

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Crossminton - Ein neues Rückschlagspiel erkunden

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)



ILB.18

Rückschlagspiele

Crossminton – Ein neues Rückschlagspiel erkunden

Christian Gutsch und Stephan Beyer



Crossminton – dieses Hybridspiel kann sowohl im Freien als auch in der Sporthalle gespielt werden. Das Rückschlagspiel ist schnell zu erlernen und der Spielfeld-Saal steht an erster Stelle. In zwei Lernschritten werden Übungen und erste Spielregeln durchgeführt und die Schichten mit Schüler praktiziert. [Klicken Sie hier](#).

KOMPLETTPROFIL

Klassenstufe/Thema: 1-4, 4/5
Dauer: 5 Doppelstunden
Kompetenzen: Sportkulturelles Handeln und technisches Handeln sowie
Lernkompetenz (Lern-, Handlungs-, Sozial-, und Methodenkompetenz)
Thematische Bereiche: Rhythmisches, Rhythmik, Crossminton, Spartenentwicklung
Medien: Lern-, Übungs- und Stationskarten

II.B.18

Rückschlagspiele

Crossminton – Ein neues Rückschlagspiel erkunden

Christian Gustedt und Stephan Bennek



© RAABE 2023

Foto: Autorenteam

Crossminton – diese Trendsportart kann sowohl im Freien als auch in der Sporthalle gespielt werden. Das Rückschlagspiel ist schnell zu erlernen und der Spaß beim Spielen steht an erster Stelle. In dieser Unterrichtseinheit werden Übungen und erste Spielformen durchgeführt und die Schülerinnen und Schüler probieren einfache Techniken aus.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe/Niveau:	5–9, Anfänger
Dauer:	5 Doppelstunden
Kompetenzen:	Spielsituationen wahrnehmen und technisch-koordinativ sowie taktisch-kognitiv angemessen handeln, erste Crossminton-Wettkämpfe bewältigen, Fairplay
Thematische Bereiche:	Ballspiele, Rückschlagspiele, Crossminton, Spielentwicklung
Medien:	Lern-, Übungs- und Stationskarten

Allgemeine Hinweise

Crossminton ist eine junge Trendsportart, die 2001 von Bill Brandes in Berlin entwickelt wurde. Er hatte den Wunsch, Federball im Freien auch bei windigen Wetterbedingungen zu spielen. Dafür konzipierte er den Schläger und den Ball neu. Das Unternehmen Speedminton® GmbH entwickelte das Spiel weiter und machte es zu der Sportart, die sie heute ist. Da offizielle Bezeichnungen von Sportarten nicht gleich mit einem Markennamen sein dürfen, heißt die Trendsportart offiziell seit dem 1. Januar 2016 Crossminton. Sie soll zu jeder Zeit und überall spielbar und leicht zu erlernen sein (Franke, 2008).

Das Spielfeld besteht aus zwei Quadraten mit den Maßen von 5, 5 m × 5, 5 m, die im Abstand von 12, 8 m gegenüberliegen. Für Kinder bis zur Altersklasse U 12 hat jedes Spielfeld eine Abmessung von 4 m × 4 m bei einem Abstand von 9 m. Zwischen den Spielfeldern gibt es kein Netz oder ähnliche Hindernisse. Das Spiel kann in freier Umgebung oder Sporthallen gespielt werden (Deutscher Crossminton Verband, 2022).

Das Spielgerät ist ein Schläger, der von der Form her einem Squash-Schläger ähnelt. Das Spielobjekt ist ein Ball und wird Speeder® genannt. Der Spielcharakter ähnelt dem von Badminton, da der Ball hin und her geschlagen wird und dabei nicht den Boden berühren darf. Es kann im Einzel, Doppel oder Mixed Doppel gespielt werden. Ein Vorteil von Crossminton ist das einfache Regelwerk und die leichte Zählweise. Da es keine Netzfehler wie in den anderen Rückschlagsportarten (Badminton, Tennis oder Tischtennis) gibt, hat das Spiel einen motivierenden Aspekt für die Schülerinnen und Schüler.

Praktische Tipps

Für wen?

Crossminton eignet sich für alle Schülerinnen und Schüler ab der dritten Klasse und zeichnet sich dadurch aus, dass die beiden Spielfelder nicht durch ein Netz getrennt sind. Zwar benötigt dieses Spiel mehr Platz als Badminton oder Tischtennis, aber es kann leicht auf dem Schulgelände oder Sportplatz gespielt werden. Die Bälle sind nicht so windanfällig wie Badminton-Bälle.

