



Deutscher  
Golf Verband



ABSCHLAG SCHULE

**.Deka**  
Partner der Jugend &  
Vision Gold

# Abschlag Schule Das Schulgolfabzeichen

Partner  
des DGV

Allianz 

**.Deka**

# Das Schulgolfabzeichen

Ein Leitfaden von den ersten Schlägen bis zum Golf

## Impressum

### Herausgeber:

Deutscher Golf Verband e.V.  
Kreuzberger Ring 64  
65205 Wiesbaden  
Tel. 0611/99020 - 0  
Fax 0611/99020 - 40  
info@dgv.golf.de;  
www.golf.de/dgv/schulgolf

### Autoren:

Hartmut Holzwarth,  
Peter Fügener,  
Christian Piott

### Herausgegeben:

November 2018

### Bildnachweis:

GSA Golfsports GmbH

Copyright © 2018  
Deutscher Golf Verband e.V.  
Stand: November 2018

# INHALT

<b>EINLEITUNG</b>	<b>4</b>
<b>UNTERRICHTSMATERIAL</b>	<b>8</b>
SCHLÄGER UND BÄLLE	9
LERNHILFEN	10
ZIELE	11
<b>GOLF-GRUNDLAGEN</b>	<b>12</b>
GRUNDLAGEN	13
GRIFF: PUTTER	14
GRIFF: WEDGE	15
PUTTEN	16
CHIPPEN	17
PITCHEN	18
SCHLAGEN (LAUNCHEN)	19
<b>UNTERRICHTSEINHEITEN</b>	<b>20</b>
EINLEITUNG ZU UNTERRICHTSEINHEITEN	21
ZIELE UND ABLAUF DES MODULS	22
ZEITRASTER VORSCHLAG	24
EXEMPLARISCHE UNTERRICHTSEINHEITEN	25
<b>SPIEL- UND ÜBUNGSSAMMLUNG</b>	<b>30</b>
AUFWÄRMSPIELE	31
ÜBUNGSSAMMLUNG	36
<b>DIE PRÜFUNG</b>	<b>46</b>
ERLÄUTERUNG	47
KOORDINATIONS- UND FITNESSTEST	48
PERSÖNLICHE SCOREKARTE	51
ERGEBNISTABELLE	52
RANGTABELLE	53
<b>SCHLUSSWORT</b>	<b>55</b>



# EINLEITUNG

Seit dem Jahre 1999 ist Abschlag Schule eines der Kernprojekte des Deutschen Golf Verbandes e.V., wenn es darum geht, den Golfsport in der deutschen Schulsportlandschaft zu etablieren.

Dabei geht es sowohl um den unterrichtlichen als auch den außerunterrichtlichen Schulsport und die Schulsportwettbewerbe wie zum Beispiel „Jugend trainiert für Olympia“.

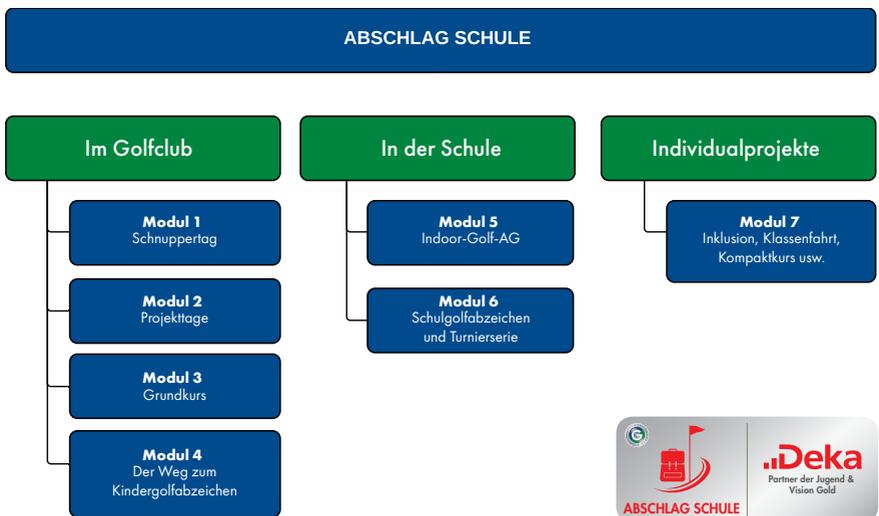
Verbreitung und Akzeptanz des Golfsports sowohl im Breiten- als auch im Leistungssport in der Schule ist hierbei ein wichtiger Aspekt.

Aus der Evaluierung der durchgeführten Maßnahmen dieser letzten Jahre und der Erkenntnis, dass das Freizeitverhalten vor allem von Kindern und Jugendlichen einem permanenten Wandel und einer stetigen Weiterentwicklung unterworfen ist, wurde es notwendig, das Projekt weiterzuentwickeln und noch effektiver den neuen Gegebenheiten anzupassen.

Die Entwicklung weiterer zukunftsweisender Alternativen, die sowohl den Breitensport als auch den Leistungssport berücksichtigen, war die logische Folge.

Durch die Etablierung unterschiedlichster, innovativer Wettkampfformate im Schulgolf soll die Attraktivität der Sportart gesteigert werden und auch erste Schritte in Richtung der eSports-Bewegung getätigt werden.

Aus all diesen Überlegungen und Entwicklungen entstand das in der Grafik dargestellte Modulsystem, das Aktivitäten sowohl auf der Golfanlage als auch auf dem Schulsportgelände oder auch in Parkanlagen zulässt und fördert.



Eines der Kernstücke des neuen Modulsystems bildet dabei das Schulgolfabzeichen, das den direkten Einstieg in ein innovatives Wettkampfsystem bedeutet.

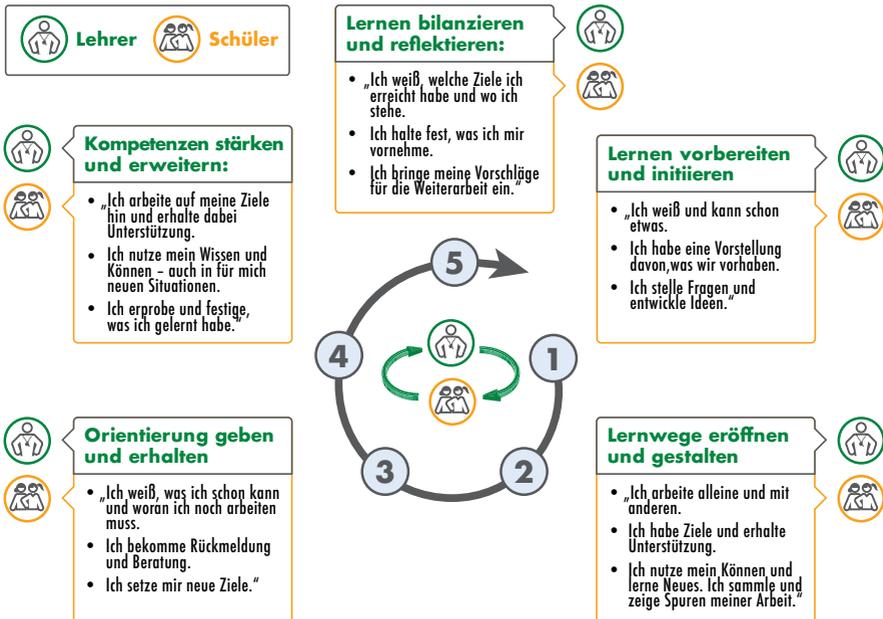
Im vorliegenden Manual sollen Wege aufgezeigt werden, die mit neuen Materialien auf der Schulsportanlage zum Schulgolfabzeichen führen. In einem weiteren Manual wird dann der Weg zum Schulgolfabzeichen mit herkömmlichem Material im Trainingsbereich eines Golfclubs dargestellt.

Beispielhaft wird eine Unterrichtsreihe dargestellt, die den Forderungen einer kompetenzorientierten Sportpädagogik entspricht und an dessen Ende die Prüfung und Verleihung des Abzeichens stehen soll. Dies soll das Erreichen der Ziele des Programms für die Lehrkräfte erleichtern, wobei eigene Ideen und Erfahrungen jederzeit einfließen sollten.

In der folgenden Handreichung handelt es sich um Unterrichtseinheiten, die die erforderlichen Fähigkeiten und Kompetenzen bei den Schülern initiieren und schulen sollen. Abweichung und Reflektion sind, falls sie zielführend sind, situationsbedingt erforderlich und erwünscht.

Im Mittelpunkt des Unterrichts sollten Bewegungs-, Urteils-, Entscheidungs- und Teamkompetenz stehen. Hieran orientieren sich auch die Vorschläge für die Unterrichtsreihe, die in Anlehnung an das im Folgenden grafisch dargestellte Fünfphasenmodell erstellt wurde.

Auch sollte hier die spezielle Eignung des Moduls für Inklusionsklassen (-gruppen) und Förderschulen hervorgehoben werden.



## Der Weg durch das Manual

Da noch nicht jeder mit den zu verwendenden Materialien vertraut ist, werden diese im ersten Kapitel ausführlich vorgestellt und beschrieben.

Auch die Anwendung und das Unterrichten mit dem SNAG-Equipment ist für viele Lehrende Neuland und so folgt eine ausführliche Beschreibung der Technik-Unterweisungen für die verschiedenen Anwendungen der zur Verfügung gestellten Materialien. Auf diese Unterrichts-Grundlagen des 2. Kapitels muss im Laufe der Unterrichtsreihe immer wieder zurückgegriffen werden. Auch die Begrifflichkeiten werden hier genau beschrieben und ziehen sich somit durch das gesamte Manual.

In Kapitel 3 wird ein Überblick über den Weg und die Ziele des Manuals gegeben. Als Planungshilfe für den Unterricht sind zu verschiedenen Themen exemplarische Unterrichtseinheiten durchgeplant worden, um einen einheitlichen Rahmen vorzuschlagen. Auch wird als weitere Unterstützung ein Zeitraster für den zu planenden Unterricht vorgegeben.

Trotzdem unterliegt die Gestaltung des einzelnen Unterrichtsprozesses dem jeweiligen Unterrichtenden. Hierzu werden im 4. Kapitel in einer Spiel- und Übungssammlung viele Anregungen durch die vorgestellten Spiele und Übungen gegeben. Es ist aber immer notwendig den Unterricht den jeweiligen Gegebenheiten wie Alter, Gruppengröße, Motivationslage (z.B. Pflicht- oder Wahlunterricht, AG etc.) anzupassen. Auch sollten die örtlichen Gegebenheiten mit einbezogen und somit die vorgeschlagenen Übungsbeispiele angepasst werden.

Im letzten Kapitel wird dann das Prüfungsszenario vorgestellt und die Durchführung der Prüfung festgelegt.



# UNTERRICHTSMATERIAL



Unser Equipment besteht im Kern aus Materialien der Firma SNAG. Diese werden im ausreichenden Maße auf Beantragung nach Bewilligung der Schule zugesandt. Weiteres Unterrichtsmaterial muss aus dem Fundus der Schule bereitgestellt werden.



## Schläger

Das Kernstück sind die Schläger, die in den benötigten Größen zur Verfügung gestellt werden.

