



Die Durchführung von Modul 4 KOMPAKT enthält die umseitig beschriebenen, verbindlichen 16 Unterrichtseinheiten.

Der Projektstart des Moduls ist immer mit dem Beginn eines neuen Schulhalbjahres möglich. Die Unterrichtseinheiten führen beginnend bei den Grundfertigkeiten bis hin zum freien Spiel auf dem Platz (Scramble) und dem DGV-Kindergolfabzeichen. Durch die komprimierte Durchführung ist der Anspruch höher als in Modul 4 – Der Weg zum Kindergolfabzeichen. Die Unterrichtseinheiten zeigen einen Weg zum Kindergolfabzeichen auf, das erfolgreiche Ablegen des Abzeichens ist kein verpflichtender Bestandteil des Moduls.

Insofern die Schüler das DGV-Kindergolfabzeichen ablegen möchten, müssen die Modalitäten mit dem kooperierenden Golfclub abgestimmt werden. (Verleihung, Bestellung und Kosten der Abzeichen).

Übersicht: Anordnung der Unterrichtseinheiten

Vermittlung der Grundfertigkeiten

- UE 01 Einführung Putt
- UE 02 Einführung Chip-Putt
- UE 03 Spielsituatives Training zu Putt und Chip-Putt
- UE 04 Einführung Chip
- UE 05 Einführung Pitch
- UE 06 Spielsituatives Training zu Chip und Pitch
- UE 07 Einführung Bunkerspiel
- UE 08 Einführung des vollen Schwungs

Spiel auf dem Platz und DGV-Kindergolfabzeichen

- UE 09 Scramble und freies Training
- UE 10 Scramble und freies Training
- UE 11 Lochspiel und freies Training
- UE 12 Lochspiel und freies Training
- UE 13 Zählspiel nach Stableford und Kindergolfabzeichen
- UE 14 Zählspiel nach Stableford und Kindergolfabzeichen
- UE 15 Zählspiel nach Stableford und Kindergolfabzeichen
- UE 16 Zählspiel nach Stableford und Kindergolfabzeichen

Unterrichtseinheit 1 – Einführung Putt

Zeit	Lernziele	Methodisch gegliederter Inhalt / Übungsbeschreibung	Organisation / Lernhilfen	Didaktisch-methodischer Kommentar / Fehlerkorrektur
5'	Interesse wecken & motivieren			
10'	HerzKreislaufsystem anregen	Aufwärmspiele	Material bereitstellen	Lernen vorbereiten und initiieren
70'		Zuerst Bälle auf dem Grün mit der Hand rollen	Puttinggrün	
	Einführen des Puttgriffs	Spiel mit dem Putter		Lernwege eröffnen und gestalten / Trainer erklärt und demonstriert
	Puttbewegung			Trainer erklärt und demonstriert
	Ball square treffen	Zweiball-Übung		Kompetenz stärken und erweitern
	Längenkontrolle	Ersten Ball spielen, anschließend mit dem zweiten Ball den ersten treffen		
	Steigern der spielgerichteten Basiskompetenz	Löcher auf dem Grün anspielen	Tees als Startmarkierungen und zum Markieren der Spielbahnen	Technik zu zweit erproben und gegenseitig korrigieren
	Bewegungsinformationen aufnehmen und verarbeiten	Kleines Putt-Turnier im Lochspielmodus		Trainer erklärt das Lochspiel
Kooperatives	Abbauen und Aufräumen			
5'	Motivieren zum eigenen Üben	Zusammenfassung der Trainingseinheit / Ausblick		Trainer führt das Gespräch, motiviert

verbindliche Inhalte: Thema der Unterrichtseinheit, zeitliche Einteilung, Lernziele und Inhalt

