

Speedminton unterrichten

In diesem Workshop rückt das Speedminton-Spiel in den Fokus des Sportspielunterrichts. Mit Bezug auf aktuelle sportspieltheoretische Überlegungen und der Skizzierung aktueller Lehrplanentwicklungen werden anhand dieses trendigen Rückschlagspiels einige Leitprinzipien zur Gestaltung von Unterrichtsvorhaben entwickelt, die in konkrete Unterrichtsvorhaben einfließen können und in diesem Workshop praktisch erprobt werden.

1 Der Gegenstand - oder die Wirklichkeit der Sportspiele

Sportlehrerinnen und Sportlehrer sehen sich regelmäßig mit neuen Sportarten konfrontiert, die neben den traditionellen Sportarten zum Unterrichtsgegenstand werden können. Diese Entwicklung ist elementar und zeichnet die Sport(Spiel-)kultur aus. Sportspiele sind ein immer neu zu regelndes Ereignis. „Sportspiele sind so gesehen nicht nur ein bereits geregeltes, sondern ein unter verschiedenen Umständen neu zu regelndes Ereignis; sie sind nicht nur die öffentlich organisierte Schau, sondern auch unter Spielwilligen immer neu hervorzubringende soziale Wirklichkeit; Sportspiele sind nicht nur etwas durch Verein und Verbände institutionell Festgelegtes, sondern auch etwas geschichtlich Entstandenes und Wandelbares“ (Dietrich, 1994, S. 10). Sportspiele sind demnach Handlungen zwischen Menschen, in denen diese offenbar einer gemeinsamen Absicht folgen. Nur in diesen aufeinander bezogenen Handlungen sind Spiele existent; allein die gemeinsame Absicht stellt sicher, dass Spiele über eine gewisse Zeit als soziale Wirklichkeit Bestand haben (Dietrich, 1994).

Im Kern sind Spiele also bedeutungsoffen und damit wandlungs- und anpassungsfähig. Die Prinzipien der Bedeutungsoffenheit und Wandlungsfähigkeit können einerseits den Zugang jedes Einzelnen zum Spiel(en) erleichtern, andererseits jedoch - wenn das Spiel widersprüchlich interpretiert wird - zum Konflikt unter den Spielenden führen und somit das Spiel zerstören. Um das Spiel wiederherzustellen, ist dann ein Verständigungsprozess notwendig (Dietrich, 1994, S. 10f.). Im Kern begründet sich mit dieser Tatsache, dass Spielen immer als Prozess verstanden werden muss und in jeder Gruppe das jeweilige Spiel in einem gemeinsamen Spielprozess erst hervorgebracht und (weiter-)entwickelt wird. Selbst wenn alle Spieler/innen „auf dem Papier“ die Regeln kennen, zeigt sich erst in der

praktischen Realisierung, ob und wie das Spiel funktioniert und an welcher Stelle etwas neu „geregelt“ werden muss. Die Leistungen von Spielerinnen und Spielern ist es somit, Spiele hervorbringen und aufrechtzuerhalten. Diese Fähigkeiten haben Kinder oftmals im un gelenkten Spiel und wenden sie auch an, um erfolgreich zu spielen - es gelingt „auf der Straße“, das Spiel hervorzubringen, es im Fluss zu halten und bei Störungen wiederherzustellen oder zu variieren. „Das ständige Bestreben, „ihr“ Spiel zu sichern, ist Teil des Spiels selbst. Wer dies nicht kann, ist kein Spieler“ (Dietrich, 1994, S. 10). „Spielfähig zu sein bedeutet also mehr, als unter Anleitung Dritter (Lehrer, Spielleiter, ...) ein Spiel zu vollziehen. Neben der Fähigkeit, in einem bereits laufenden oder vororganisierten Spiel mitmachen zu können, müssen gute Spieler auch in der Lage sein, ihr Spiel selbst hervorzubringen, es im Fluss zu halten und ggf. wieder herzustellen – eben es zu inszenieren“ (Dietrich, 1994, S. 12). Dieser Prozess misslingt leider in der Schule allzu häufig, da - so eine Vermutung - die Verantwortung zur Hervorbringung eines funktionierenden Spiels nicht der gesamten Spielgruppe zugetragen wird. In diesem Punkt setzt der nachfolgende Lehrgang an und berücksichtigt dabei den Kern des Sportspiels.