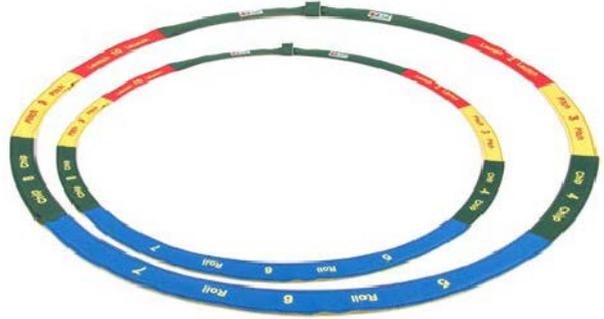
Es gibt zwei Schlägerarten: den Putter (Roller) und den Schläger (Launcher). Beide haben einen speziell entwickelten 5-seitigen Griff, der das Greifen erleichtert und suggestiv zu einem funktionsfähigen Griff führen soll. Gelbe und rote Punkte auf dem Griff leiten zusätzlich die SchülerInnen an, die Daumen an den richtigen Stellen auf den Griff zu legen. Wobei auf rot der rechte Daumen und auf gelb der linke Daumen gelegt werden soll. Zusätzlich ist der Roller so konzipiert, dass er sowohl von Rechtshändern als auch von Linkshändern benutzt werden kann. Beim Launcher gibt es Linkshand- und Rechtshandschläger.

## Bälle

Es werden spezielle Bälle verwendet., die umfangreiche Vorteile bieten:

- größerer Umfang, um die Treffsicherheit zu erhöhen;
- weicheres Material, um die Sicherheit zu verbessern;
- Filzoberfläche, um an Klettzielen haften zu bleiben;
- 6 Farben für das differenzierte Einsetzen.

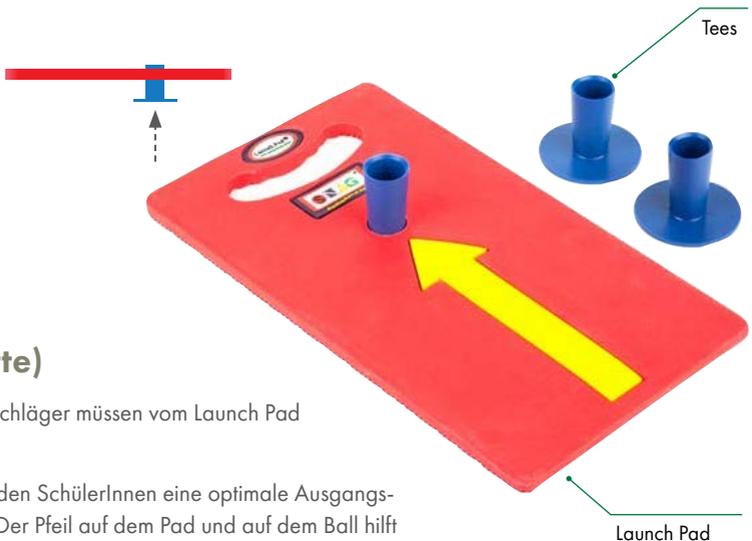




## Hoop Clock (Abschlagring)

Der Ring verwendet das Design einer Uhr, um die Schwungweiten der einzelnen Schläge (Putten, Chippen, Pitchen, Schlagen) zu differenzieren und diese durch die Farben und Zahlen den SchülerInnen angeben zu können. Es ergibt sich somit eine verbesserte Längen- und Höhenkontrolle der jeweiligen Schläge.

Die Farben der einzelnen Sektoren des Rings entsprechen den verschiedenen Grundtechniken des SNAG-Lehrsystems.



## Launch Pad (Abschlagmatte)

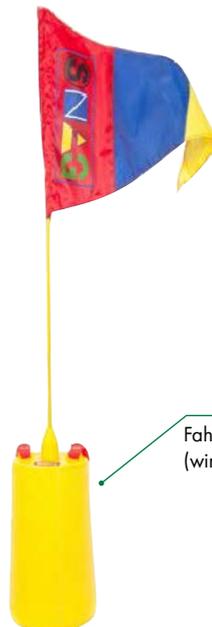
Alle Schläge mit dem Schläger müssen vom Launch Pad gespielt werden.

Das Launch Pad bietet den SchülerInnen eine optimale Ausgangslage für jeden Schlag. Der Pfeil auf dem Pad und auf dem Ball hilft den SchülerInnen den Ball auf das Ziel auszurichten.



## Rollerama (Zielleiste)

Der Rollerama wird vor allem beim Putten und Chipping verwendet! Der Ball haftet an der Klettbeschichtung. Wie beim Golf ergibt das Treffen der niedrigsten Zahl (Zentrum) das beste Ergebnis (niedrigste Schlagzahl). Dieses Ziel ist von zwei Seiten gleichzeitig (Sicherheit beachten!) bespielbar.



## Flagsticky (Zielfahne mit Kegelstumpf)

Trifft der Ball auf den Kegelstumpf (KS) der Zielfahne, bleibt er an der Klettbeschichtung haften. Stabilität erhält man durch Befüllen des KS mit Wasser oder Sand. Das Ziel ist von mehreren Seiten bespielbar und ähnelt damit dem Ziel (Loch) beim Golf.

Fahnenkorpus mit Klettssystem  
(wird mit Wasser gefüllt)



# GOLF-GRUNDLAGEN





## Griff Grundlagen\*



Halte den Schläger am Schaft mit der rechten Hand (langer Arm vor dem Körper)



Greife den Schläger am Ende des Griffes mit der linken Hand (linker Daumen auf gelbe Punkte)



Führe die rechte Hand nach unten, bis sich die Hände berühren



Greife den Schläger mit der rechten Hand (rechter Daumen auf rote Punkte)

\*Dieser Ablauf wird sowohl beim Putter als auch beim Wedge durchgeführt.

## Das Alphabet

Großbuchstaben zu verwenden ermöglicht sofortiges Feedback, ist leicht zu interpretieren und wird sowohl vom Trainer/Lehrer, als auch von SchülerInnen sofort verstanden. Dieser Ansatz entspricht dem visuellen und auditiven Lernen.



Das "A" wird verwendet, um richtig zu stehen.



Das "L" steht für die Position zwischen dem linken Arm und dem Schläger.

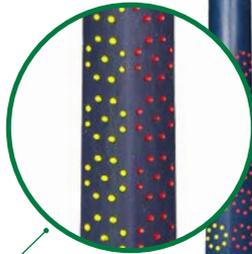


Das lange "Y" wird durch die Arme und den Schläger gebildet und bezeichnet den Schwung beim Chippen, Pitchen und Launchen. Das gespannte "Y" ist eine gute Methode den Schülern zu helfen, den Ball beim Putten leichter zu spielen.



1

Lege den linken  
Daumen auf die  
gelbe Markierung



Gelbe Punkte auf der  
linken Seite

2

lege den rechten  
Daumen auf die  
rote Markierungen.



## Links auf Gelb, rechts auf Rot



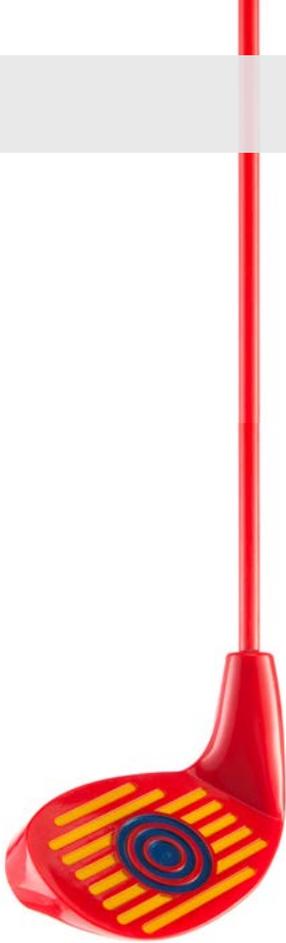
### Für Rechtshänder:

Halte den Schläger auf  
Hüfthöhe vor dich: Links auf  
Gelb - verbinde - Rechts auf Rot



### Für Linkshänder

Rechts auf Rot - verbinde - Links  
auf Gelb



Lege den linken  
Daumen auf die  
gelbe Markierung

1

Gelbe Punkte auf der  
rechten Seite

lege den rechten  
Daumen auf die  
rote Markierungen

2



## Links auf Gelb, rechts auf Rot



### Für Rechtshänder:

Halte den Schläger auf  
Hüfthöhe vor dich: Links auf  
Gelb - verbinde - Rechts auf Rot



### Für Linkshänder

Rechts auf Rot - verbinde - Links  
auf Gelb





## Setup



## Erklärung

Zielen	FüÙe zusammen, Entspanntes "Y"	Schläger auf HüÙhöhe	Beuge dich zum Ball	Linksschritt Rechtsschritt
Richte den Pfeil auf dem Ball in Richtung Ziel aus	Forme ein entspanntes "Y" mit den Armen, unterstützt durch die richtige Position der Hände	Halte den Schläger auf HüÙhöhe parallel zum Boden	Beuge dich in der HüÙe zum Ball	Schritt nach links Schritt nach rechts, so dass deine Beine ein A bilden

## Putten

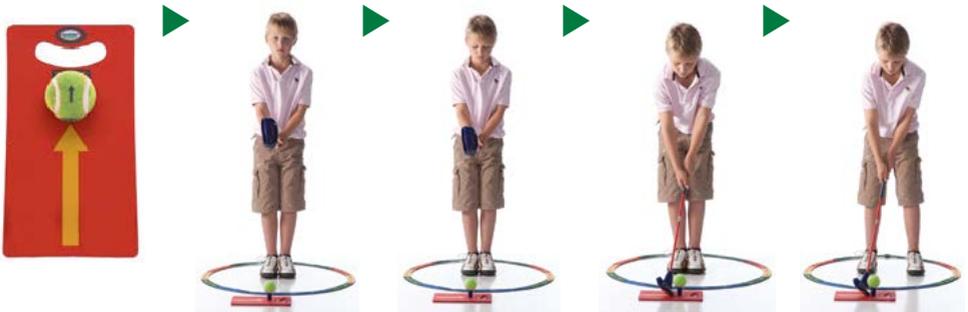
Nach **Putter Griff** und **Setup**

1. Start bei 6
2. Zurück zu 7
3. Durch 6 zu 5
4. Tick Tack





## Setup



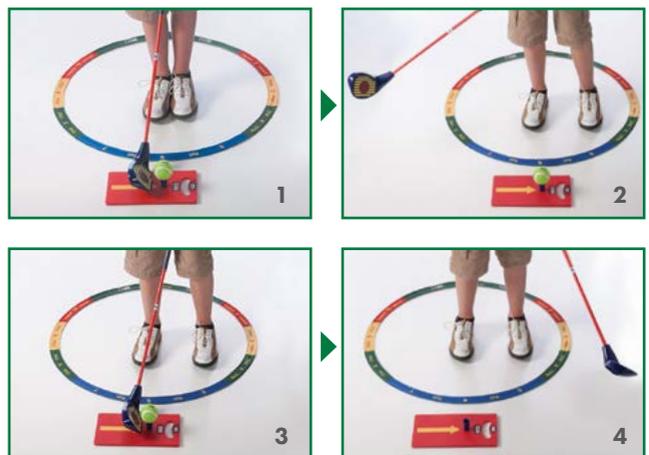
## Erklärung

Zielen	FüÙe zusammen Langes "Y"	Schläger auf HüÙhöhe	Beuge dich zum Ball	Linksschritt
Richte den Pfeil auf dem Ball nach dem Pfeil auf dem Launch Pad in Zielrichtung aus.	Forme ein langes "Y" mit den Armen, unterstützt durch die richtige Position der Hände	Halte den Schläger auf HüÙhöhe, horizontal zum Boden	Beuge dich in der HüÙe zum Ball	Schritt nach links