Im Fokus des Spiels steht das Ziel, das im Grunde alle Rückschlagspiele miteinander verbindet: Der Spielball soll so in das gegnerische Spielfeld gespielt werden, dass der Ball den Boden berührt oder die Gegnerin oder der Gegner keinen regelgerechten Schlag mehr ausführen kann. Hierfür müssen die Kinder Fertigkeiten wie Aufschlag, Vorhand und Rückhand erwerben. Zu Beginn sollte das Miteinander im Vordergrund stehen, bevor es ans Gegeneinander geht. Das bedeutet, dass die Lernenden zunächst lange Ballwechsel mit geringem Tempo spielen sollen. Wenn es zu keinem Spielfluss kommt, kann der Abstand zwischen den beiden Quadraten verringert werden. Die Kinder können anstelle der Match Speeder® andere Speeder® (Heli Speeder® oder Fun Speeder®) verwenden.

Crossminton erfordert körperliche und geistige Fitness. Die Kinder müssen bei diesem Spiel viel laufen und schnell reagieren. Zusätzlich vermittelt dieser Trendsport vielfältige Sinnes- und Bewegungserfahrungen. Neben Konzentration und Auffassungsgabe schult das Spiel die Auge-Hand-Koordination. Neben den Spielregeln sollte genügend Platz für ein selbstständiges und eigenverantwortliches Handeln der Schülerinnen und Schüler geschaffen werden, um Crossminton freudbetont zu erlernen.

Wie?

Zur Durchführung der Sportart Crossminton werden lediglich Crossminton-Schläger, Crossminton-Bälle sowie ein Crossminton-Spielfeld benötigt. Crossminton kann als Einzel- oder Doppelspiel gespielt werden.

Dem Charakter von Rückschlagspielen folgend, wird auch beim Crossminton der Ball immer mit der ersten Berührung zurückgespielt. Im Folgenden werden nur die wichtigsten Spielregeln aufgeführt (<https://crossminton.de/offizielle-regeln/>)

- Der Ball (Speeder®) wird mit einem korrekten Aufschlag aus der Aufschlagzone von unten in das gegnerische Spielfeld gespielt. Bei der Berührung des Balls muss sich dieser unterhalb der Schlaghand des Aufschlägers befinden (Hüftaufschlag).
- Nach dem Aufschlag darf die Person die Aufschlagzone verlassen. Diese Zone, die nicht offiziell markiert ist, befindet sich drei Meter hinter der vorderen Spielfeldlinie.
- Jede Person hat drei Aufschläge in Folge, bevor das Aufschlagrecht wechselt.
- Der Ball kann von jeder beliebigen Position gespielt werden.
- Ein Punktgewinn für den Spieler / die Spielerin erfolgt, wenn der Ball den Boden des gegnerischen Felds berührt.
- Ein Punktgewinn wird erzielt, wenn der Gegner einen Fehler macht.
- Es ist ein Fehler, wenn der Aufschlag nicht korrekt ausgeführt wird.
- Es ist auch ein Fehler, wenn der Ball den Boden außerhalb des Spielfelds (Linie = Feld) oder die Decke berührt.
- Der Ball darf nur einmal geschlagen werden und nicht den Körper berühren. In beiden Fällen führt dies zu einem Fehler.

Beim Crossminton werden zwei Gewinnsätze gespielt, die bei 16 enden. Eine Ausnahme bildet der Spielstand 15 : 15. Dann gewinnt die Person, die zuerst zwei Punkte in Folge erzielt hat. Dabei wechselt das Aufschlagrecht nach jedem Punkt. Nach einem fertig gespielten Satz werden die Spielfeldseiten getauscht. Bei einem Entscheidungssatz erfolgt der Seitentausch jeweils nach sechs gespielten Gewinnpunkten.

Mediathek

- **Franke, M.:** Speed Badminton im Sportunterricht. Sportpraxis, 49 (2008), 4, S. 30–33
Hier finden Sie viele praktische Anregungen und Hinweise zu Crossminton.
- <https://crossminton.de>
Website des Deutschen Crossminton Verbands mit vielfältigen Informationen, z. B. Historie, Spielregeln und Links zu Youtube-Seiten, die sich mit Crossminton beschäftigen.
- <https://raabe.click/sp-Crossminton-Guide>
Skript von Sport Thieme mit vielfältigen Informationen, z. B. Spielregeln und Anfängerübungen.

