

## DMS2 – Prüfungsanforderungen der Modulabschlussprüfung (MAP) im Badminton

### Hinweise zur Leistungsbewertung:

Die Leistungsbeurteilung erfolgt mittels einer quantitativ-qualitativen Bewertung nach Bewertungseinheiten (BE). Die Prüfungsnote ergibt sich aus der Summe der BE aller Prüfungsaufgaben, es können maximal 50 BE erreicht werden (Abb. 1). Zum Bestehen der MAP ist eine Gesamtsumme von mindestens 25 BE (50%) notwendig.

|                                          |   |    |
|------------------------------------------|---|----|
| Bewegungsmerkmal ausgeprägt vorhanden    | 4 | BE |
| Bewegungsmerkmal gut erkennbar vorhanden | 3 | BE |
| Bewegungsmerkmal vorhanden               | 2 | BE |
| Bewegungsmerkmal ansatzweise vorhanden   | 1 | BE |
| Bewegungsmerkmal nicht vorhanden         | 0 | BE |

Abb. 1: Bewertungseinheiten (BE)

### 1. Basis-Spielfähigkeit

#### a) Spieleröffnung mit dem hohen Aufschlag (10 BE)

- Ablauf der Prüfungsaufgabe

Es werden insgesamt 10 (5 von jeder Seite) regelkonforme Aufschläge über ein 2m hohes Band (110 cm vor der Grundlinie) ausgeführt (Abb. 2). Als Zielvorgabe werden Reifen in den Ecken des Hinterfeldes platziert.

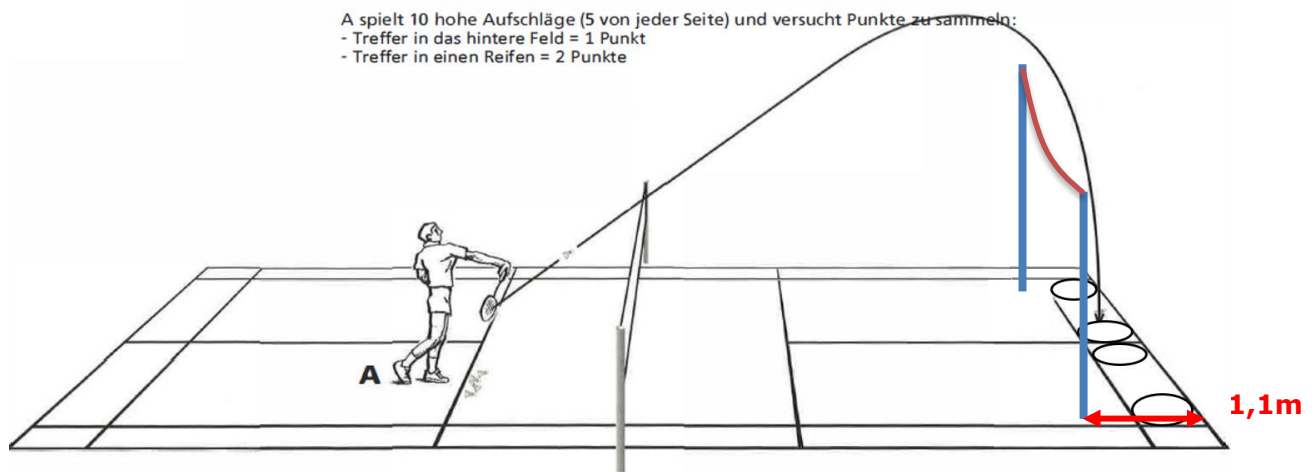


Abb. 2: Basis-Spielfähigkeit – Spieleröffnung mit dem hohen Aufschlag

- Bewertungskriterien

- Erfolgreiche Aufschläge über das Band = 1 Punkt
- Erfolgreiche Treffer in den Reifen (Berührung zählt als Treffer) = 2 Punkte

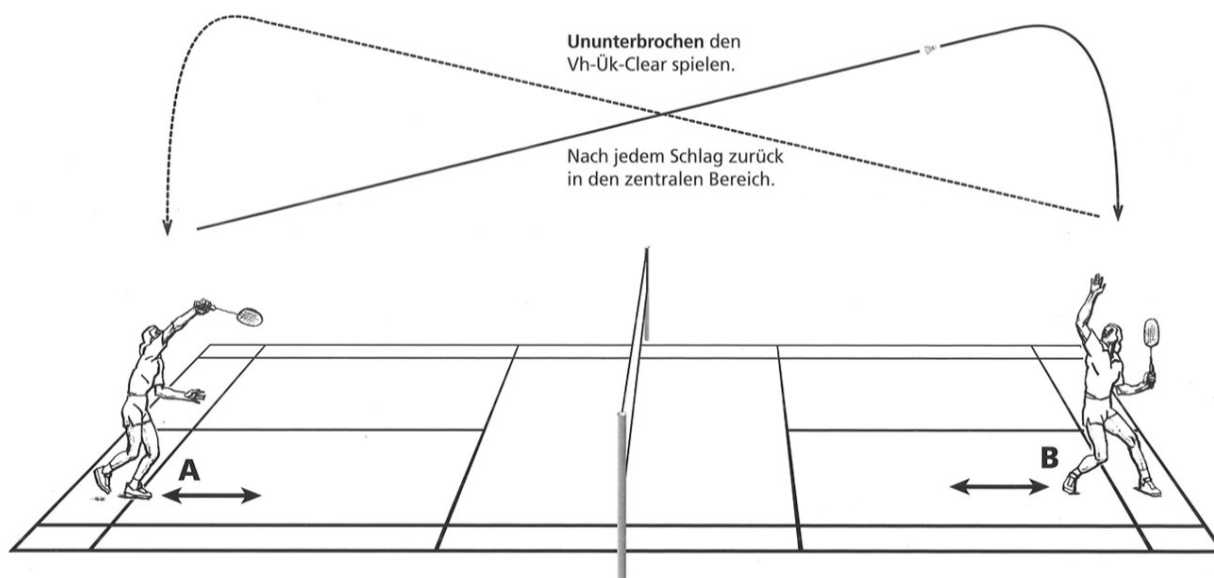
Ab 13 Punkten werden 10 BE vergeben.