Welche konkreten Konsequenzen ergeben sich aus diesem elementaren Spielverständnis heraus für den Sportspielunterricht in der Schule? Die Merkmale Bedeutungsoffenheit, Geschichtlichkeit und Kulturgebundenheit der Sportspiele sind bei der unterrichtlichen Inszenierung der Spiele allgegenwärtig. Sie werden zur Planungsgrundlage der Unterrichtspraxis der Lehrkraft und prägen den Spielgestaltungsprozess im Unterricht selbst, so dass diese in der Praxis für die Schülerinnen und Schüler unmittelbar erfahrbar werden.

2 Speedminton unterrichten

Zunächst erfolgt eine Skizzierung des Bewegungsfeldes Spielen in die Lehrpläne. Anschließend wird - mit Bezug auf Kapitel 1 ein exemplarisches Unterrichtsvorhaben vorgestellt.

2.1 Einordnung des Rückschlagspiels Speedminton in das Bewegungs- und Erfahrungsfeld Spielen

Blicken wir zuerst in die Lehrpläne, die seit etwa Mitte der 1990er Jahre die Inhalte in Bewegungsfelder, Lern- und Erfahrungsfelder oder Inhaltsbereiche strukturieren. Die Sportspiele sind in einem relativ hohen Umfang im hessischen Lehrplan 2010 verankert. Statt der Festlegung eines verbindlichen Spielekanons sollen strukturelle Gemeinsamkeiten der Zielschussspiele (Basketball, Handball, Hockey, Fußball), der

Mehrkontaktrückschlagsspiele (Volleyball) und der Einkontaktrückschlagsspiele (Badminton, Tennis, Tischtennis), Struktur gebend sein (HKM, 2010, S. 14f.). Speedminton gehört als Unterrichtsvorhaben zu den Einkontaktrückschlagsspielen und zeichnet sich in seiner Spielstruktur dadurch aus, dass in der technischen und taktischen Umsetzung „Verwandschaften“ zum Tennis und zum Badminton bestehen. Neben den strukturellen Gemeinsamkeiten zu den bekannteren Einkontaktrückschlagsspielen prägt aber gerade auch die Differenz zu den bekannten Spielen Tennis und Badminton den „Witz des Speedmintons“. Speedminton ist eines der wenigen Rückschlagsspiele, die in der Regel ohne Netz gespielt werden und die Spielpartner/-gegner aber trotzdem voneinander getrennt miteinander oder gegeneinander um Punkte spielen.

2.2 Speedminton unterrichten - Spielgestaltung praktisch

All diejenigen, die in diesem Kapitel einen ausgearbeiteten Unterrichtsentwurf erwarten, werden diesen hier nicht finden, denn eine detaillierte, minutiöse Unterrichtsplanung/-dokumentation steht im Widerspruch zum Prozess der Spielgestaltung, der immer nur mit den Spielenden gemeinsam initiiert und durchgeführt werden kann. Vielmehr geht es in diesem Kapitel darum, Leitideen und exemplarische Inhalte eines Unterrichtsvorhabens Speedminton aufzuzeigen, die sich dann gruppenspezifisch weiter ausdifferenzieren.

Quelle: Speedminton Handbuch (o.J.)