[Alle Links zuletzt abgerufen am 8.11.2023]

Auf einen Blick

1. Doppelstunde

Thema: Was ist Crossminton? – Erste Bewegungs- und Spielerfahrungen sammeln

M 1 Die Schlägerhaltung – Lernkarte

M 2 Erste Übungen zum Crossminton – Stationskarten

M 3 Freies Crossminton-Spiel

Benötigt: Crossminton-Schläger, Crossminton-Bälle, Spielfeldmarkierungen, verschiedene Bälle, 1 Langbank, 4–5 Hütchen, 1 Reifen, 2 Seile pro Paar, 1 Luftballon pro Person

2. Doppelstunde

Thema: Die Grundschläge im Crossminton spielerisch erlernen

M 4 Der Grunds Schlag Vorhand – Lernkarte

M 5 Der Grunds Schlag Rückhand – Lernkarte

M 6 Crossminton spielen (Einzel)

Benötigt: Crossminton-Schläger, Crossminton-Bälle, Spielfeldmarkierungen, verschiedene Bälle, 1 (Hula-Hoop-)Reifen pro Person

3. Doppelstunde

Thema: Den Aufschlag erlernen und Crossminton spielen

M 7 Der Aufschlag – Lernkarte

M 8 Crossminton spielen in der Gruppe

Benötigt: Crossminton-Schläger, Crossminton-Bälle, Spielfeldmarkierungen, verschiedene Bälle, mehrere Reifen

4. Doppelstunde

Thema: Crossminton im Team spielen (Doppel oder Mixed Doppel)

M 9 Der Überkopfschlag

M 10 Crossminton 2 gegen 2 spielen (Doppel)

Benötigt: Crossminton-Schläger, Crossminton-Bälle, Spielfeldmarkierungen

5. Doppelstunde

Thema: Spielerischer Ausklang – Wettkämpfen in Form eines Turniers

M 11 Kaiserturnier

Benötigt: Crossminton-Schläger, Crossminton-Bälle, Spielfeldmarkierungen

Stundenverläufe

Hinweis: Im folgenden Verlauf werden „Schülerinnen und Schüler“ mit „SuS“ abgekürzt.

Doppelstunde 1: Was ist Crossminton? – Erste Bewegungs- und Spielerfahrungen sammeln

Aufwärmen

Luftballonchaos

Die SuS bewegen sich frei im Raum. Jedes Kind erhält einen Luftballon, der die ganze Zeit in der Luft gehalten werden soll. Fällt der Luftballon zu Boden, muss das Kind 5 Hampelmänner machen. Danach darf es weiterspielen.

Variationen:

- Den Luftballon nur mit der ungeübten Hand / abwechselnd mit den Händen schlagen.
- Die ganze Gruppe muss alle Luftballons gleichzeitig in der Luft halten (nach jedem Schlag muss ein anderer Luftballon berührt werden).
- Die Fortbewegungsart variiert (z. B. Laufen, Hüpfen, Rückwärtsgehen).

Hauptteil

Die Schlägerhaltung (M 1)

Die SuS erlernen die Universalgriff-Schlägerhaltung wie bei M 1 beschrieben.

Erste Übungen zu Crossminton (M 2)

Die SuS führen die Übungen an den Stationen wie bei M 2 beschrieben durch. Das Hauptaugenmerk liegt auf der Schläger- und Ballgewöhnung.

Freies Spiel (M 3)

Die SuS gehen zu zweit zusammen und spielen sich den Ball mit dem Schläger über eine gewisse Entfernung zu. Das Spiel sollte miteinander, nicht gegeneinander erfolgen.

Ausklang

Zehnerball

Die SuS gehen zu zweit zusammen. Die Paare verteilen sich in der Sporthalle. A spielt oder wirft den Ball langsam zu B. B versucht, den Ball mit der richtigen Schlägerhaltung (Universalgriff) zu treffen und wieder zu A zurückzuspielen.

Variation: Je nach Könnensstand bietet sich hier eine Differenzierung nach Schwierigkeit an: Die Paare versuchen, möglichst viele Zuspiele zu schaffen (die SuS zählen ihre Pässe laut mit). Für 10 geglückte Zuspiele erhält das Paar einen Punkt. Welches Team hat am Ende die meisten Punkte?

Reflexion im Kreis: Erste Erfahrungen mit dem Schläger und dem Ball sollen mitgeteilt werden.

