

## **DGV-Ballschule – Lieblingsspiele aus dem Kinder- und Jugendtraining**

### **Spiel 1: Putt-König**

#### **Material**

Putter, eindeutig gekennzeichneter Ball je Spieler, Ausreichend Platz auf dem Putting-Grün

#### **Basiskompetenzen**

Präzisionsdruck Ziel, Putt

#### **Spielidee**

Die Spieler versuchen die Bälle der anderen Spieler durch Anspielen (Billard) im Loch zu versenken, ohne, dass der eigene Ball im Loch landet.

Der Trainer sammelt von jedem Kind einen Ball ein und wirft anschließend alle Bälle hoch, sodass sich diese etwas verteilen und auf dem Putting-Grün zum Liegen kommen. Gespielt wird auf ein Loch. Derjenige Spieler ist jeweils dran, dessen Ball am weitesten von der Fahne entfernt ist. Bei jedem Putt muss mindestens ein anderer Ball angespielt und berührt werden. Sollte kein anderer Ball getroffen werden, ist der Spieler raus. Derjenige, dessen Ball von anderen ins Loch gekickt wurde, ist ebenfalls raus. Gewonnen hat der Spieler, dessen Ball als letztes nicht im Loch oder ausgeschieden ist.

#### **Hinweise**

- Es sollte darauf geachtet werden, dass die Spieler Putt-Bewegungen machen und nicht durch große Bewegungen (volle Schwünge) den Ball weit weg schlagen.
- Außerdem sollte Platz auf dem Putting-Grün sein, da das Spiel raumeinnehmend und laut werden kann.
- Auf Sicherheitsabstände achten

#### **Variationen**

- Jeder Spieler hat mehrere Bälle
- Es darf auf mehrere Löcher geputtet werden
- Trainer spielt mit (besonders beliebt)

## **DGV-Ballschule – Lieblingsspiele aus dem Kinder- und Jugendtraining**

### **Spiel 2: Ready, steady, go!**

#### **Material**

Ballkörbe, Golfbälle, genügend Platz

#### **Basiskompetenzen**

Geschwindigkeits-/Zeitdruck, Belastungsdruck physisch

#### **Spielidee**

Es werden sternförmig Körbe rund um einen zentralen Korb aufgestellt und die Abstände zwischen allen benachbarten Körben inklusive des mittleren Korbes müssen gleich sein. Jeder Spieler bekommt einen der außenliegenden Körbe zugewiesen und dort 6 Bälle eingefüllt. Das Spiel wird gestartet und alle dürfen loslaufen auf ein Signal hin (Pfeiff oder Ruf). Ziel des Spieles ist es, alle eigenen Bälle in die anderen Körbe zu transportieren. Pro Laufweg darf aber nur ein Ball in der Hand transportiert werden. Die Bälle dürfen nicht geworfen werden, sondern müssen in die Körbe gelegt werden. Es ist sowohl erlaubt seine Bälle in den mittleren Korb zu bringen als auch in die Körbe der Mitspieler. Der Spieler, dessen Korb als erstes leer ist und der an seinem Korb steht, hat das Spiel gewonnen.

#### **Hinweise**

- Auf Sicherheitsabstände achten
- Werfen und Körperkontakt vermeiden
- Nicht an nassen Tagen spielen wegen Rutschgefahr
- Gut als Erwärmung

#### **Variationen**

- keine