## Chippen

Nach **Wedge Griff** und **Setup**

1. Start bei 6
2. Zurück zu 8
3. Durch 6 zu 4
4. Tick Tack





## Setup



## Erklärung

Zielen	Füße zusammen Langes "Y"	Schläger auf Hüfthöhe	Beuge dich zum Ball	Linksschritt Rechtsschritt
Richte den Pfeil auf dem Ball nach dem Pfeil auf dem Launch Pad in Zielrichtung aus.	Forme ein langes "Y" mit den Armen, unterstützt durch die richtige Position der Hände	Halte den Schläger auf Hüfthöhe parallel zum Boden	Beuge dich in der Hüfte zum Ball	Schritt nach links Schritt nach rechts

## Pitchen

Nach **Wedge Griff** und **Setup**

1. Start bei 6
2. Zurück zu 9
3. Forme ein "L"
4. Durch 6 zu 3 und halte das "Y"
5. Das Auge auf der Schlagfläche zeigt nach oben





## Setup



## Erklärung

Zielen	Füße zusammen Langes "Y"	Schläger auf Hüfthöhe	Beuge dich zum Ball	Linksschritt Rechtsschritt
Richte den Pfeil auf dem Ball nach dem Pfeil auf dem Launch Pad in Zielrichtung aus.	Forme ein langes "Y" mit den Armen, unterstützt durch die richtige Position der Hände	Halte den Schläger auf Hüfthöhe parallel zum Boden	Beuge dich in der Hüfte zum Ball	Schritt nach links Schritt nach rechts

## Schlagen (Launching)

Nach **Wedge Griff** und **Setup**

1. Start bei 6
2. Zurück zu 9
3. Forme ein "L"
4. Weiter zu 10
5. Durch 6 zu 3
6. Forme ein "L"
7. Weiter zu 2





# UNTERRICHTSEINHEITEN



Da das Schulgolfabzeichen im Mittelpunkt der vorliegenden Handreichung steht, soll hier nun ein Weg aufgezeichnet werden, wie auf der Schulsportanlage mit dem entsprechenden Material (SNAG) ein Einstieg in die Sportart „Golf“ gefunden wird. Mit diesem Erwerb des Schulgolfabzeichens soll ein Zwischenziel erreicht werden, welches motivieren soll, auf Basis des Erlernten weiter zu golfen.

Da die Kernkompetenzen beim Golfen darin liegen, den Ball mit Hilfe eines Schlägers zum Rollen und/oder zum Fliegen zu bringen, um dann den Ball in ein Ziel (Rollerrama, Flagstick oder Loch) zu spielen, müssen diese Kompetenzen in den folgenden Unterrichtsstunden herausgearbeitet und geschult werden.

Dazu bedarf es für beide Ansätze einer Festlegung ähnlicher Ziele. Der Weg zum Erreichen dieser unterliegt gewissen Vorgaben, die sich vor allem an einer spielorientierten Methodik anlehnen sollten. Das Prinzip vom Bekannten zum Unbekannten sollte in allen Unterrichtseinheiten befolgt werden.

Im Folgenden werden die zur Verfügung stehenden Materialien aufgelistet. Des Weiteren sind eine Sammlung von Aufwärmspielen und eine Übungssammlung für die einzelnen Techniken, die beliebig eingesetzt werden können, die Ziele und vier exemplarische Unterrichtseinheiten angefügt.

Die Planung der einzelnen Unterrichtseinheiten obliegt in der Feinplanung dem unterrichtenden Lehrer/Trainer. Orientierung hierbei sind die aufgelisteten Ziele und die Hinweise bei den jeweiligen Übungen zu den passenden Unterrichtseinheiten.

Die Prüfungsaufgaben für das Schulgolfabzeichen bilden den Abschluss der Handreichungen.

## **MATERIAL (DGV-SNAG-PAKET)**

Für die Unterrichtseinheiten werden die aufgeführten SNAG-Materialien leihweise vom DGV zur Verfügung gestellt.

Zur Zeit zum Beispiel: Starter Kit Bag 1; Hoop Clock 10; Launch Pad (3 Tees) 6; Snag Bälle (6) 10; Rollerrama 4; Super Rollerrama 2; Flagstick 4; Putter (Roller) 6; Schläger (Launcher) RH 8; Schläger (Launcher) LH 2.



Neben den reinen golferischen Zielsetzungen sollen sich aus den Unterrichtseinheiten auch motorische und koordinative Prüfungsinhalte ergeben, die sich in den drei allgemeinen Testaufgaben widerspiegeln. Hierbei werden sowohl golferisches Geschick als auch koordinative und fitnessrelevante Elemente abgeprüft.

## 1. Golfmotorische Zielsetzungen

- 1.1. Putten: Die SchülerInnen sollen den Ball mit der vorgegebenen Technik in die verschiedenen Ziele spielen. Dazu gehören auch kompetenz- und koordinationssteigernde Übungen wie das Putten mit geschlossenen Augen oder Putten mit der schwachen Seite. Das Anwenden des Wissens über das Rollverhalten des Balles auch auf unterschiedlichen Untergründen soll bei der Auswahl der Übungen eine Rolle spielen.
- 1.2. Chippen: Die SchülerInnen können mit dem Schläger mit der vorgegebenen Technik den Ball über ein flaches Hindernis (Flugphase) mit einer anschließenden Rollphase in das Ziel bringen. Das Wissen über das Flugverhalten des Balles wird hier genutzt.
- 1.3. Pitchen: Die SchülerInnen können mit dem Schläger mit der vorgegebenen Technik den Ball über ein hohes Hindernis (Flugphase) mit einer anschließenden kurzen Rollphase in das Ziel bringen. Das erweiterte Wissen über das Flugverhalten des Balles wird hier genutzt.
- 1.4. Schlagen (Launchen): Die SchülerInnen können mit dem Schläger mit der vorgegebenen Technik den Ball mit einer längeren Flugphase in einen Korridor spielen und dabei einen sichtbaren Weitengewinn erzielen. Das erweiterte Wissen über das Flugverhalten des Balles wird hier genutzt.

## 2. Allgemeine motorische Zielsetzungen

- 2.1. Rollverhalten eines Balles einschätzen und anwenden können.
- 2.2. Flugverhalten eines Balles einschätzen und anwenden können.
- 2.3. Beweglichkeit, Gleichgewichtsgefühl, Ausdauer, Schnellkraft und Koordinationsvermögen sollen geschult werden.



### 3. Werte, die durch das Golfen vermittelt werden

- 3.1. Teamfähigkeit soll auch im Hinblick auf die Schulgolfliga geschult werden.
- 3.2. Ehrlichkeit, Fairness, Rücksichtnahme, Einhalten der Regeln und Respekt werden als Bestandteil des Verhaltenskodex des Golfens gelehrt.
- 3.3. Sicherheitsaspekte beim Training und Spiel müssen beständig eingefordert werden.
- 3.4. Das Motto „Have fun with golf“ soll als Leitidee vermittelt werden.
- 3.5. Die erlernten Techniken und Verhaltensweisen sollen beim Spielen von SNAG-Bahnen angewandt werden. Die SchülerInnen demonstrieren Spielverständnis.

### 4. Der Weg zum Schulgolfabzeichen

Unterrichtseinheit	Inhalt
Unterrichtseinheit 1:	Einführung in das Golfspiel
Unterrichtseinheit 2:	Putten und Chippen
Unterrichtseinheit 3:	Pitchen und Chippen
Unterrichtseinheit 4:	Schlagen, Pitchen, Chippen und Putten
Unterrichtseinheit 5:	Schlagen, Pitchen, Chippen und Putten
Unterrichtseinheit 6:	Einführung in das Spiel von Bahnen
Unterrichtseinheit 7:	Schulgolfabzeichen
Unterrichtseinheit 8:	Schulgolfabzeichen/Abschlussturnier



## Vorschlag für ein Zeitraster einer Unterrichtseinheit

		Thema	Organisationsform	Anmerkung
Phase 1	10 Min	Aufwärmen	Gruppenspiel s. Aufwärmspiele S. 31	Hier geht es um spielerisches Aufwärmen, das Teamgeist, Fairness und Ballverständnis schulen soll
Phase 2	20 Min	Wiederholung d. Thematik der letzten UE	Stationen im Hinblick auf die Prüfung aufbauen und üben lassen	Aufgreifen der erlernten Technik soll zur Festigung derselben führen
Phase 3	15 Min	Einführung in d. neue Thematik mit Reflexion		Mit den entsprechenden Übungen soll eine Erweiterung der Schlagvielfalt erreicht werden
Phase 4	30 Min	Übung der neuen Technik im Stationsbetrieb		Übungsphase mit vielen Wiederholungen
Phase 5	15 Min	Abschlussspiel	Technikbezogenes Spiel/ Koordinationsübungen	Spiele und Übungen, die das Koordinationsvermögen schulen, sollen zur Anwendung kommen

## GRUNDLEGENDE SICHERHEITSHINWEISE

- Wechsel der Bahn erfolgt nur auf Zeichen des Lehrers!
- Stationenwechsel erfolgt demzufolge auch nur auf Signal des Lehrers!
- Die Nichtübenden halten sich immer hinter den Übenden auf! Wenn vorhanden, halten sie sich hinter der roten Sicherheitslinie (ca. 2 m hinter der Übungsstation) auf.
- Es spielt immer nur der im Hoopclock Stehende!
- Die anderen stehen hinter der roten Sicherheitslinie.
- Bälle werden nur auf das Signal des Lehrers gesammelt!

## Unterrichtseinheit 1: Einführung in das Golfspiel

**Gruppenstärke:** 10 – 20 SchülerInnen

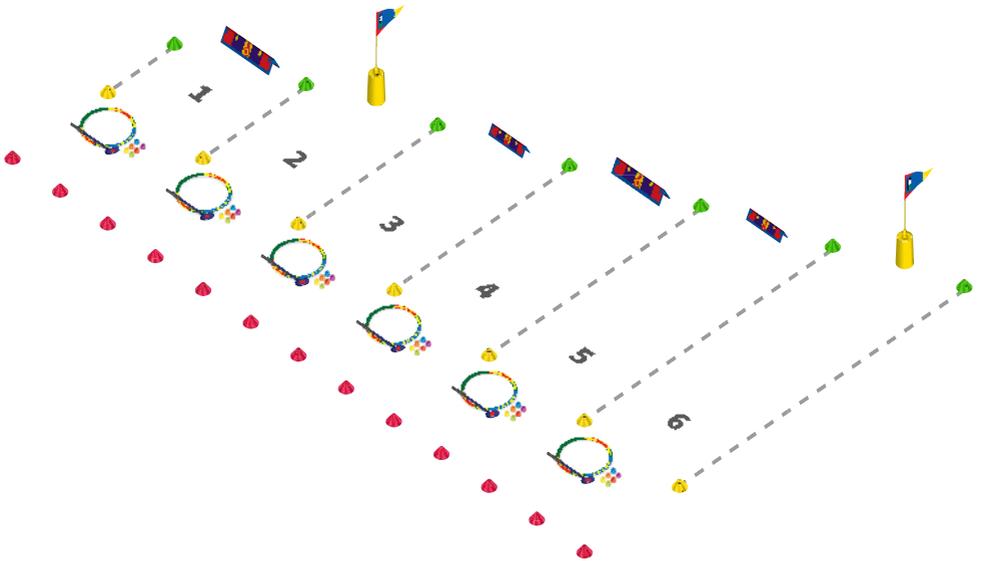
**Ziele:**

### 1. Kompetenz- und Technikerwerb

- 1.1. Flug- und Rollverhalten von unterschiedlichen Bällen erforschen
- 1.2. Rollverhalten von SNAG-Bällen auf unterschiedlichen Belägen erforschen
- 1.3. Rollen des SNAG-Balls mit dem SNAG-Putter
- 1.4. Rollen des SNAG-Balls auf verschiedene Ziele