Unterrichtseinheit 2 – Einführung Chip-Putt

Zeit	Lernziele	Methodisch gegliederter Inhalt / Übungsbeschreibung	Organisation / Lernhilfen	Didaktisch-methodischer Kommentar / Fehlerkorrektur
5'	Interesse wecken & motivieren			
10'	HerzKreislaufsystem anregen	Aufwärmspiele	Material bereitstellen	Lernen vorbereiten und initiieren
20'	- Wiederholen der letzten UE (Putt) - Präzisionsdruck	Putt-Kompass (BS*, S. 142) Perlenputten (BS*, S. 143)	Puttinggrün, Tees	Kompetenz stärken und erweitern
	Bewegungsinformationen aufnehmen und verarbeiten	Schüler sollen aus höherem Gras am Vorgrün Bälle rollen, anschließend Bälle mit flacher Flugkurve auf dem Grün landen lassen	Puttinggrün, verschiedene Bälle	
50'	Einführen des Chip-Putt-Griffs		Putter, Eisen 9, Eisen 7	Trainer erklärt und demonstriert die Verwendung eines Eisens mit dem Puttgriff
	Chip-Putt-Bewegung	Den Ball mit dem aufgestellten Eisen und dem unteren Teil des Schlägerkopfes treffen		Trainer erklärt und demonstriert
		Nach kurzer Flugphase soll der Ball auf dem Grün landen	vom Vorgrün	- Trainer erklärt Flug-Roll-Verhalten - Trainer erklärt und demonstriert - Kompetenz stärken und erweitern
	Steigern der spielgerichteten Basiskompetenz	Felder auf dem Grün anspielen, Schüler wählen den Schläger passend zur Situation	Felder mit Tees oder Ballkörben markieren	Technik zu zweit erproben und gegenseitig korrigieren
	Bewegungsinformation aufnehmen und verarbeiten	Kleines Chip-Turnier	Unterschiedliche Abschläge im Vorgrün markieren	Trainer erklärt Aufgabe und Zählweise
	Kooperatives	Abbauen und Aufräumen		
5'	Motivieren zum eigenen Üben	Zusammenfassung der Trainingseinheit / Ausblick		Trainer führt das Gespräch, motiviert

verbindliche Inhalte: Thema der Unterrichtseinheit, zeitliche Einteilung, Lernziele und Inhalte

Unterrichtseinheit 3 – Spielsituatives Training zu Putt und Chip-Putt

Zeit	Lernziele	Methodisch gegliederter Inhalt / Übungsbeschreibung	Organisation / Lernhilfen	Didaktisch-methodischer Kommentar / Fehlerkorrektur
5'	Interesse wecken & motivieren			
10'	HerzKreislaufsystem anregen	Aufwärmspiele	Material bereitstellen	Lernen vorbereiten und initiieren
70'		Spiel auf Löcher von außen; im Wechsel werden Putts und Chip-Putts gespielt	von unterschiedlichen Grashöhen	Trainer demonstriert; Reagieren auf unterschiedliche Grashöhen
	Situationsinformationen aufnehmen und verarbeiten	Chip-Putt mit unterschiedlichen Eisen um das Grün herum in einen Zielkreis	Grün	Situationsinformationen verarbeiten; Ball-Flug Verhalten
		Golf-Doppelpass (BS*, S. 108) Die Kinder spielen sich paarweise Bälle zu: Spielen – Stoppen – Spielen	In 2er-Teams auf dem Grün	- Trainer erklärt den Ablauf - Abstände einschätzen
	Abstände einschätzen	Zunächst Chip-Putten, dann einlochen mit dem Putter		
		Golf-Fourball-Starliner (BS*, S. 121) Kinder stehen in einer Reihe und putten gleichzeitig auf dasselbe Loch	- Trainerhinweis zum Schwung- und Schlagrhythmus - Sicherheitsrahmen beachten	
	Kooperatives	Abbauen und Aufräumen		
5'	Motivieren zum eigenen Üben	Zusammenfassung der Trainingseinheit / Ausblick		Trainer führt das Gespräch, motiviert

verbindliche Inhalte: Thema der Unterrichtseinheit, zeitliche Einteilung, Lernziele und Inhalte

Unterrichtseinheit 4 – Einführung Chip

Zeit	Lernziele	Methodisch gegliederter Inhalt / Übungsbeschreibung	Organisation / Lernhilfen	Didaktisch-methodischer Kommentar / Fehlerkorrektur
5'	Interesse wecken & motivieren			
10'	HerzKreislaufsystem anregen	Aufwärmspiele	Material bereitstellen	Lernen vorbereiten und initiieren
70'	Einführen des Griiffs beim Chippen			Lernwege eröffnen und gestalten / Trainer erklärt und demonstriert Unterschied zum Chip-Putt (anderer Griff und Eintreffwinkel)
	- Abstände einschätzen - Körperwinkel einschätzen und ansteuern	Um das Grün herum in verschiedene Zielkreise chippen	- versch. Eisen - Zielkreise	
		Nach jedem Chip anderen Schläger wählen		Flug-Roll-Verhalten beachten
		Über flache Hindernisse chippen	z. B.: - natürliche Hindernisse - Bags - andere Methodikmaterialien	Kein Handgelenkseinsatz
		Bei jedem Chip die Flughöhe variieren		Der Chip soll nur kurz fliegen und lange rollen
	Schwierige Situationen auswählen	Rough, Hanglagen, Kahlstellen		
Kooperatives	Abbauen und Aufräumen			
5'	Motivieren zum eigenen Üben	Zusammenfassung der Trainingseinheit / Ausblick		Trainer führt das Gespräch, motiviert

