

Inhaltsverzeichnis

Lehrplan Gymnasium.....	2
Klasse 5 und 6.....	2
Klasse 7 – 10.....	2
Klasse 11 und 12.....	2
Einordnung Badminton.....	3
Rückschlagspiele.....	3
Badminton Vor- und Nachteile gegenüber anderen Spielen.....	3
Regeln.....	4
Spielfeld.....	4
Material.....	4
Zählweise.....	4
Fehler.....	4
Schläge.....	5
Aufschlag.....	5
im Spiel.....	5
Lauftechnik.....	6
Begegnung mit der Sache.....	6
Spiel kommt von Spielen.....	7
vorgeschlagene Reihenfolge beim Erlernen der Schlagtechniken.....	7
Übungsreihen.....	7
Rückhand Aufschlag.....	7
Netzdrop / Netzspiel.....	7
Drive.....	8
Unterhandclear.....	8
Vorhand-Aufschlag.....	8
ÜberkopfClear.....	8
ÜberkopfDrop.....	9
Smash.....	9
Übungsformen.....	10
Spielformen.....	10
zum Auflockern.....	10
Kondition.....	11
Viele Spieler.....	11
Vorschläge für Leistungsüberprüfungen.....	12
Klasse 5.....	12
Geschichte.....	13
Interessantes.....	14
Badminton-Endspiel WM 1985 und Wimbledon Endspiel 1985.....	14
Geschwindigkeiten.....	14
Varianten.....	15
Beachminton.....	15
Speedminton.....	15
Blackminton:.....	16
Literatur:.....	17
Anhang.....	17
Kompetenzen.....	17
Lose Bändel.....	18

Lehrplan Gymnasium

Klasse 5 und 6

- „Gewöhnungsübungen mit Schläger und Ball“

- Badminton:

- Universalgriff, Schritttechniken (Nachstell-, Ausfallschritte), Vorhand- und Rückhandschläge (Überkopf- bzw. Unterhandschläge, Netzstoppbälle), kurzer und hoher Aufschlag

Spielformen: Schattenbadminton, Chinesisch, Treibball

Aufschlagvarianten

vereinfachte Bedingungen ⇒ Halbfeld

- Griff, Ausfallschritt Nachstellschritt, Clear, Drop (normal und Netz)
- Aufschlag kurz, lang
- Kooperation und Wettbewerb

Klasse 7 – 10

- „allgemeine Ballschule vertiefen“, „Erfahrungen mit dem Spielgerät erweitern, mit dem Spielgerät gekonnt umgehen“, „bekannte Grundtechniken weiterentwickeln und neue einführen“

- Badminton, dazu:

- Lauftechnik aus ZP in alle Positionen (1 bis 6), Nachstellschritt mit Umsprung, Stemmschritt

Schlagflussübungen lang-lang, kurz-kurz u. ä.

Dänischdoppel, Einzel „Englisch“, Spielformen auf dem Halbfeld

→ Rückschlagspiele Klassenstufen 5/6

- „Einzelspiel vorrangig, Doppelspiel ergänzend“, „miteinander und gegeneinander spielen“, „sich bei Schritt- und Laufbewegungen an Gegner und Ball orientieren, Lücken und Vorteil, Schwächen und Stärken situationsbezogen erkennen“
- Sternenlauf
- Schlagfolgen (LLKK, englisch)
- Wettspiel Halbfeld
- Doppel
- Taktik

Klasse 11 und 12

- WK Einzel und Doppel
- Taktik

Einordnung Badminton

Rückschlagspiele

Tischtennis (schnellste Ballwechsel), Tennis (Beliebtheit), Volleyball (Mannschaft), Badminton (schnellste Bälle), Strectracket (einfache Organisation), Faustball, Squash, ...

Gemeinsamkeiten:

