

Tests

Einzelspiel

Neben der Einhaltung der Spielregeln wird in diesem Test das Taktikverständnis überprüft. Zwei SuS ungefähr gleicher Stärke spielen ein Halbfeld Einzel und werden anhand ihnen bekannter Kriterien getestet. Die restlichen SuS spielen ein Ligaturnier.

Aufgabe

Halbfeld Einzel A : B auf Zeit.

A			B	

Ziel

Die SuS können selbständig ein Einzel spielen und dabei die wichtigsten Spielregeln einhalten. Sie nutzen das Spielfeld aus und halten die Eigenfehlerquote tief.

Beurteilung

Max. 12 Punkte. Pro Element können halbe Punkte vergeben werden.

	Punkte
Spielregeln / Fairplay (max. 4 Punkte)	
Handshake zu Beginn und am Ende des Spiels (1 Punkt).	
Zählt Punkte fehlerfrei und trifft stets korrekte Entscheide (z. B. in/out) (2 Punkte).	
Hält sich konsequent an Aufschlagregeln (Trefferpunkt unterhalb Taille, Bodenkontakt mit den Füßen bis zum Treffpunkt, keine Täuschung) (1 Punkt).	
Feldabdeckung / Felddausnutzung (max. 4 Punkte)	
Deckt die gegnerischen Möglichkeiten optimal ab (d. h. läuft nach dem Schlag Richtung Spielzentrum; bleibt nicht beim Schlag stehen) (2 Punkte).	
Nutzt das Spielfeld ganz aus; bringt Gegner/-in zum Laufen (2 Punkte).	
Schlagsicherheit (max. 4 Punkte)	
Spielt den Aufschlag (kurz oder lang) stets in den Aufschlagsektor (2 Punkte).	
Macht kaum ungezwungene Eigenfehler (2 Punkte).	
Punktetotal	

Bewertung

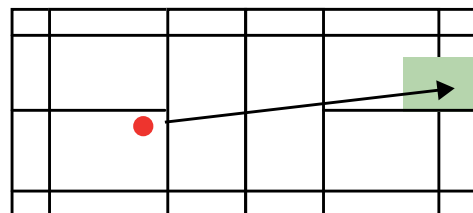
nicht erfüllt	teilweise erfüllt	gut erfüllt	übertroffen
0–3 Punkte	4–6 Punkte	7–9 Punkte	10–12 Punkte

Schlagqualität

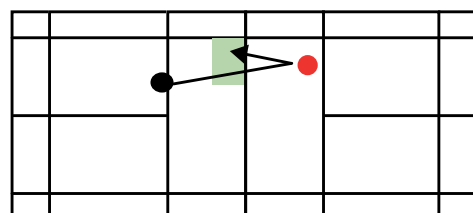
Überprüft werden in diesem Test die Fähigkeiten der SuS in einer Schlagtechnik (Aufschlag, Netzdrop und/oder Smash). Bewertet wird jeweils das Resultat des jeweiligen Schlages (Flugkurve). Die anderen SuS absolvieren in der gleichen Zeit in 2er Teams einen kleinen, bereits bekannten Postenbetrieb.

Aufgaben

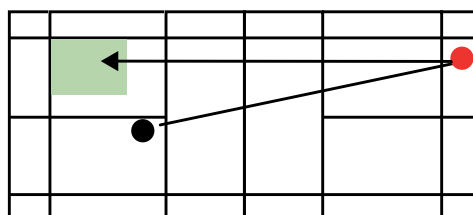
Aufschlag 10 lange Aufschläge auf eine 16er-Matte an der Grundlinie (oder in einen markierten Sektor). 5 x von rechts und 5 x von links übers Netz aufschlagen.



Netzdrop 10 Netzdrops (5 x Vorhand und 5 x Rückhand) in einen Ballwagen (oder ein Schwedenkastenteil). Zuspieler/-in wirft Shuttle von unten knapp übers Netz. B spielt Netzdrop.



Smash 10 Smashes in einen markierten Bereich (z. B. zwei 16er-Matte) vor der hinteren Aufschlaglinie im Doppel. Aufschlag durch Lehrperson oder Person mit gutem Zuspiel.



Beurteilung

Pro Schlag ins Ziel gibt es einen Punkt.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Punkte
Aufschlag											
Netzdrop											
Smash											

Bewertung pro Schlag

nicht erfüllt	teilweise erfüllt	gut erfüllt	übertroffen
0–2 Punkte	3–4 Punkte	5–6 Punkte	7–10 Punkte

Zum Video

→ [Netzdrop](#)

→ [Smash](#)