### 2. Soziale und organisatorische Kompetenzen

- 2.1. Organisationsformen des Stationen-Betriebs
- 2.2. Teamfähigkeit
- 2.3. Sicherheitsregeln
- 2.4. Einschätzen der eigenen Fähigkeiten





Phase	Thema	Inhalt	Material	Zeit	Organisationsform
1	Erwärmung	Bälle rous! (Ballspiel) S. 31	S. 31	10min	Gesamte Gruppe
2	Rollerhalten/ Flugverhalten von Bällen	Unterschiedliche Bälle werden in verschieden gestalteten Korridoren auf unterschiedlichen Belägen mit der Hand gerollt und mit dem Fuß „gekickt“. Die Aufgabe besteht darin, mit einem Roll oder Kick Ziele zu treffen und dabei die Rollweite zu kontrollieren.  Unterschiedliche Bälle werden in verschieden gestalteten Korridoren mit unterschiedlichen Wurftechniken in Zielbereiche geworfen.  1. Es soll nur der Zielbereich getroffen werden. 2. Der Ball soll im Zielbereich zur Ruhe kommen.	Hürchen, verschiedene Bälle einschließlich SNAG-Bälle	25min	Je nach Gruppengröße werden verschieden Bahnen aufgebaut, an denen in 3-4er Gruppen geübt wird.  <b>Wechsel der Bahn erfolgt auf Zeichen des Lehrers! Die Nichtübenden halten sich hinter den Übenden auf!</b>
3	Reflexion	Es werden die gemachten Erfahrungen ausgetauscht. Rollerhalten, Flugverhalten von SNAG-Bällen.		10min	
4	Putten	Auf 6 Bohnen (s. Grafik S.25) spielen die Schüler mit dem SNAG-Putter ohne spezielle Griffanweisung auf unterschiedliche Ziele, die in verschiedenen Entfernungen aufgebaut sind.	SNAG-Putter, SNAG-Bälle, SNAG-Ziele, Hooplock Hürchen	30min	Es werden 3er/4er Teams je nach Gruppengröße gebildet! Es spielt nur der im Hooplock Stehende! Die anderen stehen hinter der roten Sicherheitslinie. Bälle werden nur auf das Signal des Lehrers gesammelt. Stationenwechsel erfolgt nur auf Signal des Lehrers!
5	Unterrichtsbezogenes Abschluss-spiel	Die Teams spielen auf das Zeichen des Lehrenden im Kononenstart (auf allen Bahnen beginnt das Spiel zeitgleich) die einzelnen Bahnen und zählen ihre jeweiligen Puts bis sie das Ziel treffen. Die Mannschaft mit den wenigsten Puts in der Addition der Bahnen gewinnt.	s. Phase 4	15min	Es wird in den Teams aus Phase 4 gespielt. Wechsel der Bahnen und das Sammeln der Bälle erfolgt nur auf das Signal des Lehrers.



## Unterrichtseinheit 2: Putten und Chippen

**Gruppenstärke:** 10 – 20 SchülerInnen

---

**Ziele:** **1. Kompetenz- und Technikerwerb**

- 1.1. Putten mit dem SNAG-Putter mit einem funktionsfähigen Griff
- 1.2. Putten auf verschiedene Ziele
- 1.3. Erlernen des Chips
- 1.4. Chippen auf Ziele

**2. Soziale und organisatorische Kompetenzen**

- 2.1. Organisationsformen des Stationsbetrieb
  - 2.2. Teamfähigkeit
  - 2.3. Sicherheitsregeln
  - 2.4. Einschätzen der eigenen Fähigkeiten
-



Phase	Thema	Inhalt	Material	Zeit	Organisationsform
1	Erwärmung	Schuh-Hockey (Ballspiel) S. 34	S. 34	10min	Mannschaften nach Gruppengröße
2	Putten Erlernen des richtigen Griffs/ Anwendung des Griffs bei Putt-Übungen	Der richtige Putt-Griff wird erlernt (Griff: Putter S. 14 und Pütten S. 16) und das Putten wird mit den Übungen von S. 37 trainiert.	Hütchen, SNA-G-Putter SNA-G-Bälle Hooplock SNA-G-Ziele	20min	<b>Je nach Gruppengröße werden verschiedene Bahnen aufgebaut, an denen in 3-4er Gruppen geübt wird. Wechsel der Bahn erfolgt auf Zeichen des Unterrichtenden! Die Nichtübenden halten sich hinter der roten Sicherheitslinie auf.</b>
3	Vom Putten zum Chippen	Die Übung von S. 38 wird von den Schülern durchgeführt. Durch Reflexion wird herausgearbeitet, dass ein anderer Schläger (Wedge) benötigt wird.	SNA-G-Putter, SNA-G-Bälle, Flagsticky Hütchen, Hooplock Langbank	15min	Die gesamte Gruppe spielt an einer Bahn! Es spielt nur der im Hooplock Stehend! Die anderen stehen hinter der roten Sicherheitslinie. Bälle werden nur auf das Signal des Lehrers gesammelt!
4	Chippen	Der richtige Griff für die Wedge (S. 15) wird eingeführt. Die Cipp-Technik (S. 17) wird eingeführt. Chippen vom Launch-Pod wird demonstriert. Chippen wird an den Chipstationen von S. 40 im Stationenbetrieb geübt.	SNA-G-Wedge, SNA-G-Bälle, SNA-G-Ziele, Hooplock Hütchen Launch-Pod	30min	Es werden 3er / 4er Teams je nach Gruppengröße gebildet und diese trainieren an den aufgebauten Stationen. Es spielt nur der im Hooplock Stehend! Die anderen stehen hinter der roten Sicherheitslinie. Bälle werden nur auf das Signal des Lehrers gesammelt! Stationenwechsel erfolgt nur auf das Signal des Lehrers!
5	Unterrichtsbezogenes Abschluss-spiel	Die Teams spielen das Abschluss-spiel von S. 36 oder S. 39. Es werden 3 Bahnen aufgebaut.	SNA-G-Wedge, SNA-G-Putter SNA-G-Bälle, SNA-G-Ziele, Hooplock Hütchen Launch-Pod Langbank Stoppuhr	15min	Es wird in 2er Teams gespielt. Die Zeit für jedes Team wird gestoppt. Das Sammeln der Bälle erfolgt nur auf das Signal des Lehrers.



## Teil 1 (Unterrichtseinheit 7)

		Thema	Organisationsform	Anmerkung
Phase 1	10 Min	Erwärmung	Gruppenspiel s. Aufwärmspiele S. 31	Hier geht es um eine spielerische Erwärmung für die Prüfungsaufgaben. Es sollte ein bekanntes Spiel genommen werden
Phase 2	10 Min	Gemeinsamer Aufbau der 4 Prüfungsstationen	Stationen im Hinblick auf die Prüfung aufbauen und noch einmal erklären lassen	Wie auf S. 47 beschrieben
Phase 3	30 Min	Durchführung der Prüfung	Der Aufbau soll beispielhaft sein s. S. 26. Üben und evt. eine Prüfungsaufgabe abnehmen.	Die Prüfung kann im Stationenbetrieb organisiert werden. Die SchülerInnen zählen immer einen Mitschüler/-In (Ehrlichkeit)
Phase 4	10 Min	Aufbau der Spielbahnen	Es werden 3 Spielbahnen mit unterschiedlichen Längen aufgebaut.	1. Bahn Par 2 2. Bahn Par 3 3. Bahn Par 4
Phase 5	30 Min	Abschlussspiel	Die Spielbahnen werden im Stationenbetrieb durchgespielt	Spielen und Üben

## Teil 2 (Unterrichtseinheit 8)

		Thema	Organisationsform	Anmerkung
Phase 1	10 Min	Erwärmung	Gruppenspiel s. Aufwärmspiele S. 31	Hier geht es um eine spielerische Erwärmung für die Prüfungsaufgaben
Phase 2	10 Min	Gemeinsamer Aufbau der 3 Prüfungsstationen	Stationen im Hinblick auf die Prüfung aufbauen und noch einmal erklären lassen	
Phase 3	30 Min	Durchführung der Prüfung	Koordinations- und Fitnessprüfung	Hier bietet sich eine Teilung in 3 Gruppen an
Phase 4	10 Min	Aufbau der Spielbahnen	Es werden 3 Spielbahnen mit unterschiedlichen Längen aufgebaut. Siehe UE 7	1. Bahn Par 2 2. Bahn Par 3 3. Bahn Par 4
Phase 5	30 Min	Spielprüfung	Die Spielbahnen werden im Stationenbetrieb durchgespielt	Die SchülerInnen zählen immer einen Mitschüler/-in (Ehrlichkeit)



# SPIEL- UND ÜBUNGSSAMMLUNG





## Bälle raus! (Ballspiel)

<b>Organisationsform:</b> Gruppe	<b>Materialien:</b> Tennisbälle, SNAG-Bälle, Schaumstoffbälle, Volleybälle, Gymnastikbälle und eine Stoppuhr insgesamt ca. 30 Bälle
<b>Beschreibung des Spiels:</b>	
<p>Gespielt wird in der gesamten Halle oder in einem Drittel der Halle. In der Mitte des Spielfeldes wird - aus 4 umgelegten Bänken - ein Ballreservoir aufgebaut, in welches alle Bälle gelegt werden.</p> <p>3 bis 5 Spieler werden nun vom SpielleiterIn ausgesucht und müssen versuchen - so schnell wie möglich - die Bälle aus dem Reservoir herauszuwerfen. Alle anderen Spieler versuchen, die Bälle wieder einzusammeln und in das Ballreservoir zurückzulegen. Wenn sich kein einziger Ball mehr im Reservoir befindet, stoppt der Spielleiter die Zeit und eine andere Gruppe ist an der Reihe. Die Gruppe, welche am schnellsten die Aufgabe bewältigt hat, gilt als Siegermannschaft.</p>	
<b>Hinweis:</b>	
Die Anzahl der Bälle im Reservoir richtet sich nach der Gruppenstärke. Hier sollte man etwas experimentieren.	

## Brückenfangen (lustiges Lauf- und Fangspiel)

<b>Organisationsform:</b> Gruppe	<b>Materialien:</b> keine
<b>Beschreibung des Spiels:</b>	
<p>Es werden 1 bis 3 Fänger (je nach Gruppenstärke) bestimmt. Die anderen Spieler laufen weg. Wer gefangen wurde, geht in den Vierfüßlerstand und macht eine Brücke. Erst wenn ein noch freier Spieler unter dieser Brücke hindurchgekrochen ist, darf die „Brücke“ wieder mitspielen. Wer unter einer Brücke durchkrabbelt, ist so lange „immun“ und darf nicht gefangen werden.</p>	



## Die Löwen sind los! (lustiges Lauf- und Fangspiel)

<b>Organisationsform:</b> gesamte Gruppe	<b>Materialien:</b> keine
<b>Beschreibung des Spiels:</b>	
<p>Dieses Lauf- und Fangspiel ist immer wieder sehr beliebt bei den Kindern. Es werden zunächst 2 SchülerInnen der Klasse als „Löwen“ bestimmt, die sich in der Savanne (auf der einen Seite der Halle) auf allen Vieren aufhalten. Alle anderen SchülerInnen sind Afrika-Touristen, die sich ganz nah an die Löwen heranwagen, um sie z. B. zu fotografieren oder vielleicht sogar zu streicheln.</p> <p>Wenn nun der Spielleiter laut „<b>die Löwen sind los</b>“ ruft, müssen sich alle Touristen so schnell wie möglich in Sicherheit bringen, indem sie - ohne von den Löwen erwischt zu werden - bis zur anderen Hallenseite rennen. Alle Schüler, die von den Löwen gefangen wurden, gehören beim nächsten Durchgang zur Gruppe der Löwen. Gespielt wird, bis nur noch drei Touristen vorhanden sind.</p>	
<b>Hinweis:</b>	
Die Löwen dürfen beim Fangen wieder auf 2 Beinen laufen.	

