

Organisation

In der Halle werden bei einer Gruppe von 48 Schüler*innen vier Badmintonfelder benötigt. Idealerweise wird pro halbes Spielfeld ein Zählrahmen für die Schiedsrichter bereit gestellt. Am Rand oder vor dem Halleneingang wird das Material für die Geschicklichkeitsposten bereit gelegt bzw. je nach Auswahl aufgebaut. Damit alle in die Turnierübersicht sehen können, kann diese auf eine helle Wand projiziert werden.

Ablauf

Es werden mehrere Runden gespielt. Eine Runde besteht aus drei Aufgaben, die jeweils zu zweit absolviert werden:

1. Badminton-Einzel im Halbfeld auf Zeit - (gegeneinander).
2. Posten neben den Spielfeldern - (gegeneinander) → Siehe Kopiervorlagen
3. Zählen/Schiedsrichtern eines anderen Spiels (miteinander).

Die Schüler*innen werden anfangs kurz betreffend Ablauf und Regeln informiert. Dann wird vom Wettkampfbüro die erste Runde gemäss Liste verkündet. Nun absolviert jedes Zweierteam alle drei Teilaufgaben einer Runde. Der Rotationszeitpunkt wird von dem Wettkampfbüro angekündigt (circa nach 5min).

Die Matches werden von Schiedsrichtern (andere Schüler*innen) betreut und nach dem Match wird das Resultat dem Wettkampfbüro gemeldet.

Bei den Posten erhalten die Teams eine kurze gemeinsame Einführung durch Helfer und führen anschliessend den Miniwettkampf durch. Die Schüler*innen melden das Resultat der Posten dem Wettkampfbüro.

Beispiel: Anna und Timo werden einander für die erste Runde zugelost und starten mit dem Posten. Nachdem sie diesen ausgespielt haben, melden sie das Resultat dem Wettkampfbüro und wechseln aufs zugeteilte Spielfeld. Dort tragen sie ein Einzelmatch aus und melden das Resultat nach Ablauf der Zeit wiederum dem Wettkampfbüro.

Nun stehen sie gemeinsam als Schiedsrichter auf einem zugeteilten Feld im Einsatz.

Nach Abschluss der Runde, wird ihnen durchs Wettkampfbüro ein neuer Gegenspieler zugeteilt und sie starten in die nächste Runde.

Mögliche Posten im Anhang erklärt und zum Ausdruck bereit.



Beachte

Damit sofort gestartet werden kann, ist es hilfreich, wenn die am Turnier teilnehmenden Schüler*innen bereits vorgängig in der Software erfasst werden.

Die Turniersoftware «It's shuttle time» macht aus der Rechnerei im Wettkampfbüro ein Kinderspiel und rechnet die Punkte automatisch aus.

Wer das Einzel gewinnt, erhält einen Punkt. Wer beim Posten siegreich ist, erhält einen halben Punkt.

Für das Zählen/Schiedsrichtern gibt es keinen Punkt. Sobald eine Aufgabe absolviert wurde, wechseln die Paare nach festgelegter Reihenfolge zu einer anderen Aufgabe (z. B. Einzel → Zählen → Posten).

Es werden mehrere Runden gespielt. Bei jeder Runde wird neu ausgelost, wobei immer Personen zusammenkommen, die gleichviele oder ähnlich viele Siege im Badminton haben (System Schoch).

Wer hat beispielsweise nach fünf Runden am meisten Punkte?

Spirit of Sport

Ziele im Wertebereich

RESPECT

«*Mich selbst, meinen Körper und andere respektieren. Im Sport bedeutet Respekt Fairplay sowie das Akzeptieren und Einhalten von gültigen Regeln.*»

- Die Schüler*innen können Fairness als Schlüsselkompetenz leben. Zum Beispiel Spielregeln einhalten, Anstand bewahren, Gegner*innen und Spielleiter*innen respektieren.
- Die Schüler*innen können ein Regel- und Wettbewerbsverständnis entwickeln und dieses in Spielsituationen anwenden.

FRIENDSHIP

«*Freundschaften geben mir Kraft – auch im Sport. Zusammen Freude, Spass, Erfolge und Enttäuschungen erleben, die auch neben dem Spielfeld verbinden.*»

- Die Schüler*innen können Gefühle, Bedürfnisse und Absichten anderer im eigenen Handeln berücksichtigen (Fairness).
- Die Schüler*innen können ihre Kooperations- und Konfliktfähigkeiten weiterentwickeln.

