

Zeitschrift: Jugend und Sport : Fachzeitschrift für Leibesübungen der Eidgenössischen Turn- und Sportschule Magglingen

Herausgeber: Eidgenössische Turn- und Sportschule Magglingen

Band: 38 (1981)

Heft: 7

Artikel: Badminton in Schulen

Autor: Altorfer, Hans

DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-993816>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

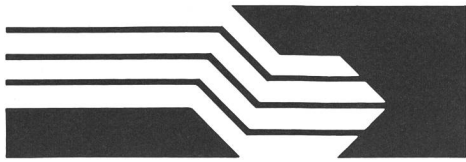
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 04.05.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

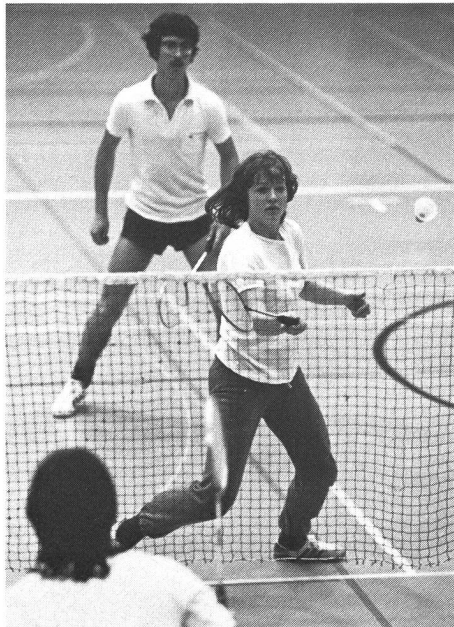


AUS DER PRAXIS-FÜR DIE PRAXIS

Badminton in Schulen

Hans Altorfer

- Material, Anlage
- Einlaufen
- Organisation für Schlagschulung
- Circuit
- Spielformen



Immer mehr zeigen Lehrer, besonders der oberen Stufe, Interesse an Badminton. Mit Recht findet dieses Spiel Eingang in den Schulsport, in den Berufsschulsport und sogar in den Schulunterricht, sind doch gewichtige Gründe vorhanden, Badminton mit Schülern zu unterrichten:

- Badminton benötigt nur eine kurze Einführungsphase; ein intensives Spiel kommt sofort zustande
- Badminton kann mit gemischten Klassen gespielt werden, ohne dass Regeln geändert werden müssen oder die Mädchen benachteiligt wären
- Badminton ist eine typische «life-time»-Sportart
- Badminton verlangt eine gute Kondition, und diese wird demnach durch das Spiel auch gefördert
- Badminton braucht keine extrem teure Ausrüstung
- durch vielseitige Übungen können Grundlagen für andere Schlagspiele gelegt werden (Psychomotorik)

Natürlich gibt es auch Probleme. Badminton ist eine Hallensportart, und das wettkampfmässige Badminton verlangt nach recht hohen Hallen

(etwa ab 8 m). Der Verschleiss an Shuttles (Bällen) kann besonders bei Naturfedern, die nicht gut gewartet werden, recht gross sein. Mit einer Klasse wird man in einer Normalturnhalle kaum ein eigentliches Spiel durchführen können, ohne dass für die restlichen Schüler eine sinnvolle Beschäftigung organisiert wird.

Viele Lehrer konnten sich in dieser Sportart noch nicht genügend ausbilden. Vielleicht hilft der vorliegende Artikel etwas über Anfangsschwierigkeiten hinweg.