## Dribbelfänger (Ballspiel)

<b>Organisationsform:</b> Gruppe	<b>Materialien:</b> Ballreservoir (z. B. Ballwagen), Basket-, Volley-, Hand- oder Gymnastikbälle
<b>Beschreibung des Spiels:</b>	
<p>3 bis 6 Spieler (Fänger) werden ausgewählt und laufen - dribbelnd mit einem Ball - durch die Halle. Sie versuchen die Spieler ohne Ball mit der freien Hand abzuschlagen.</p> <p>Alle Spieler die abgeschlagen wurden, bekommen vom Spielleiter (z. B. Lehrer) ebenfalls einen Ball und gehören ab sofort zur Fängermannschaft.</p>	
<b>Hinweis:</b>	
Optimal wäre es, wenn man 2 bis 3 Bälle weniger als SchülerInnen einsetzt. Dadurch können am Ende des Spiels die Gewinner besser ermittelt werden.	



## Ja-Nein-Lauf (Lauf- und Fangspiel)

<b>Organisationsform:</b> Mannschaften	<b>Materialien:</b> keine
<b>Beschreibung des Spiels:</b>	
<p>Gespielt wird in der ganzen Halle oder auf dem Sportplatz. Es werden Mannschaften gebildet, eine Ja-Gruppe und eine Nein-Gruppe. Der Spielleiter/Die Spielleiterin stellt eine altersgemäße Frage: Z.B. sind Eichhörnchen grün-blau gestreift? Wenn die Antwort „Nein“ lautet muss die Ja-Gruppe weglaufen.</p> <p>Die Nein-Gruppe muss die Kinder der Ja-Gruppe fangen. Gefangene Ja-Mitglieder kommen in die Nein-Gruppe. Danach wird die nächste Frage gestellt, die z.B. mit Ja beantwortet wird: Z.B. haben alle Nadelbäume Nadeln? (Ja) (Es sind durchaus auch schwierigere Fragen erlaubt): Nun läuft die Nein-Gruppe weg und die Ja-Gruppe verfolgt die Mitglieder der Nein-Gruppe usw.</p>	

## Linienball (Medizinballspiel)

<b>Organisationsform:</b> Mannschaften	<b>Materialien:</b> einen kleinen Medizinball und Parteibänder
<b>Beschreibung des Spiels:</b>	
<p>Mannschaften (je 5 bis 8 Spieler) spielen auf einem ca. 15 mal 30 m großen Spielfeld gegeneinander.</p> <p>Um Punkte zu erzielen, muss die angreifende Mannschaft den Medizinball hinter der Grundlinie des Gegners ablegen. Durchbrüche an der eigenen Grundlinie müssen verhindert werden. Der Ball darf getragen, geworfen und gerollt werden. Das Spiel mit dem Fuß ist nicht gestattet.</p> <p>Nur hinter der gegnerischen Linie abgelegte Bälle gelten als Tore.</p> <p>Wird der Ball über die Linie gerollt oder geworfen, erhält der Gegner einen Freiwurf an dieser Stelle. Das gleiche gilt bei Ausbällen und bei Foulspiel. Der Spieler mit dem Ball darf nicht gehalten, umklammert oder angerempelt werden.</p> <p>Unübersichtliche Situationen werden durch einen Hochball geklärt.</p>	
<b>Hinweis:</b>	
Der Spielleiter sollte in diesem Spiel besonders auf eine faire Spielweise achten.	



## Wo ist das Tor? (Ballspiel)

<b>Organisationsform:</b> Mannschaften	<b>Materialien:</b> Volley- oder Handball, Ballwagen
<b>Beschreibung des Spiels:</b> Es spielen Mannschaften (ca. 4 bis 5 Schüler) auf dem gleichen Feld gegeneinander. Die Spieler einer Mannschaft werfen sich den Ball zu und versuchen, ihn im Tor abzulegen. Das Tor (der Ballwagen) wird vom Lehrer oder einer neutralen Person durch das Spielfeld geschoben, so dass eine Torchance erschwert wird. Die Spieler müssen sich immer wieder neu orientieren.	

## Mister X (Lauf- und Fangspiel)

<b>Organisationsform:</b> ganze Gruppe/Klasse	<b>Materialien:</b> keine
<b>Beschreibung des Spiels:</b> Alle Kinder stellen sich mit dem Gesicht zur Wand auf eine Linie und schließen die Augen. Der Spielleiter schleicht leise an ihnen vorbei und markiert mit dem Finger ein X auf dem Rücken des Kindes, welches der Fänger bzw. Mister X sein soll. Als Startsignal ruft der Spielleiter dann laut: Mister X!  Dann laufen alle Kinder davon. Wer von Mister X gefangen wurde stellt sich wie ein X auf, also breitbeinig und Arme schräg nach oben. Wer in der Nähe ist, darf den Gefangenen befreien, indem er unter ihm durchkrabbelt.  <b>Variante:</b> Es können auch mehrere Kinder Mister X sein.	

## Schuh-Hockey (Ballspiel)

<b>Organisationsform:</b> Mannschaften	<b>Materialien:</b> 2 Bänke, eigener Schuh, Tennisball
<b>Beschreibung des Spiels:</b> 2 Bänke werden umgekippt. Die Sitzfläche ist das Tor. Es werden Mannschaften gebildet. Jeder zieht sich einen Schuh aus, den er als Schläger benutzt (auch der Torwart).	



## Rettungsball (Rettungsring)

<b>Organisationsform:</b> Gruppe	<b>Materialien:</b> 2 Schirmmützen oder Halstücher und verschiedene Bälle oder Ringe
<b>Beschreibung des Spiels:</b> <p>Zu Beginn des Spiels werden 2 Fänger ausgewählt. Die Fänger werden durch Schirmmützen oder Halstücher kenntlich gemacht. Aufgabe von jedem Fänger ist es, einen Mitspieler abzuschlagen, um dann mit diesem die Rolle tauschen zu können. Wer sich im Besitz eines Balles (Ringes) befindet, kann nicht abgeschlagen werden. Durch geschicktes Zuspielen versuchen die Spieler, möglichst lange dem Zugriff der Fänger zu entkommen. Das Spielfeld muss klar begrenzt sein, damit die Spieler nicht weit weglaufen können, sondern sich nur gegenseitig durch Zuwerfen der Bälle (Ringe) retten können.</p>	
<b>Variante:</b> <p>Durch Wegnehmen oder Hinzufügen einzelner Bälle (Ringe) kann den Fängern das Leben leichter oder schwerer gemacht werden.</p>	

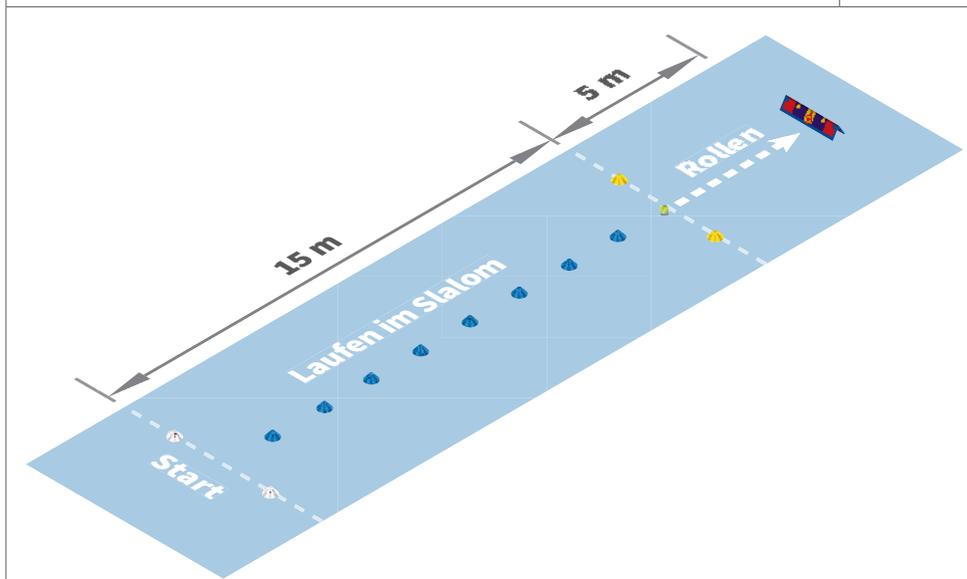


**Abschlussspiel:** Rollen mit Präzision – Biathlon

10 Min

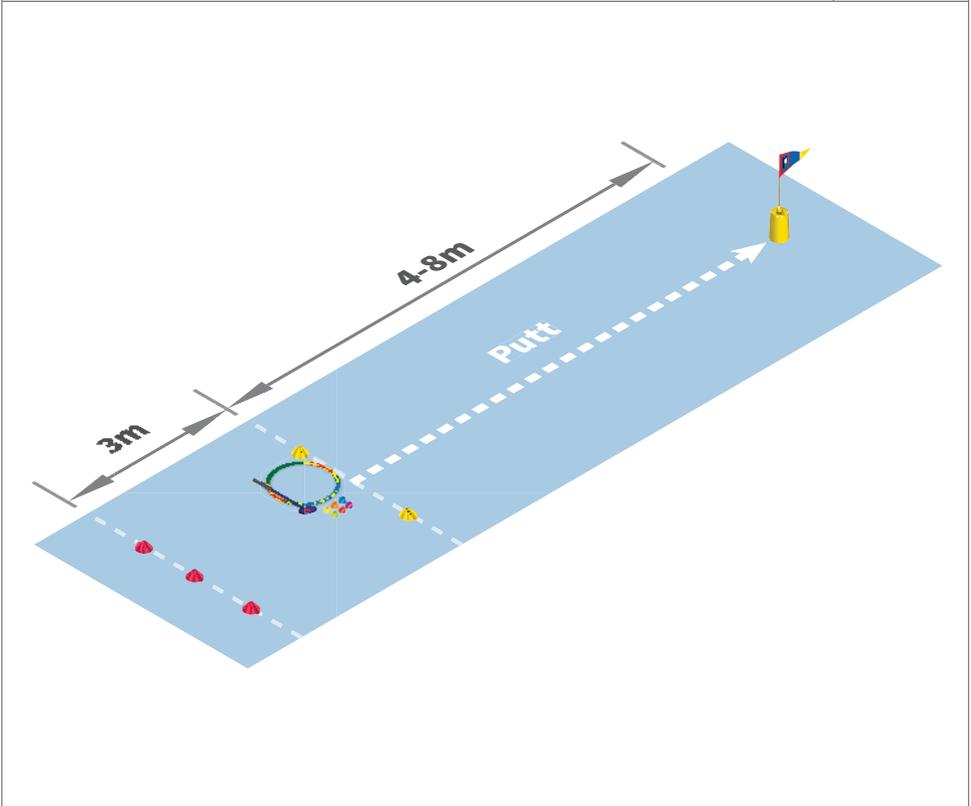
**Staffel:** Die SchülerInnen laufen im Slalom auf eine Station zu. Dort nehmen Sie einen Ball und rollen ihn auf ein Rollerama. Wird das Ziel getroffen, laufen sie im Slalom zurück und schlagen den Mitspieler ab. Wird das Rollerama verfehlt, muss der Spieler seinen Ball holen und an die Stelle zurücklegen, von wo gerollt wird. Es muss solange gelaufen werden, bis alle Bälle am Ziel haften. Gewonnen hat die Mannschaft, die am schnellsten alle Bälle im Ziel hat.

