ballwechsel weiter. Wer zuerst 3 Punkte erzielt hat, gewinnt.</p>	<p>Erleichterung/Er-schwerung: - Grundlinie mit Racket berühren, zweiter Service darf von überall aus gemacht werden + nach dem Fehler mit beiden Beinen die Grundlinie berühren</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Shuttles - Rackets - Badminton-netz
	<p>Einzel mit Golden Point – 10 Min. Zu dritt wird auf einem halben Feld abwechselungsweise ein Einzel (1 gegen 1) gespielt. Die dritte Person wartet draussen. Wer zuerst 3 Punkte erreicht hat, gewinnt. Gelingt es, den Shuttle direkt ins Feld der Gegnerin bzw. des Gegners zu spielen, ohne dass er bzw. sie den Shuttle berührt, ist das Spiel sofort zu Ende.</p>	<p>Erleichterung/Er-schwerung: - auf ganzem Feld spielen + Nach jedem eigenen Schlag muss das Netz mit dem Racket berührt werden.</p>	
	<p>Indonesisches Doppel (Mobilesport) – 12 Min. Die Schülerinnen und Schüler lernen, die Eigenfehlerquote tief zu halten, zu reduzieren und nicht zu schnell den Punkt zu suchen. So werden die Voraussetzungen geschaffen, um das Spiel zu gewinnen. 2 gegen 2 spielen ein Doppel. Jede Paarung hat auf der Grundlinie ein Depot mit 3 weiteren Bällen. Die Person, die einen Fehler macht, holt jeweils so schnell wie möglich den entsprechenden Shuttle, legt diesen auf der eigenen Feldseite ins Depot und beteiligt sich danach wieder umgehend am Spiel. Die gegnerische Paarung kann unmittelbar nach dem gewonnenen Ballwechsel einen Federball aus dem eigenen Depot holen und ins Spiel bringen. Welche Paarung hat als Erstes keine Bälle mehr im Depot?</p> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  </div>	<p>Erleichterung/Er-schwerung: - 3 gegen 3 spielen lassen, auf dem halben Feld spielen + mehr Shuttles auf die Grundlinie legen (z.B. 5 pro Team)</p>	
Abschluss			
3 Min.	<p>Reflexion</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wie ist es mir gelungen, das Gegenüber zum Laufen zu bringen? - Wie konnte ich mir/uns einen Vorteil herausspielen? - Wie habe ich im Golden Point Spiel den direkten Punkt erzielen können? - Welche Taktik hat sich im indonesischen Doppel bewährt? 		