

Thema	Badminton
Bewegungsfeld	„Spielen“ → Rückschlagspiel
Leitidee / Zielsetzung	Theoretische und praktische Erarbeitung grundlegender Schlagtechniken und Taktiken für das Badmintonspiel (Einzel und Doppel).
Ziele/ erwartete Kompetenzen: Methodenkompetenz, Sozialkompetenz, Selbstkompetenz, Sachkompetenz	Die Schülerinnen und Schüler ... <ul style="list-style-type: none"> • übernehmen das themenspezifisch ausgerichtete Aufwärmen oder andere Teile des Unterrichts: beschaffen und nutzen selbstständig Materialien sowie Medien. • erproben und experimentieren Verfahren zur Lösung bewegungsbezogener Aufgabenstellungen, welche in einer Ergebnisanalyse und -sicherung münden. • beobachten, analysieren und verbessern Spielhandlungen und Bewegungsabläufe und wenden Lehr- und Lernmethoden situationsadäquat an. • planen, organisieren und erproben Spielzüge und Übungssequenzen. • entwickeln ihre Team- und Kommunikationsfähigkeit, indem sie in der Gruppe funktionale Arbeits-, Gesprächs- und Kooperations-techniken anwenden, um gemeinsam Aufgaben zu lösen. • entwickeln ihre Team- und Kommunikationsfähigkeit, indem sie Lern- bzw. Trainingsprozesse ihrer Mitschüler_innen unterstützen. • verhalten sich fair und wenden Strategien zur Lösung von Konflikten an. • arbeiten beim Bewegungshandeln bewusst und zielgerichtet, indem sie die Geschwindigkeit und den Krafteinsatz sowie das Timing bei der Ausführung situativ angemessen steuern. • entwickeln und verfügen über eine differenzierte Wahrnehmungsfähigkeit ihrer persönlichen technischen Fertigkeiten und ihrer Spielfähigkeit im Badminton. • demonstrieren verschiedene Schlagtechniken und Finten. • demonstrieren eine allgemeine und spezielle Spielfähigkeit. • verfügen über grundlegende motorische Fähigkeiten zur Bewältigung der gestellten Bewegungsaufgaben und der verschiedenen Handlungs- und Spielsituationen. • wenden die sportartspezifischen Fachbegriffe an. • diskutieren und analysieren ihre eigenen Bewegungsabläufe. • verfügen über Kenntnisse, Einstellungen und Werthaltungen in Zusammenhang mit gesunder Lebensführung und dem wichtigen Beitrag von Bewegung und der sinnvollen Freizeitgestaltung. • besitzen die Fähigkeit, Arbeitsaufträge zielorientiert und fachübergreifend zu bearbeiten und zu beurteilen.

Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Erlernen, üben und trainieren der technischen Fertigkeiten: Angabe, Clear, Smash, Drop, Drive • Erwerb der allgemeinen und speziellen Spielfähigkeit • Erarbeitung, Erprobung und Bewältigung einfacher individual- (Einzel) und gruppentaktischer (Doppel) Maßnahmen in Angriffs- und Abwehrsituationen • Badminton in turnierverwandten Spielsituationen • Regelkunde des Einzel- und Doppelspiels • Übernahme der Schiedsrichterfunktion durch Schüler_innen
Leistungs- bewertung (siehe auch ab S.3)	<p style="text-align: center;"><u>70 %:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewertung der technischen Fertigkeiten (z.B. Angabe, Clear, Smash, Drop) • Bewertung der Ausführung und situationsadäquaten Anwendung von individual- und gruppentaktischen Verhaltensweisen im Spiel und oder im festgelegtem Handlungsprogramm <p style="text-align: center;"><u>30 %:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Allgemeine Mitarbeit und Engagement im Unterricht • Planen und Gestalten von Unterrichtsteilen • Leistungsbereitschaft • Individueller Lernfortschritt
Hinweis zur Leistungsüberprüfung	Versäumte festgesetzte Termine der Leistungsüberprüfung sind mit einer ärztlichen Bescheinigung zu entschuldigen, ansonsten wird die nicht erbrachte Leistung mit 00 Punkten bewertet.
Hinweise	<ul style="list-style-type: none"> • Hallensportbekleidung • Begrenzung der Schüler_innenzahl aufgrund der Anzahl der Spielfelder auf maximal 24 • falls vorhanden, eigenen Schläger mitbringen