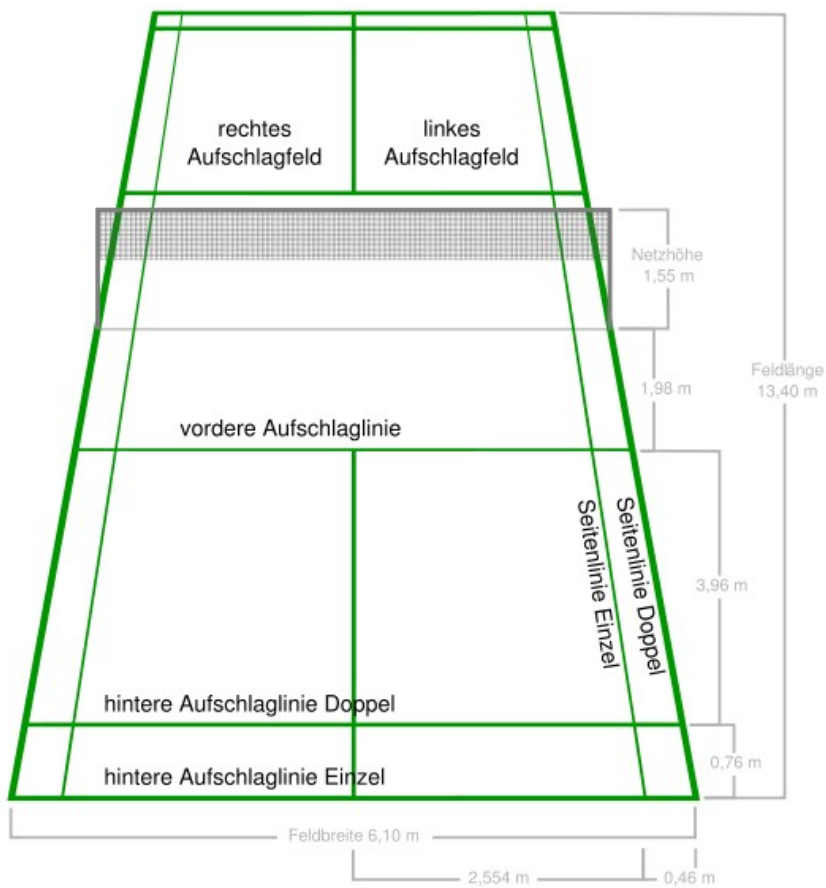
- Netz oä. teilt (squash, strectracket, spikeball)
- Ball
- kurze Ballkontakte
- kein Gegnerkontakt
- Punkte durch „Ausplatzieren“, „Smash“, „Fehler“
- ShakeHand

Badminton Vor- und Nachteile gegenüber anderen Spielen

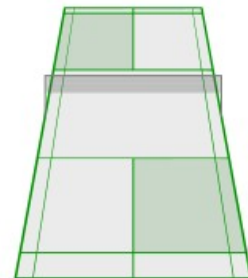
Vorteile	Nachteile
<ul style="list-style-type: none">• vom Anfänger schnell zu erlernen• dennoch sehr anspruchsvoll auf höherem Niveau• freizeitrelevant (Federball und Spielformen)• schult Ausdauer, Schnelligkeit, Reaktion, Auge-Hand Koordination, ...• keine Sprünge im Anfängerbereich• nur wenige Schlagtechniken für den Anfänger notwendig, aber viele möglich = Differenzierung möglich• koedukativ• Doppel, Mixed, Einzel möglich• Vorteile der Rückschlagspiele (Trennung vom Gegner, überschaubare Anzahl an Spielsituationen ...)• technikorientierter und spielorientierter Lernweg möglich	<ul style="list-style-type: none">• schnelle Richtungswechsel, dadurch bei ungenügender Erwärmung Verletzungsgefahr• Netze, Schläger notwendig• Nachteile der Rückschlagspiele (kein direkter Kontakt mit dem Gegner)

Regeln

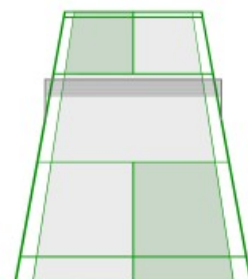
Spielfeld



Spielfeld und Aufschlagfeld Doppel



Spielfeld und Aufschlagfeld Einzel



Material

- gespielt wird mit Karbon Schlägern
- Federbälle aus echten Gänsefedern und echtem Kork
- in der Schule mit Stahlschlägern
- in der Schule mit Plastikfederbällen (grün)

Zählweise

- Punkte bis 21 (2 Unterschied)
- Zählen wie im Volleyball

Fehler

- Aufschlag
 - Aufschlagfeld (siehe Bild) oder Halbfeld entsprechend
 - Schlägerhaltung (Kopf zeigt nach unten, Treffpunkt unterhalb der untersten Rippe)
 - Fuß heben
- Netzberührung

Schläge

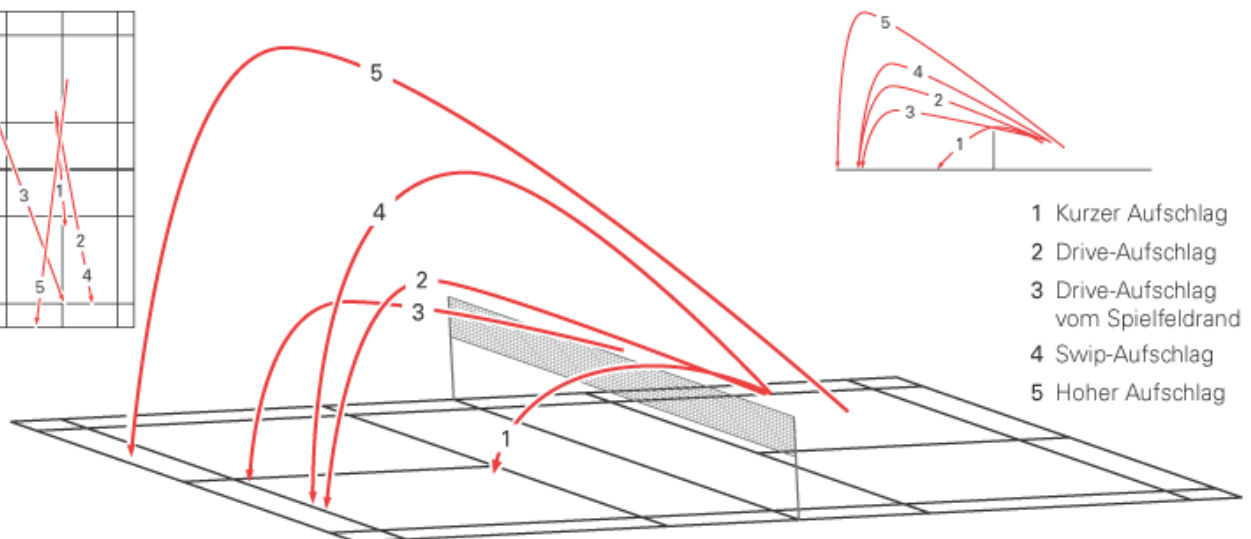
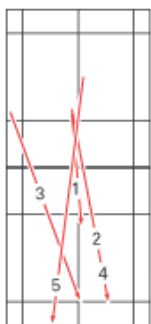
- Clear = lange hohe Flugkurve
- Drop = flach, kurz
- Smash = Schmetterball (bis über 400 km/h)
- Drive = flach und lang, am Gegner vorbei
- + Töten = am Netz Bälle schmettern

