

Halbjahr 1 / U.-WO. 18 Stationstraining Golf

Material für das Stationentraining-Golf

Für Station „Chipp-Tennis“:

- Seile und/oder Bänder und/oder Schläger
(zur Kennzeichnung des Spielfeldes)
- 1 Golfbag
- 1 Golfball (Loftball)
- 2 Eisen 9

Für Station „Zielscheibe“:

- 1 Pylone (zum Kennzeichnen der Station)
- 16 Golfbälle (Loftballs)
- 1 dünne Matten, von der aus gespielt wird
- 1 große, dickere Matte
- Hallenwand
- Kreide zum Zeichnen der Zielkreise

Für Station „Pitchkönig“:

- 6 Pylonen (zum Kennzeichnen der Station und gleichzeitig der verschiedenen Entfernungen)
- 18 Golfbälle (Loftballs)
- 6 dünne Matten, von denen gespielt wird
(Pro Entfernungsmarkierung eine)
- 1 Pitchingnetz

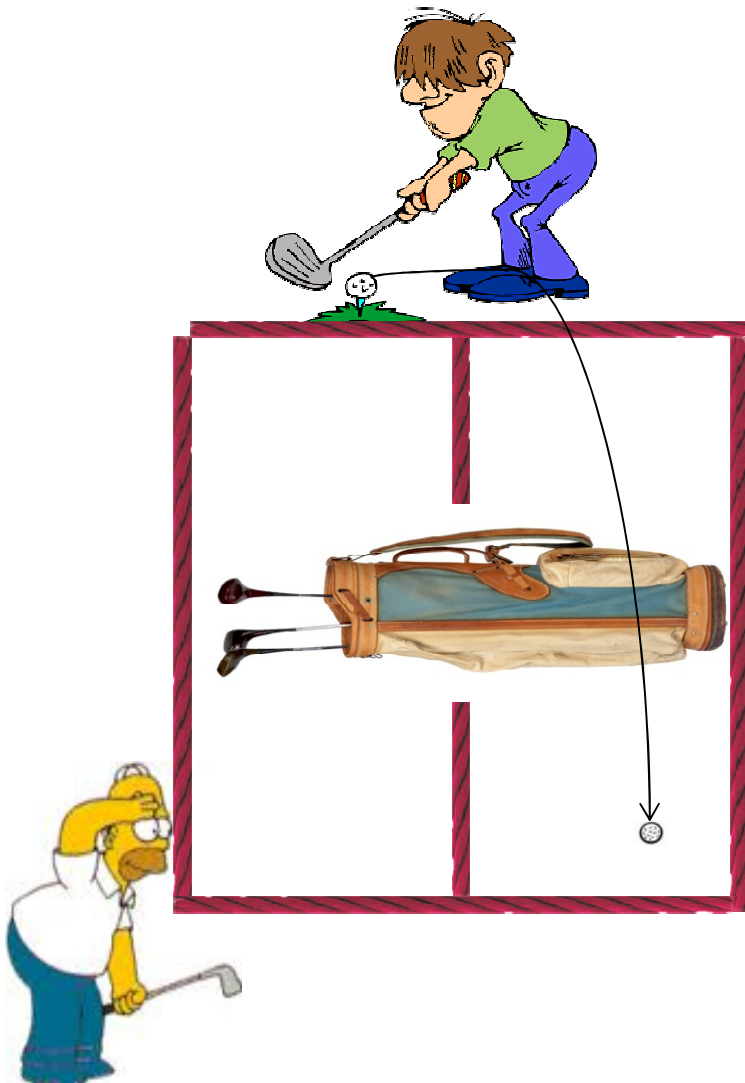
Für Station „Putt-Jagd“:

- 8 Golfbälle (Loftball)
- Ein „Puttinghole“ (tragbares Puttloch aus Metall)
- 2 Putter

STATION: „Chipp-Tennis“

Spielanleitung:

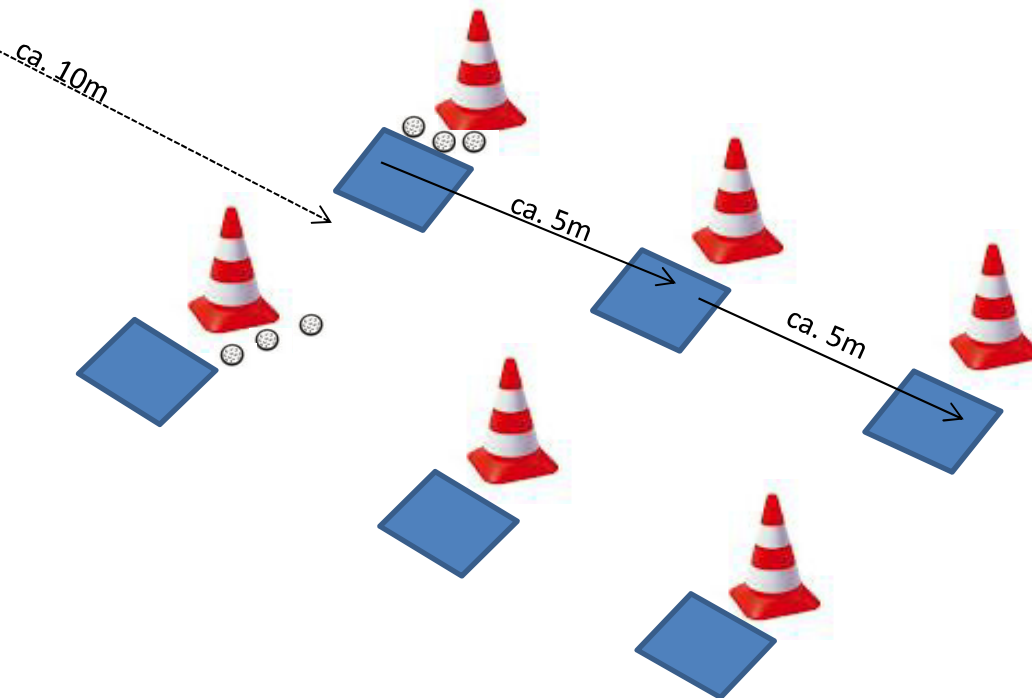
- 1) 2 Spieler spielen gegeneinander.
- 2) Wer den ersten „Aufschlag“ macht wird ausgelost.
- 3) Der „Aufschlag“ wird hinter der Begrenzungslinie des eigenen Spielfeldes gemacht (siehe Bild).
- 4) Der Schlag wird als Chipp ausgeführt und muss in dem diagonal gegenüber liegenden Feld auf der gegnerischen Seite landen (Siehe Pfeil).
- 5) Der Gegenspieler muss den Ball anschließend von der Stelle chippen, wo der Ball zur Ruhe kommt.
- 6) Der Ball muss dann im gegnerischen Feld landen (hier zählen beide Seiten).
- 7) Für jeden Fehler eines Spielers (z.B.: gegen das Bag spielen oder der Ball kommt außerhalb des Feldes oder beim Abschlag nicht auf der diagonal gegenüberliegenden Seite auf) erhält der Gegenspieler 15 Punkte.
- 8) Gespielt wird bis einer 45 Pkte. hat, dann zählt es als 1 Gesamtpunkt für den jeweiligen Spieler.
- 9) Wer zuerst 7 Punkte hat, hat gewonnen.
- 10) Immer wenn ein Spieler spielt, steht der andere seitlich vom Feld und passt genau auf, damit er möglichst nicht vom Ball getroffen werden kann! (Siehe Homer Simpson, wie er den Ball beobachtet).



STATION: „Pitchkönig“

Spielanleitung:

- 1) Jeder von Euch beginnt bei einem der vorderen Hütchen.
- 2) Ihr spielt 3 Bälle, gezählt werden nur Bälle, die im Netz landen.
- 3) Gemeinsam geht ihr ein Hütchen weiter nach hinten und führt die Übung nochmal durch, ebenso macht ihr es beim letzten Hütchen.
- 4) Wer schafft es die meisten Bälle ins Netz zu spielen & wird Pitchkönig???



STATION: „Zielscheibe“



Spielregeln:

- 1) Ihr spielt zu zweit gegeneinander um die höchste Punktzahl.
- 2) Jeder von Euch darf 8 Bälle spielen.
- 3) Nach jedem Schlag wechselt Ihr euch ab.
- 4) Je nachdem welchen Kreis ihr von der Zielscheibe trefft, erhaltet ihr eine entsprechende Punktzahl (siehe Abbildung).
- 5) Treffer außerhalb der Zielscheibe entsprechen 0 Punkten.
- 6) Wer schafft es die meisten Punkte zu holen???

STATION: „Putt-Jagd“



Spielregeln:

- 1) 8 Bälle liegen rund um das Loch, jeweils 1m vom Loch entfernt.
- 2) Ihr startet, indem Ihr euch gegenüber voneinander jeweils an einen Ball stellt.
- 3) Mit dem Ball beginnt ihr gleichzeitig.
- 4) Geht der Ball nicht ins Loch, müsst ihr so den Putt wiederholen, bis der Ball „versenkt“ ist.
- 5) Ist ein Ball im Loch, legt ihr ihn danach wieder an seine Ursprungsstelle zurück und geht einen Ball weiter nach vorne.
- 6) Versucht schneller als Euer Gegner zu sein, habt ihr ihn erreicht, ist es Euer Sieg!