Das Material

Schläger

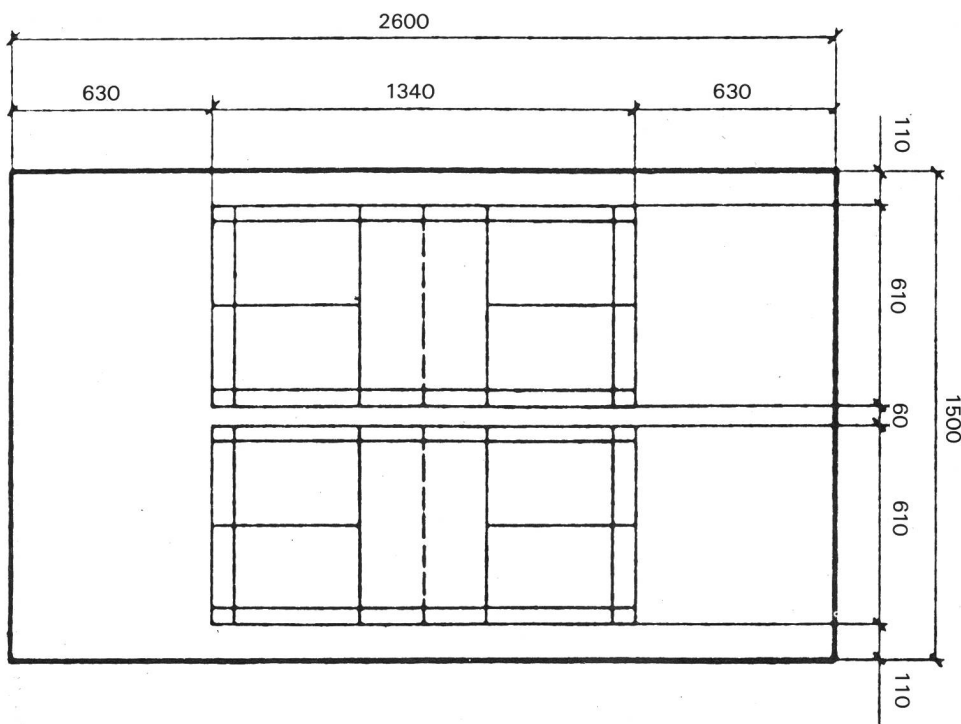
sind in verschiedenen Preisklassen zu finden. Für Schulzwecke lohnen sich weder zu teure noch zu billige Schläger. Für 30 bis 40 Franken wird man geeignete Schläger finden. Man denke auch an das Reparaturmaterial. Mit etwas Übung können mit der Zeit gerissene Saiten selber ersetzt werden.

Die *Netze* sind nicht teuer. In Turnhallen gibt es verschiedene Möglichkeiten, sie auf der vorgeschriebenen Höhe (1,55 m) zu befestigen, ohne dass eine eigentliche Spannvorrichtung eingebaut werden muss (die Volleyball-Einrichtung verwenden, Hochsprungständer, Barren usw.).

Shuttles: Man unterscheidet zwischen Plastik-Bällen und solchen aus Natur-(Gänse-)Federn. Für den Anfängerunterricht sind geeignete Plastik-Shuttles empfohlen. Sie sind robuster und benötigen vor allem keine Wartung, Naturfedern trocknen rasch aus. Man kaufe aber richtige Badminton-Plastik-Shuttles und nicht Federbälle für das Spiel im Freien!

Die *Markierung* kann fest (gemalt) oder mit speziellen Klebebändern angebracht werden. Gewöhnliche Klebebänder sind ungeeignet, da sie die Versiegelung zu stark beschädigen.

In einer Normalturnhalle von 15 x 26 m kann die folgende Markierung angebracht werden:



Falls die Halle etwas schmaler ist (13 m), muss man sich mit einem Doppel- und einem Einzel-feld begnügen.



Zum Unterricht

In der Folge sind Übungen und Spielformen aufgezeigt, die mit Klassen von 16–24 Schülern gut durchgeführt werden können. Eine Empfehlung: wenig formale Übungen, sondern viele Spiel- und Wettkampfformen.

Einlaufen mit Schläger und Shuttle

Auf gymnastische Übungen wird nicht eingegangen. Man kann aber dazu gut den *Schläger* benutzen. Das Einlaufen dient immer der Schulung der Geschicklichkeit.

Im Schwarm:

- den Shuttle auf verschiedene Arten hochspielen: verschieden hoch, Vor-Rückhand, den Ball tief in der Hocke annehmen, zwischen den Beinen durchspielen, in einem Bogen über den Kopf spielen usw.
- die Schüler bewegen sich vorwärts und rückwärts marschierend oder laufend und spielen den Ball auf verschiedene Arten in die Höhe
- in der Halle sind verschiedene Hindernisse aufgestellt wie Langbänke, Malstäbe in Reihen für Slalom, Reifen usw. Die Schüler

