

# Mach mit Spiel Dich fit

A cartoon illustration of a badminton shuttlecock with a smiling face, wearing a blue headband. The shuttlecock is positioned to the right of the main title text.

die bundesweite Schulsportaktion

des Deutschen Badminton-Verbandes e.V

---

Dieses Projekt wird  
unterstützt von:

**BARMER**  
**GEK** die gesund  
experten

**VICTOR**<sup>®</sup>  
the innovative indoor-company

---

## Vorwort

Liebe Kolleginnen und Kollegen!

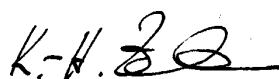
Im Namen des Deutschen Badminton-Verbandes e.V. bedanken wir uns für Ihr Interesse an der bundesweiten Schulsportaktion „Mach mit – spiel Dich fit“. Ziel der Aktion ist es, Schülerinnen und Schüler in den Badminton sport einzuführen und sie für dieses beliebte Rückschlagspiel zu begeistern.

Die Idee der Schulsportaktion besteht darin, ein Einzelturnier für Mädchen und Jungen in den Schuljahrgängen 5 bis 10 durchzuführen, um an den Schulen die besten Spielerinnen und Spieler einer Klasse in diesen Klassenstufen zu ermitteln. Zusätzlich kann auch ein Schulsieger ermittelt werden. Das Turnier bleibt dabei jeweils auf die einzelne Schule begrenzt.

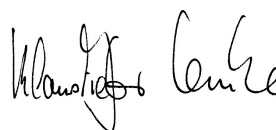
Mit dieser Broschüre stellt Ihnen der DBV eine kleine Hilfe zur Vorbereitung und Durchführung der Aktion zur Verfügung. Diese enthält wichtige fachspezifische Hinweise für eine sechs- bis achtstündige, einführende Unterrichtseinheit und ausführliche Materialien für die Turnierplanung und Turnierendurchführung.

Wir würden uns freuen, wenn auch Ihre Schule an unserer Schulsportaktion teilnähme. In diesem Falle wünschen wir Ihnen bei der Umsetzung Ihres Schulturnieres gutes Gelingen!

Mit freundlichen Grüßen



Karl-Heinz Zwiebler  
(DBV Vizepräsident-Breitensport)



Klaus-Dieter Lemke  
(DBV Resortleiter Schulsport)

---

Dieses Projekt wird unterstützt von:

---

## Inhalt

1. Allgemeines zum Badmintonsport	4
2. Zielsetzung der Aktion	5
3. Aktionsplanung und Aktionsdurchführung	6
3.1. Aktionsvorbereitung	6
3.2. Aktionsdurchführung	7
4. Badminton-Kurzeinführung in den Schulsportunterricht	8
4.1. Doppelstunde 1: Vorbereitende Übungs- und Spielformen	9
4.2. Doppelstunde 2: Hoher Aufschlag und Vorhand-Überkopf-Clear	10
4.3. Doppelstunde 3: Vorhand-Überkopf-Drop und -Smash	14
4.4. Doppelstunde 4: Spielen in Kleingruppen	16
5. Turnierplanung	17
5.1. Struktur des Turniers	17
5.2. Klassenentscheid	17
5.3. Finalturnier	18
6. Kleine Regelkunde	20
7. Unsere Unterstützer	27
8. Der Deutsche Badminton-Verband	28
9. Anlagen	29

---

## 1. Allgemeines zum Badminton sport

### *5 Millionen Badmintonspielerinnen und Badmintonspieler in Deutschland*

Badminton zählt mit zu den beliebtesten Freizeitsportarten in Deutschland: Mehr als fünf Millionen Menschen spielen in Deutschland regelmäßig Badminton in der Schule oder in ihrer Freizeit. Der organisierte Badminton sport umfasst dabei 212.000 Mitglieder, wobei sich der Vereinssport seit den 1970er-Jahren rasant in Deutschland entwickelte. Im Jahr 1970 zählte der Deutschen Badminton-Verband e.V. (DBV) einmal 18.520 Mitglieder!

Auch wenn der Badminton sport insbesondere von der Spielfreude der Freizeitsportler lebt, wurde diese Begeisterung für die schnellste Racketsportart der Welt im Jahr 2008 zusätzlich durch die hervorragende Leistung der deutschen Badminton-Asse bei den Olympischen Spielen in Peking angeheizt. Seit Badminton 1992 offiziell in den Sportartenkanon der Olympischen Spiele aufgenommen wurde, zählte 2008 zu den erfolgreichsten Jahren des DBV. Dies bescherte dem Badminton sport eine bis dahin nicht gekannte Aufmerksamkeit in den Medien und im Fernsehen. Zudem wurde im Vorfeld des Großereignisses in deutschen Tageszeitungen, Fernseh- und Hörfunksender sowie Internetportale in bis dato nicht gekannten Umfängen von unserer attraktiven Sportart und ihren Protagonistinnen und Protagonisten berichtet – unzweifelhaft ein Imagegewinn für den Badminton sport hierzulande!

### *Ein Landsitz als Namensgeber*

Der heutige Badminton sport entwickelte sich zunächst in England. Britische Kolonialoffiziere stellten 1873 ein Spiel namens „Poona“ (Federballtennis) vor, das sie in Indien kennengelernt hatten: Mit einfachen Schlägern spielte man sich – ohne Netz, Linienfeld oder Regeln – einen Federball zu. Bei einer Gartenparty des Duke of Beaufort auf dessen Landsitz namens „Badminton House“ in der Grafschaft Gloucestershire präsentierten sie dieses – und das Spiel wurde umgehend ein „Hit“. Der Duke (Herzog) von Beaufort änderte das Spiel „Poona“ ab, indem er ein Netz – ein gewöhnliches Tennisnetz – spannte, über das der Ball geschlagen werden musste. Er bestimmte zudem Spielregeln, die in ihren Grundzügen noch heute gelten. In der Folge wurde das Spiel nur noch „The Badminton Game“ genannt. 1893 wurde mit dem Englischen Badminton-Verband der erste nationale Badminton-Verband gegründet.

---

Dieses Projekt wird unterstützt von:

---

## 2. Zielsetzung de Aktion

Die zunehmende Begeisterung für den Badmintonsport in Deutschland möchte der Deutsche Badminton-Verband e.V. (DBV) gerne nutzen und Kinder früh an den Badmintonsport heranführen. Durch eine enge Kooperation und Abstimmung von Schule und Verein im Rahmen einer gemeinsamen Aktion sehen wir eine wunderbare Möglichkeit, den Badmintonsport nachhaltig zu fördern.

Dazu hat der DBV die Schulsportaktion „*Mach mit – spiel Dich fit*“ ins Leben gerufen und richtet sich gezielt an Schüler im Alter von 10 bis 16 Jahren. Die Idee des Projektes ist es, Badmintonturniere in den 5. bis 10. Jahrgangsstufen einer Schule durchzuführen und die besten Badmintonspieler der Klassen dieser Schuljahrgänge einer Schule in den Badmintondisziplinen Jungen- und Mädcheneinzel zu ermitteln, wobei ein Turnier immer auf die Schule lokal begrenzt bleiben wird. Optional kann ein Schulsieger ausgespielt werden. Mit diese Schulsportaktion verfolgt der Deutsche Badminton-Verband e.V. drei zentrale Zielsetzungen:

- *Jugendliche für das Badmintonspiel begeistern*  
Badminton ist schnell, elegant, dynamisch, kraftvoll und voller Emotionen – diese Botschaft möchte das Schulsportprojekt den Jugendlichen nahe bringen. Zudem sollen sich die Schüler für den Badmintonsport begeistern, indem sie durch eigenes Spielen in den Klassen den Badmintonsport selbst erleben können.
- *Badminton in die Fläche bringen*  
Die Aktion wird bundesweit und vor allem in den Regionen Deutschlands durchgeführt, in denen Badminton bisher von untergeordneter Bedeutung ist. Dies ist der Grund, dass der DBV die zentrale Koordination der Aktion übernommen hat, aber auf eine regionale Unterstützung durch die Landesverbände sowie die lokale Mitarbeit der Vereine und Lehrkräfte angewiesen ist.
- *Verbesserung der Zusammenarbeit von Schulen und Vereinen*  
Mit dieser Schulsportaktion möchte der DBV eine Möglichkeit schaffen bzw. den Schulen und Vereinen einen Anknüpfungspunkt geben, ihre Kommunikation zu verbessern sowie die lokale Zusammenarbeit auszubauen.