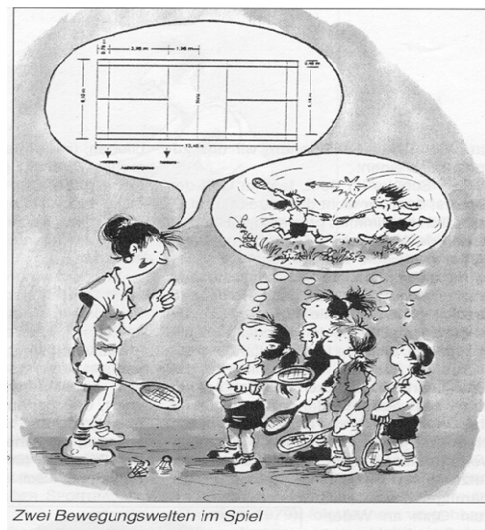


Ein Speedminton-Vorhaben lässt sich sehr gut in eine Unterrichtsreihe einbetten, in der auch Badminton und Tennis thematisiert werden, kann aber auch für sich stehen. Der Unterrichtseinstieg: Ziel der Einführung sollte es sein, die Schülerinnen und Schüler für die „Sache“ zu begeistern. Grundsätzlich stellt sich hier die Frage, ob die Schülerinnen und Schüler selbst von der „Sache“ ergriffen sind oder das Interesse erst in Auseinandersetzung mit der Sache entsteht. In Anknüpfung an Herbarts Theorie des erziehenden Unterrichts stellt das Interesse erst das Ergebnis des Unterrichts dar, während das Interesse aus reformpädagogischer Perspektive der Ausgangspunkt des Unterrichts sein sollte (Musolff & Hellekamps, 2003, S. 27f.): „... Unterricht habe an den Interessen der Kinder anzuknüpfen, die diese in den Unterricht schon mitbringen“. Herbart sieht dies grundlegend anders, denn: „...das Interesse bildet sich erst ... es entsteht in dem Maße, wie Heranwachsende mit interessanten Gegenständen in Berührung kommen. Interessante Gegenstände sind

solche der Wissenschaften oder der Künste, des gesellschaftlichen Miteinanders oder der Religion. Diese Gegenstände kommen in der Erfahrungs- und Umgangswelt der Kinder zumeist noch nicht vor. Gerade hier hat der Unterricht seine eigentliche Aufgabe: Unterricht dient der Erweiterung des Horizontes" (Musolff & Hellekamps, 2003, S. 28). Ohne an dieser Stelle die Diskussion vertiefen zu können (vgl. dazu auch: Böcker, 2010), braucht es in der Schule im Sportunterricht eine von der Lehrkraft gestaltete Lernumgebung. Im Sportunterricht scheint der Aufforderungscharakter des Materials bei vielen Schülerinnen und Schülern groß zu sein, aber bei einigen auch kaum ausgeprägt. Wie lässt sich also in einer heterogenen Lerngruppe mit erfahrenen Rückschlagspieler/innen und unerfahrenen das Speedminton-Spiel initiieren?

Zunächst gilt es, sich mit dem Gegenstand auseinanderzusetzen und ein Verständnis von der Sache zu entwickeln. Dieses Verständnis kann unterschiedlich, mehrperspektivisch sein und entwickelt sich intensiv erst in der spielerischen Auseinandersetzung, die an vorhandene Vorstellungen der Lehrkraft und der Schüler/innen anknüpft. Das Speedminton-Spiel wirbt mit dem Motto „anywhere, anytime“ und ist im Kern schon mehrperspektivisch angelegt, aber auch in tradierten Sportarten wie z.B. Fußball oder Basketball ist diese Zugangsweise möglich.

Ausgangspunkt bildet die zentrale Spielidee, die im Kern in jeder Auslegung unumgänglich dazugehört - die Spielauslegungen sind nicht willkürlich. Was macht Speedminton zum Speedminton? 2 Schläger (in der Charakteristik mit Kurzgriffen), „Speeder“ („Bälle“, die windbeständig sind und weit fliegen), Spielpartner, Spielplatz. Die spezifische Spielidee, ob das Hin und Her nun miteinander oder gegeneinander erfolgt, in Tore oder markierte Flächen kann variieren. Dieses Spiel mit den spezifischen Spielideen bietet einen idealen Einstieg, der sich z.B. als Stationsbetrieb organisieren lässt oder im Nacheinander der unterschiedlichen Spielvarianten, wie z.B. Freies Spielen in beliebigem Abstand zueinander auf einem Spielplatz nach Wahl (Asphalt, Rasen, Sand, Schnee); ein Fun-Match mit Toren als Ziel, ein Match mit Rechtecken als Zielfläche. Zunächst geht es darum, die unterschiedlichen Spiele kennenzulernen und die zentrale Spielidee zu verstehen.



Zwei Bewegungswelten im Spiel

Abb. 1 Verständigung über die „Sache“?
(Quelle: sportpädagogik, Jahr: unbekannt)

Grundlagen einer funktionalen Schlägerhaltung, weitere Techniken und Taktiken werden zunächst nicht thematisiert, sondern schließen sich im späteren Unterrichtsverlauf an, wenn es zur Vertiefung eines Spiels kommt. Wie sie genau zum Thema werden, folgt später. Diese Vorgehensweise knüpft an das Taktik-Spielmodell an, das aussagt, dass die Spieler/innen erst erfahren müssen, was zu tun ist, bevor sie lernen, wie es zu tun ist.