verbindliche Inhalte: Thema der Unterrichtseinheit, zeitliche Einteilung, Lernziele und Inhalte

Unterrichtseinheit 5 – Einführung Pitch

Zeit	Lernziele	Methodisch gegliederter Inhalt / Übungsbeschreibung	Organisation / Lernhilfen	Didaktisch-methodischer Kommentar / Fehlerkorrektur
5'	Interesse wecken & motivieren			
10'	HerzKreislaufsystem anregen	Aufwärmspiele	Material bereitstellen	Lernen vorbereiten und initiieren
5'	Einführung Pitch			Trainer erklärt Unterschied zu Chip (2-Hebel-Modell, Bewegungsumfang, -geschwindigkeit, Schlägerwahl)
60'	- Abstände einschätzen - Bewegungsinformationen aufnehmen und verarbeiten	- Jeweils 5 Pitches aus 20m, 25m, 30m - Ball darf gelegt werden	- Pitching Grün - Zielkreise mit Seilen oder Tees vorbereiten	Halber Schwung, Trainer demonstriert
	Schlagdistanzen ansteuern	- Nach jedem Schlag die Entfernung wechseln - Ball legen oder dropfen		
	Belastungsdruck physisch und psychisch	Eimerjagd (BS*, S. 150) Das Treffen von unterschiedlichen Zielen auf dem Pitching Grün bringt unterschiedlich viele Punkte	Körbe, Eimer, Tonnen in 10m, 15m, 20m, 25m, 30m Entfernung	
5'	Kooperatives	Abbauen und Aufräumen		
5'	Motivieren zum eigenen Üben	Zusammenfassung der Trainingseinheit / Ausblick		Trainer führt das Gespräch, motiviert

verbindliche Inhalte: Thema der Unterrichtseinheit, zeitliche Einteilung, Lernziele und Inhalte

Unterrichtseinheit 6 – Spielsituatives Training zu Chip und Pitch

Zeit	Lernziele	Methodisch gegliederter Inhalt / Übungsbeschreibung	Organisation / Lernhilfen	Didaktisch- methodischer Kommentar / Fehlerkorrektur
5'	Interesse wecken & motivieren			
10'	HerzKreislaufsystem anregen	Aufwärmspiele	Material bereitstellen	Lernen vorbereiten und initiiieren
15'	Präzisionsdruck Komplexität	Werfen vs. Chippen (BS*, S. 146) Der Schüler versucht näher an die Fahne zu chippen, als er zuvor einen Ball aus derselben Position geworfen hat	Grün	Auf eine vollständige Routine achten
25'	- Präzisionsdruck Ergebnis - Schlagdistanzen ansteuern	Par Saver (BS*, S. 151)	Pitching Area, Range	Gruppe halbieren, Wechsel nach 25'
25'		Chippen, danach wird zu Ende geputtet	Grün	
5'	Kooperatives	Abbauen und Aufräumen		
5'	Motivieren zum eigenen Üben	Zusammenfassung der Trainingseinheit / Ausblick		Trainer führt das Gespräch, motiviert

verbindliche Inhalte: Thema der Unterrichtseinheit, zeitliche Einteilung, Lernziele und Inhalte