EXCELLENCE

«*In jeder Situation mein Bestes geben. Für mich und mein Team. Meine persönlichen Ziele erreichen, im Sport wie im täglichen Leben.*»

- Die Schüler*innen können sich Leistungssituationen stellen.
- Die Schüler*innen können Erfolg als Motor und Antrieb für das Suchen und Anpacken neuer Herausforderungen erfahren.

Lehrplanbezug

Schwerpunkt Sportspiel – BS.4 B1

- Die Schüler*innen können ein Shuttle mit dem Badmintonschläger annehmen und wegspielen.
- Die Schüler*innen können in der Bewegung ein Shuttle mit dem Badmintonschläger balancieren/aufwerfen/jonglieren – sowohl mit der Vor- wie auch der Rückhand.
- Die Schüler*innen können aus dem Stand mit dem Badmintonschläger ein Shuttle in ein vorgegebenes Ziel treffen.
- Die Schüler*innen können die Flugbahn des Shuttles und den freien Raum erkennen (z.Bsp. in den freien Raum spielen).
- Die Schüler*innen können sich in der Abwehr richtig positionieren und den freien Raum verteidigen.
- Die Schüler*innen können sich an Regeln halten, selbstständig und fair spielen bzw. Resultate notieren.

Sicherheitstipps

- Hallensportschuhe mit gutem seitlichem Halt und Dämpfung tragen
- Uhren, Ketten, Fingerringe und Ohrschmuck vor dem Spiel ablegen
- Brille durch Kontaktlinsen oder Sportbrille ersetzen



Inklusion

Beeinträchtigungen im Hören

Aufgabenstellung & Kommunikation → Erklärungen bevorzugt hochdeutsch und frontal zu den Sportlern. Piktogramme verwenden.

Lernumfeld → Bewegungsumfeld, das nicht im Blickfeld ist, und akustische Informationen durch Zeichen oder Lichtsignale «sichtbar» machen.

Beeinträchtigung im Wahrnehmen und Verhalten

Lernumfeld → nicht ideal für Menschen mit Autismus-Spektrum-Störung wegen vieler Nebenschauplätze. Mitschüler sensibilisieren, die Geräuschkulisse auf das nötige Minimum zu reduzieren.

Beeinträchtigung im Sehen

Material/Lernumfeld → Für Personen mit genügend Restsehen verbessern Spielmaterial und Spielfeldmarkierung in leuchtenden Farben die Visibilität. Taktile spürbare, ungefährliche Spielfeldbegrenzung anbringen (z. B. dünne Yogamatten oder Spezialklebeband).

Beeinträchtigung in der Bewegung

Material: für Rückschlagspiele nach Möglichkeit Spielgerät mit grösserer Schlagfläche verwenden und tendenziell grössere Softbälle mit genügend Sprungeigenschaft bei langsamerer Fluggeschwindigkeit (eher weich)
Lernumfeld → Spielfeld eingrenzen bei Person mit Körperbehinderung, Spielfeld erweitern bei Person ohne Behinderung.

Beeinträchtigung in der Kognition

Kommunikation → Bewegung vorzeigen und wenig auf einmal variieren. Einfache und klare Erklärungen geben. Piktogramme verwenden.
Lernumfeld → Spielfeld klar begrenzen und Raum sichtbar kennzeichnen

Mehr Infos und Angebote zum Thema Inklusion im Schulsport finden Sie unter plusport@school.

Voraussetzungen Schüler*innen

Grundsätzlich sind keine spezifischen Kenntnisse erforderlich. Die Turnierregeln können zu Beginn kurz erläutert werden. Minimale Badmintonfertigkeiten sind jedoch von Vorteil, damit das Spiel an sich zustande kommen kann.

Dokumente / Links

«It's Shuttle Time»

- Turniersoftware
- Postenblätter
- Feldnummerierung

www.shuttletime.ch/turnier



Aufschlag in Zone



→ [Zum Video](#)

Aufgabe: Aus rund zwei Meter Distanz den Shuttle mit dem Racket in eine Zone (z.B. Materialwagen) spielen.

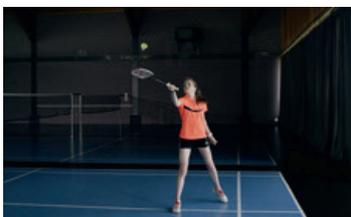
Ziel / Zeit: Während 30 Sekunden so viele Treffer wie möglich erzielen.

Organisation: Spieler/-in A versucht zu treffen, Spieler/-in B zählt Anzahl Treffer.
Aufgabe wechseln.
2 Durchgänge: Training und Wettkampf

**SHUTTLE
TIME**



Jonglieren



→ [Zum Video](#)

Aufgabe: Den Shuttle mit dem Racket abwechslungsweise mit Vor- und Rückhandseite in die Luft spielen (jonglieren).

Ziel / Zeit: Während 30 Sekunden so oft wie möglich jonglieren, jede Berührung zählt. Wenn der Shuttle auf den Boden fällt, wieder aufnehmen und weiterzählen.

Organisation: Spieler/-in A jongliert, Spieler/-in B zählt.
Aufgabe wechseln.
2 Durchgänge: Training und Wettkampf

**SHUTTLE
TIME**



Balancieren



→ [Zum Video](#)

Aufgabe: Den Shuttle auf dem Racket balancierend absitzen (oder sich hinlegen) und wieder aufstehen, ohne dass der Shuttle vom Racket fällt.

Ziel / Zeit: Während 30 Sekunden so oft wie möglich absitzen (Gesäss berührt den Boden) oder sich hinlegen (Kopf am Boden) und wieder aufstehen (Knie durchgestreckt).

Organisation: Spieler/-in A balanciert, Spieler/-in B zählt.
Aufgabe wechseln.
2 Durchgänge: Training und Wettkampf

**SHUTTLE
TIME**



Büchenschossen



→ [Zum Video](#)

Aufgabe: Aus rund zwei Meter Distanz Büchsen (z.B. Shuttle-Rollen) mit Shuttle und Racket treffen und zu Fall bringen.

Ziel / Zeit: Während 30 Sekunden so viele Büchsen wie möglich umschossen.

Organisation: Spieler/-in A versucht die Büchsen zu Fall zu bringen, Spieler/-in B zählt.
Aufgabe wechseln.
2 Durchgänge: Training und Wettkampf

**SHUTTLE
TIME**



Shuttle-Transport



→ [Zum Video](#)

Aufgabe / Ziel: Den Shuttle auf dem Racket balancierend möglichst schnell einen Parcours absolvieren, ohne dass der Shuttle vom Racket fällt. Falls er runterfällt, muss zwei Schritte zurück gegangen werden und der Shuttle wieder auf das Racket gelegt werden. Wer ist schneller?

Organisation: Spieler/-in A und Spieler/-in B laufen gleichzeitig gegeneinander. Zwei Parcours nebeneinander aufstellen.

Parcours: Slalom mit Hindernissen (z.B. über eine Langbank, um einen Reifen herum, über ein Kastenoberteil).

**SHUTTLE
TIME**



Wand ab



Aufgabe: Rund zwei Meter von der Wand entfernt den Shuttle an die Wand spielen. Wenn der Shuttle auf den Boden fällt, wieder aufnehmen und weiterzählen.

Ziel / Zeit: Während 30 Sekunden so oft wie möglich an die Wand spielen.

Organisation: Spieler/-in A spielt gegen die Wand, Spieler/-in B zählt die Anzahl Treffer an der Wand. Aufgabe wechseln.
2 Durchgänge: Training und Wettkampf

**SHUTTLE
TIME**



Reaktionstest



Aufgabe: Spieler/-in A steht mit ausgestreckten Armen (Schulterhöhe) in rund 3 Meter Abstand Spieler/-in B gegenüber. In beiden Händen hält A einen Tennisball, lässt aber nur einen Ball aus der Hand fallen. B muss mit einem Ausfallschritt den Tennisball fangen, bevor dieser das zweite Mal den Boden berührt.

Ziel / Zeit: Möglichst viele Bälle aus 10 Versuchen fangen.

Organisation: Spieler/-in A lässt Tennisbälle fallen. Spieler/-in B versucht Tennisbälle zu fangen.
Aufgabe wechseln.
2 Durchgänge: Training und Wettkampf

**SHUTTLE
TIME**

SHUTTLE TIME



1



SHUTTLE TIME



2



SHUTTLE TIME



3



SHUTTLE TIME



4



SHUTTLE TIME



5



SHUTTLE TIME



6



SHUTTLE TIME



7



SHUTTLE TIME



8



SHUTTLE TIME



9



SHUTTLE TIME



10



SHUTTLE TIME



11



SHUTTLE TIME



12



**SHUTTLE
TIME**



13



SHUTTLE TIME



14



SHUTTLE TIME



15



SHUTTLE TIME



16



SHUTTLE TIME



17



**SHUTTLE
TIME**



18



SHUTTLE TIME



19



**SHUTTLE
TIME**



20