---

Dieses Projekt wird unterstützt von:

---

### 3. Aktionsplanung und Aktionsdurchführung

Inhaltlich obliegt die Verantwortung der Schulsportaktion beim Deutschen Badminton-Verband e.V. (DBV). Im Rahmen der Aktionsdurchführung ist der DBV jedoch vor allem auf die Unterstützung der einzelnen Schulen und Vereine vor Ort angewiesen.

#### 3.1. Aktionsvorbereitung

Die Aktionsvorbereitung war Aufgabe des DBV und ist bereits abgeschlossen. Die Arbeit bestand im Wesentlichen darin, die Aktion zu entwickeln und die für die Aktionsdurchführung notwendigen Materialien zu erstellen. Dabei wurde der DBV insbesondere von dem Ziel geleitet, die Lehrer der teilnehmenden Schulen möglichst zu entlasten und ihnen die Aktionsdurchführung so einfach wie möglich zu gestalten. Dazu hat der DBV folgende Materialien erstellt:

- die vorliegende Aktionsbroschüre mit
  - Informationen zur geplanten Schulsportaktion,
  - Vorschlägen und Ideen zur Unterrichtsgestaltung (4-6 Doppelstunden) inkl. Grundtechniken und Übungen,
  - Hinweisen zur Turnierplanung und Turnierendurchführung (inkl. Kopiervorlagen für die Turnierendurchführung) sowie
  - einer kleinen Regelkunde,
- Urkunden für Teilnehmer und Sieger.

Zudem bemühte sich der DBV um Sponsoren, die Badmintonsets für die teilnehmenden Schulen zur Verfügung stellten. Diese Materialien werden unter den teilnehmenden Schulen am Ende des jeweiligen Schuljahres verlost.

Zudem erfolgt die Information und Einbindung aller beteiligten Institutionen durch den DBV, u.a. aller Schulsportreferenten der sechzehn Badminton-Landesverbände (BLV) und der Fachkonferenzen Sport der weiterführenden Schulen. Auf der Verbandsinternetseite [www.badminton.de](http://www.badminton.de) wurde eine eigene Informationsrubrik zur Aktion eingerichtet.

---

### 3.2. Aktionsdurchführung

Grundsätzlich darf jede Schule an dieser Schulsportaktion des Deutschen Badminton-Verbandes e.V. teilnehmen. Mittels des beiliegenden Anmeldebogens signalisiert die Schule ihre Teilnahme an der Schulsportaktion bzw. meldet sich an. Zudem wird ein lokaler Badminton-Verein über die Anmeldung der Schule informiert und erhält die Kontaktdaten. Die Vereine werden sodann gebeten, den Schulen ihre Unterstützung bei der Ausrichtung der Turniere anzubieten; für die Schüler sollen die Vereine im Anschluss an die Schulsportaktion spezielle Badminton-Einführungskurse initiieren, die außerhalb des Schulunterrichts stattfinden werden.

Unsere zentrale Koordinatorin des DBV, Tanja Kruppa (E-Mail: [breitensport@badminton.de](mailto:breitensport@badminton.de)), steht sowohl den Schulen als auch den Vereinen als Ansprechpartnerin bei Rückfragen oder Problemen zur Verfügung. Sie wird dafür sorgen, dass die Beteiligten mit den notwendigen Informationen versorgt werden, die jeweiligen Schulen und Vereine miteinander in Kontakt treten können und die Kooperation Gestalt annimmt.

Als Anreiz für die Schulen zur Teilnahme an der Schulsportaktion wird der DBV jedes Schuljahr unter den teilnehmenden Schulen eine begrenzte Anzahl an hochwertigen Badminton-Schulsport-Sets verlosen.

---

## 4. Badminton-Kurzeinführung in den Schulsportunterricht

Um überhaupt das Badmintonnutznier in den Klassen und Jahrgangsstufen 5 bis 10 durchführen zu können, müssen sich die Schülerinnen und Schüler die elementaren Fertigkeiten der Sportart Badminton aneignen und sich mit der Zählweise und einfachsten Spielregeln vertraut machen.

Die Einführung in den Badmintonsport bzw. in das Badmintonspiel sollte im Rahmen des Sportunterrichts erfolgen. Sehr hilfreich für die Durchführung der Aktion wäre eine Sporthalle mit mindestens vier Badmintonfeldern, die auf dem Hallenboden bereits eingezeichnet sein sollten.<sup>1</sup>

Nachfolgend soll aufgezeigt werden, wie die Lehrerinnen und Lehrer die Schulsportaktion im Rahmen ihres Sportunterrichts umsetzen können. Für einen kleinen Spiellehrgang sollte eine Unterrichtseinheit von 4 Doppelstunden vorbereitet und durchgeführt werden

- Doppelstunde 1: – vorbereitende Übungs- und Spielformen  
(Unterhandschläge mit der Vor- und Rückhand)
  
- Doppelstunde 2: – kurze Wiederholung der Unterrichtsinhalte (1. DS)  
– hoher Aufschlag  
– Vorhand-Überkopf-Clear  
– Spielen und Zählen
  
- Doppelstunde 3: – kurze Wiederholung der Unterrichtsinhalte (2. DS)  
– Vorhand-Überkopf-Drop und-Smash  
– regelgerechtes Spielen auf dem Halbfeld
  
- Doppelstunde 4: Wiederholung und festigen der bisherigen Unterrichtsinhalte  
Spielen in Kleingruppen (Lehrer stellt homogene 4er – 6er  
Gruppen zusammen)

---

<sup>1</sup> Sollten diese Voraussetzungen nicht gegeben sein, können Sie entweder die Felder rudimentär mit Kreppband kleben (Maße s. Kapitel 6 „Kleine Regelkunde) oder die bereits vorhandenen Linien anderer Sportarten nutzen (z.B. Teilung von Volleyballfeldern).

---



Als Grundlage für die Unterrichtsvorbereitung für die jeweiligen Doppelstunden sollen die folgenden Techniken- und Übungshinweise dienen. Diese umfassen die elementaren Schlagtechniken, die für das Wettkampfsportspiel Badminton und damit für die Schülerinnen und Schüler, die das Turnier „Mach mit – spiel dich fit“ bestreiten möchten, unerlässlich sind.<sup>2</sup>

#### 4.1. Doppelstunde 1: Vorbereitende Übungs- und Spielformen

Die Unterhandschläge werden vorwiegend aus dem Bereich zwischen Netz und Feldmitte gespielt. Zu den Unterhandschlägen gehören auch die verschiedenen Aufschläge. Die Grundtechniken sind der Drop (1), ein flach über und kurz hinter das Netz gespielter Ball und der Clear (2), der hoch und weit in den Bereich der gegnerischen Grundlinie geschlagen wird. Mit den Unterhandschlägen kann aber jeder beliebige Punkt im Feld angespielt werden.