Doppelstunde 2: Die Grundschläge im Crossminton spielerisch erlernen

Aufwärmen

Ballklau

Es werden 4er- oder 5er-Gruppen gebildet und ein kleines Spielfeld wird markiert. Jedes Kind erhält einen Schläger und einen Ball. Die SuS balancieren ihren eigenen Ball auf dem Schläger und versu-

chen, mit ihrer freien Hand den anderen die Bälle von deren Schläger zu klauen. Gelingt dies, darf das Kind den Ball mit auf seinen Schläger legen und das andere Kind scheidet aus. Fällt der eigene Ball herunter, muss das Kind ebenfalls das Spielfeld verlassen. Das letzte Kind mit Ball im Feld hat gewonnen. Spielregeln: Schubsen oder Rempeln ist verboten!

Variationen:

- Fällt der eigene Ball herunter, darf er wieder auf den Schläger gelegt werden.
- Verschiedene Bälle verwenden.
- Die Spielfeldgröße verändern.

Hauptteil

Der Grundschat Vorhand und Rückhand (M 4, M 5)

Veranschaulichen Sie den Grundschat (Vor- und Rückhand) mithilfe der Lernkarten M 4 und M 5. Anschließend führen die SuS die Übungen zu zweit durch.

Crossminton spielen – Einzel (M 6)

Die SuS führen die erlernten Techniken im Spiel 1 : 1 durch (ggf. werden die Spielregeln nochmals besprochen, siehe Seite 3).

Ausklang

Schiffe versenken

Es wird ein Spielfeld markiert und zwei Fänger (Piraten) bestimmt. Jeder Pirat bekommt einen Crossminton-Ball. Die anderen SuS erhalten jeweils einen (Hula-Hoop-)Reifen (Schiff), der waagrecht um die Hüfte gehalten werden muss. Das Ziel der Piraten ist es, die Bälle durch die Reifen der anderen SuS zu werfen (Schiffe versenken). Gelingt dies, muss das Kind schnell seinen Reifen aus dem Spielfeld bringen und kann dann von einem anderen „Schiff“ eingesammelt werden. Das Spiel endet, wenn alle Schiffe versenkt wurden. Die Fänger werden von Zeit zu Zeit durchgewechselt.

Variation: Es darf nur mit der schwachen Hand geworfen werden.

Danach erfolgt eine Reflexion im Kreis.

Doppelstunde 3: Den Aufschlag erlernen und Crossminton spielen

Aufwärmen

Lagerräumung

Die SuS werden in zwei Teams eingeteilt. In der Mitte eines großen Spielfelds wird ein Viereck markiert. In dieses Viereck werden möglichst viele Bälle gelegt (mehr als SuS). Team A steht im Viereck, Team B verteilt sich auf dem Spielfeld. Auf ein Signal hin läuft die Zeit und Team A versucht, möglichst schnell sein „Lager“ zu räumen (die Bälle aus dem Viereck zu werfen). Team B versucht, die Bälle wieder zurück ins Viereck zu legen (nicht werfen!).

Sobald Team A sein Lager leergeräumt hat, wird die Zeit gestoppt, und es erfolgt ein Rollenwechsel. Gewonnen hat das Team, das weniger Zeit benötigt hat, um das Viereck vollständig zu leeren.

Hinweis: Es kann auch zuvor eine Zeit für die Lagerräumung festgelegt werden und am Ende wird ermittelt, welches Team weniger Bälle im Viereck hatte.

Variationen:

- Es darf nur mit der schwachen Hand geworfen werden.
- Die Bälle können mit dem Crossminton-Schläger aus dem Viereck herausgespielt werden. Dies kann auch abwechselnd mit Vor- und Rückhand erfolgen.

Hauptteil

Der Aufschlag (M 7)

Veranschaulichen Sie den Aufschlag mithilfe der Lernkarte M 7. Anschließend führen die SuS die Übungen zu zweit durch.

Crossminton spielen in der Gruppe (M 8)

Die SuS führen die Übungen wie bei M 8 beschrieben durch.

Ausklang

Der Gewinner bleibt stehen

Maximal fünf SuS befinden sich an einem Crossminton-Spielfeld. Zwei SuS spielen 3 Punkte aus, während die anderen mit genügend Abstand zum Spielfeld warten. Wer den Best-of-Three-Modus gewinnt, bleibt auf dem Spielfeld und erhält einen Punkt. Die Person, die verloren hat, reiht sich hinter den wartenden SuS ein. Die erste Person in der Warteschlange fordert nun den Gewinner / die Gewinnerin heraus. Wer hat am Ende die meisten Punkte gesammelt?