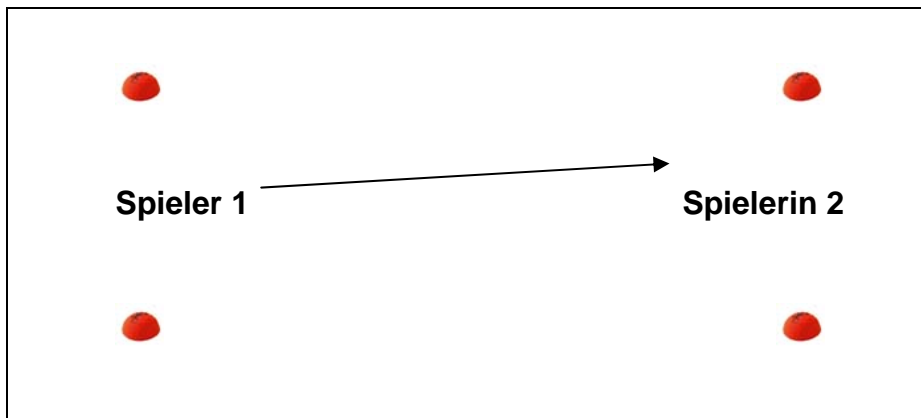


Quelle: Speedminton Handbuch (o.J.)

1. Unterrichtsphase: Speedminton kennenlernen

Station 1: Fun Match

Spielfeld:



Spielidee:

- **2 Spieler/innen stehen sich gegenüber (Abstand variabel) und versuchen ein Tor zu erzielen, also den Ball zu platzieren, dass er gegenüber im Tor landet (Torbreite variabel - kleines Tor = schnellere Ballwechsel, größeres Tor = mehr Laufarbeit).**

Station 2: Match auf dem Easycourt

Spielfeld und Spielidee Einzel:

Das Spielfeld für den Wettkampfmodus, der Easy Court, besteht aus zwei quadratischen Feldern ($5,5\text{ m} \times 5,5\text{ m}$), die im Abstand von $12,80\text{ m}$ aufgebaut werden.

Für ein Doppel werden zwei Courts nebeneinander aufgebaut (das entspricht einem Tennisplatz). Es sollte darauf geachtet werden, dass keine Hindernisse zwischen den Feldern das Spiel beeinträchtigen (kein Netz).



Quelle: Speedminton Handbuch (o.J.)

Spielregeln im Einzel:

Ein Spielsatz endet mit *16 Gewinnpunkten*. Bei Spielstand 15:15 geht der Satz in die Verlängerung, bis einer der SpielerInnen 2 Punkte Vorsprung hat. Ein Match geht über zwei oder drei Gewinnsätze.

Aufgeschlagen wird im Block mit 3 Aufschlägen pro Spieler. Jeder gespielte Ball punktet. Beim Gleichstand von 15:15 wechselt das Aufschlagrecht nach jedem Punkt. Der Service wird wahlweise aus der Feldmitte oder von der hinteren Grundlinie ausgeführt. Beim Aufschlag wird der Speeder vor dem Körper aus Hüfthöhe fallen gelassen und dann geschlagen. Überkopf-Aufschläge aus dem Stand oder Sprung sind ausschließlich von der hinteren Grundlinie erlaubt. Der Verlierer des Satzes beginnt den nächsten mit eigenem Aufschlag.

Punkten im Einzel:

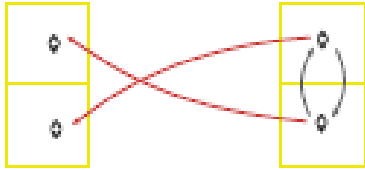
Jeder Ballwechsel wird gezählt, sofern er nicht wiederholt werden muss. Gepunktet wird, wenn:

- kein vorschriftsmäßiger Aufschlag gelingt.
- der Speeder den Boden berührt.
- der Speeder im Spielfeld landet und nicht retourniert werden kann (die Linien werden zum Spielfeld gerechnet).
- der Speeder im »Aus« landet.
- der Speeder zweimal hintereinander geschlagen wird.
- der Speeder den Körper berührt.

Wird ein Speeder außerhalb des Spielfeldes weitergespielt, gilt er als angenommen.

Station 3: Doppel

Für ein Doppel werden zwei Courts nebeneinander aufgebaut:



Quelle: Speedminton Handbuch (o.J.)