UE 2





▶	<b>Offener Anfang:</b> SchülerInnen testen Putter	15 Min
ⓘ	Die SchülerInnen erhalten einen Putter und die Aufgabe einen Ball aus verschiedenen Entfernungen an die Fahne zu spielen. Die Entfernung wird durch Versetzen der Fahnenposition verändert.	UE 2

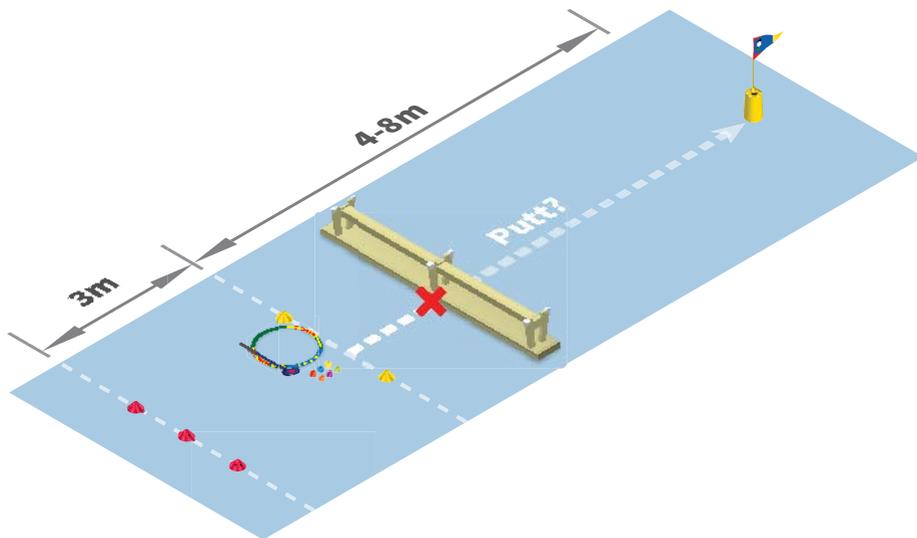




**SchülerInnen testen Putter:** Spielen über eine umgedrehte Langbank mit dem Putter. Hinführung vom Putten zum Chippen.

30 min

UE 2



**Reflexion:** Übung funktioniert nicht -> Lösung neuer Schläger (das Wedge)



**Schläger testen - Technik erklären:**

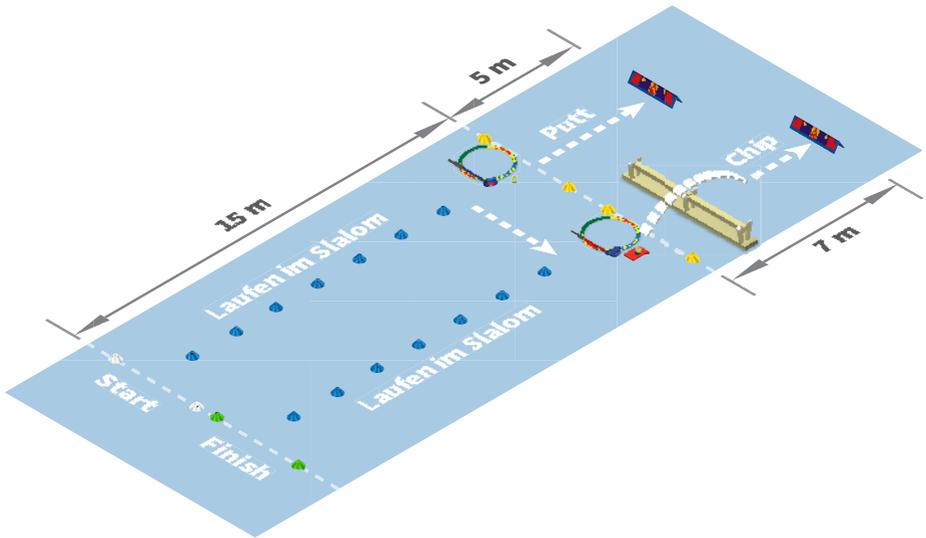
Die SchülerInnen erhalten eine Einführung in den Griff und die Pendelbewegung des Chipps. (Die Ausholbewegung wird mit Hilfe des Hoop clocks begrenzt. (Siehe Erklärung des Griffs: S. 15 ) Beim Einsatz des Wedges muss das Launch Pad eingesetzt werden.



Technik üben



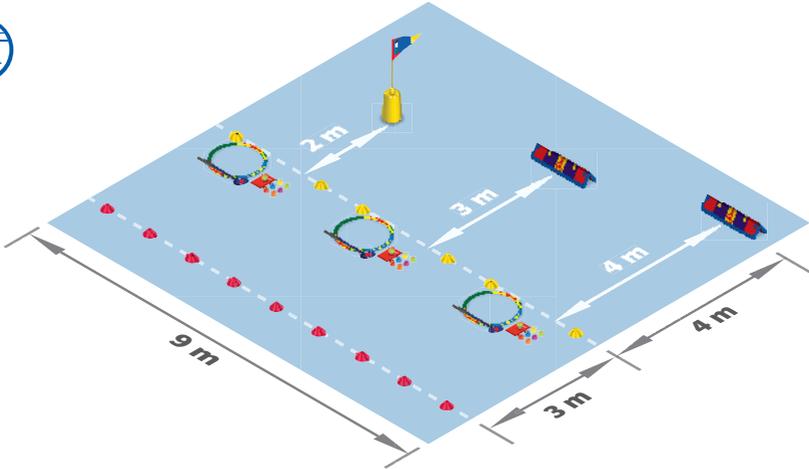
	<b>Abschlusspiel:</b> Putten und Chippen (Staffel)	10-15 Min
	<b>Putten und Chippen (Staffel)</b>	UE 2 - 5
Die SchülerInnen werden in Teams aufgeteilt, die wie beim „Biathlon“ von S. 36 spielen, nur dass jeder Spieler nur einmal putten und dann im zweiten Durchgang über ein Hindernis chippen muss. Gewonnen hat die Mannschaft, die alle Bälle in der kürzesten Zeit ins Ziel bringt. Die Anzahl der Bälle entspricht pro Station der Anzahl der Schüler.		





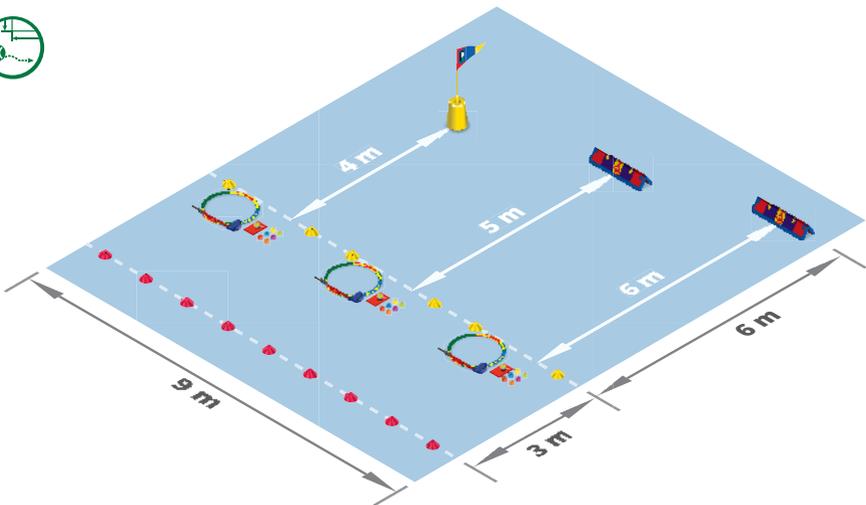
## 2-3 Putt Stationen

UE 3 - 5

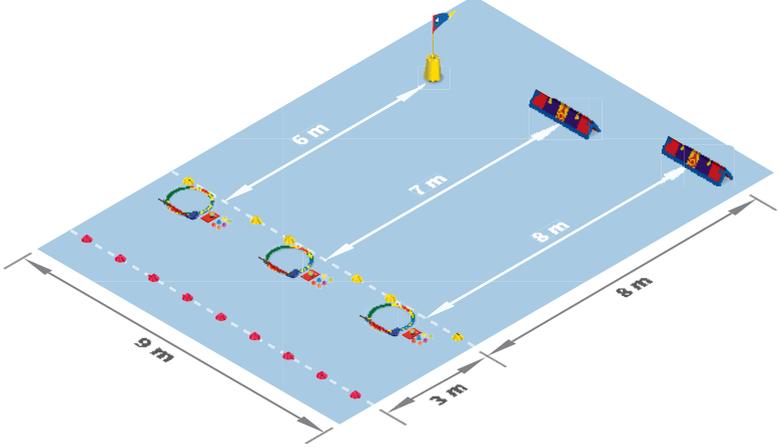
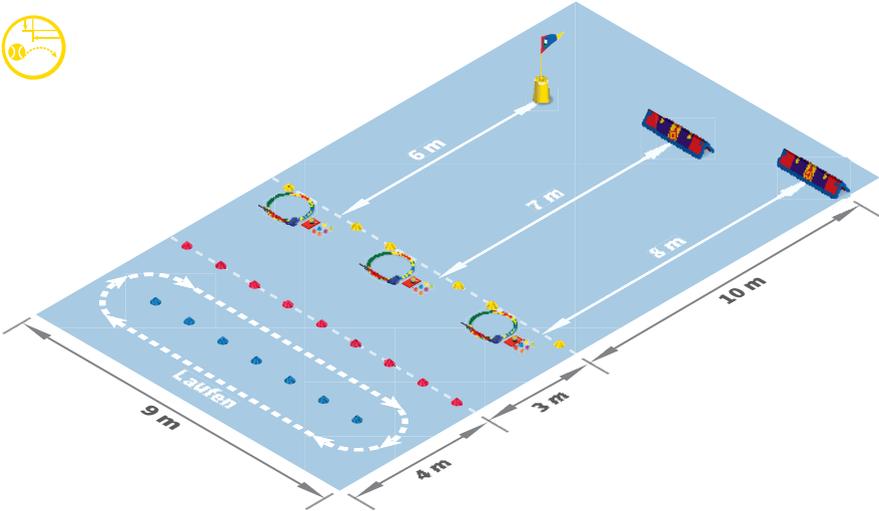