Unterrichtseinheit 7 – Einführung Bunkerspiel

Zeit	Lernziele	Methodisch gegliederter Inhalt / Übungsbeschreibung	Organisation / Lernhilfen		Didaktisch-methodischer Kommentar / Fehlerkorrektur
5'	Interesse wecken & motivieren				
10'	HerzKreislaufsystem anregen	Aufwärmspiele	Material bereitstellen		Lernen vorbereiten und initiieren
20'	Schlagtechnik anpassen	Hochsprung (BS*, S. 152) Durch Veränderungen im Schwung ist es das Ziel, den Ball möglichst hoch aus dem Bunker zu spielen	- (Grün-) Bunker - Bälle	Gruppe halbieren; Wechsel nach 20'	Schüler finden selbständig Wege, um den Ballflug zu beeinflussen
20'	Situationsinformationen aufnehmen und verarbeiten	Schlage das Tee (BS*, S. 153) Mit Hilfe eines Tees werden die Schüler sukzessive an den Grünbunkerschlag herangeführt	- (Grün-) Bunker - Mehrere Tees - Bälle		- Auf einen vollen Schwung achten - Auf Sicherheit achten
25'	Schlagdistanzen / -Winkel ansteuern	Sandrakete (BS*, S. 155) Aus dem Fairwaybunker werden Ziele angespielt	- (Fairway-) Bunker - Bälle		- Ziele dem Niveau anpassen
5'	Kooperatives	Abbauen und Aufräumen			
5'	Motivieren zum eigenen Üben	Zusammenfassung der Trainingseinheit / Ausblick			Trainer führt das Gespräch, motiviert

verbindliche Inhalte: Thema der Unterrichtseinheit, zeitliche Einteilung, Lernziele und Inhalte

Unterrichtseinheit 8 – Einführung des vollen Schwungs

Zeit	Lernziele	Methodisch gegliederter Inhalt / Übungsbeschreibung	Organisation / Lernhilfen	Didaktisch-methodischer Kommentar / Fehlerkorrektur
5'	Interesse wecken & motivieren			
10'	Herz-Kreislaufsystem anregen	Aufwärmspiele	Material bereitstellen	Lernen vorbereiten und initiieren
20'	Wiederholung Pitch	Ziele in 20m, 30m anspielen	Pitching Grün oder Driving Range	
25'	Präzisionsdruck Ausführung	Wackelpudding (BS*, S. 160) Variationen sämtlicher Elemente des Schwungs	Driving Range	Sicherheit beachten
10'	- Geschwindigkeits- und Zeitdruck - Treffqualität	Maschinengewehr (BS*, S. 161) Ohne abzusetzen schlägt der Schüler mehrere Bälle hintereinander weg	Driving Range	Sicherheit beachten
15'	Schlagwinkel ansteuern	Volle Schwünge mit untersch. Eisen	Driving Range	
5'	Motivieren zum eigenen Üben	Zusammenfassung der Trainingseinheit / Ausblick		Trainer führt das Gespräch, motiviert

verbindliche Inhalte: Thema der Unterrichtseinheit, zeitliche Einteilung, Lernziele und Inhalte

Unterrichtseinheit 9 und 10 – Scramble und freies Training

Die Unterrichtseinheiten 9 und 10 beschreiben beide das Thema „Scramble und freies Training“. Ihre Inhalte werden parallel vermittelt.

Nach dem Aufwärmen in Einheit 9 wird die Gruppe in zwei Hälften geteilt, woraufhin Gruppe A in dieser Unterrichtseinheit den Schwerpunkt „Scramble“ behandelt und Gruppe B den Schwerpunkt „Freies Training“. In Unterrichtseinheit 10 tauschen die beiden Gruppen ihre Schwerpunkte.

Da neben dem Trainer immer auch eine weitere Aufsichtsperson in Form des Lehrers vor Ort ist, können beide Gruppen auf unterschiedlichen Bereichen der Anlage beaufsichtigt werden.

Gruppe A (Scramble)

Zeit	Lernziele	Methodisch gegliederter Inhalt / Übungsbeschreibung	Organisation / Lernhilfen	Didaktisch-methodischer Kommentar / Fehlerkorrektur
Gemeinsame Inhalte der Gruppen A und B				
5'	Interesse wecken & motivieren			
10'	Herz-Kreislaufsystem anregen	Aufwärmspiele	Material bereitstellen	Lernen vorbereiten und initiieren
10'	Besprechung / Aufgabenstellung	Beschreibung des Unterrichtsinhalts, Erklärung Scramble, Teilen der gesamten Gruppe in zwei Hälften: (A) Scramble und (B) freies Training	Kurzplatz oder kurze Spielbahnen vorbereiten	Trainer erklärt Ablauf
Inhalte der Gruppe A (Scramble)				
15'	Einspielen	Schüler schlagen mit Schlägern ihrer Wahl	Driving Range, Schläger und Bälle	Individuelle Hilfestellung und Korrektur
25'	Sammeln von Spielerfahrung	Spielen von 2-3 Bahnen als Scramble; Länge der Bahnen: ca. 60m – 80m	Schülern die Bahnen zeigen	Auf Chancengleichheit bei der Schlägerverteilung achten
20'	Wettspielerfahrung	Spielen von 1-2 Bahnen; zwei Teams spielen gegeneinander; Sieger ist das Team, das weniger Schläge benötigt		Regeln und Zählweise beachten
Gemeinsame Inhalte der Gruppen A und B				
5'	Motivieren zum eigenen Üben	Zusammenfassung der Trainingseinheit / Ausblick		Trainer führt das Gespräch, motiviert