Regeln wie im Einzel, beim Aufschlag folgendermaßen:

- Der Aufschläger hat wie im Einzel drei Aufschläge in Folge, doch immer in das diagonal gegenüberliegende Feld.
- Er wechselt dabei für jeden Aufschlag das Feld mit seinem Partner.
- Der erste der drei Aufschläge erfolgt immer von rechts nach diagonal links.
- Ist der erste Aufschlag retourniert, können sich die Spielerparteien in ihren beiden Feldern frei bewegen, um den Speeder zu spielen.
- Wenn alle vier Spieler aufgeschlagen haben, serviert der erste Aufschläger erneut.
- Den ersten Aufschlag des nächsten Satzes hat die Partei, die im vorherigen Satz verloren hat.



Quelle: Speedminton Handbuch (o.J.)

Station 4: Freestyle



Quelle: Speedminton Handbuch (o.J.)

„Anywhere, anytime“ lautet das Motto dieser Variante.

Spielidee: / Spielregeln:

- Mind. 2 Spieler/innen, Schläger und Speeder und je nach räumlichen Gegebenheiten ein „Spielplatz“, der ein Rasenfeld, ein Sandplatz, Schnee oder die Dachterrasse sein kann.
- Ob miteinander oder gegeneinander wird zwischen den Spielenden verständigt.



Quelle: Speedminton Handbuch (o.J.)



Eine weitere Variation wäre das Spielen auf Tennisplätzen. Hier wird entweder mit Netz gespielt oder das Netz wird abmontiert.

Nach der Phase des „Zeigens“ und der festgelegten Spielinitiierung durch die Lehrkraft folgt in der zweiten Unterrichtsphase die Vertiefung einer Spielvariante. In einer Reflexionsphase wird gemeinsam erarbeitet, welche Spielerfahrungen in den einzelnen Stationen gesammelt worden sind und es wird diskutiert, welches Spiel für wen am meisten Spaß gemacht hat und was der Kern des Speedmintons ist. Es folgt dann eine Verständigung über den weiteren Unterrichtsverlauf, in der sich auf eine Spielvariante verständigt wird und gemeinsam mit dieser Spielform die Spielgestaltung weiterläuft oder es teilen sich unterschiedliche Gruppen ein, die jeweils eine Form vertiefen. Einige gemeinsame Anknüpfungspunkte wird es auch bei den unterschiedlichen Varianten geben und es könnten gemeinsame Spielprobleme gefunden werden, woran dann gruppenspezifisch weitergearbeitet wird: z.B.:

- *Wie gelingt es, den Ball hoch und weit zu spielen?*
- *Den Ball schneller zu spielen?*
- *Meinen Gegner auszuspielen?*
- ...

2. Unterrichtsphase: Speedminton vertiefen

Funktionale Techniken und situationsangemessenes Spielen lernen und anwenden

In dieser Phase wird, wie oben schon angedeutet, die Spielentwicklung weitergeführt. Exemplarisch soll dies mit dem Spiel „Match auf dem Easycourt“ skizziert werden (zum Prozess der Spielgestaltung, vgl. Bietz & Böcker, 2009).

Die *Spielinitiierung* ist bereits in der ersten Unterrichtsphase erfolgt, kann jedoch hier noch mal aufgegriffen werden: Die Klasse verständigt sich darauf, das Einzel- oder Doppelspiel zu vertiefen. Die Regeln werden wiederholt und die Spielphase beginnt. Neben den Spieler/innen, gibt es Beobachter, die anhand eines Beobachtungsbogens, der gemeinsam mit den Schüler/innen entwickelt wird, dokumentieren, wie das Spiel läuft. Welche Spielprobleme tauchen auf? Insgesamt geht es darum, Kriterien eines gelungenen Speedmintonspiels zu entwickeln. In der anschließenden gemeinsamen Reflexionsphase wird der Bogen und die Spielerfahrungen ausgewertet.