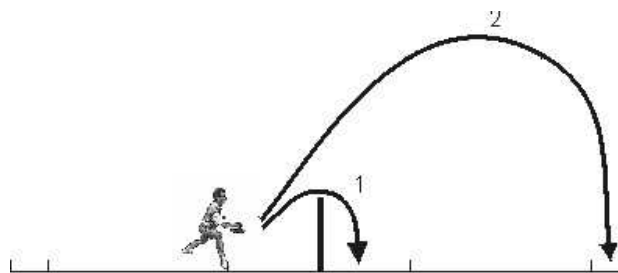
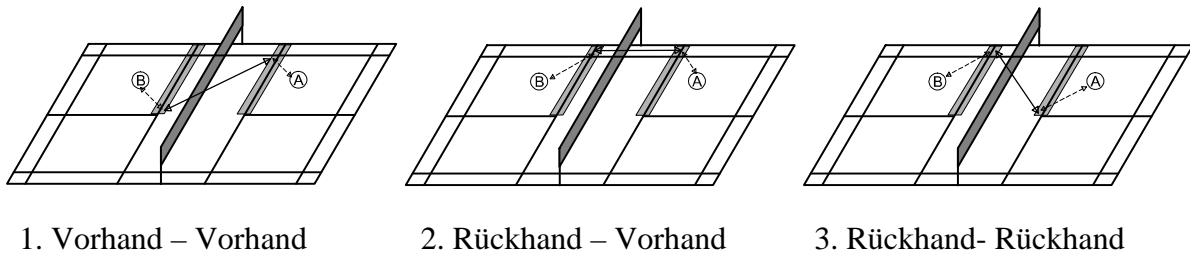


Abbildung 1: Flugbahn des Unterhandschlags als Drop (1) oder als Clear (2)

Zur Übung der Unterhandschläge bietet es sich an, dass sich zwei Partner in einem Halbfeld einfinden. Dabei stehen sie ca. einen Meter hinter der vorderen Aufschlaglinie. Ziel ist es, dem Partner mit einem Unterhandschlag den Ball flach über das Netz in den Bereich der vorderen Aufschlaglinie zu spielen. Je nach Aufgabenstellung wird der Ball mit der Vor- oder Rückhand gespielt:

<sup>2</sup> Bei diesen Unterrichtshinweisen handelt es sich um Auszüge aus der Schulsportbroschüre des Deutschen Badminton-Verbandes „Badminton in der Schule“, in der Ihnen auf knapp 100 Seiten ein umfangreiches, praxisorientiertes Angebot an didaktisch-methodischen Hinweisen, Technikbeschreibungen und praktischen Übungsbeispielen gegeben wird, mit denen Sie in allen Schulformen und Jahrgangsstufen Badminton unterrichten können. Die Broschüre „Badminton in der Schule“ ist beim Meyer&Meyer Verlag erhältlich.

Dieses Projekt wird unterstützt von:



1. Vorhand – Vorhand

2. Rückhand – Vorhand

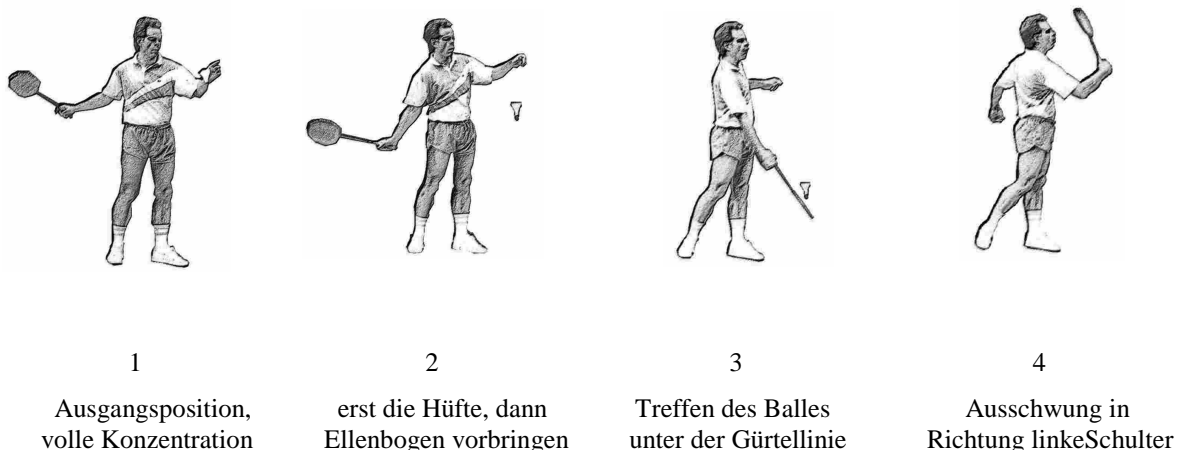
3. Rückhand- Rückhand

Abbildung 2: Übungs- und Spielformen für die Unterhandschläge

## 4.2. Doppelstunde 2: Hoher Aufschlag und Vorhand-Überkopf-Clear

### 4.2.1. Der hohe Aufschlag

Da der Aufschlag durch das Regelwerk so eingeschränkt ist, dass er von unten ausgeführt werden muss, unterscheiden sich die Aufschläge nur unwesentlich von den Vorhand-Unterhandschlägen. Ein bedeutsamer Unterschied aber ist, dass der Aufschlag der einzige Schlag ist, der nicht vom Rückspiel des Partners abhängig ist. Darum sollte sich der Aufschläger bei der Vorbereitung auf den Aufschlag auch besonders ruhig und vollständig konzentrieren.



1

Ausgangsposition,  
volle Konzentration

2

erst die Hüfte, dann  
Ellenbogen vorbringen

3

Treffen des Balles  
unter der Gürtellinie

4

Ausschwing in  
Richtung linke Schulter

Abbildung 3: Bewegungsablauf beim hohen Aufschlag

Dieses Projekt wird unterstützt von:

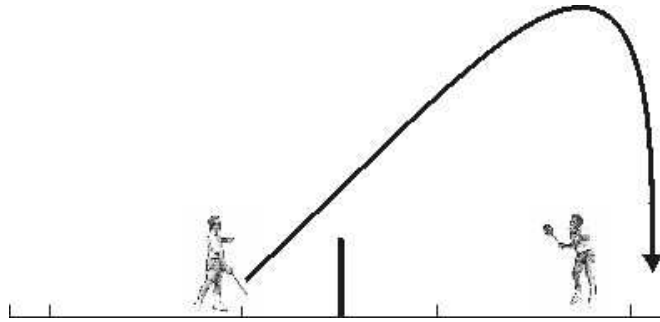
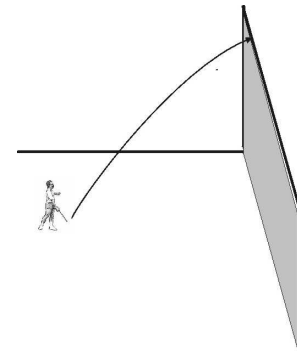


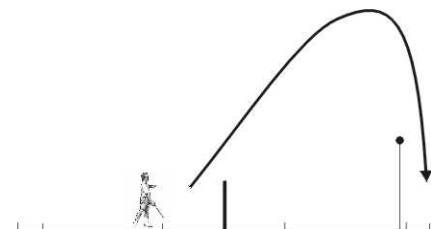
Abbildung 4: Flugbahn des hohen Aufschlages

Als Übungs- und Spielformen werden die folgenden vier Alternativen angeboten:

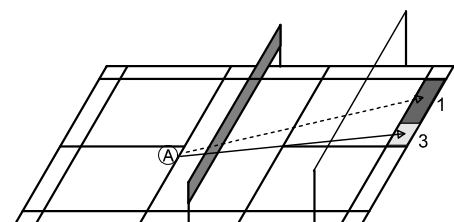
1. Der Übende steht ca. 4 – 5 m von der Hallenwand entfernt und soll den Federball möglichst in ein Zielfeld (unterschiedliche Konstruktion der Hallenwand nutzen) dicht unter die Hallendecke spielen. Der Partner beobachtet die Schlagausführung und korrigiert. Nach 10 hohen Aufschlägen erfolgt der Wechsel.



2. Der Übende spielt den hohen Aufschlag über eine mindestens 3 m hoch gespannte Zauberschnur von der vorderen Aufschlaglinie in den Grundlinienbereich. Dort steht sein Partner. Dieser versucht den Federball mit seinem Schläger aufzufangen. Dabei kontrolliert er vor allem die Länge des hohen Aufschlages. Wechsel nach jedem Aufschlag.