verbindliche Inhalte: Thema der Unterrichtseinheit, zeitliche Einteilung, Lernziele und Inhalte

Unterrichtseinheit 9 und 10 – Scramble und freies Training

Gruppe B (freies Training)

Zeit	Lernziele	Methodisch gegliederter Inhalt / Übungsbeschreibung	Organisation / Lernhilfen		Didaktisch-methodischer Kommentar / Fehlerkorrektur
Gemeinsame Inhalte der Gruppen A und B					
5'	Interesse wecken & motivieren				
10'	HerzKreislaufsystem anregen	Aufwärmspiele	Material bereitstellen		Lernen vorbereiten und initiieren
10'	Besprechung / Aufgabenstellung	Beschreibung des Unterrichtsinhalts, Erklärung Scramble, Teilen der gesamten Gruppe in zwei Hälften: (A) Scramble und (B) freies Training	Kurzplatz oder kurze Spielbahnen vorbereiten		Trainer erklärt Ablauf
Inhalte der Gruppe B (freies Training)					
5'	Aufgabenstellung	Lehrer erklärt jede der vier Stationen	Gemeinsam mit den Schülern die Stationen ablaufen		
50'	Vorbereitung auf KGA*	Putten (KGA*)	Informationen und Stationenaufbau im Handbuch des DGV-Kindergolfabzeichens	Gruppe auf die Stationen verteilen; gleichzeitiger Wechsel	
		Up & Down (KGA*)			
		Annäherung (KGA*)			
		Bunker (KGA*)			
5'	Kooperatives	Abbauen und Aufräumen			
Gemeinsame Inhalte der Gruppen A und B					
5'	Motivieren zum eigenen Üben	Zusammenfassung der Trainingseinheit / Ausblick			Trainer führt das Gespräch, motiviert

verbindliche Inhalte: Thema der Unterrichtseinheit, zeitliche Einteilung, Lernziele und Inhalte

* KGA = DGV-Kindergolfabzeichen

Unterrichtseinheit 11 und 12 – Lochspiel und freies Training

Die Unterrichtseinheiten 11 und 12 beschreiben beide das Thema „Lochspiel und freies Training“. Ihre Inhalte werden parallel vermittelt.

Nach dem Aufwärmen in Einheit 11 wird die Gruppe in zwei Hälften geteilt, woraufhin Gruppe A in dieser Unterrichtseinheit den Schwerpunkt „Lochspiel“ behandelt und Gruppe B den Schwerpunkt „Freies Training“. In Unterrichtseinheit 12 tauschen die beiden Gruppen ihre Schwerpunkte.

Gruppe A (Lochspiel)

Zeit	Lernziele	Methodisch gegliederter Inhalt / Übungsbeschreibung	Organisation / Lernhilfen	Didaktisch-methodischer Kommentar / Fehlerkorrektur
Gemeinsame Inhalte der Gruppen A und B				
5'	Interesse wecken & motivieren			
10'	Herz-Kreislaufsystem anregen	Aufwärmspiele	Material bereitstellen	Lernen vorbereiten und initiieren
5'		Beschreibung des Unterrichtsinhalts, Erklärung Lochspiel, Teilen der gesamten Gruppe in zwei Hälften	Kurzplatz oder kurze Spielbahnen vorbereiten	Trainer erklärt Ablauf
Inhalte der Gruppe A (Lochspiel)				
15'	Einspielen	Schüler schlagen mit Schlägern ihrer Wahl	Driving Range, Schläger und Bälle	Individuelle Hilfestellung und Korrektur
50'	Sammeln von Wettspielerfahrung	Spielen von 4-5 Bahnen als Lochspiel; Länge der Bahnen: ca. 60m – 80m	Schülern die Bahnen zeigen	<ul style="list-style-type: none"> - 1 vs. 1 oder in Teams - Regeln und Zählweise beachten - Auf Chancengleichheit bei der Schlägerverteilung achten
Gemeinsame Inhalte der Gruppen A und B				
5'	Motivieren zum eigenen Üben	Zusammenfassung der Trainingseinheit / Ausblick		Trainer führt das Gespräch, motiviert

verbindliche Inhalte: Thema der Unterrichtseinheit, zeitliche Einteilung, Lernziele und Inhalte

Unterrichtseinheit 11 und 12 – Lochspiel und freies Training

Gruppe B (freies Training)

Zeit	Lernziele	Methodisch gegliederter Inhalt / Übungsbeschreibung	Organisation / Lernhilfen		Didaktisch- methodischer Kommentar / Fehlerkorrektur
Gemeinsame Inhalte der Gruppen A und B					
5'	Interesse wecken & motivieren				
10'	HerzKreislaufsystem anregen	Aufwärmspiele	Material bereitstellen		Lernen vorbereiten und initiieren
Inhalte der Gruppe B (freies Training)					
5'	Aufgabenstellung	Lehrer erklärt jede der vier Stationen	- Gemeinsam mit den Schülern die Stationen ablaufen		Trainer erklärt Ablauf
60'	Vorbereitung auf KGA*	Langes Spiel (KGA*)	Informationen und Stationenaufbau im Handbuch des DGV-Kindergolfabzeichens	Gruppe auf die Stationen verteilen; Wechsel nach 15'	
		Zielscheibe (KGA*)			
		Pelikan (KGA*)			
		Koordinationslauf (KGA*)			
5'	Kooperatives	Abbauen und Aufräumen			
Gemeinsame Inhalte der Gruppen A und B					
5'	Motivieren zum eigenen Üben	Zusammenfassung der Trainingseinheit / Ausblick			Trainer führt das Gespräch, motiviert

verbindliche Inhalte: Thema der Unterrichtseinheit, zeitliche Einteilung, Lernziele und Inhalte

* KGA = DGV-Kindergolfabzeichen

Unterrichtseinheit 13 und 14 – Zählspiel nach Stableford und Kindergolfabzeichen

Die Prüfungen zum DGV-Kindergolfabzeichen sollten in den Unterrichtseinheiten 13 – 16 erfolgen.

Auch in der vorliegenden Einheit wird die Gruppe geteilt, wobei Gruppe A Spielerfahrung im Durchführen eines Zählspiels nach Stableford sammelt und Gruppe B die ersten Tests durchführt.

Gruppe A (Zählspiel nach Stableford)

Zeit	Lernziele	Methodisch gegliederter Inhalt / Übungsbeschreibung	Organisation / Lernhilfen	Didaktisch-methodischer Kommentar / Fehlerkorrektur
Gemeinsame Inhalte der Gruppen A und B				
5'	Interesse wecken & motivieren			
10'	HerzKreislaufsystem anregen	Aufwärmspiele	Material bereitstellen	Lernen vorbereiten und initiieren
Inhalte der Gruppe A (Stableford)				
10'	Einspielen	Schüler schlagen mit Schlägern ihrer Wahl	Driving Range, Schläger und Bälle	Individuelle Hilfestellung und Korrektur
60'	Wettspielerfahrung	Selbständiges Spielen eines Zählspiels nach Stableford über mind. 3 Bahnen und Führen der Scorekarte über die ersten 3 von insgesamt 6 Löchern (die zweiten 3 finden in UE 15/16 statt)	Scorekarten bereithalten	- Regeln und Zählweise beachten - Auf Chancengleichheit bei der Schlägerverteilung achten
Gemeinsame Inhalte der Gruppen A und B				
5'	Motivieren zum eigenen Üben	Zusammenfassung der Trainingseinheit / Ausblick		Trainer führt das Gespräch, motiviert

verbindliche Inhalte: Thema der Unterrichtseinheit

Unterrichtseinheit 13 und 14 – Zählspiel nach Stableford und Kindergolfabzeichen

Gruppe B (Prüfungen DGV-Kindergolfabzeichen)

Zeit	Lernziele	Methodisch gegliederter Inhalt / Übungsbeschreibung	Organisation / Lernhilfen	Didaktisch- methodischer Kommentar / Fehlerkorrektur
Gemeinsame Inhalte der Gruppen A und B				
5'	Interesse wecken & motivieren			
10'	Herz-Kreislaufsystem anregen	Aufwärmspiele	Material bereitstellen	Lernen vorbereiten und initiieren
Inhalte der Gruppe B (freies Training)				
65'	Prüfung Putten	Anforderungen siehe Handbuch KGA*	<ul style="list-style-type: none"> - Gruppe vierteln; gleichzeitiger Wechsel - Die Schüler sollen sich zunächst immer erst entsprechend der Stationen aufwärmen. Anschließend findet dann die Prüfung statt. Die Schüler durchlaufen die Stationen in 2er-Teams. 	
	Prüfung Up & Down			
	Prüfung Annäherung			
	Prüfung Bunker			
5'	Kooperatives	Abbauen und Aufräumen		
Gemeinsame Inhalte der Gruppen A und B				
5'	Motivieren zum eigenen Üben	Zusammenfassung der Trainingseinheit / Ausblick		Trainer führt das Gespräch, motiviert

verbindliche Inhalte: Thema der Unterrichtseinheit

* KGA = DGV-Kindergolfabzeichen

Unterrichtseinheit 15 und 16 – Zählspiel nach Stableford und Kindergolfabzeichen

Die Prüfungen zum DGV-Kindergolfabzeichen sollten in den Unterrichtseinheiten 13 – 16 erfolgen.

Auch in der vorliegenden Einheit wird die Gruppe geteilt, wobei Gruppe A Spielerfahrung im Durchführen eines Zählspiels nach Stableford sammelt und Gruppe B die ersten Tests durchführt.

Gruppe A (Zählspiel nach Stableford)

Zeit	Lernziele	Methodisch gegliederter Inhalt / Übungsbeschreibung	Organisation / Lernhilfen	Didaktisch-methodischer Kommentar / Fehlerkorrektur
Gemeinsame Inhalte der Gruppen A und B				
5'	Interesse wecken & motivieren			
10'	HerzKreislaufsystem anregen	Aufwärmspiele	Material bereitstellen	Lernen vorbereiten und initiieren
Inhalte der Gruppe A (Stableford)				
10'	Einspielen	Schüler schlagen mit Schlägern ihrer Wahl	Driving Range, Schläger und Bälle	Individuelle Hilfestellung und Korrektur
60'	Wettspielerfahrung	Selbständiges Spielen eines Zählspiels nach Stableford über mind. 3 Bahnen und Führen der Scorekarte über die zweiten 3 von insgesamt 6 Löchern (die ersten 3 fanden in UE 13/14 statt)	Scorekarten bereithalten	<ul style="list-style-type: none"> - Regeln und Zählweise beachten - Auf Chancengleichheit bei der Schlägerverteilung achten
Gemeinsame Inhalte der Gruppen A und B				
5'	Motivieren zum eigenen Üben	Zusammenfassung der Trainingseinheit / Ausblick		Trainer führt das Gespräch, motiviert

verbindliche Inhalte: Thema der Unterrichtseinheit

Unterrichtseinheit 15 und 16 – Zählspiel nach Stableford und Kindergolfabzeichen

Gruppe B (Prüfungen DGV-Kindergolfabzeichen)

Zeit	Lernziele	Methodisch gegliederter Inhalt / Übungsbeschreibung	Organisation / Lernhilfen	Didaktisch-methodischer Kommentar / Fehlerkorrektur
Gemeinsame Inhalte der Gruppen A und B				
5'	Interesse wecken & motivieren			
10'	Herz-Kreislaufsystem anregen	Aufwärmspiele	Material bereitstellen	Lernen vorbereiten und initiieren
Inhalte der Gruppe B (freies Training)				
65'	Prüfung Langes Spiel	Anforderungen siehe Handbuch KGA*	<ul style="list-style-type: none"> - Gruppe vierteln; gleichzeitiger Wechsel - Die Schüler sollen sich zunächst immer erst entsprechend der Stationen aufwärmen. Anschließend findet dann die Prüfung statt. Die Schüler durchlaufen die Stationen in 2er-Teams. 	
	Prüfung Zielscheibe			
	Prüfung Pelikan			
	Prüfung Koordinationslauf			
5'	Kooperatives	Abbauen und Aufräumen		
Gemeinsame Inhalte der Gruppen A und B				
5'	Motivieren zum eigenen Üben	Ausblick, wie die Schüler nun weitermachen können (Angebote des Clubs)		Trainer führt das Gespräch, motiviert

verbindliche Inhalte: Thema der Unterrichtseinheit

* KGA = DGV-Kindergolfabzeichen