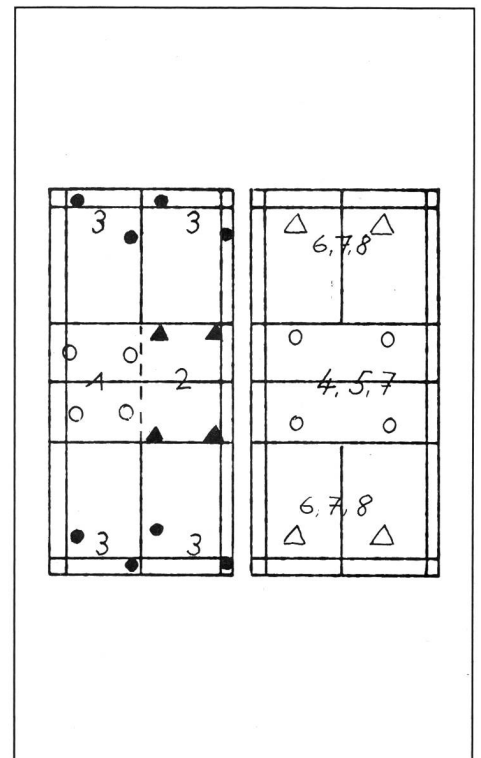
überwinden, durchlaufen oder umlaufen die Hindernisse immer mit kontrolliertem Hochspielen des Balles

- die Klasse bildet Kreise (zum Beispiel zu fünf); der Ball wird einander zugespielt sei es im Stehen oder im Laufen. Schwieriger: mit 2 Shuttles.

Zu zweit:

- einander zupassen im Stehen, Gehen, Laufen
- ein Partner wirft die Shuttles, der andere spielt sie ihm zurück.

Organisation für Schlagschulung



Übungsanordnung für 24 Schüler

- 1 Kurzspiel am Netz zu viert auf einer Feldhälfte
- 2 Drive zu viert auf einer Feldhälfte
- 3 Clear, paarweise oder zu viert je auf einer Feldhälfte
- 4 Kurzspiel zu zweit auf einer Feldhälfte oder zu viert auf der ganzen Feldbreite
- 5 kurzes Anspiel
- 6 Clear zu zweit auf einer Feldhälfte
- 7 Drop
- 8 langes Anspiel

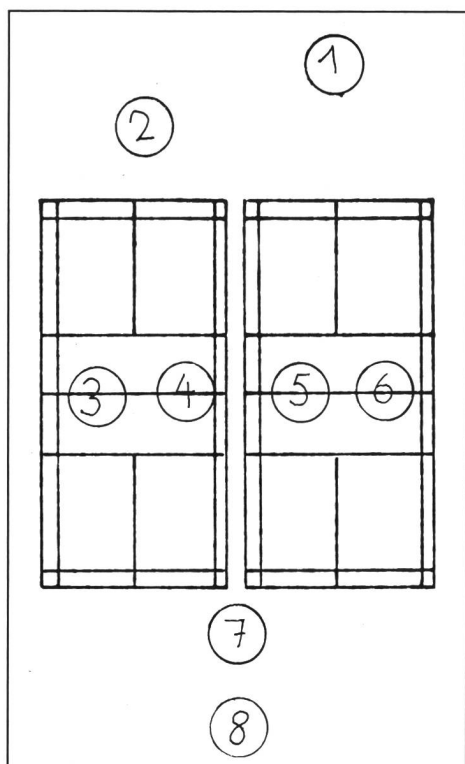
Diese Organisationsform setzt schon ein gewisses technisches Können voraus, damit die Schüler einander nicht behindern und es nicht zu viele Unterbrechungen gibt.

Wo die Feldmarkierungen für eine Übung nicht zwingend sind, kann auch die ganze Hallenhälfte benützt werden, um in der Breite Platz zu gewinnen.

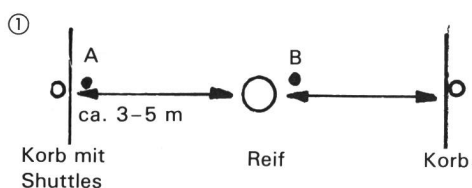
Circuit zu zweit

Schulung Gewandtheit/Geschicklichkeit
Schlagschulung

Übungszeit 2 bis 3 Min., Pause: ca. 30 Sek.



Vor- und rückwärts laufen



A nimmt 1 Shuttle aus dem Korb, läuft vw und legt ihn in den Reifen und läuft rückwärts zurück!