## 2-3 Chip Stationen

UE 3 - 5



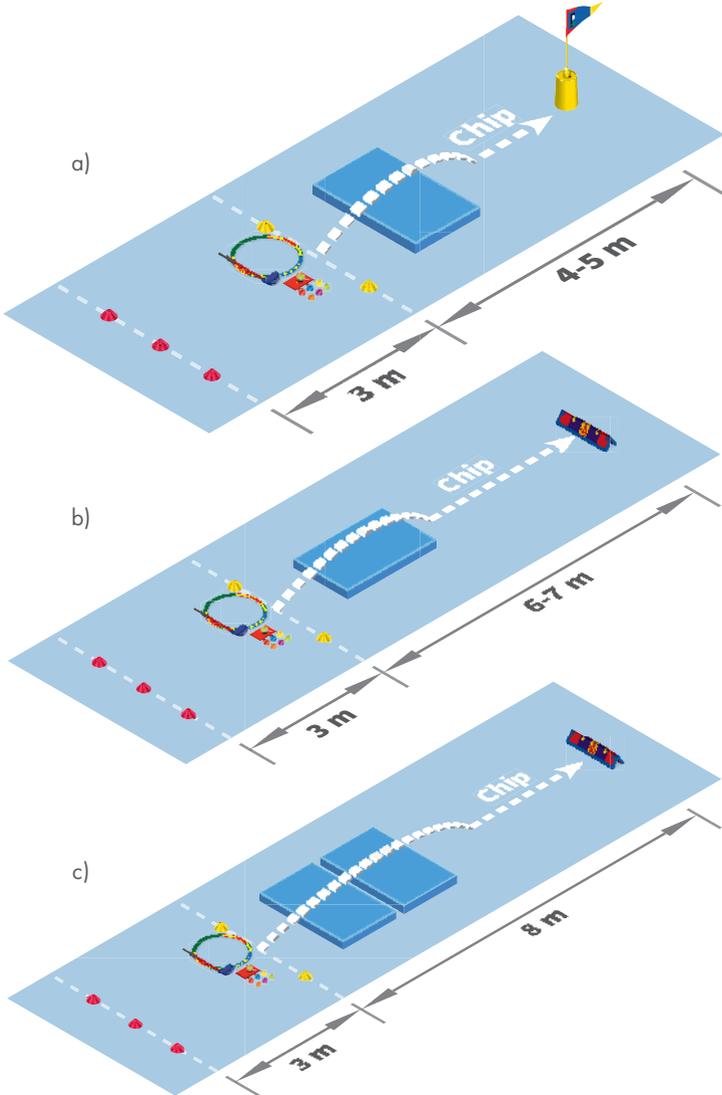


 <b>2-3 Pitch Stationen</b>	UE 4 - 5
	
 <b>Abschlussspiel:</b>	<b>20 Min</b>
Pitch-Spiel mit Laufen. Die Spieler müssen auf 3 Ziele in unterschiedlicher Entfernung spielen. Jeder Spieler hat 4 Versuche. Vor dem Spielen und nach dem Spielen muss gelaufen werden.	UE 4 - 5
	



**Chip:** Trainingsstationen mit Hindernissen. Die Hindernisse müssen vom Ball im Flug überwunden werden.

UE 5



Ziel: unterschiedliche Flug- und Rolllängen beim Chip üben.

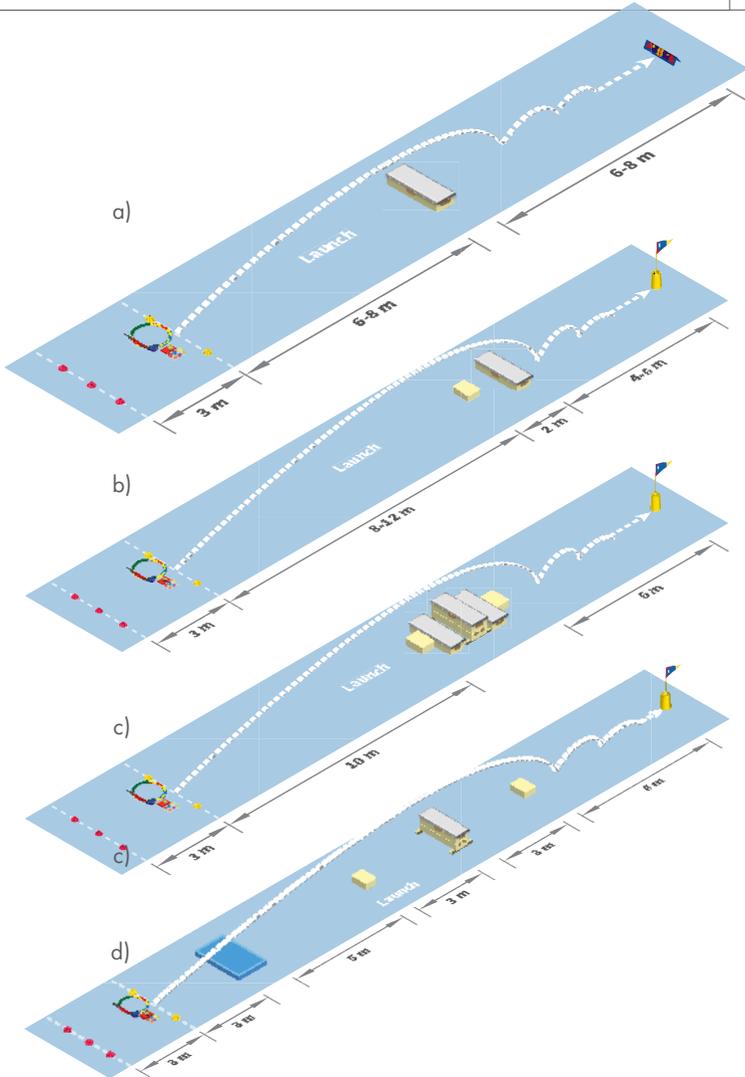


<p> <b>Einführung:</b> Mit dem Chip-Schwung über einen quergestellten Turnkasten spielen. Übungsaufgaben wie beim Chip über Hindernisse. Anstelle der Turnmatte (quer) wird ein Turnkasten mit 2 Einsatzteilen quer aufgestellt.</p>	<p>UE 3</p>
<p> <b>Reflexion:</b> mit dem Chip-Schwung geht's nicht! Schwungveränderung s. Pitchen S. 18. Übung (mit selben Aufbau) mit neuem Schwung!</p>	
<p> <b>Pitch: Trainingsstationen mit Hindernissen</b></p>	<p>UE 3-5</p>



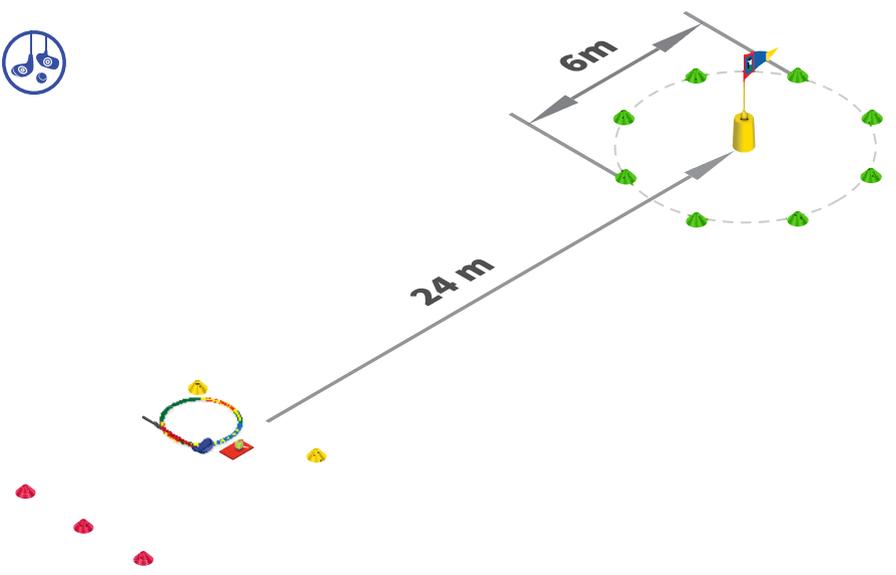
**Schlag (Launch):** wird als Fortschreibung des Pitches erklärt (s. Schlagen (Launching) S. 19). Der Launch dient zum Überwinden langer Distanzen ohne und mit Hindernissen.

UE 4 - 5



Ziel: unterschiedliche Flug- und Rolllängen beim Launch üben



<p><b>i Einführung in das Spiel und das Spielverhalten:</b></p>	<p>10 Min</p>
<p>Spiel und das Spielverhalten</p>	
<p><b>i Verhaltenskodex im Golfen:</b></p>	<p>10 Min</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ehrlichkeit</li> <li>• Fairness</li> <li>• Rücksichtnahme</li> <li>• Respekt</li> <li>• Have fun</li> </ul>	
<p><b>▶ Spielen eines Loches:</b></p>	<p>15 Min</p>
<p>Schwerpunkt Spielreihenfolge</p>	<p>UE 6</p>
<p>Zählen der Schläge bis der Ball am Ziel haftet</p>	
<p>Teamwettbewerb 2 Löcher</p>	
<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="margin-right: 20px;">  </div>  </div>	



# DIE PRÜFUNG





Im Kapitel Unterrichtseinheiten beschreiben die UE 7 & 8 die Prüfungsstunden der Prüfung zum Schulgolfabzeichen

## Erläuterungen zu den Prüfungsaufgaben:

### 1. Technik

- 1.1.  Putt (2 aus 3) 3 Versuche aus 2 Metern auf das Rollerrama. Die Punkte werden addiert. Je niedriger die Punktzahl, umso besser das Ergebnis.
- 1.2.  Chip (3 aus 4) 4 Versuche aus 4 Metern. Rollerrama muss lediglich getroffen werden. Jeder Treffer ein Punkt.
- 1.3.  Pitch (3 aus 4) 4 Versuche im Flug über 6 Meter durch 3 Matten in einen anschließenden Korridor von 4m x 5m (durch Hütchen markiert). Als Teffer zählt, wenn der Ball im Korridor aufkommt. Er muss nicht liegenbleiben.

### 2. Spiel

- 2.1.  Loch 1 Putt Loch (6 m) Par 2 Ziel ist das Flagstick. Es werden alle Schläge aufgeschrieben. Die Bahn wird wie auf S. 45 ohne Launch Pad aufgebaut. Der Abstand verkürzt sich auf 6m
- 2.2.   Loch 2 Chip & Putt (10 m) Par 3 s.o. mit Launch Pad
- 2.3.   Loch 3 Pitch & Putt (15 m) Par 4 s.o. mit Launch Pad

### 3. Koordinations- und Fitnessstest

Siehe folgende Extrabeschreibung



## 1. Ballzielwurf

**Aufgabe:** Mit zwei unterschiedlichen Wurfausführungen die SNAG-Bälle in einem von drei vorgegebenen Korridoren zur Ruhe kommen lassen. Die Abwurflinie darf dabei nicht übertreten werden. Man muss jeweils 4 Bälle im Stehen und mit Anlauf werfen.

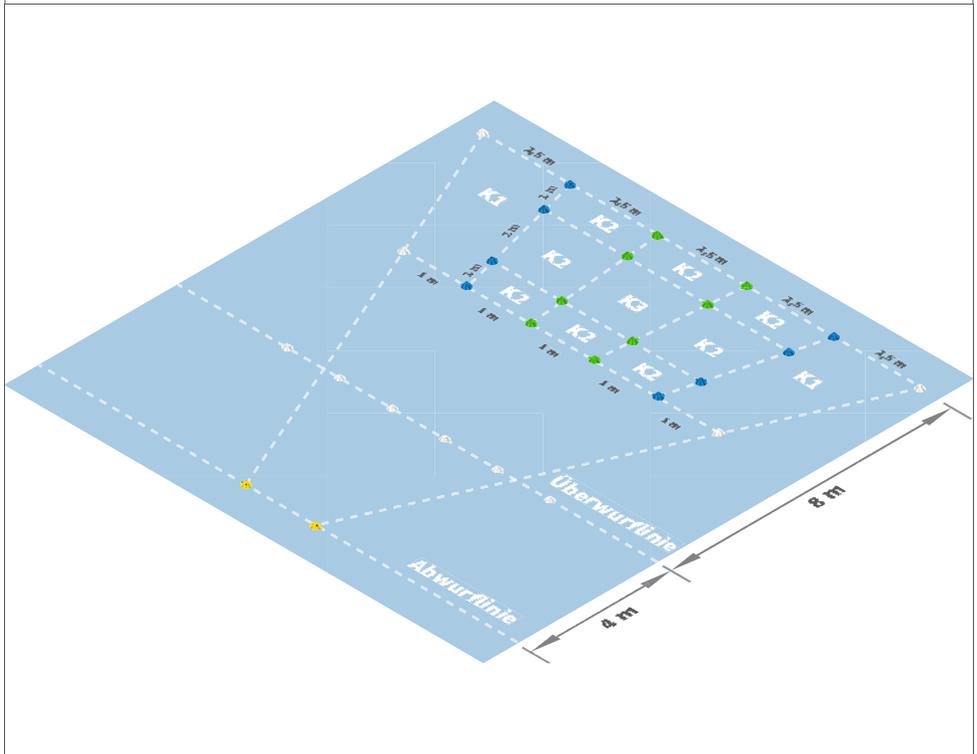
**Gelände:** Ebene, relativ glatte Fläche!