### **b) Kooperatives Spiel mit Vorhand-Überkopf-Clear-Schlägen (20 BE)**

- *Ablauf der Prüfungsaufgabe*

Nach einem langen Aufschlag spielen sich die Prüflinge gegenseitig Vorhand- Überkopf-Clear- Schläge (VÜC) zu, wobei sie nach jedem Schlag in die zentrale Position (ZP) zurückkehren (Abb. 3).

Die Spieler\*innen starten abwechselnd einen neuen Ballwechsel, die Spieldauer wird von den Prüfern bestimmt.



**Abb. 3: Basis-Spielfähigkeit – Kooperatives Spiel mit Vorhand-Überkopf-Clear-Schlägen**

- *Bewertungskriterien*

Schlagausführung (Technische Umsetzung, Schlagsicherheit):

- Stemmschritt mit Aufdrehen der Hüfte („Schlagbein nach hinten“)
- Schlagstellung mit Anvisieren des Balls („Dach bilden“)
- Schlägerrückführung und Schwungschleife („Schläger aus dem Rucksack ziehen“)
- Hüftdrehung und Gewichtsverlagerung („Schlagarm zum Netz“)
- Armstreckung zum Treffpunkt („gerade über dem Kopf“)
- Ausschwing zum gegenüberliegenden Knie („durch den Schlag gehen“)

## 2. Erweiterte Spielfähigkeit – Kooperatives Spiel mit vorgegebener Schlagfolge (20 BE)

- *Ablauf der Prüfungsaufgabe*

Nach einem (regelkonformen) langen Aufschlag spielen sich die Prüflinge gegenseitig Unterhand- und Überkopfschläge in einer festgelegten Schlagfolge (Abb. 4) zu, wobei sie nach jedem Schlag in die ZP zurückkehren. Nach Beendigung eines Ballwechsels startet Spieler\*in B die Schlagfolge erneut, die Spieldauer wird von den Prüfern bestimmt.

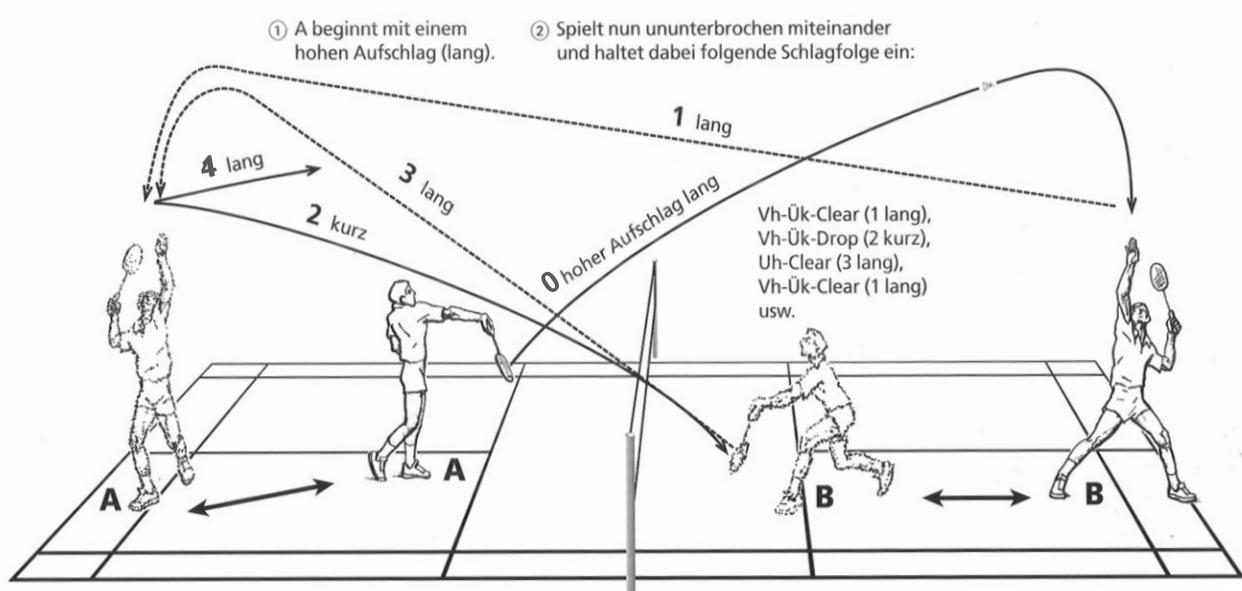


Abb. 4: Erweiterte Spielfähigkeit – Kooperatives Spiel mit vorgegebener Schlagfolge

- *Schlagfolge*

- (0) Hoher Aufschlag (A)
- (1) Ük-Clear (B)
- (2) Ük-Drop (A)
- (3) Uh-Clear (B)
- (4) Ük-Clear (A)
- ...

- *Bewertungskriterien*

- Orientierung auf dem Spielfeld (aktive Bereitschaftsstellung, Rückkehr in ZP)
- Schlagsicherheit (Kontrolle von Schlagtempo, -richtung, -höhe und -länge)
- Schlagpräzision (Realisation der Schlagart)
- Schlagfluss (Abstimmung auf den Partner)
- Aktionsbereitschaft (Dynamik)