

Spiel 1

Name: fly high or go low

Material: Hürdenstangen, Seil

Zielsetzung: Differenzierung der Schläge in der Flughöhe; Gefühl für den Loft der Schlagfläche bekommen

Basiskompetenzen: Chippen, Präzisionsdruck (Ergebnis & Situation),

Spielidee: Zuerst wird versucht, mit einem Wedge über die Stange/ das Seil zu spielen. Es wird gezählt wie viele Schläge von 10 über das Hindernis fliegen. Anschließend wird gezählt wie viele Schläge man mit dem Wedge unterhalb des Hindernisses durchschlägt. Mit dem Partner wird sich bei jedem Schlag abgewechselt. Die Person, die am meisten Punkte hat, hat gewonnen.

Hinweise: Die Höhe des Seils/ der Stange kann je nach Spielstärke erhöht oder vertieft werden.

Variationen:

- a) Auf dem Grün wird ein Zielkreis aufgebaut. Wenn die Aufgabe der Flughöhe erfüllt wird und er Ball im Zielkreis zum Liegen kommt, gibt es 10 Punkte. Wird nur die Aufgabe der Flughöhe erfüllt oder es wird nur der Zielkreis getroffen, gibt es 5 Punkte.
- b) Das Ganze kann in Teams gespielt werden. Es wird vorher gewählt wer aus dem Team die hohen und wer die niedrigen Chips macht, um die Punkte zu bekommen

Spiel 2

Name: das Schneckenhaus

Material: kleine Hütchen, Spielbrett (Mensch ärgere dich nicht mit jeweils 1 Figur)

Zielsetzung: so viele Putts wie möglich lochen, um die schnellste Schnecke im Haus zu sein

Basiskompetenzen: Putten, Präzisionsdruck (Ergebnis), Belastungsdruck

Spielidee: Es werden Hütchen um ein Loch aufgestellt, wobei die Entfernung zum Loch mit jedem Hütchen weiter weg ist (wie ein Schneckenhaus). Es spielen zwei Kinder gegeneinander und versuchen mit einem Putt ins Loch zu kommen. Nach dem 10 Hütchen dürfen zwei Putts gebraucht werden. Für jede erfüllte Aufgabe pro Hütchen das der Spieler seine Figur auf dem Feld nach vorne bewegen. Und zwar die Anzahl nach vorne, an welcher Position das Hütchen steht (Hütchen Nummer 4 → 4 Schritte nach vorne). Wird die Aufgabe nicht erfüllt muss der Spieler auf seinem Feld stehen bleiben. Gewonnen hat der Spieler, dessen Figur als ersten im Haus ist!

Hinweise: Einfacher wird es, wenn die Hütchen nummeriert werden!

Variationen:

- a) Wird eine Aufgabe nicht geschafft, muss ein Schritt auf dem Spielfeld zurückgegangen werden
- b) Es gibt 2/3/4 Teams. In jedem Team sind 4/8/12 Spieler. Jeder Spieler im Team hat eine Figur derselben Farbe. Es gibt 2/3/4 Schneckenhäuser wo immer nur 1 gegen 1 gespielt wird. Das Team, das am Ende alle 4 Spielfiguren im Haus hat, hat gewonnen.