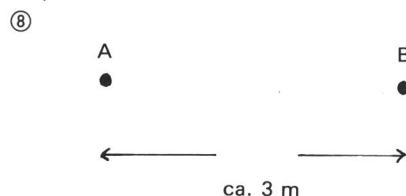
B startet, sobald A den ersten Shuttle bringt, läuft vw und legt ihn in seinen Korb. Wenn A keine Shuttles mehr hat, Pause, dann umgekehrt!
(2- bis 3mal während Belastungszeit)

Slalomlauf

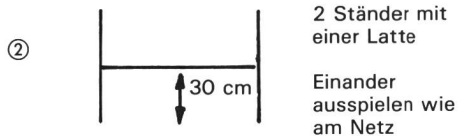
⑦ A und B starten je mit einem Shuttle



Slalom um die Pfosten mit Hochspielen des Shuttles; nach dem letzten Pfosten Spiel in den Reifen; gerade rückwärts laufen; den dort liegenden Shuttle des Partners aufnehmen und wieder starten.



Spiel am «niedrigen Netz»



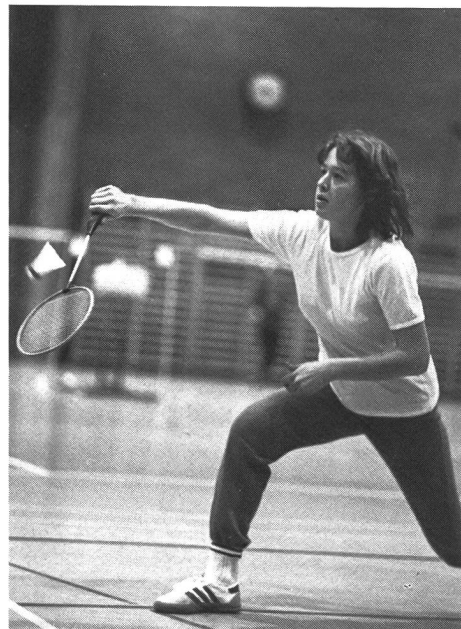
③ Normales Netzspiel aber nur die Hälfte des Feldes benützen

④ Auf einer Spielfeldhälfte einander Clear zu spielen

⑤ Auf einer Spielfeldhälfte einander Drive zu spielen

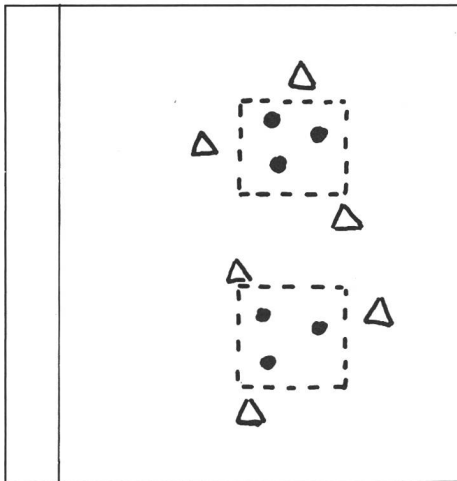
⑥ langes Anspiel aus dem hinteren Teil des Feldes. Genügend Bälle!
A zu B, dann B zu A usw. oder gleichzeitig

Beide Partner haben einen Schläger in jeder Hand: einander l. und r. den Shuttle zuspelen.



Spielformen

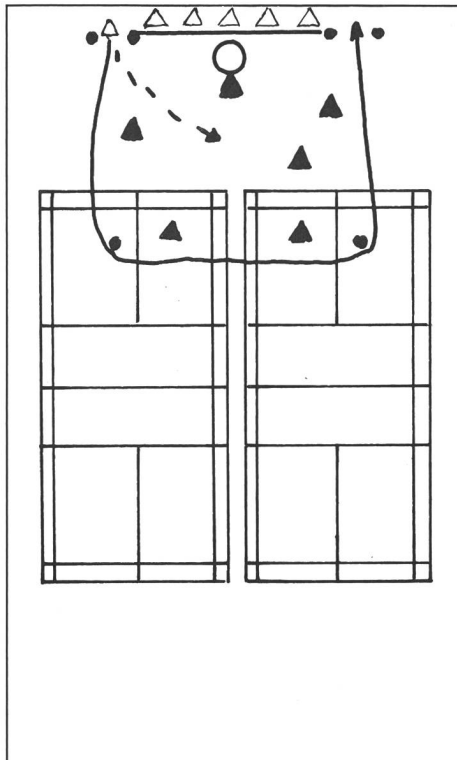
- zwei oder mehrere Mannschaften: die Mannschaften versuchen, möglichst oft den Ball einander innerhalb der Mannschaft zuzuspielen während einer bestimmten Zeit, oder den Ball möglichst lange nicht auf den Boden fallen zu lassen.
- die Klasse ist in 4 Mannschaften eingeteilt; jede Mannschaft spielt auf einer Feldhälfte. Die Felder können auch vergrößert werden. Es wird versucht, die andere Mannschaft auszuspielen, indem normal über das Netz gespielt wird aber mit der Bestimmung, dass vorher 2-, 3-, 4mal in der eigenen Spielhälfte der Ball innerhalb der eigenen Mannschaft wechselt. Anspiel wie Badminton oder Wechsel nach 5 Aufschlägen. (Smash?)
- Die Klasse ist in 4 Mannschaften aufgeteilt; je zwei Mannschaften benutzen eine Hallenhälfte.