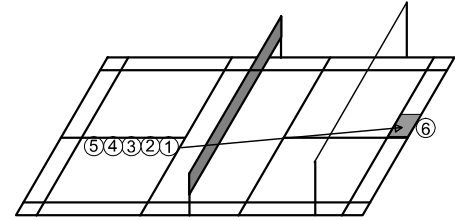


3. Der Übende spielt den hohen Aufschlag über eine mindestens 3m hoch gespannte Zauberschnur von der vorderen Aufschlaglinie in Zielfelder im Grundlinienbereich. In vier Minuten versucht er möglichst viele Punkte zu erreichen. Anschließend übt der Partner (Bereich an der Mittellinie = 3 Punkte, restlicher Bereich = 1 Punkt)



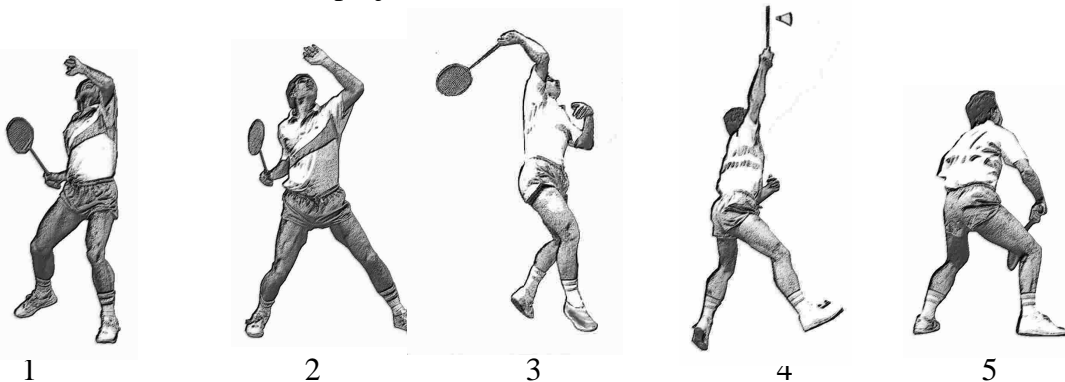
Dieses Projekt wird unterstützt von:

4. 4-6 Spieler üben den hohen Aufschlag in Staffelform gegen andere Gruppen. Die Übenden spielen den hohen Aufschlag über eine mindestens 3m hoch gespannte Zauberschnur von der vorderen Aufschlaglinie in ein Zielfeld im Grundlinienbereich. Die Partner spielen immer in der gleichen Reihenfolge, ein Partner spielt die Bälle zurück. Spieldauer 6 Minuten, gezählt werden die Treffer im Zielbereich.



#### 4.2.2. Der Vorhand-Überkopf-Clear (VhÜkCl)

Nach dem Rückwärtslaufen und der Einnahme des Stemmschrittes im hinteren Feldbereich beginnt die Schlagbewegung mit der Ausholphase. Dabei ist es wichtig, dass der leicht gebeugte linke Ellenbogen nach vorn oben auf den heranfliegenden Ball zeigt. Der rechte Oberarm hängt locker an der rechten Körperseite, der Ellenbogen zeigt nach unten. Die Schlagphase beginnt mit dem Vorbringen der rechten Hüfte. Dadurch entsteht eine Vorspannung in Teilen der Rumpfmuskulatur. Diese Vorspannung verstärkt sich noch, wenn der linke Ellenbogen neben der linken Körperseite nach unten hinten geführt wird. Mit dem Vorbringen des rechten Ellenbogens beginnt die Auflösung dieser Vorspannung und gleichzeitig eine Drehung um die Körperlängsachse, bis der Oberkörper frontal in Schlagrichtung zeigt. Während der Streckbewegung des Schlagarmes erfolgt die schnelle Unterarmdrehung mit gleichzeitigem, schnellkräftigem Zufassen am Griff. Der Treffpunkt befindet sich etwa über dem Kopf, je nachdem, wie hoch der Clear gespielt werden soll.



1  
Rückwärtslauf in  
Ausgangsposition

2  
Stemmschritt u.  
Ausholphase

3  
Schlagphase

4  
Treffen  
des Balles

5  
Ausschwingphase  
und Landung

Dieses Projekt wird unterstützt von:

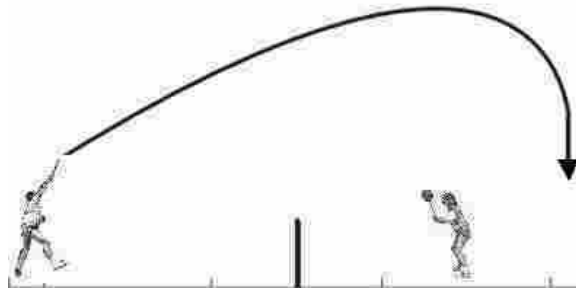
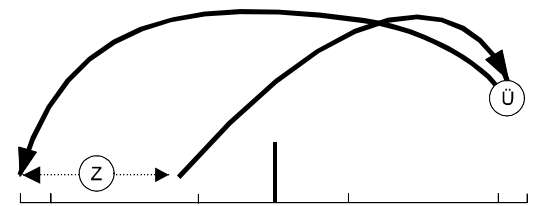


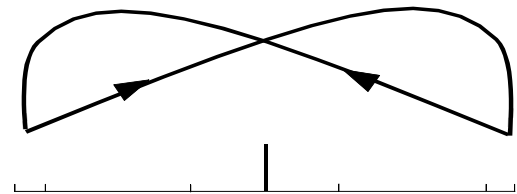
Abbildung 5: Flugbahn des Vorhand-Überkopf-Clear

Als Übungs- und Spielformen werden die folgenden fünf Alternativen angeboten:

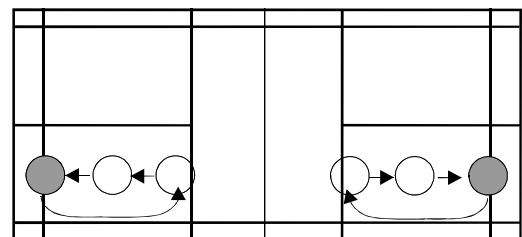
1. Ein Zuspeler (Z) spielt dem Übenden (Ü) den Federball mit einem hohen Aufschlag in den Grundlinienbereich (GB) zu. Ü spielt den Vorhand-Clear aus dem Stemmschritt in den GB von Z. Dieser fängt den Federball mit seinem Schläger auf und schlägt von der vorderen Aufschlaglinie erneut auf. Nach 10 Aufschlägen wird gewechselt.



2. Zwei Partner spielen sich den Ball aus dem jeweiligen GB mit einem Vorhand-Clear aus dem Stemmschritt zu. Sie versuchen den Ballwechsel solange wie möglich aufrecht zu erhalten.



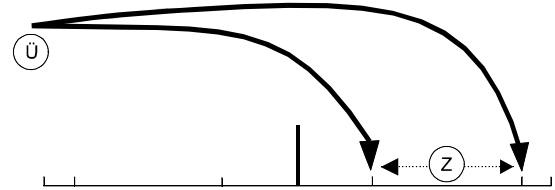
3. Jeweils drei Partner auf beiden Seiten spielen den Ball nacheinander mit einem Vorhand-Clear in den GB der Partnerseite. Alle Partner versuchen den Ballwechsel solange wie möglich aufrecht zu erhalten.



Wichtig ist, dass die Spieler sich rückwärts in den GB bewegen und dann den Ball aus dem Stemmschritt spielen (Schwarz spielt).

Dieses Projekt wird unterstützt von:

4. Ü darf den Ball aus dem GB lang (VhÜkCl) oder kurz spielen. Z hat die Aufgabe, jeden Ball wieder mit einem Clear in den GB von Ü zu spielen.



#### 5. Clear-Spiel

Zwei Partner spielen gegeneinander auf dem Halbfeld (HF). Alle Schläge sind erlaubt, es wird nach Badmintonregeln gespielt.

Ausnahme: Gelingt es einem Spieler, den Federball auf dem Boden zwischen hinterer Aufschlaglinie und Grundlinie beim Partner zu platzieren, erhält der Spieler drei Spielpunkte bzw. das Aufschlagrecht und zusätzlich einen Punkt.

### 4.3. Doppelstunde 3: Vorhand-Überkopf-Drop und -Smash

Der Vorhand-Überkopf-Drop sollte praktisch nur als optimal getäuschte Finte des Vorhand-Überkopf-Clear gespielt werden. Lediglich dann wird er durch seine überraschende Wirkung erfolgreich eingesetzt werden können, weil der Gegner sich auf einen langen Ball einstellt und die Rückwärtsbewegung beginnt.