diese können

- mit *Vorhand* oder *Rückhand* gespielt werden
- *Übererkopf*, *Unterhand*, *seitlich*
- *Line* (= parallel) oder *Cross* (=diagonal)

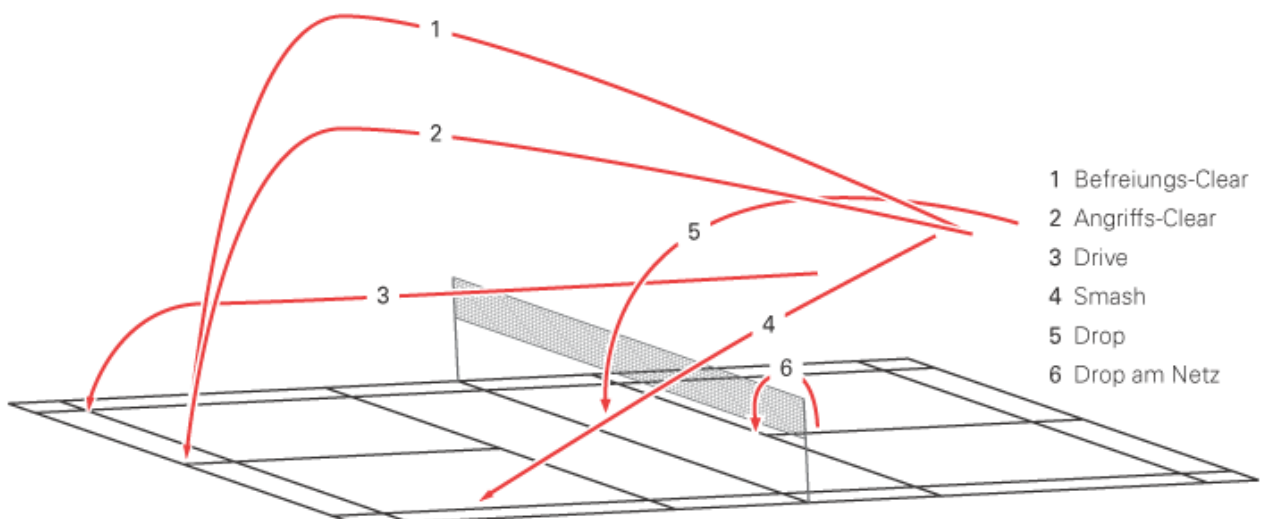
Aufschlag

im



- 1 Kurzer Aufschlag
- 2 Drive-Aufschlag
- 3 Drive-Aufschlag vom Spielfeldrand
- 4 Swip-Aufschlag
- 5 Hoher Aufschlag

Spiel



- 1 Befreiungs-Clear
- 2 Angriffs-Clear
- 3 Drive
- 4 Smash
- 5 Drop
- 6 Drop am Netz

Von Flingeflung - Eigenes Werk (Originaltext: selbst erstellt), GFDL,
<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=13673826>

Lauftechnik

Erwarte den Ball in der zentralen Position!

Das ist die wichtigste Regel zur Lauftechnik. Laufe also so schnell wie möglich zurück in die zentrale Position. Im Moment des Ballkontaktes des Gegners sollte die Bewegung abgeschlossen sein.

