

Informationen zur Durchführung

Modul 6 – Schulgolfabzeichen mit Turnierserie

Stand: Januar 2024



Das Modul beinhaltet die Ausleihe der Methodik-Materialien (DGV-SNAG-Paket) für einen Zeitraum von max. 5 Monaten. Verbindlich während dieser Zeit sind die Durchführung des Schulgolfabzeichens (8 Unterrichtseinheiten) und die anschließende Durchführung einer Turnierserie (6 Unterrichtseinheiten).

Das Schulgolfabzeichen

Zur Durchführung des Schulgolfabzeichens werden Golf-spezifische Materialien (z. B. Schläger und Ziele) zur Verfügung gestellt, die durch übliche Sportmaterialien ergänzt werden sollten (Hütchen, Turnkästen o. Ä.). Das Manual führt in die Anwendung der Materialien ein und hält exemplarische Unterrichtseinheiten (UE) für die verbindlichen Themen bereit. Auch die Prüfungsaufgaben sind hierin zu finden. Dieses Manual liegt den Materialien bei, und ist darüber hinaus online unter www.golf.de/dgv/schulgolf (Modul 6) verfügbar. Nach den Prüfungen in UE 7 und 8 und dem Einreichen der zugehörigen Scorekarte können die Schulgolfabzeichen bei Frau Daum unter daum@dgv.golf.de beantragt werden.

Verbindliche Unterrichtseinheiten für das Schulgolfabzeichen (UE 1 – UE 8)

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

Turnierserie

Den Schülern soll mit der Turnierserie vermittelt werden, dass der Golfsport kein reiner Individualsport und das Spiel in Mannschaften ein wesentlicher Bestandteil ist. Weiterhin gewinnt durch das Spielen der Turnierserie und das Erstellen einer Tabelle der Wettspielcharakter an Bedeutung.

Verbindliche Unterrichtseinheiten für die Turnierserie (UE 9 – UE 14)

- UE 9 Einteilung der Gruppe in Mannschaften (3er- oder 4er-Flights) und Proberunde
- UE 10 Turnier 1: Ergebnisse und Tabelle
- UE 11 Trainingseinheit
- UE 12 Turnier 2: Ergebnisse und Tabelle
- UE 13 Trainingseinheit
- UE 14 Turnier 3: Ergebnisse und Abschlusstabelle

Informationen zur Durchführung

Modul 6 – Schulgolfabzeichen mit Turnierserie

Stand: Januar 2024



Hinweise zum Erstellen geeigneter Parcours

Beim Spiel in der Halle sollte aus Platz- und Sicherheitsgründen überwiegend auf lange Schläge verzichtet werden, der Fokus liegt auf Chip und Putt (und ggf. Pitch). Als Spielform ist der 3er- oder 4er-Scramble zu wählen.

Bei der Erstellung eines Parcours, der aus mehreren Bahnen besteht, sollten die verwendeten Materialien so gewählt werden, dass sie einen Anreiz zum Treffen oder Überwinden haben. Eine Sporthalle mit verschiedenen aufgebauten Geräten und Hindernissen soll für die Schüler als eine Golf-Landschaft mit hohem Aufforderungscharakter verstanden werden. Wurde ein Parcours durchspielt, kann durch die Verlegung von Startpunkten und Zielen schnell (ohne großen Umbau der Geräte) ein neuer Parcours definiert werden.

Das direkte Anspielen von **Zielen**, wie z. B. Flagsticky oder Rollerama, sollte durch das Definieren von **Zwischenzielen** ergänzt werden. So kann beispielsweise festgelegt werden, dass der Ball in einem bestimmten Feld zunächst zur Ruhe kommen muss, bevor er Richtung Ziel weitergespielt werden darf.

Solche Zwischenziele können sein:

- Im Slalom durch Slalomstangen putten (legt man flache Hindernisse wie z. B., Gymnastikstäbe auf dem Boden, provoziert man das Chippen im Slalom)
- Durch Sprungkastenelemente (senkrecht stehender „Rahmen“)
- Zwischen-Zielkreise aus Tauen legen
- Niedersprungmatte mit Turnbänken als Umrandung (der erhöhte Rand macht ein hohes Anspiel und hohes Weiterspielen erforderlich)
- Über verschieden hohe Sprungkästen pitchen
- Lücken nutzen oder herstellen: zwischen einem Trennvorhang und der Wand oder zwischen zwei Turnkästen hindurch spielen

Beispiele für mögliche Bahnen:

- Langer Schlag an eine an der Hallenwand senkrecht aufgestellte Weichbodenmatte (erstes Zwischenziel), erst danach mit Chippen über eine Turnbank (zweites Zwischenziel) an das Rollerama putten (Ziel)
- Spiel in den Geräteraum hinein (Zwischenziel), dort an das Flagsticky putten (Ziel)
- Wie viele Versuche benötigt ein Flight, bis er alle Kegel umgeworfen hat?