Technische Voraussetzungen dafür sind, dass Aushol- und Schlagphase bei allen Vorhand-Überkopfschlägen möglichst identisch sind. Die Täuschung und die charakteristische Flugbahn wird durch die unmittelbar vor dem Treffen des Balles abgebrochene Schlagbewegung erzielt, und zwar nach der Streckung des Ellenbogens in der Pronationsbewegung. Der Treffpunkt liegt dabei vor dem des Clear.

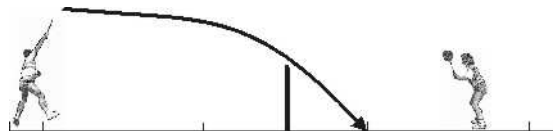


Abbildung 6: Flugbahn des Vorhand-Überkopf-Drop

Beim Vorhand-Überkopf-Smash ist die Schlagbewegung nahezu identisch mit der des Vorhand-Überkopf-Clear. Da das Ziel des Vorhand-Überkopf-Smash allerdings die direkte Beendigung des Ballwechsels ist, muss der Federball möglichst hart und steil ins gegnerische Feld gespielt werden.

Dieses Projekt wird unterstützt von:

Die dafür notwendige höhere Geschwindigkeit des Schlägerkopfes wird u.a. dadurch erreicht, dass die Schlagphase mit vollem Körpereinsatz, schnellkräftiger Streckung des Ellenbogens, explosiver Pronationsbewegung des Unterarmes und intensivem Zufassen ausgeführt wird. Der Treffpunkt liegt dabei am weitesten vor dem Körper und tiefer als bei Clear und Drop. Wichtig für die Verletzungsprophylaxe ist die angemessene Ausschwingphase.

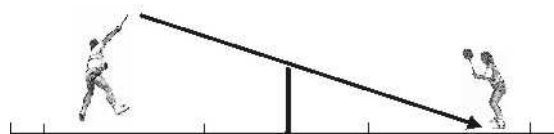
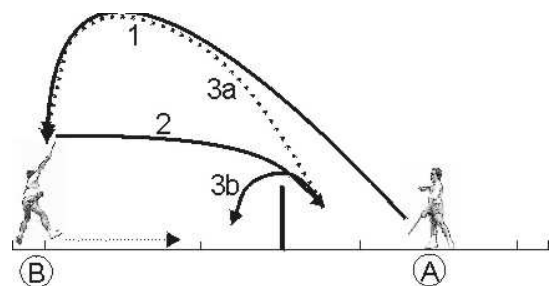


Abbildung 7: Flugbahn des Vorhand-Überkopf-Smash

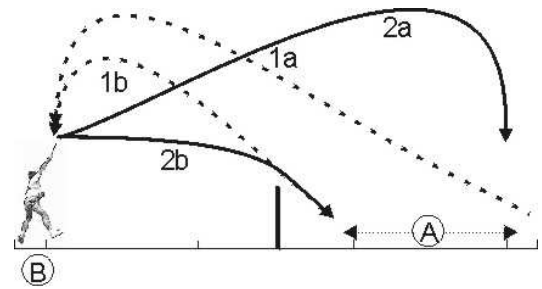
Wichtig: Mit der Verbesserung der Angriffsfähigkeit sollte unbedingt auch die Abwehrfähigkeit trainiert werden, da die Schüler auch in der Lage sein müssen, gegnerische Angriffsaktionen zu unterbinden. Ein tiefe Grundstellung und die volle Konzentration auf den heranfliegenden Ball sind Voraussetzungen für eine erfolgreiche Abwehraktion.

Als Übungs- und Spielformen für den Vorhandüberkopf-Drop (VhÜkDrop) und Vorhandüberkopf-Smash (VhÜkSmash) werden die folgenden fünf Alternativen angeboten:

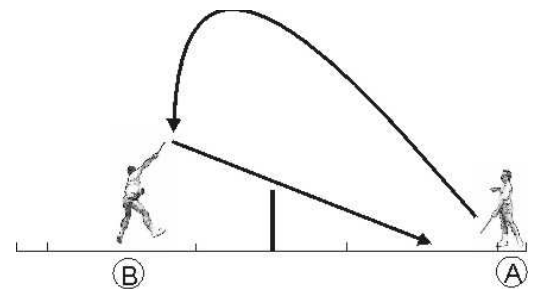
1. Spieler A spielt einen hohen Aufschlag in den Grundlinienbereich (1) von B. Dieser retourniert mit einem VhÜkDrop (2). A hat jetzt die Möglichkeit, noch zwei- bis dreimal mit einem UhCl (3a) wieder in den Grundlinienbereich oder einen Netzdrop (3b) zu spielen. Der Netzdrop muss von Spieler B mit dem Schläger aufgefangen werden. Zum nächsten Ballwechsel schlägt B auf.



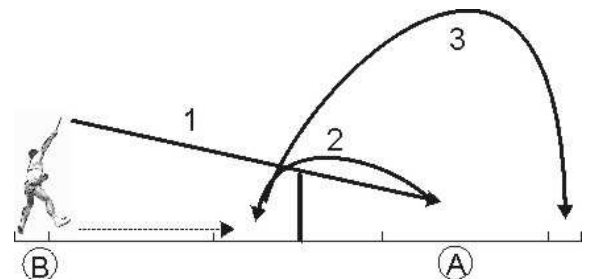
2. Spieler A muss jeden Ball als Clear (1a/1b) in den Grundlinienbereich von B schlagen. Dieser darf variabel einen VhÜkClear (2a) oder VhÜkDrop (2b) spielen. Nach einem Fehler wechselt die Aufgabenstellung.



3. Spieler A spielt einen hohen Aufschlag aus seinem Grundlinienbereich auf die vordere Aufschlaglinie von B. Dieser befindet sich ca. einen Meter hinter seiner Aufschlaglinie und hat jetzt die optimalen Voraussetzungen für einen VhÜkSmash. Nach jeweils fünf Versuchen wechselt die Aufgabenstellung.



4. Spieler A muss lang und kurz zugespielte Bälle als Clear in den Grundlinienbereich von B zurück schlagen. Dieser darf variabel einen VhÜkClear, VhÜkDrop oder VhÜkSmash spielen. Einen Smash (1) von B hat A kurz abzuwehren (2). B spielt einen UhClear (3) und die Aufgabenstellung wechselt.



#### 4.4. Doppelstunde 4: Spielen in Kleingruppen

Die vierte Doppelstunde dient der Festigung der Badminton-Techniken, die in den ersten drei Doppelstunden gelernt und geübt wurden. Außerdem sollen die Schülerinnen und Schüler durch freies Spiel in Kleingruppen sich bereits auf das Klassen- und Schulturnier vorbereiten. Je nach Klassengröße können 4 oder 6 Kinder gegeneinander spielen: Die Gruppe kann sich z.B. in zwei Dreiergruppen auf die beiden Halbfelder aufteilen und es spielt „Jeder gegen Jeden“ bei einer Spielzeit von 5-7 Minuten (s. Kapitel 9: Anlage 1)



## 5. Turnierplanung

### 5.1. Struktur des Turniers

Der Klassenentscheid erfolgt im Rahmen des Schulsportunterrichts einer Klasse. Darin werden die beiden besten Spielerinnen und Spieler (insgesamt vier Personen) ermittelt. Falls gewünscht und umsetzbar kann ein Finalturnier durchgeführt werden, für das sich die Klassensieger qualifizieren. Im Finalturnier spielen die beiden besten Schülerinnen und Schüler einer jeden Klasse gegeneinander – klassenübergreifend. Das Finalturnier findet aus organisatorischen Gründen außerhalb des regulären Sportunterrichts statt.

### 5.2. Klassenentscheid

Im Rahmen unserer Planungen empfehlen wir, dass der Sportlehrer im Sportunterricht mindestens 6 Doppelstunden (s. „Badminton Kurzeinführung in den Sportunterricht“) für die Einführung der Schüler in den Badminton sport sowie für die Durchführung des Klassenentscheides einplanen sollte. Vom DBV wird vorgeschlagen, vier bis sechs Doppelstunden auf die Einführung der Schüler in das Badmintonspiel zu verwenden, erste Techniken zu lehren und freies Spiel zu gewähren. Für die Durchführung des Klassenentscheides werden zwei Doppelstunden angesetzt.