Dazu sind hilfreich

- Ausfallschritt
- Seitstep
- Nachstellschritte
- (Umschritt / Umsprung (Chinasprung))

Begegnung mit der Sache

Flugbahn des Balles, Schläger, Schläger und Ball

- werfen und fangen
- Schläger übergeben, werfen, balancieren, drehen, Dehnübungen mit Schläger
- „Schlägertauschen“, „Schlägerstellen“
- Balldrehen auf dem Schläger (auch TT-Bälle)
- Schlägersprünge...
- jonglieren
 - hoch, flach, Vorhand, Rückhand, mit links, mit rechts ...
 - Setzen, Knien, legen, Drehung, Laufen ...
 - zwei, drei Bälle, Tischtennisbälle, verschiedene Federbälle ...
 - an die Wand, über Leine ...
 - Ball mit dem Schläger aufheben, Ball mit dem Schläger fangen
 - im Kreis auf Zuruf
 - Tricks (zwischen Bein, hinter Körper, mit Griff ...)
 - Hand geben, Hand halten
 - synchron jonglieren
 - Hindernislauf (Bänke oder Personen)
 - Staffeln
 - Federballhochzeit
- Zielangaben
- kleine Spiele / Staffelspiele zur Gewöhnung an Schläger und Ball

Spiel kommt von Spielen

spielgemäßes Vermittlungskonzept vs technikorientiertes Vermittlungskonzept?

(haben beide Probleme, die zu lösen sind)

Tactical Games Approach (TGA) (Mitchell et al, 2006) empfiehlt spielgemäß zu planen:

- „Spielen heißt, Spielsituationen lösen!“
- „Erst Taktik, dann Technik lehren.“
- „Wissen was zu tun ist, bevor man weiß, wie es geht!“

Clever zu spielen heißt, dem Gegner ungünstige „Treffpunkte“ im Spielfeld aufzuzwingen.

Hauptziel ist es, durch gezielte und platzierte Schläge den Gegner aus dem ZP (Zentralen Punkt) zu vertreiben.

Solche Vorteile erreicht man durch:

1. Platzierung – Druckaufbau durch Schlaggenauigkeit
2. Geschwindigkeit – Druckaufbau durch Schlaghärte und schnelle Schlagfolgen

„Statt komplizierte Techniken in vereinfachten Situationen zu üben, werden die komplexen Situationen des Spiels mit vereinfachten Techniken gelöst“ (Loibl, 2000).

Leitfrage: Wo spiele ich den Ball hin und wo laufe ich hin?

vorgeschlagene Reihenfolge beim Erlernen der Schlagtechniken

Jonglieren → Rückhand-Aufschlag → Unterhandschläge = Netzspiel → Drive → Unterhandclear → Vorhand- Aufschlag → Überkopfclear → Überkopfdrop → Smash → Rückhandschläge

alternativ besonders bei älteren Spielern

Überkopfclear → Vorhand Aufschlag → Überkopfdrop → Unterhandclear → Drive → kurze Aufschlag → Unterhanddrop → Töten → Smash → Rückhandschläge

Übungsreihen

Rückhand Aufschlag

Keine Übungsreihe, da der Aufschlag ganzheitlich gelernt werden sollte.

Netzdrops / Netzspiel

- Jonglieren in allen Varianten
- Jonglieren mit der Rückhand (vor der Nase)
- Jonglieren mit dem Partner (nur Unterhandschläge zulassen) ⇒ Netz dazwischen (auch Zählen der Zuspiele)
- Zuwerfen des Balles
- Spiel gegeneinander (bis Aufschlagsslinie)
 - ⇒ nur Ausfallschritt ins Vorderfeld zulassen
 - mit „Töten“ (Hinweis: Beim Töten nicht Ausholen)
- Schlagkombinationen (Diagonal – Parallel – Diagonal – Parallel)

- für Ältere
 - Ball auf das Netz stellen, auf Kommando kickt der Partner den Ball ⇒ Zurückspielen
 - Netzdrops im Sitzen

Drive

- miteinander Spielen
- Entfernung verringern
- Wer macht den ersten Fehler?

Unterhandclear

Der Übergang zum Netzclear erfolgt ganz natürlich. Man braucht nur beim Netzspiel gegeneinander eine Sonderregel einzuführen:

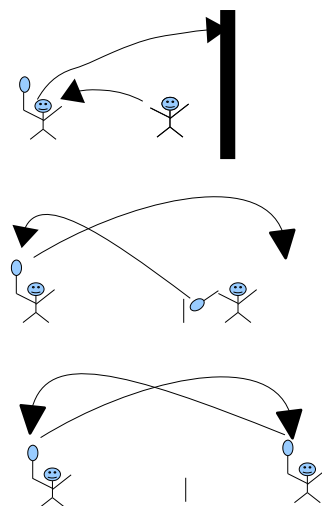
- Jeder Spieler hat pro Satz 10 Schläge, die er lang nach hinten machen darf.
- Er darf selbst wählen, wann er sie durchführt.
- Sind 10 Schläge durchgeführt, kann er nur noch kurz spielen.

Vorhand-Aufschlag

- Bewegungsvorstellung durch Demo
- Anwerfen des Balles mit Ziel auf Schläger
- Schwingen des Schlägers
- Anwerfen und Schwingen zusammen
- Aufschlag gegen eine Wand
- Aufschlag übers Netz (evtl. ein Ziel vorgeben)

ÜberkopfClear

- Ballgewöhnung, Griffhaltung
- paarweises Zuwerfen eines Federballes
 - dadurch übt sich der Umschritt = Beinarbeit
 - Schlagbewegung = Wurfbewegung ein
- Bewegungsvorstellung durch Demo
- Trockenübung (mind. 20 mit Korrektur)
- Schlagfolgen gegen die Wand (nach Zuwerfen)
- Schlagfolgen nach Aufschlag / Zuwurf
- Schlagfolgen LL (LangLang)
 - Zusatzaufgaben (Drehung, nach jedem Schlag die Aufschlaglinie berühren ...)
- Spiel: Treibe deinen Partner an die Wand
- Spiel: Wettspiel mit eingeschränktem Spielfeld (Klebeband)
- nur bei kleiner Klasse oder bei Einzelproblemen Ball am Seil (Basketballkorb oä.)



