

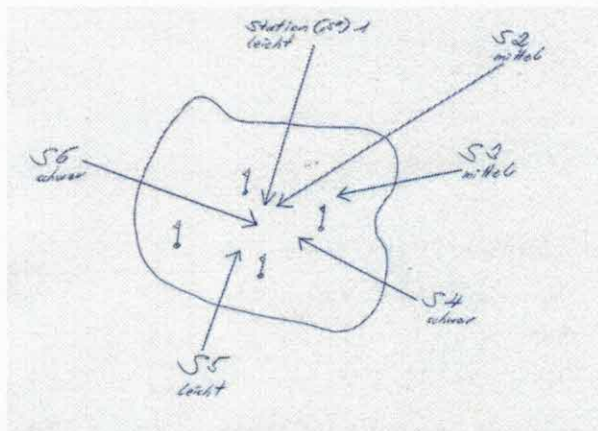
Elfmeter – Chip – Shootout

Golfequipment	Sonstige Materialien	Komplexitätsstufe I, II
kurze Eisen (Eisen 8, 9) Wedges (PW, AW, SW)	Tormarkierungen u. Abschlagsmarkierungen (z. B. Balleimer, Schlägerhauben, Alignmentsticks) evtl. sonstige Bälle	Variationen I, II
Präzisionsdruck – Ergebnis Psychischer Belastungsdruck – Wettkampforientierung	Chip	Richtungskontrolle fördern
Skizze		
Spielidee <p>Nach einer Trainingseinheit mit Schwerpunkt zur Förderung von Fertigkeiten für einen Chip kann diese wettkampforientierte Spielform als Abschlusspiel verwendet werden.</p> <p>Es werden auf einem freien Gelände oder auf der Driving-Range Zweierteams gebildet und jeweils abwechselnd aus drei verschiedenen Abschlagsbereichen (links – mitte – rechts) auf dasselbe Tor ein Chip mit einem beliebigen Schläger (kurze Eisen, Wedges) gespielt. Hierbei soll sich bei der Spielreihenfolge an einem Elfmeterschießen orientiert werden, wobei das Kind, welches zuerst fünf Durchgänge für sich entscheidet, gewinnt.</p>		
Hinweise <p>Bei Kindern, die erst wenige Male auf dem Golfplatz waren, sollte die Wettkampforientierung entfallen. Eventuell kann durch das Kind vor Übungsbeginn geschätzt werden wie viele von zehn Bällen es in das Tor chippen kann. Das Ergebnis kann später mit der eigenen Einschätzung abgeglichen werden.</p>		
Variationen <ul style="list-style-type: none"> - Torbreite variieren (II) - Distanz zum Tor variieren (II) - falls zur Verfügung: andere Schlägertypen wählen (z. B. Hockeyschläger) (I) - seitlich zum Tor stehen und einen beliebigen Ball hindurch werfen (auf chipähnliche Bewegung achten) (I) 		

10 Tees in der Spardose – Parcours

Golfequipment	Sonstige Materialien	Komplexitätsstufe II, III
Wedges	Start- / Abschlagsmarkierungen (z. B. Balleimer, Schlägerhauben)	Variationen II, III
Präzisionsdruck – Ergebnis Psychischer Belastungsdruck – Wettkampforientierung	Chip Pitch ggf. Bunkerschlag	Anpassungsfähigkeit/ Umstellungsfähigkeit und Orientierungsfähigkeit fördern

Skizze



Spielidee

Es wird ein Parcours rund um das Chipping-/Pitchinggrün, ggf. mit Einbeziehung des Bunkers, im Kurzspieltrainingsbereich mit leichten, mittleren und schweren Aufgaben aufgebaut. Die Kinder beginnen jeweils an einer Station (Kanonenstart) und spielen hierbei einen Ball je Station mit dem Wedge als Chip oder Pitch (oder Bunkerschlag) auf das Grün. Ziel jeder Station ist es das Grün zu treffen. Trifft das Kind das Grün an einer Station nicht so wird ein Tee aus der Spardose abgezogen (evtl. physisch aus der Hosentasche durch das Kind entnommen). Das Ziel ist es in dem Parcours mindestens 18 Stationen zu meistern und noch Restguthaben in der Tee-Spardose zu haben.

Hinweise

Es ist wichtig die Schwierigkeit der einzelnen Aufgaben innerhalb des Parcours an das Leistungsniveau der Kinder anzupassen und Erfolgserlebnisse zu kreieren. Die leichten, mittleren und schweren Stationen sollten etwa in jeweils gleichbleibender Anzahl gewählt werden. Hierdurch ist das Kinder zeitweise weniger aber auch stärker gefordert, wodurch die Freude am Spiel erhalten bleibt.

Variationen

- andere Golfschläger wählen (III)
- Zielkorridor verkleinern (bestimmte Distanz zur Fahne anstatt Grüntreffer) (III)
- Hindernisse einbauen, z. B. Schlaghöhe erreichen (über ein Golfbag spielen) (III)
- Distanzen zum Grün verändern (II)