Im Klassenentscheid wird ein Satz bis sieben Minuten gespielt. Bei Unentschieden gewinnt derjenige, der den letzten Punkt gemacht hat. In einer dreiminütigen Wechsellpause werden die neuen Paarungen zusammengestellt. Auf diese Weise können in 60 Minuten sechs Spiele (á zehn Minuten) auf einem Halbfeld (halbes Badmintonfeld; gespielt wird von HF A1 nach HF A2) durchgeführt werden. Bei vier Halbfeldern ergeben sich 24 Spiele je Doppelstunde.

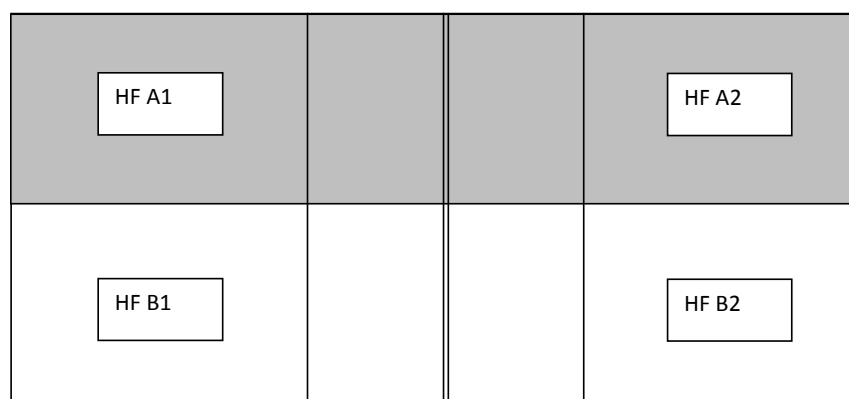


Abbildung 8: Aufteilung des Badminton-Spielfeldes in die Halbfelder A und B

Dieses Projekt wird unterstützt von:

Die Schülerinnen und Schüler einer Klasse werden getrennt nach Geschlecht in Vierergruppen eingeteilt. In jeder Gruppe spielt jeder gegen jeden (s. Kapitel 9, Anlage 1); somit ergeben sich drei Spiele je Gruppe. Die Vorrunde kann somit in einer Doppelstunde erfolgen.

In der zweiten Doppelstunde werden erneut Gruppen á vier Spieler gebildet. Die Zusammensetzung der Gruppen ergibt sich aus der Platzierung im Vorentscheid: Die ersten einer jeden Gruppe spielen in einer neuen Gruppe gegeneinander; die Gruppenzweiten des Vorentscheids bilden eine neue Gruppe usw. Erneut spielt jeder gegen jeden, wobei sich der Gewinner und Zweitplatzierte aus der Gruppe der Gruppenersten für ein eventuell stattfindendes Finalturnier qualifizieren.

### **5.3. Finalturnier**

Das Finalturnier ist klassenübergreifend und muss daher außerhalb des regulären Sportunterrichts stattfinden. Es treten die beiden jeweils Klassenbesten an, d.h. zwei Jungen sowie zwei Mädchen einer Klasse.

Bei vier Klassen in einer Klassenstufe ergibt sich folgende Zusammensetzung (s. Kapitel 9, Anlage 2): acht Jungen und acht Mädchen treten jeweils gegeneinander an. Gespielt wird in der ersten Runde über Kreuz (jeweils ein Klassenerster gegen einen anderen Klassenzweiten), so dass sich je Disziplin vier Spiele ergeben. Die Sieger aus der ersten Spielrunde qualifizieren sich für die zweite Runde. Die Verlierer aus der zweiten Runde spielen um die Plätze 3 und 4 in Runde 3. Die Sieger aus der Spielrunde 2 bestreiten das Finale (Runde 4).

Je nach dem, wie viel Zeit zur Durchführung des Finalturniers zur Verfügung steht, kann ein Zeitspiel von 9 Minuten oder regulär nach den Regeln des DBV gespielt werden. Auch ein Spiel bis 15 Punkte (Seitenwechsel bei 8) ist denkbar. Bei Zeitspielen von 9 Minuten beträgt die Turnierdauer 90 Minuten (allerdings ohne Aufbau und Einspielzeit). Wünschenswert wäre eine Turnierdauer von 3 – 4 Unterrichtsstunden.

---

Für die Turniervorbereitung und –durchführung sollte die Lehrkraft frühzeitig mit dem ortsansässigen Badmintonverein Kontakt aufnehmen. Angestrebt ist, dass dieser bei Bedarf personelle und materielle Unterstützung gewährt.

Der DBV stellt den Schulen für alle Teilnehmer Urkunden zur Verfügung; die drei bestplatzierten Schülerinnen und Schüler erhalten direkt vom DBV eine Siegerurkunde.. Natürlich steht es jeder Schule frei, z.B. über ihren Förderverein zusätzliche Prämien an die Gewinner des Schulwettbewerbs auszuloben.

---

Dieses Projekt wird unterstützt von:

## 6. Kleine Regelkunde

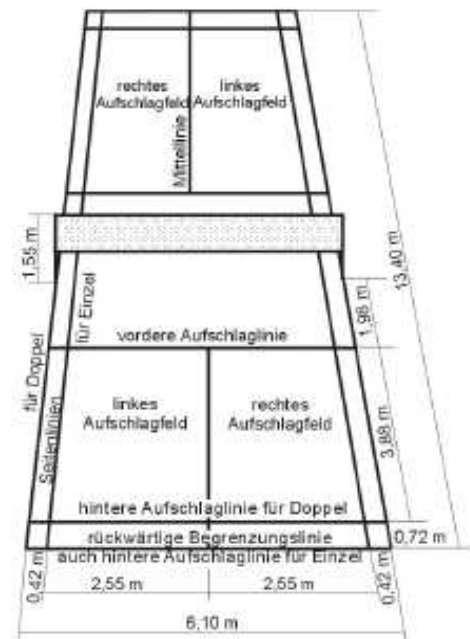
### *Spielfeld (Regel Nr. 1)*

Das Spielfeld ist ein Rechteck und wird gemäß der nachfolgenden Zeichnung und den darin angegebenen Maßen angelegt und durch 40 mm breite Linien begrenzt. Die Linien sind Teil des Spielfeldbereiches, den sie begrenzen.

#### Erläuterungen:

Für den Schulbetrieb eignen sich alle Linien, die nicht so dominant auf dem Hallenboden wirken, sich aber farblich absetzen

Abstände: Der freie Raum zwischen den Spielfeldern oder zur Wand muss mindestens 0,30 m betragen. Für den Wettkampfbetrieb muss der freie Raum zwischen der Grundlinie zu einem anderen Spielfeld oder zur Wand 1,30 m betragen. Für den Schul- und Übungsbetrieb genügen zur Wand 0,80 - 1,00 m.



### *Netz (Regel Nr. 1)*

Die Netzoberkante muss vom Boden des Spielfeldes gemessen in der Mitte dieses Feldes eine Höhe von 1,524 m und an den äußeren Begrenzungslinien des Doppelspielfeldes eine Höhe von 1,55 m haben. Das Netz ist 760 mm tief.

#### Erläuterungen:

Für den schnellen Aufbau im Unterricht haben sich mehrere auf ein Stahl- oder Kunststoffseil gezogene Netze bewährt, die gleichzeitig gespannt werden können. Anstelle der Pfosten können hilfsweise Barren, Kästen u.ä. genommen werden. Als Netzersatz eignen sich Zauberschnüre oder Baubänder.

---

### ***Federball (Regel 2)***

Der Federball darf aus natürlichen und / oder synthetischen Materialien hergestellt werden.

#### Erläuterungen:

Im Schulbetrieb sollten aus Kostengründen synthetische Federbälle, wenn möglich mit einer Korkbasis des Balles, verwendet werden, die annähernd die Flugeigenschaften von Naturfederbällen haben. Die Geschwindigkeit des Balles hängt vom Gewicht (ca. 5 g) und vom Korbdurchmesser ab. Kennzeichnung der Kunststoffbälle: rot = schnell, blau = mittel, grün = langsam. Faustregel: In warmen Hallen werden langsame Bälle, in großen und kalten Hallen schnelle Bälle benötigt.