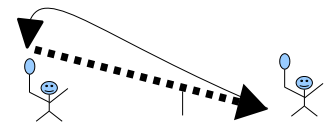
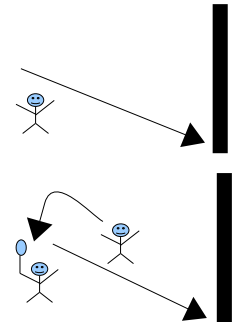
ÜberkopfDrop

Der Clear sollte vorher in der Grobform beherrscht werden.

- Schlagfolgen nach Angabe (Angabe – Clear ...)
- Schlagfolgen LK (LangKurz), LLKK, LLLKK, LLKKK
- Zuruf (kurz vor dem Schlag ruft der Partner Drop, sonst muss Clear gespielt werden)
- Zeichen zeigen (vor dem Schlag zeigt der Partner ein Zeichen ob Drop gespielt werden soll z.B. Schläger zeigt nach unten = Drop oder ein Finger nach oben = Drop oder ...)
- Spiel Hinterfeld gegen Vorderfeld

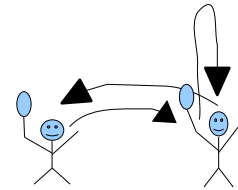
Smash

- Werfen gegen Hallenecke
- Spießrutenlauf (Werfen auf einen Spieler, der zwischen Wand und Werfer hindurch muss)
- Smash gegen Hallenecke (Zuspiel von Partner)
- Smash gegen Zeitungen (Zuspiel von Partner)
- Schlagfolgen Aufschlag ins Mittelfeld ⇒ Smash
 - der Aufschläger duckt sich weg
 - der Angreifer versucht den Aufschläger zu treffen
 - der Aufschläger versucht den Ball zurückzuspielen ⇒ neuer Smash
- Schlagfolgen Aufschlag- Smash- Abwehr- Clear- Smash- ...
- Spiele:
 - normales Wettspiel, doppelte Punkte wenn durch Smash erzielt, dreifache Punkte, wenn Gegner getroffen
 - Torschusspiel (10 Smash auf einen Tormann mit / ohne Schläger)



Übungsformen

- kleine Spiele / Staffelspiele zur Gewöhnung an Schläger und Ball
- Drive
 - „Wer schafft die meisten Zuspiele?“
 - „Wer schafft in einer Minute die meisten Zuspiele?“ (später LK)
- Clear Clear ... (nur lang)
 - „Wer treibt den anderen aus dem Feld?“
 - „Nach jedem Schlag das Netz berühren!“
 - „Synchronspielen zweier Paare“
 - „Ein Paar mit zwei Bällen“==>
- lange Angabe / kurze Angabe
 - fangen
 - Drop → fangen
 - Drop ... → „Wer trifft bei 10 Versuchen die meisten Bälle vor die Aufschlaglinie?“
 - Angaben-Bocchia
 - Angaben-Golf (Ziel = Reifen)
- Clear – Drop (auch diagonal)
- Schlagfolgen
 - Clear-Clear-Drop-Drop („Wer schafft drei Durchgänge?“)
 - C-C-C-D-D („Wer schafft drei Durchgänge?“)
 - C-C-D-D-D („Wer schafft drei Durchgänge?“)
 - alle Übungen auch diagonal
- Smash
 - „Zeitung durchschlagen“
 - Dauersmash eines Spielers, der andere wehrt hoch ab (nur bei sehr guten Spielern)
 - Smash-Drop-Clear-Smash (nur bei sehr guten Spielern)



Spieleformen

- Spiel nur im Vorderfeld (darf nur mit einem Bein betreten werden)
- Spiel nur in bestimmten Linien (etwa nur Seitenlinien)
- Spiel mit links
- Rundenlauf

Meist wird auf dem Halbfeld gespielt.