Es folgt die Phase der *Spielanpassung*. Hier kann der Abstand zwischen den Feldern angepasst werden, das Zielfeld vergrößert oder verkleinert werden, beim Doppel Vereinbarungen darüber getroffen werden, wer wann den Speeder schlägt, etc. Mit eingebunden in diese Phase sind spielgruppenspezifische Technik- und

Taktikschulungen. Wenn bei einer Gruppe das Problem ist, den Ball ins Spiel zu bringen, erfolgt eine Thematisierung des Aufschlags in seinen möglichen Varianten. Neben der Erarbeitung einer funktionalen Technik wird eine spielnahe Anwendung durchgeführt, indem in dieser Gruppe dann z.B. 3-Kontaktspiele durchgeführt werden (Aufschlag, Return, Schlag - Ballwechsel zu Ende). Hier muss sich der Aufschläger unmittelbar einen Vorteil herausspielen. Als Regeländerung wäre auch denkbar, dass immer derjenige weiter aufschlägt, der punktet. Prinzipiell sind also Spielformen zu finden, die den Aufschlag fokussieren. Diese „Übungsphilosophie“ lässt sich auf alle anderen Techniken übertragen: Die Rückhand ist das Spielproblem, es wird thematisiert, was eine funktionale Rückhand auszeichnet und es folgt dann eine Vertiefung/Fokussierung auf diesen Schlag, z.B.: Alle Bälle dürfen nur mit der Rückhand gespielt werden. Neben den technischen Fokussierungen können auch taktische Verhaltensweisen, also das situationsangemessene Spielen thematisiert werden. Wie gelingt es mir, Punkte zu erzielen? Wie gelingt es mir, meinen Gegenspieler unter Druck zu setzen? Insgesamt sollte nach dieser Unterrichtsphase ein Spielen auf höherem Niveau bei allen Spieler/innen möglich sein. Ob die Spiel- und Übungsphase gruppenspezifisch oder mit der gesamten Lerngruppe stattfinden, ist abhängig davon, was gerade zum Thema wird auf den einzelnen „Spielplätzen“. Den Aufschlag mit einer Gruppe zu fokussieren, der gerade gar kein Thema im stattfindenden Spiel ist, weil andere Spielprobleme im Vordergrund stehen, wäre unangemessen. Für die Lehrkraft ist dieser Spielentwicklungsprozess gerade bei den Rückschlagspielen sehr herausfordernd, da im Gegensatz zu den Zielschusspielen immer vielmehr Spiele parallel stattfinden. Hier müssten dann bei großen Lerngruppen Schülerinnen und Schüler aktiv mit eingebunden werden.

In der nächsten Spielgestaltungsphase folgt die *Spielintensivierung*. Es können Regelanpassungen wieder rückgängig gemacht werden oder es wird ein Turnier gespielt, indem alle Spieler/innen nach einheitlichem Regelwerk gegen unterschiedliche Partner/innen wettkämpfen.

Schließlich kann es noch zur Phase der *Spielvariation* kommen. Aufgrund widriger Bedingungen findet der Sportunterricht in der Halle statt. Speedminton wird z.B. auf dem Badminton- oder Volleyball-Feld gespielt. Regeln werden vereinbart, wenn wenig Spielfluss da ist, erfolgt eine Spielanpassung und der Prozess beginnt von vorne. Vielleicht entsteht ein neues Spiel oder es folgt eine Überleitung zum Badminton- oder Volleyballspiel, was dann vertieft wird.

Literatur

- Bietz, J. & Böcker, P. (2009). Spielen und Spiele spielen. In R. Laging (Hrsg.), *Inhalte und Themen des Bewegungs- und Sportunterrichts* (S. 108-136). Baltmannsweiler: Schneider.
- Böcker, P. (2010). *Unterrichtsvorhaben in einem erziehenden Sportunterricht. Eine bildungstheoretische Grundlegung Sportunterricht neu zu denken*. Baltmannsweiler: Schneider.
- Dietrich, K. (1994). *Sportliches Spielen: Chancen zur Selbstinszenierung in sozialen Feldern*. Butzbach-Griedel: AFRA-Verlag.
- Hessisches Kultusministerium (2010). Lehrplan Sport: Gymnasialer Bildungsgang Jahrgangsstufen 5G bis 9G und gymnasiale Oberstufe. Quelle: http://www.hessen.de/irj/servlet/prt/portal/prtroot/slimp.CMReader/HKM_15/HKM_Internet/med/be1/be170ea9-80f3-f921-f012-f31e2389e481,22222222-2222-2222-2222-222222222222,true (letzter Zugriff: 24.08.2011).
- Musolff, H. & Hellekamps, S. (2003). *Die Bildung und die Sachen*. Frankfurt, Main: Lang.
- Speedminton GmbH (o.J.). *Speedminton Handbuch*. Berlin. Quelle: <http://www.speedminton.es/fileadmin/downloads/pdf/handbuch.pdf> (letzter Zugriff: 26.08.2011)