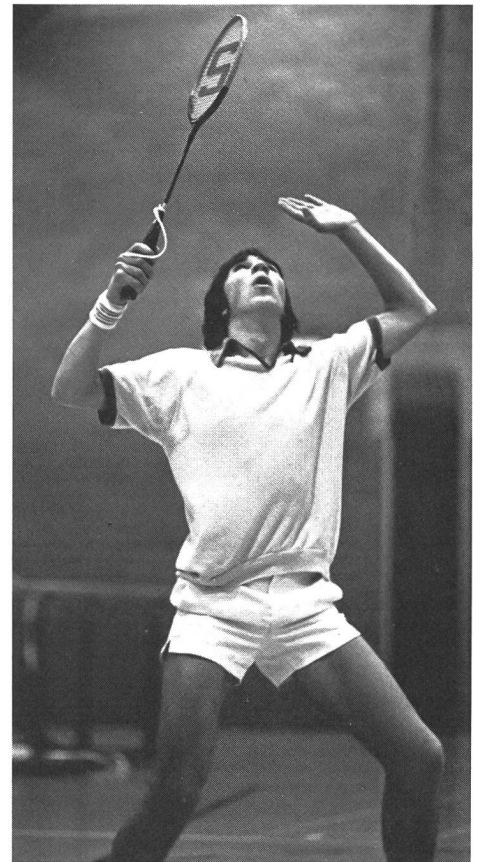
Eine Mannschaft befindet sich ausserhalb, die andere innerhalb eines markierten Vierecks. Die aussenstehende Mannschaft spielt sich zu, die innere versucht die Zuspiele abzufangen. Es können gültige Zuspiele innerhalb einer bestimmten Zeit gezählt werden oder es erfolgt ein Wechsel nach einem Abfangen oder einem Fehler der Aussenmannschaft.

- Badminton «Schlagball»
Die Regeln können sinngemäss vom Schlagball übernommen werden. Die Laufdistanzen zu den Malstäben sind relativ kurz zu wählen. Der geschlagene Ball = Anspiel darf von der Feldmannschaft nie in die Hand genommen werden, sondern ist mit dem Schläger

aus der Luft aufzufangen, zuzuspielen und so ins «Heim» (Korb) zu spielen. Fällt der Ball auf den Boden, so darf er nur mit dem Schläger aufgenommen werden.



- Male
- Laufweg
- ↪ Anschlag
- «Heim»-Mal (Papierkorb)



Literaturhinweis

- Knüppel, Henner. Freizeitsport, Badminton in Schule und Gruppen. Schriftenreihe zur Praxis der Leibeserziehung und des Sports, Band 97, 1976. Verlag Karl Hofmann, Schorndorf bei Stuttgart.
- Koch, Karl (Hrsg.) Einführungsmodelle und Spielreihen für Sportspiele, Teil I: Prellball, Indiaca, Badminton, Faustball. Schriftenreihe zur Praxis der Leibeserziehung und des Sports, Band 104, 1976, Verlag Karl Hofmann, Schorndorf bei Stuttgart.
- Niesner, H.W. u. Ranzmayer J.H. Badminton (Training, Technik, Taktik) ro ro ro, 1980.
- Elsner, H. Badminton (Taktik, Regeln) Dümmler, Bonn 1980.