- Spiel gegeneinander mit vorgegebenen Schlägen (CCDD...)
- **Kaiserturnier** (5min Spiel → Gewinner ein Feld „hoch“, Verlierer „runter“)
- Bändlesturnier (Paare gelöst → 5min Spiel → Gewinner erhält ein Bändchen → neue Paare lösen)
- Dreierspiel (derjenige, der den Punkt verloren hat muss raus, der Dritte kommt rein, auch als Kaiserturnier geeignet)
- **Wettspiel nach Regeln**

zum Auflockern

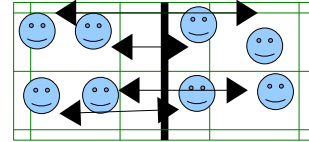
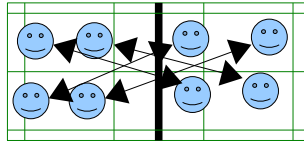
- mit links, mit verschiedene Bällen, mit verschiedenen Schlägern
- „Spießbrutenlauf“ (Bälle werden geworfen)
- Torschießen (ein Spieler steht ohne Schläger im Tor, ein Schüler macht Angaben von neben dem Tor, ein Spieler versucht ein Tor zu schießen)
- Rundenlauf („Chinesisch“)
- Wer schafft es mit den wenigsten Schlägen zur gegenüberliegenden Wand?
- immer wieder jonglieren
- Wer schafft die meisten Zuspiele? (Straßenfederball)
- Ball über die Leine
- Bälle von der Bank herunterwerfen (Federbälle stehen auf der Bank)
- Golf (Wer trifft in die Ziele mit den wenigsten Schlägen?)
- Biathlon

Kondition

- Sternenlauf (Käferlauf)
- 8 Bälle Eckenlauf (siehe LK)
- Levellauf

Viele Spieler

- 8 Spieler pro Feld



- Rundenlauf
- Stationen / Kreistraining (Bsp. aus 1011 Spiel und Übungsformen)

	<p>ZIEL: 16 Personen auf 12 Feldern mit Übungen zu den Grundschlägen beschäftigen.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Gegenseitiges Uh-Zuspiel (Uh-Drop) mit jeweils neuem 2. Hineingehen in den Ausfallschritt. 3. Schnelles Zuspiel von Sh-Drive, mit Vh/Rh-Wechsel. 4. 5. Bewegungsschlagübung: 6. 5 Clear - 6 Drop - 5 Drop - 6 Drop - 5 ... 7. UhcLEAR Vh. 8. Drop aus Grundlinienbereich. Mit St.7 im Schlagfluß. 9. Gegenseitiges Zuspiel von Clear. 10. 11. Spiel am Netz. 12. 13. Drop aus Grundlinienbereich. 14. UhcLEAR Rh. Mit St.13 im Schlagfluß. 15. (Mit mehreren Bällen.) Hoher Einzelaufschlag. 16. Schmettert die hohen Aufschläge von St.15 Ll. <p>2 Felder mit Netzen, 16 Schläger, 12 Bälle. Das Wechseln kann paarweise oder einzeln vollzogen werden. Ein wenig Schlagssicherheit sollte bei den Spielern schon vorhanden sein.</p>
--	---

	<p>ZIEL: 20 Personen auf 2 Feldern und Seitenraum mit Schulung verschiedener technischer Fertigkeiten beschäftigen.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Rh-Drop aus dem Stand. 2. UhcLEAR als Zuspiel für St.1. 3. Laufsimulation ZP - Grundlinie, mit Schlag im Umsprung. 4. Beide stehen nach rechts versetzt und üben LvK-Schläge. 5. 6. Schlagsimulation Clear. Immer in 5er-Serien. 7. Freies Spielen. 8. 9. Bewegungsschlagübung: 10. 9 Clear - 10 Clear - 9 Drop - 10 Clear - 9 Clear - usw. 11. UhcLEAR Vh, abwechselnd Ll und cr. 12. Drop von der Grundlinie, im Schlagfluß mit St.11. 13. Vh-Drop cr und Lauf ans Netz zum Netzdrop. 14. Spielt St.13 abwechselnd UhcLEAR Vh cr und Stop Vh Ll zu. 15. "Wechselseitig schmettern". 15 Smash - 16 ku Aw - 15 Uh- 16. Zuspiel - 16 Smash - 15 ku Aw - 16 Uh-Zuspiel - usw. 17. Uh-Schlag gegen Wand, ohne daß der Ball zu Boden fällt. 18. Fortlaufend Überkopf-Schläge gegen Wand, ohne daß der Ball zu Boden fällt. 19. Festes Zuspiel von Drive, mit schnellen Vh/Rh-Wechseln. 20. <p>2 Felder mit Netzen, 20 Schläger, 10 Federbälle. Seitenraum sollte nicht zu gering bemessen sein.</p>
--	---

Vorschläge für Leistungsüberprüfungen

- **Levellauf**
- **ZielAngaben (kurz)**
- **Drive auf Zeit**
- Jonglieren
- LLKK (subjektiv)
- **Spiel (Bändelesturnier)**
- Sternenlauf
- Badmintonsportabzeichen

Klasse 5

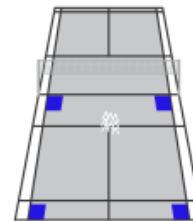
Treibbälle

Paarweise versuchen zwei Spieler so viele Zuspiele wie möglich zu schaffen. Sie haben 30 sek Zeit. Der Abstand zum Netz kann beliebig gewählt werden. Fällt der Ball herunter, wird er wieder aufgehoben und weiter gezählt. Es darf nur ein Ball verwendet werden (kein zweiter in der Hand).

Note	1	2	3	4	5
	50	40	30	20	10

Sternenlauf

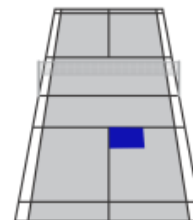
In den vier Ecken des Einzelfeldes liegen A4 Blätter. In der Mitte des Feldes stehen 8 Bälle. Ziel ist es so schnell wie möglich auf jede Zeitung 2 Bälle zu stellen (müssen stehen bleiben). Dabei darf immer nur ein Ball getragen werden. Es wird die Zeit gestoppt.



Note	1	2	3	4	5
	20	22	25	32	35

Angaben

Es werden 10 Angaben auf eine A2 Zeitung gezielt. Jeder direkte Treffer ist zwei Punkte, jeder Aufschlag, der regelrecht ins richtige Halfeld geht ist ein Punkt.



Note	1	2	3	4	5
	14	11	8	6	3

Spielbewertung

Im Kaiserturnier (Spielzeit weniger als 5 min) wird eine subjektive Bewertung durchgeführt.

Geschichte



Nahezu jedes Volk hatte irgendwann die Idee Federn an einen Ball zu befestigen, um seine Flugeigenschaften zu verbessern.

- Vermutlich 2000 v.Chr. entsteht in China ein Federballspiel (Federn an ein Geldstück, dann mit Hand zu spielen).
- Japan und Korea spielen mit kleinen Säckchen mit Federn (Koreaner heute Spitze in der Welt).
- Bei den Inkas und Azteken wurde auch mit gefiederten Bällen gespielt (oft auch kultisch).
- Kurze Zeit später entwickelt sich in Altindien ein Wettspiel „poona“.
- Dieses kommt im 17. Jhd. nach Europa.

⇒ Shuttlecock ist eines der beliebtesten Spiele an europäischen Höfen (1830 Rekord 2117 Schläge)



- 1873 stellt der Duke of Beaufort auf seinem Landsitz „Badminton“ ein Federballspiel Freunden vor.
- bis 1887 gelten die „poona“ Regeln
- 1895 gibt die Badminton Association of England die Regeln vor (bis hierher eher Federball als Badminton, erstmals ein Netz)
- Einzel, Doppel, Trebles, Quadruples
- 1899 erste All England Championship (ist das Wimbledon des Badmintons)
- 1900 erstes Frauenturnier
- 1903 in Bad Homburg erster Badmintonclub in Deutschland
- 1997 erstes Profiturnier
- 1992 Badminton wird olympisch

Badminton heute:



https://external-content.duckduckgo.com/iu/?u=https%3A%2F%2Fwww.badminton.dehttps://www.badminton.de/fileadmin/_processed_/2/8/csm_halle_dm18_dbv_1e5b3438d7.jpg

- Weltmeisterschaften, olympische Spiele
- führend sind die asiatischen Länder (Dänemark, China, Indonesien, Korea...)
- in Deutschland gibt es verschiedenste Ligen ==> bis zur Bundesliga (wahrscheinlich die stärkste Liga der Welt ⇒ viele Asiaten spielen in Deutschland)
- seit 1980 in den Lehrplänen der Bundesrepublik
- DBV rechnet mit ca. 3 Millionen Sportlern (aus Ruhr-Uni-Bochum)

Interessantes

Badminton-Endspiel WM 1985 und Wimbledon Endspiel 1985

	Tennis: Becker – Curren	Badminton: Han – Frost
Ergebnis	6:3, 6:7, 7:6, 6:4	14:18, 15:10, 15:8
Gesamtdauer	3 Std 18 min	1 Std 16 min
Reine Spielzeit	18 min (= 9 %)	37 min (= 48 %)
Ballwechsel	299	146
Ballberührungen (Schläge)	1004	1972
Ballberührungen pro Ballwechsel	3,4	13,5
Gelaufene Strecke	ca. 3,2 km	ca. 6,4 km

(Becker und Curren sind enorm aufschlagsstark, Rasentennis ist schnell, nur **ein** Spiel)

Geschwindigkeiten

Tischtennis ist schnellstes Rückschlagspiel = Ballwechsel

Badminton ist schnellstes Rückschlagspiel = Ballgeschwindigkeit **493 km/h** beim Smash

(Tennis: 263 km/h von [Samuel Groth](#) am 9. Mai 2012)