Danach erfolgt eine Reflexion im Kreis.

Doppelstunde 4: Crossminton im Team spielen (Doppel oder Mixed Doppel)

Aufwärmen

Kreismittelball

Es werden Gruppen mit mind. sechs SuS gebildet, die sich in je einem Kreis aufstellen. In der Mitte steht eine Person in einem Reifen. Diese spielt den Ball mit dem Schläger ihren Mitspielerinnen und Mitspielern zu, die den Ball zurückspielen. Der Ball muss im Reifen mit Hand und Schläger gefangen werden. Verlässt die Person den Reifen, zählt der Schlag nicht. Ziel des Spiels ist es, möglichst viele korrekte Schläge in einer vorgegebenen Zeit durchzuführen. Die Person im Reifen wird nach einiger Zeit ausgewechselt.

Variationen:

- Der Ball muss gleich zum Nächsten gespielt werden.
- Es dürfen nur Vorhand- oder nur Rückhandschläge durchgeführt werden.
- Die Abstände zwischen den SuS variieren.

Hauptteil

Der Überkopfschlag (M 9)

Veranschaulichen Sie den Überkopfschlag mithilfe der Lernkarte M 9. Anschließend führen die SuS die Übungen zu zweit durch.

Crossminton spielen – Doppel (M 10)

Die SuS führen die Übungen in zwei 2er-Teams wie bei M 10 beschrieben durch.

Ausklang

Übergabespiel

Zwei SuS spielen einen Satz bis 6 Punkte. Auf jeder Seite warten zwei weitere SuS hinter der Spielfeldbegrenzung. Ist die Punktzahl 6 erreicht, verlässt die Person, die verloren hat, das Spielfeld und eine wartende Person kommt auf das Feld. Die Punkte des Verlierers / der Verliererin übernimmt die neue Person. Der Sieger / die Siegerin beginnt wieder bei 0.

Danach erfolgt eine Reflexion im Kreis.

Doppelstunde 5: Spielerischer Ausklang – Wettkämpfen in Form eines Turniers

Aufwärmen

Bube, Dame, König

Auf einem Spielfeld befinden sich drei SuS. Es wird gelost, wer Bube, Dame und König ist. Der König spielt allein auf der einen Seite gegen den Buben und die Dame auf der anderen. Bube und Dame müssen nach der Angabe durch den König den Ball abwechselnd zurückspielen. Jede Person hat drei „Leben“. Bei einem Fehler verliert man eines. Hat zum Beispiel der König alle seine Leben verspielt, wird er zum Buben. Er erhält als neuer Bube wieder drei Leben usw.

Hauptteil

Kaiserturnier (M 11)

Das Ziel des Kaiserspiels ist es, ein Gesamtsiegerteam (das „Kaiserteam“) zu ermitteln (siehe M 11). Das Turnier findet entweder in den gewohnten 2er-Teams der vorherigen Stunden statt oder Sie bilden Teams aus einem leistungsstärkeren und einem leistungsschwächeren Kind.

Ausklang

Siegerehrung und Abschlussbesprechung

Das Crossminton-Kaiserteam und die Platzierten werden geehrt.

Im Anschluss findet eine Reflexion der neuen Trendsportart Crossminton hinsichtlich Lernerfolg, Leistungszuwachs und vor allem Spaß und Freude statt.

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Crossminton - Ein neues Rückschlagspiel erkunden

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



ILB.18

Rückschlagspiele

Crossminton – Ein neues Rückschlagspiel erkunden

Christian Gutsch und Stephan Beyer



Crossminton – dieses Hybridspiel kann sowohl im Freien als auch in der Sporthalle gespielt werden. Das Rückschlagspiel ist schnell zu erlernen und der Spielfeld-Saal steht an erster Stelle. In dieser Lernschrittweise werden Übungen und erste Spielregeln durchgeführt und die Schüler mit Schülern anderer Klassen aus.

KOMPLETTPROFIL

Klassenstufe/Thema: 1-4, 4/7/8
Dauer: 5 Doppelstunden
Kompetenzen: Sportstätten wahrnehmen und technisch-handeltun sowie
Laufschlag-Flitz-angriffen handeln, erste Crossminton-Weiß-
Kugel-Handlung, -haltung,
Thematische Bereiche: Rückspiele, Rückschlagspiele, Crossminton, Spartenentwicklung
Medien: Lern-, Übungs- und Stationskarten