



Badminton Die methodische Spielreihe

Eine methodische Spielreihe besteht aus einer Abfolge von Spielformen zum Erlernen von Lösungen der unterschiedlichen Aufgabenstellungen in realen Spielsituationen. Dabei stehen von Anfang an die Spielidee und das Spielerleben im Focus. Statt isoliert Techniken zu vermitteln, wird die Idee des Spiels durch die Zerlegung in einzelne Elemente und Grundsituationen mit vereinfachten Formen schrittweise vermittelt, um das Zielspiel Badminton durch immer komplexer gestaltete Aufgabenstellungen zu erlernen. Ein Beispiel für eine methodische Spielreihe ist im Folgenden dargestellt.

Hinweise zum Einsatz von methodischen Spielreihen:

- Die Grundregeln des Spiels müssen beachtet werden, damit die Spielidee erfahrbar wird
- Handlungsregeln können innerhalb bestimmter Grenzen verändert werden, um komplexe Spielsituationen zu vereinfachen
- Formale Regeln (Spielfeldgröße, Spieldauer, Punktevergabe, Anzahl der Spieler, Netzhöhe etc.) können variiert werden
- Die Ausführung der idealtypischen Technik steht nicht im Vordergrund, sondern die Lösung von spielgemäßen Aufgaben ist gefordert
- Da vielfach Grunderfahrungen mit Schläger und Federball aus der Freizeit vorliegen, können Spielsituationen mit geringen technischen Fertigkeiten gelöst werden

Spielreihe auf dem halben Feld

1. Spieler A und B im Vorderfeld (bis zur vorderen Aufschlaglinie)
Konsequenzen: Spieler lernen Spielsituationen am Netz und im Vorderfeld zu lösen
2. Spieler A und B im Mittelfeld (ab der vorderen Aufschlaglinie bis zur hinteren Doppelaufschlaglinie)
Konsequenzen: Spieler lernen Spielsituationen im vorderen und hinteren Mittelfeld zu lösen
3. Spieler A und B im Mittel- und Hinterfeld (ab der vorderen Aufschlaglinie bis zur Grundlinie)
Konsequenzen: Spieler lernen Spielsituationen im Mittelfeld und im Hinterfeld zu lösen
4. Spieler A und B im ganzen“ Halbfeld
Konsequenzen: Spieler lernen Spielsituationen allen Feldbereichen des halben Feldes zu lösen
5. Zusammensetzen der Spielsituationen auf ganzem Feld: „Jeder gegen jeden“
Gespielt wird mit 4 Spielern (A, B, C, D) auf ganzem Feld, jeder Spieler ist für sein Halbfeld verantwortlich und bekommt die gleiche Anzahl von Punkten (z. B. 7, 10 oder 15 Punkte). Bei einem Fehler verliert der Spieler einen Punkt und schlägt danach diagonal wieder auf.

Spielreihe auf ganzem Feld (ähnlich wie oben)

1. Spieler A und B im Vorderfeld (bis zur vorderen Aufschlaglinie)
Lernziele: Spieler lernen Spielsituationen am Netz und im Vorderfeld zu lösen
2. Spieler A und B im Mittelfeld (ab der vorderen Aufschlaglinie bis zur hinteren Doppelaufschlaglinie)
Lernziele: Spieler lernen Spielsituationen im vorderen und hinteren Mittelfeld zu lösen
3. Spieler A und B im Mittel- und Hinterfeld (ab der vorderen Aufschlaglinie bis zur Grundlinie)
Lernziele: Spieler lernen Spielsituationen im Mittelfeld und im Hinterfeld zu lösen
4. Spieler A und B im ganzen Feld
Lernziele: Spieler lernen Spielsituationen in allen Feldbereichen des ganzen Feldes zu lösen

Durch oben beschriebenen Veränderungen der Feldbereiche, z. B. Verkleinerung in Sektoren, können gleichzeitig die Grundschnitte spielerisch ausprobiert werden.

Sektorenschnitte lassen z. B. folgende Grundschnitte erwarten:

Schnitt im Vorderfeld > Schnitt am Netz, Netzschnitt

Schnitt im Mittelfeld > Drive, Unterhand-, Seithand-, Überhandschnitte

Schnitt im Hinterfeld > Clear, Smash, Drop

Schnitt im ganzen Halbfeld > Einsatz aller Schlagtechniken