### ***Schläger (Regel 4)***

Der Schlägerahmen darf 680 mm in der gesamten Länge und 230 mm in der gesamten Breite nicht überschreiten. Die Besaitung darf 280 mm in der gesamten Länge und 220 mm in der gesamten Breite nicht überschreiten.

#### Erläuterungen:

Neben den Schlägern aus Stahl bzw. Stahl und Aluminium gibt es die leichten und oft aus einem Stück gefertigten Kunststoffschläger aus Boron, Carbon, Ceramic u.ä. Für die Schule werden von mehreren Herstellern preiswerte Schläger mit Stahlschaft und Aluminiumkopf angeboten. Die Besaitung besteht aus synthetischen Saiten oder Naturdarmsaiten. Letztere sind für den Schulgebrauch nicht zu empfehlen, da sie zu teuer sind und zu schnell reißen. Härte und Haltbarkeit der Saite sollte oberstes Kriterium bei der Anschaffung von Schulschlägern sein.

### ***Los (Regel 6)***

Vor Spielbeginn wird eine Wahl durchgeführt. Die Seite, welche die Wahl gewinnt, hat die Auswahl zu treffen zwischen den Möglichkeiten

- zuerst auf- oder zurückzuschlagen oder
- Spielbeginn auf der einen oder anderen Spielfeldseite.

Der Verlierer der Wahl hat sich dann für eine der noch verbleibenden Möglichkeiten zu entscheiden.

---

### Erläuterung:

Der Spieler, der das Los gewonnen hat, wählt zuerst zwischen den in der Regel 6 aufgeführten Möglichkeiten. Gewählt werden kann z.B. durch Hochwerfen des Balles: die Seite, auf welche die Korkbasis zeigt, hat das Wahlrecht.

### ***Zählweise (Regel 7)***

Ein Spiel ist beendet, wenn eine Seite zwei Sätze gewonnen hat, außer es ist etwas anderes vereinbart worden. Ein Satz gilt von der Seite als gewonnen, die zuerst 21 Punkte erreicht hat. (Ausnahmen siehe weiter unten)

Die Seite, die einen Ballwechsel gewinnt, erhält einen Punkt zum bisherigen Punktestand hinzu. Eine Seite gewinnt einen Ballwechsel, wenn die Gegnerseite einen Fehler begeht oder der Ball aus dem Spiel ist, weil er auf den Boden des gegnerisches Spielfeldes fällt. Beim Spielstand von 20 beide gewinnt die Seite den Satz, die zuerst einen Vorsprung von zwei Punkten hat. Beim Spielstand von 29 beide gewinnt die Seite den Satz, die als nächste den 30ten Punkt erzielt. Die Seite, die einen Satz gewinnt, führt im nächsten den ersten Aufschlag aus.

### ***Wechsel der Spielfeldseiten (Regel 8)***

Die Spieler wechseln die Spielfeldseiten

- nach Beendigung des ersten Satzes,
- mit dem Ende des zweiten Satzes, falls es einen dritten Satz gibt.
- im dritten Satz, wenn die führende Seite 11 Punkte erreicht hat.

### ***Aufschlag (Regel 9)***

Bei einem korrekten Aufschlag

- darf keine Seite die Ausführung des Aufschlages unzulässig verzögern,
- müssen der Aufschläger und der Rückschläger innerhalb der diagonal gegenüberliegenden Aufschlagfelder stehen, ohne dass sie die Begrenzungslinien dieser Aufschlagfelder berühren,

- muss ein Teil beider Füße des Aufschlägers und des Rückschlägers mit dem Spielfeldboden fest in Berührung bleiben, vom Beginn des Aufschlags an gerechnet bis der Aufschlag ausgeführt ist,
- muss mit dem Schläger zuerst die Basis des Balles getroffen werden,
- muss sich - im Moment der Berührung mit dem Schläger - der gesamte Ball unterhalb der Taille des Aufschlägers befinden,
- muss der Schaft des Schlägers - im Augenblick des Treffpunktes mit dem Ball - in eine Abwärtsrichtung zeigen,
- muss nach Aufschlagbeginn die Bewegung des Schlägers weiter vorwärts fortgesetzt werden, bis der Aufschlag ausgeführt ist (d.h. die Aufschlagbewegung darf nicht abgestoppt werden),
- muss der Ball vom Aufschlagtreffpunkt an aufwärts über das Netz fliegen, um - sofern der Flug nicht unterbrochen wird - im Aufschlagfeld des Rückschlägers zu landen (auch auf bzw. innerhalb der Begrenzungslinien).
- darf der Ball beim Versuch aufzuschlagen, nicht verfehlt werden.

Sobald die Spieler zum Aufschlag bereit sind, gilt die erste Vorwärtsbewegung des Schlägerkopfes durch den Aufschläger als Aufschlagbeginn. Einmal eingeleitet gilt ein Aufschlag als ausgeführt, wenn der Ball vom Schläger des Aufschlägers getroffen wird, oder beim Versuch den Aufschlag auszuführen der Aufschläger den Ball verfehlt.

Der Aufschläger darf mit dem Aufschlag nicht beginnen, bevor der Rückschläger bereit ist. Es muss der Rückschläger als bereit angesehen werden, wenn erkennbar ist, dass er den Aufschlag zurückzuschlagen beabsichtigt.

Im Doppelspiel können während der Ausführung des Aufschlages die jeweiligen Partner jede Position auf ihrer Feldseite einnehmen, vorausgesetzt, die gegnerischen Aufschläger oder Rückschläger werden in der Sicht nicht behindert.

#### Erläuterungen:

Wird der Federball nach Aufschlagbeginn nicht getroffen und fällt zu Boden, gilt der Aufschlag als ausgeführt. Er darf nicht wiederholt werden. Der Partner kann jede Position im Feld einnehmen, wobei er im gleichen Feld des Aufschlagenden bzw. Rückschlagenden oder vor diesem stehen darf.

### ***Einzelspiel (Regel 10)***

Der Aufschlag wird von den Spielern jeweils im rechten Aufschlagfeld ausgeführt und im rechten Aufschlagfeld zurückgeschlagen, wenn der Aufschläger noch keine Punkte oder eine gerade Punktzahl in diesem Satz erreicht hat. Der Aufschlag wird von den Spielern jeweils im linken Aufschlagfeld ausgeführt und im linken Aufschlagfeld zurückgeschlagen, wenn der Aufschläger in diesem Satz eine ungerade Punktzahl erreicht hat.

Während eines Ballwechsels wird der Ball abwechselnd vom Aufschläger und Rückschläger von einer beliebigen Position seiner Feldseite geschlagen, bis der Ball nicht mehr im Spiel ist. Wenn der Aufschläger einen Ballwechsel gewinnt, erzielt der Aufschläger einen Punkt. Der Aufschläger schlägt dann wieder auf, nun aber vom anderen Aufschlagfeld. Wenn der Rückschläger einen Ballwechsel gewinnt, erzielt der Rückschläger einen Punkt. Der Rückschläger wird nun zum Aufschläger.

### ***Doppelspiel (Regel 11)***

#### ***Aufschlag- und Rückschlagposition***

Ein Spieler der aufschlagenden Seite hat vom rechten Aufschlagfeld aufzuschlagen, wenn diese Seite noch keine Punkte oder eine gerade Punktzahl in diesem Satz erreicht hat.

Ein Spieler der aufschlagenden Seite hat vom linken Aufschlagfeld aufzuschlagen, wenn diese Seite eine ungerade Punktzahl in diesem Satz erreicht hat. Der Spieler der rückschlagenden Seite, der zuletzt aufgeschlagen hatte, hat dort zu stehen, von wo er zuletzt aufgeschlagen hatte. Sein Partner hat die jeweils andere Position einzunehmen. Der Spieler der rückschlagenden Seite, der diagonal gegenüber dem Aufschläger zu stehen hat, ist der Rückschläger. Die Spieler ändern erst dann ihre Positionen beim Aufschlag, wenn sie aufgeschlagen haben und anschließend punkten.

