

Jahrgangsstufe: 9/10 Wählen Sie ein Element aus.	Dauer des UVs: 8 - 10 Wählen Sie ein Element aus.	Nummer des UVs im BF/SB: 7.3
Thema des UV: Gegeneinander spielen und gewinnen wollen – Das Partnerspiel Badminton regelkonform, technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen in einfachen Turnierformen spielen		
BF/SB 7: Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele		Inhaltsfelder: a - Bewegungsstruktur und Bewegungslernen d - Leistung
Inhaltliche Kerne: <ul style="list-style-type: none"> Partnerspiele (Badminton, Tennis oder Tischtennis) Wählen Sie ein Element aus. 	Inhaltliche Schwerpunkte: <ul style="list-style-type: none"> Wahrnehmung und Körpererfahrung [a] Informationsaufnahme und -verarbeitung bei sportlichen Bewegungen [a] Struktur und Funktion von Bewegungen [a] 	
Bewegungsfeldspezifische Kompetenzerwartungen BWK <ul style="list-style-type: none"> sportspielspezifische Handlungssituationen in unterschiedlichen Sportspielen differenziert wahrnehmen, taktisch-kognitiv angemessen agieren und fair und mannschaftsdienlich spielen [10 BWK 7.1] in dem ausgewählten Mannschafts- oder Partnerspiel auf fortgeschrittenem Spielniveau taktisch-kognitive Fähigkeiten und technisch-koordinative Fertigkeiten in spielerisch-situationsorientierten Handlungen anwenden [10 BWK 7.2] 	Bewegungsfeldübergreifende Kompetenzerwartungen SK <ul style="list-style-type: none"> für ausgewählte Bewegungstechniken die relevanten Bewegungsmerkmale benennen und einfache grundlegende Zusammenhänge von Aktionen und Effekten erläutern [10 SK a2] Wählen Sie ein Element aus. Wählen Sie ein Element aus. MK <ul style="list-style-type: none"> analoge und digitale Medien zur Bewegungsanalyse und Unterstützung motorischer Lern- und Übungsprozesse zielorientiert einsetzen [10 MK a2] die Rahmenbedingungen und Gegebenheiten von Spiel-, Übungs- und Wettkampfsituationen analysieren und diese sicherheitsbewusst gestalten [10 MK f1] Wählen Sie ein Element aus. 	

UK

- Bewegungsabläufe kriteriengeleitet beurteilen [10 UK a1]

Didaktische Entscheidungen	Methodische Entscheidungen	Themen reflektierter Praxis und Fachbegriffe:	Leistungsbewertung:
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Zergliederungsmethode (Methodische Übungsreihe) zu Überkopfschlägen ▪ Einzelspiel (1 gg 1) (vereinfachte Feldmarkierungen je nach Rahmenbedingungen sinnvoll (z.B. Zauberschnur)) ▪ <u>Fokus: Hinterfeld</u> ▪ Vertiefung des Taktikbegriffs 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Überkopfschläge Clear, Drop und Smash als Schlagfamilie verstehen ▪ Stationslernen ▪ Beobachtungsauftrag ▪ Wettkampfformen ▪ Einsatz von Shuttle-Time Videos 	<p>Reflektierte Praxis:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Vh-Clear, -Drop,- Smash ▪ Umsprung ▪ Rekapitulation der taktischen Grundlagen im Einzel <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Hinterfeld ▪ Clear, Drop, Smash ▪ Umsprung ▪ Angriff und Abwehr 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Individuelle Verbesserung bei der Durchführung der eingeführten Techniken ▪ Vertieftes taktisches Verhalten im Spiel 1 gg 1 ▪ Regeln im Spiel gegen einen Partner korrekt anwenden ▪ kooperatives Verhalten während der Arbeitsphasen ▪ Engagement, Selbständigkeit, Lern-und Anstrengungsbereitschaft und Motivation beim Üben und Trainieren zeigen ▪ Beiträge in Unterrichtsgesprächen <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Demonstration der Überkopfschläge in einfachen Schlagkombination ▪ Team-Einzel (Athlet, Auswechselspieler, Trainer)

Mögliche ShuttleTime-Stundenbeispiele (nicht chronologisch abzuarbeiten):

- | | | |
|---------------------------------------|--------------|------------------------------------|
| 13. Clear im Umsprung | (L13: V1-V4) | |
| 14. Übungen und Spielformen | (L14: V1-V5) | |
| 15. Drop im Umsprung | (L15: V1-V4) | |
| 16. Übungen und Spielformen | (L16: V1-V5) | |
| 17. Smash und kurze Abwehr | (L17: V1-V4) | |
| 18. Übungen und Spielformen | (L18: V1-V3) | |
| ... | | |
| 21. Taktik im Doppel | (L21: V1-V3) | ggf. vorziehen aus dem nächsten UV |
| 22. Taktische Übungen und Spielformen | (L22: V1-V4) | ggf. vorziehen aus dem nächsten UV |