Varianten

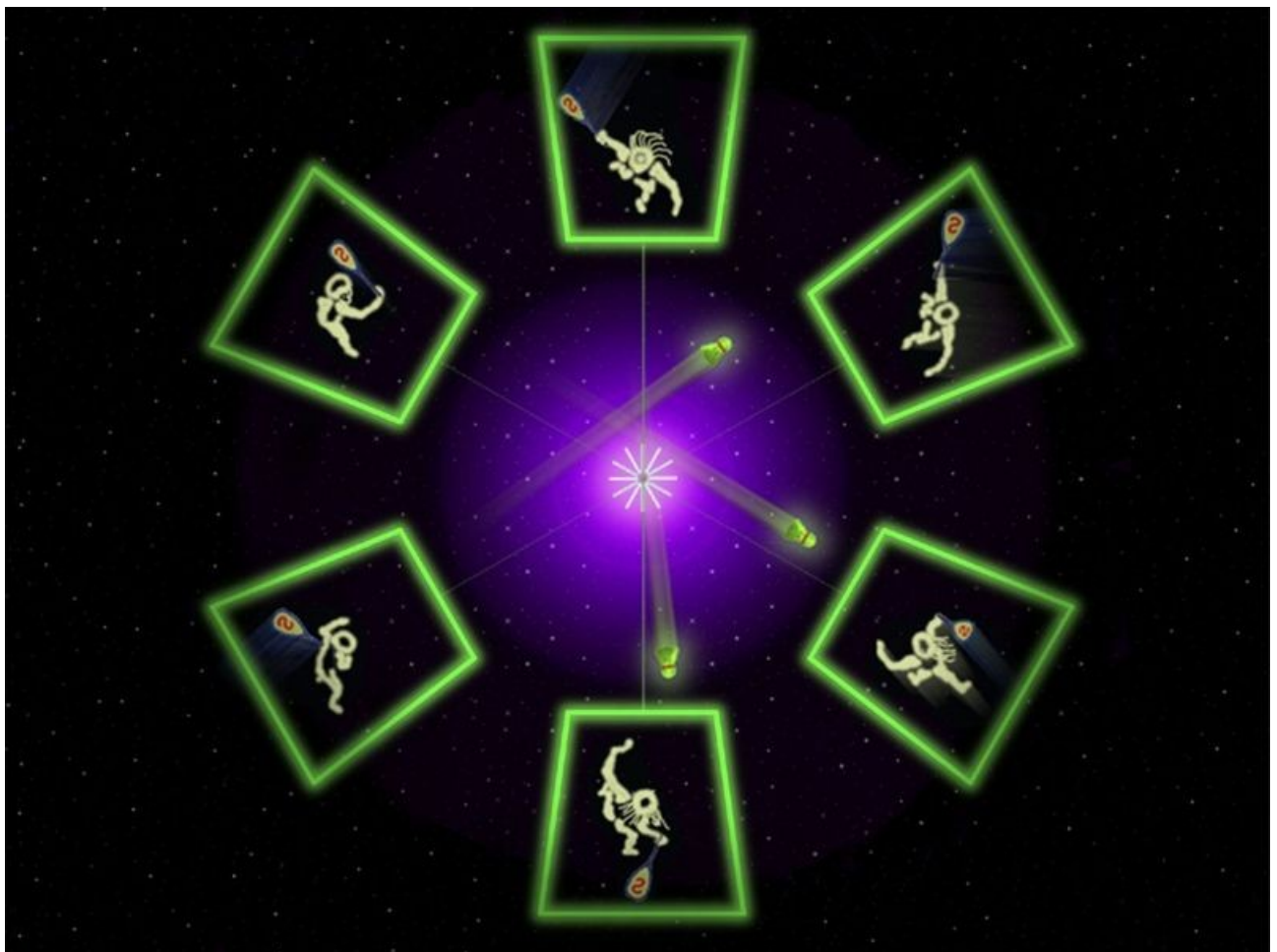
Beachminton



Speedminton



Blackminton:



Literatur:

B. Engel: „Badminton-Handbuch“, Colorpress Nürtingen, 1992
 K. Fuchs, L. SologaL. : „Badminton“, Falken-Verlag Niederhausen, 1991
 Sportiv Badminton: Klett Verlag, 1992 (gute Bilder, Praxisbögen)
 1001 Badminton Spiele (methodische Reihen, Übungsformen, Spiele)
<http://sposerver.sportdekanat.ruhr-uni-bochum.de/sportarten/Badminton/Lehrmaterial,Download.html>

<https://de.wikibooks.org/wiki/Badminton>

















<https://ballschule.online/ballschule/ballschule-rueckschlagspiele/>

Anhang

Kompetenzen

A Koordinative Basiskompetenzen	B Perzeptiv-motorische Basiskompetenzen	C Taktische Basiskompetenzen
Zeitdruck Antizipation & Reaktion	Flugbahn des Balles erkennen	Orientierung auf dem Platz
Zeitdruck Ablauf	Laufweg und -tempo zum Ball bestimmen	Vorteil individuell herausspielen
Präzisionsdruck Ergebnis	Schlagposition finden	Vorteil kooperativ herausspielen
Präzisionsdruck Ablauf	Spielpunkt des Balles bestimmen	Lücke erkennen
Komplexitätsdruck Zeit & Präzision	Schlagwinkel steuern	Abschlussmöglichkeit nutzen
Organisationsdruck Zeit & Präzision	Schlaglänge (Krafteinsatz) steuern	
Variabilitätsdruck Zeit & Präzision		

Lose Bändeles

	1		1	Kein Spiel	Kein Spiel
	2		2	Kein Spiel	Kein Spiel
	3		3	Kein Spiel	Kein Spiel
	4		4	Kein Spiel	Kein Spiel
	5		5	Kein Spiel	Kein Spiel
	6		6	Kein Spiel	Kein Spiel
	7		7	Kein Spiel	Kein Spiel
	8		8	Kein Spiel	Kein Spiel