Der Aufschlag hat stets von dem Aufschlagfeld aus zu erfolgen, wie es dem Spielstand der aufschlagenden Seite entspricht.

#### ***Spielablauf und Positionen auf dem Spielfeld***

Nachdem der Aufschlag zurückgeschlagen ist, kann jeder Spieler den Ball von jeder Position auf seiner Spielfeldseite schlagen, bis der Ball nicht mehr im Spiel ist.



### *Punktgewinn und Aufschlag*

Wenn die aufschlagende Seite einen Ballwechsel gewinnt, erzielt die aufschlagende Seite einen Punkt. Der Aufschläger hat erneut aufzuschlagen, allerdings vom anderen Aufschlagfeld. Wenn die rückschlagende Seite einen Ballwechsel gewinnt, erzielt die rückschlagende Seite einen Punkt. Die rückschlagende Seite hat jetzt aufzuschlagen.

#### Erläuterungen:

Bei gerader Punktzahl des Aufschlagenden muss der Aufschlag aus dem rechten Aufschlagfeld erfolgen, bei ungerader Punktzahl aus dem linken. Der rückschlagende Spieler muss immer aus dem diagonal gegenüberliegenden Feld heraus zurückspielen, seine Rückschlagaufstellung richtet sich also immer nach dem Punktestand des Aufschlägers.

### ***Fehler (Regel 15)***

Es ist ein „Fehler“,

- ... wenn ein Aufschlag nicht korrekt ist,
- ... wenn der aufgeschlagene Ball ...
  - ... sich auf dem Netz verfängt und oberhalb liegen bleibt.
  - ... sich nach Überfliegen des Netzes im Netz verfängt.
  - ... vom Partner des Rückschlägers geschlagen wird.
- ... wenn der im Spiel befindliche Ball ...
  - ... außerhalb der Begrenzungslinien des Spielfeldes den Boden berührt (also nicht auf oder innerhalb der Begrenzungslinien).
  - ... durch das Netz oder unter dem Netz hindurch fliegt.
  - ... nicht über das Netz fliegt.
  - ... die Decke oder Seitenwände berührt.
  - ... einen Spieler oder die Kleidung eines Spielers berührt.
  - ... irgendeinen anderen Gegenstand oder eine andere Person außerhalb des Spielfeldes berührt.
  - ... mit dem Schläger aufgefangen und angehalten wird und dann während des eigentlichen Rückschlages geschleudert wird.
  - ... vom selben Spieler zweimal hintereinander geschlagen wird.
  - ... von einem Spieler und danach dessen Partner geschlagen wird.

---

Dieses Projekt wird unterstützt von:

... den Schläger eines Spielers berührt und danach nicht in Richtung auf die gegnerische Spielfeldseite zufliegt.

... wenn ein Spieler, während der Ball im Spiel ist ...

... das Netz oder dessen Haltevorrichtung mit dem Schläger, seinem Körper oder seiner Bekleidung berührt.

... mit dem Schläger oder seinem Körper unter dem Netz in das gegnerische Spielfeld eindringt, vorausgesetzt der Gegner wird dadurch behindert oder abgelenkt.

... den Gegner daran hindert, das heißt verhindert, einen zulässigen Schlag auszuführen, der dem Ball über das Netz folgt.

... seinen Gegner vorsätzlich durch irgendwelche Handlungen wie Rufen oder Gebärden ablenkt.

Es ist jedoch kein Fehler, wenn der Ball beim Schlagen den Schlägerrahmen und die Besaitung gleichzeitig trifft.

---

## 7. Unsere Unterstützer

Bei der Realisierung dieser Aktion wird der DBV von einigen Partnern unterstützt:



Seit Jahren zählt VICTOR zu den aktivsten Unterstützern des Deutschen Badminton-Verbandes e.V. und hat sich auch dieses Mal bereit erklärt, die Schulaktion des DBV zu fördern. Die Fa. VICTOR ist wegen ihrer Innovationen aus dem Badminton sport nicht mehr wegzudenken. Auf die hervorragende Qualität der VICTOR-Produkte vertrauen viele der weltbesten Badmintonspieler.



Mit der Barmer GEK konnte der Deutsche Badminton-Verband e.V. einen weiteren, langjährigen Partner für die Schulsportaktion gewinnen. Die Barmer GEK zählt zu den größten gesetzlichen Krankenversicherungen Deutschlands und hat sich insbesondere einer aktiven Präventionspolitik und der Gesundheitsvorsorge verschrieben. Darum unterstützt die Barmer diese Schulsportaktion.

---

Dieses Projekt wird unterstützt von:

## 8. Der Deutsche Badminton-Verband e.V.

Der Deutsche Badminton-Verband e.V. (DBV) ist der bundesdeutsche Dachverband aller 16 Badminton-Landesverbände. Der DBV wurde 1953 gegründet und umfasst mittlerweile mehr als 213.000 Mitglieder. Die Arbeit des DBV umfasst drei Bereiche:

- den Hochleistungssport (nationale & internationale Meisterschaften, Nationalmannschaft),
- den Wettkampfsport (Ligabetrieb) sowie
- den Breitensport.

Im Rahmen des Breitensports nimmt der Schulsportbereich eine herausragende Bedeutung ein. Ziel ist es, Kinder und Jugendliche für den Badminton sport zu begeistern. Entsprechend handelt es sich bei unserer Aktion „Mach mit – spiel Dich fit“ um eine Aktion aus dem Referat „Schulsport“.

Hinter diesem Projekt steht ein dreiköpfiges Organisationsteam des Deutschen Badmintonverbandes:



Karl-Heinz Zwiebler  
VP Breitensport



Klaus-Dieter Lemke  
RL Schulsport



Tanja Kruppa  
DBV-Aktionskoordinatorin

**Bei Rückfragen zu unserem Projekt wenden Sie sich bitte an:**

Tanja Kruppa

Tel.: 0208/3082715

Fax: 0208/3082755

E-Mail: [breitensport@badminton.de](mailto:breitensport@badminton.de)

Dieses Projekt wird unterstützt von:

## 9. Kopiervorlagen

### Anlage 1: Kopiervorlage für die Vorrundenturniere: „Jeder gegen Jeden“

Gruppe \_\_\_\_

Name	A	B	C	D	Spiele	Platz
A						
B						
C						
D						

Gruppe \_\_\_\_

Name	A	B	C	D	Spiele	Platz
A						
B						
C						
D						

Gruppe \_\_\_\_

Name	A	B	C	D	Spiele	Platz
A						
B						
C						
D						

Dieses Projekt wird unterstützt von:

**Anlage 2: Kopiervorlage für das Finalturnier (Beispiel gilt für vier Klassen)**

**Runde 1**

Spiel A	1. Klasse __a	
	2. Klasse __c	
Spiel B	1. Klasse __b	
	2. Klasse __d	
Spiel C	1. Klasse __c	
	2. Klasse __a	
Spiel D	1. Klasse __d	
	2. Klasse __b	

**Runde 2**    1) Sieger aus Spiel A : Sieger aus Spiel C    .....

2) Sieger aus Spiel B : Sieger aus Spiel D    .....

**Runde 3**    Verlierer aus Spiel 1) gegen Verlierer aus Spiel 2    .....

**Runde 4    Finale**

    Sieger aus Spiel 1) gegen Sieger aus Spiel 2    .....

Ergebnisse:

1. Sieger    .....

2. Sieger    .....

3. Sieger    .....

4. Sieger    .....

- Die Runden müssen für Jungen und Mädchen ausgetragen werden.
- Die Reihenfolge könnte sein: Ju Kl 5, Mä Kl. 6, Mä Kl. 5, Ju Kl. 6
- möglichst vier Spielfelder (ganzes Feld); Spieldauer 9 min. (alle Spiele)
- Runde 1 = 45 min.; Runde 2 = 21 min.; Runde 3 = 11 min.; Runde 4 = 11 min.
- Siegerehrung

Dieses Projekt wird unterstützt von: