

Jahrgangsstufe: 7/8 Wählen Sie ein Element aus.	Dauer des UVs: 8 - 10 Wählen Sie ein Element aus.	Nummer des UVs im BF/SB: 7.2
Thema des UV: „Flach spielen, hoch gewinnen!“ – Spielsituationen im Partnerspiel Badminton wahrnehmen und technisch-koordinativ und taktisch-kognitiv angemessen handeln		
BF/SB 7: Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele		Inhaltsfelder: a - Bewegungsstruktur und Bewegungslernen e - Kooperation und Konkurrenz
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] Kennzeichen für ein grundlegendes Wettkampfverhalten (u.a. wettkampfspezifische Regeln kennen, taktisch angemessen agieren) erläutern [10 SK e1] 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] einfache analoge und digitale Darstellungen zur Erläuterung von sportlichen Handlungssituationen (u.a. Spielzüge, Aufstellungsformen) verwenden [10 MK e2] 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"> ▪ Ganzheitliches Konzept ▪ Einzelspiel (1 gg 1) auf dem ½-Feld (vereinfachte Feldmarkierungen je nach Rahmenbedingungen sinnvoll (z.B. Zauberschnur)) ▪ <u>Fokus: Vorder- und Mittelfeld</u> ▪ Spielidee: „Flach spielen, hoch gewinnen.“ ▪ Kennenlernen eines ersten Taktik-Begriffs 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rekapitulation des UV 7.1 (Fokus: Vorderfeld) ▪ Wettkampfformen (z.B. Himmel & Hölle) ▪ Einsatz von Shuttle-Time Videos ▪ Erarbeitung & Erprobung elementarer Taktiken 	<p>Reflektierte Praxis:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rh- und Vh-Lob ▪ Drive (im Mittelfeld) ▪ Regeln (Rallye-Point-System, grundlegende Feldmarkierungen) ▪ Taktische Grundlagen im Einzel <p>Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rh- & Vh-Lob ▪ Drive ▪ Mittelfeld ▪ Bildreihe ▪ Taktik(tafel) 	<p>unterrichtsbegleitend:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Individuelle Verbesserung bei der Durchführung der eingeführten Techniken ▪ Grundlegendes taktisches Verhalten im Spiel 1 gg 1 ▪ Regeln im Spiel gegen einen Partner korrekt anwenden ▪ kooperatives Verhalten während der Arbeitsphasen ▪ Engagement, Lern- und Anstrengungsbereitschaft und Motivation beim Üben und Trainieren ▪ Beiträge in Unterrichtsgesprächen <p>punktuell:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Demonstration: (Schnelles, flaches Spiel im Mittelfeld = Drive) ▪ Kaiserturnier - Einzelspiel auf dem Halbfeld mit eingeschränktem Feldbereich

Mögliche ShuttleTime-Stundenbeispiele (nicht chronologisch abzuarbeiten):

- | | | |
|---------------------------------------|--------------|-----------------------|
| 8. Rückhand-Lob | (L8: V1-V4) | ggf. im vorherigen UV |
| 9. Vorhand-Lob | (L9: V1-V5) | ggf. im vorherigen UV |
| 10. Übungen und Spielformen | (L10: V1-V4) | |
| 11. Drive im Mittelfeld | (L11: V1-V4) | |
| 12. Verbesserung Racketspeed | (L12: V1-V4) | |
| ... | | |
| 19. Taktik im Einzel | (L19: V1-V4) | |
| 20. Taktische Übungen und Spielformen | (L20: V1-V3) | |