**Versuche:** Jeder/e SchülerIn hat 4 Probewürfe, je einen für jede Ausführungsvariante.

**Wurfausführung 1: „Bogenlampe“** Der Ball wird geworfen und darf erst hinter der Überwurflinie aufkommen.

**Wurfausführung 2: „Rollen“** Der Ball wird gerollt und muss vor der Überwurflinie aufkommen.

**Wertung:** Es gibt 1 Punkt für einen Ball, der in K3 liegt, 2 Punkte für einen Ball, der in K2 und drei Punkte für einen Ball, der in K1 zur Ruhe kommt. Ein Übertreten der Abwurflinie wird als Fehlversuch gewertet (5 Punkte) ebenso ein Ball außerhalb der Ziel - Zonen (5 Punkte) .





## 2. Putten

**Aufgabe:** Putten in einen 2m entfernten Korridor

1. Drei Putts mit der schwachen Seite
2. Drei Putts mit geschlossenen Augen

Die SchülerInnen müssen sich alleine ausrichten. Bei 2. zieht der Lehrer nach dem Ausrichten den Sichtschutz (Schlafbrille/Augenschal) dem Prüfling über die Augen.

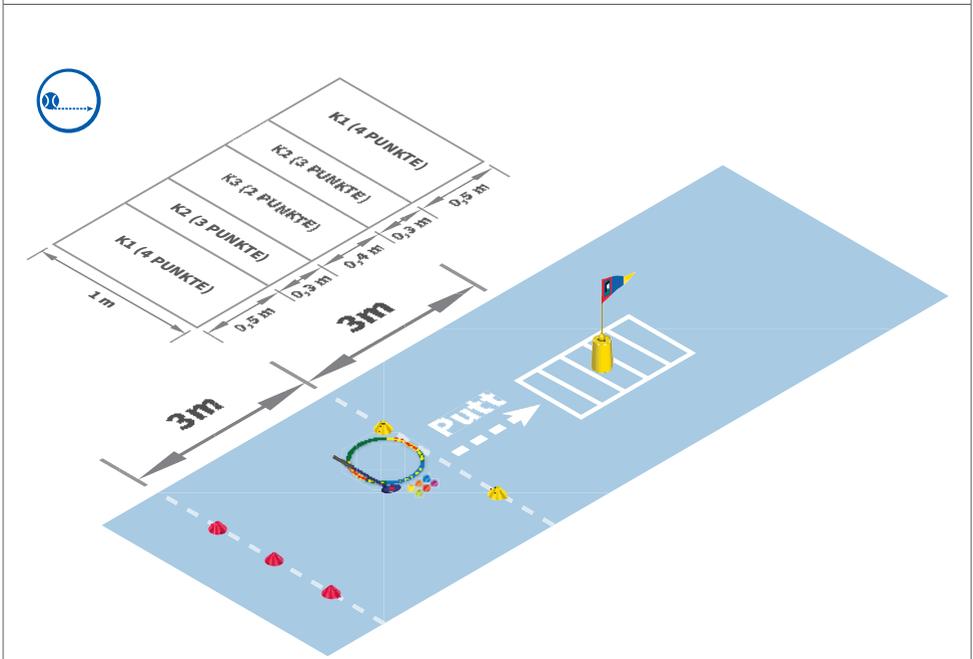
Die Übung kann sowohl mit SNAG-Materialien als auch mit Golf-Equipment durchgeführt werden.

**Gelände:** Ebene Puttfläche, ebenes Puttinggrün

**Versuche:** Jeder/e SchülerIn hat einen Probest putt pro Variante. Danach werden je Variante drei, insgesamt sechs Putts gewertet.

**Wertung:** Gewertet werden die erzielten Punkte für das Treffen des Korridors:

5 Punkte für den Ball außerhalb des Korridors, 4 Punkte für den Ball in K1, 3 Punkte für den Ball in K2, 2 Punkte für den Ball in K3, 1 Punkt für einen Ball am Flagstick (gelochter Ball).





### 3. Einbein – Longest Drive

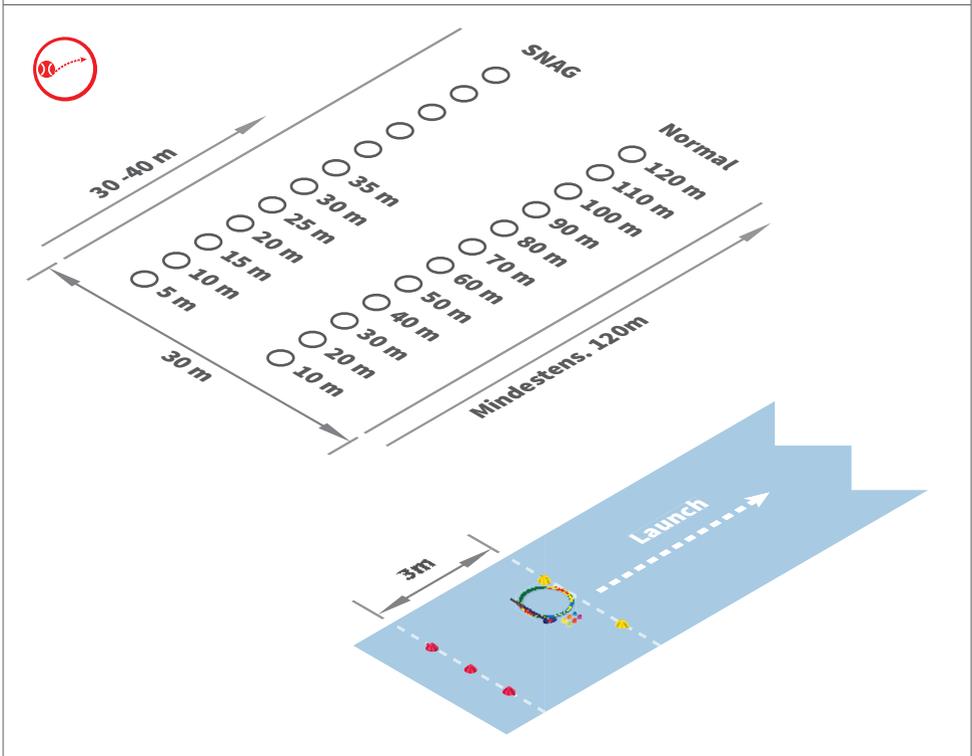
**Aufbau:** Im Einbeinstand einen Ball wahlweise mit oder ohne Tee möglichst weit in einen ca. 20m breiten Korridor spielen. Nur solche Bälle werden gewertet, die im Korridor liegen bleiben. Der Schlag gilt nur, wenn die SchülerInnen nach dem Treffmoment ca. 3 Sekunden auf dem Standbein ausbalancieren.

Die Übung kann sowohl mit SNAG-Equipment als auch mit Golf-Equipment (Eisen 7 oder kürzer) durchgeführt werden.

**Gelände:** Driving Range oder Spielfläche eines Sportplatzes oder große Sporthalle.

**Versuche:** Jeder/e SchülerIn hat 2 Probeschläge, danach werden drei Bälle gespielt.

**Wertung:** Der längste Ball wird gewertet. Gemessen wird an der Stelle, an der der Ball zur Ruhe kommt.





Vorname

Name

Station	Versuch						Ergebnis	EP*
	1	2	3	4	5	6		
Putt (Punkte)				X	X	X		
Chip (Treffer)				X	X	X		
Pitch (Treffer)				X	X	X		
Loch 1 (Schläge)		X	X	X	X	X		
Loch 2 (Schläge)		X	X	X	X	X		
Loch 3 (Schläge)		X	X	X	X	X		
Ballziel- wurf	(B)							
	(R)							
Putten schwache Seite und blind								
Einbein Longest Drive				X	X	X		
<b>EP Gesamt:</b>								

\*EP Ergebnis Punkte



	I		II		III		IV	
	Ergebnis	EP*	Ergebnis	EP*	Ergebnis	EP*	Ergebnis	EP*
Putt aus 3 Meter (2 aus 3) (Punkte)	2-4	2	5-6	3	7-8	4	8+	5
Chip aus 5 Meter (3 aus 4) (Treffer)	-3	2	2	3	1	4	0	5
Pitch (3 aus 4) (Treffer)	3	2	2	3	1	4	0	5
Loch 1 (Schläge)	-2	2	3	3	4	4	4+	5
Loch 2 (Schläge)	-3	2	4	3	5	4	5+	5
Loch 3 (Schläge)	-4	2	5	3	6	4	6+	5
Ballzielwurf	12-15	2	16-24	3	25-32	4	33+	5
Putten schwache Seite und blind	6-8	2	9-12	3	13-18	4	19+	5
Einbein Longest Drive	25< (26+)	2	21-25	3	16-20	4	15> (15-)	5

\* EP Ergebnis Punkte



Rang	EP Gesamt	Gürtel
Superstar	18-21	Grün
Star	22-24	
Champion	25-27	Türkis
Master	28-30	
Talent	31-33	Orange
Player	34 - offen	



# SCHLUSSWORT

Mit dem vorliegenden Manual wird im Projekt „Abschlag Schule“ ein Modul in seinen Inhalten zur Durchführung komplett beschrieben und durchgeplant.

Mit diesem Manual ist dem Unterrichtenden, Trainer, Sportlehrer oder golfaffinen Lehrer, ein Leitfaden an die Hand gegeben, eine Abschlag Schule-Maßnahme nach bundesweiten einheitlichen Zielen durchzuführen. Bewusst wurde dabei darauf verzichtet, die einzelnen Unterrichtseinheiten minutiös durchzuplanen. Es wird somit dem Lehrer die Freiheit gelassen, situationsgerecht im Rahmen der Zielsetzungen und mit Hilfe der Übungsbeispiele und den Beispielplanungen seinen Unterricht kreativ und eigenverantwortlich zu gestalten.

„Das Schulgolfabzeichen“ soll für die Schüler und Schülerinnen den Schritt in den Golfsport ermöglichen.

Ziel des Moduls ist es, dieses mit einem fest vorgegebenen Prädikat (Gürtel in verschiedenen Farben) abzuschließen. Hierbei soll den Schülerinnen und Schülern der Übergang in die Welt des hier noch spielerischen Wettkampfsportes erleichtert werden.

Mit dem weiterführenden Modul „Das Schulgolfabzeichen – Turnierserie“ eröffnet man, ohne das gewohnte Umfeld unbedingt verlassen zu müssen, die Möglichkeit sich mit anderen Schülern und Schulen zu messen.

Zur weiteren Unterstützung des umfangreichen Angebots und zur Weiterbildung im Umgang mit den Materialien und Unterrichtsvarianten, werden sowohl für Trainer als auch für Lehrer Fortbildungen\* angeboten werden.

\* Hier bitte die Veröffentlichungen zu Fortbildungsveranstaltungen des DGV, der Landesgolfverbände, der Landessportbünde (Kooperation Verein – Schule) und des DSLV beachten.

# Deutscher Golf Verband e.V.

Kreuzberger Ring 64 · D-65205 Wiesbaden

Telefon: +49 (0) 6 11 / 9 90 20 0 · Telefax: +49 (0) 6 11 / 9 90 20 170

E-Mail: [info@dgv.golf.de](mailto:info@dgv.golf.de)

[www.golf.de/dgv/schulgolf](http://www.golf.de/dgv/schulgolf)