Leistungsbewertung Bewegungsfeld „Spielen“

Die obligatorische Prüfung besteht aus zwei Teilen:

1. Bewertung von zwei technischen Fertigkeiten (z. B. Angabe, Clear oder Drop)
2. Bewertung der Ausführung und situationsadäquaten Anwendung von individual- und gruppentaktischen Verhaltensweisen im Spiel

Bewertung der beiden Prüfungsteile:

1. Beurteilung des technischen-taktischen Fertigniveaus	Punkte
Die technischen Elemente werden unter wechselnden Bedingungen sicher beherrscht, genau ausgeführt und fließend in komplexe Bewegungshandlungen eingefügt; das taktische Verhalten passt sich unterschiedlichen Einflussgrößen und Situationen jederzeit angemessen und schnell an.	15
	14
	13
Die technischen Elemente werden unter wechselnden Bedingungen gut beherrscht, zweckmäßig ausgeführt und insgesamt fließend in komplexe Bewegungshandlungen eingefügt; das taktische Verhalten passt sich unterschiedlichen Einflussgrößen und Situationen in der Regel angemessen und rasch an.	12
	11
	10
Die technischen Elemente werden unter wechselnden Bedingungen beherrscht und zufrieden stellend in komplexe Bewegungshandlungen eingefügt; das taktische Verhalten passt sich unterschiedlichen Einflussgrößen und Situationen in der Tendenz meistens richtig an, Verzögerungen und gelegentliche Verhaltenskorrekturen sind jedoch nicht zu übersehen.	9
	8
	7
Die technischen Elemente werden auch unter einfachen Bedingungen nicht zufrieden stellend ausgeführt und kaum in komplexe Bewegungshandlungen eingefügt; das taktische Verhalten passt sich unterschiedlichen Einflussgrößen und Situationen häufig nur zögernd und gelegentlich auch verkehrt an; die Fähigkeit zu schnellem Korrigieren fehlerhafter Verhaltensweisen ist wenig ausgeprägt.	6
	5
	4
Auch einfache technische Elemente werden überwiegend fehlerhaft ausgeführt; die Fähigkeit zur Koordinierung von Bewegungen ist gering; das taktische Verhalten passt sich unters	3
	2
	1
Die technischen Grundelemente werden weder einzeln noch in Verbindung beherrscht; für richtiges taktisches Verhalten und taktische Maßnahmen ist kein Verständnis erkennbar.	0

2. Beurteilung der Spielfähigkeit	Punkte
Nahezu alle Spielhandlungen werden erfolgreich ausgeführt	15
	14
	13
Die Spielhandlungen sind in hohem Maße erfolgreich	12
	11
	10
Die erfolgreichen Spielhandlungen überwiegen deutlich	9
	8
	7
Die nicht erfolgreichen und erfolgreichen Spielhandlungen halten sich in etwa die Waage	6
	5
	4
Die nicht erfolgreichen Spielhandlungen überwiegen deutlich	3
	2
	1
Der Prüfling versagt in nahezu allen Spielhandlungen	0

Die Bemerkung „erfolgreich“ oder „nicht erfolgreich“ bezieht sich auf den Grad der Bewältigung (qualitative Einschätzung der Lehrperson) der Anforderungen.

Bei der Bildung der Gesamtwertung werden die beiden Prüfungsteile im Verhältnis 1:1 gewichtet.

Die Prüfung schließt mit einer ganzzahligen Punktzahl ab.