

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

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 Abschlüsse 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

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

* BS = DGV-Ballschule Golf – Ein Leitfaden für erfolgreiches Kindertraining

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

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

* BS = DGV-Ballschule Golf – Ein Leitfaden für erfolgreiches Kindertraining

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

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

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

* BS = DGV-Ballschule Golf – Ein Leitfaden für erfolgreiches Kindertraining

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

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

* BS = DGV-Ballschule Golf – Ein Leitfaden für erfolgreiches Kindertraining

Unterrichtseinheit 7 – Einführung des vollen Schwungs

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'	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

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

* BS = DGV-Ballschule Golf – Ein Leitfaden für erfolgreiches Kindertraining

Unterrichtseinheit 8 – Spielsituatives Training zu Putt, Chip, Pitch und vollem Schwung

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‘	Besprechung Aufgabenstellung	- Schüler nehmen die Schläger für die Grundschwungarten - Die Stationen werden abgelaufen			Trainer erklärt Ablauf
25‘	Wiederholung Basiskompetenzen	Chips und (kurze) Pitches aufs Grün, dort weiter putten	- Putting-/Chippinggrün - Pylonen, Seile, Tees zum Markieren der Spielbahnen	Gruppe halbieren; Wechsel nach 25‘	Kinder sollen selbst bewerten, welcher Schläger für welchen Schlag der beste war
25‘	- Wiederholung Basiskompetenzen - Wettbewerb	- 2 Teams mit jeweils 2 Spielern - Gegnerisches Team sagt der anderen Mannschaft, auf welches Ziel gespielt wird - Jedes getroffene Ziel bringt Punkte	- Driving Range - Zuvor Punktsystem festlegen - Vorbereitung Zielkreise		
10‘	Wettbewerb	1 gegen 1 (Lochspiel) Putten	- Puttinggrün - Schüler paarweise gegeneinander, je nach Gegebenheiten als „Kaiserspiel“		
5‘	Kooperatives	Abbauen und Aufräumen			
5‘	Motivieren zum eigenen Üben	Zusammenfassung der Trainingseinheit / Ausblick			Trainer führt das Gespräch, motiviert

Unterrichtseinheit 9 – Wiederholung und Fortführung 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
20'	Richtungs- und Längenkontrolle Putt	3 gewinnt (BS*, S. 140) 9 kleine Zielfelder können von den Schülern wechselweise angespielt werden. Derjenige, der zuerst 3 Felder nebeneinander, übereinander oder diagonal besetzt, gewinnt	mehrere Zielfelder auf dem Puttinggrün markieren, z. B. mit Tees und Schlagschnur	
20'	Variabilitätsdruck Chip-Putt	Fahnenklau (TP*) Immer 3-4 Schüler spielen mehrere Bälle auf unterschiedliche Fahnen und markieren sie; nur der nächste erhält abschließend Punkte pro Fahne	- Chipping-Grün - Mehrere Ballmarker	
25'	Umgang mit Variabilitätsdruck durch kombinierte Schlagfolge	9 Loch Chip and Putt (BS*, S. 144) Die Schüler spielen mehrere Löcher auf dem Grün möglichst als up and downs	- Puttinggrün - Rotationsprinzip - Schüler immer paarweise an einem Loch	Schüler sollen erfahren, dass die <i>Kombination</i> von Schlägen ein Ergebnis beeinflusst
5'	Kooperatives	Abbauen und Aufräumen		
5'	Motivieren zum eigenen Üben	Zusammenfassung der Trainingseinheit / Ausblick		Trainer führt das Gespräch, motiviert

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

* BS = DGV-Ballschule Golf – Ein Leitfaden für erfolgreiches Kindertraining
 TP = DGV-Trainerportal – www.dgv-trainerportal.de

Unterrichtseinheit 10 – Wiederholung und Fortführung spielsituatives Training zu Chip und Pitch

Zeit	Lernziele	Methodisch gegliederter Inhalt / Übungsbeschreibung	Organisation / Lernhilfen	Didaktisch-methodischer Kommentar / Fehlerkorrektur
5'	Interesse wecken & motivieren			
10'	Herz-Kreislauf-System anregen	Aufwärmspiele	Material bereitstellen	Lernen vorbereiten und initiieren
20'	Variabilitätsdruck	Chip-Tennis (TP*) Schüler spielen sich einen Ball über ein Hindernis zu	2 Felder (ca. 2m x 2m) sind durch ein Hindernis (h=1m) voneinander getrennt; Spiel zunächst miteinander später als Wettspiel-Form gegeneinander, ggf. auch als Kaiserspiel	
20'	Flug-/Rollverhältnis einschätzen lernen	Felderjagd (BS*, S. 147) Die Schüler pitchen von unterschiedlichen Startpunkten in unterschiedliche Zielkorridore	Pitchinggrün, Startpunkte und Zielkorridore markieren; möglichst Variationen einbauen	
15'	Richtungskontrolle Chip	Golf-Bowling-Spiel (BS*, S. 132) Die Schüler chippen auf Golfkegel (PET-Flaschen) und versuchen mit möglichst wenigen Versuchen, alle Kegel umzuwerfen	genügend Flaschen bereit halten, beim Aufbau ausreichend Platz zwischen den Flaschen lassen (ca. 30cm)	Trotz Spaß-Komponente auf richtige Technik achten
15'	Schlagdistanzen und Winkel ansteuern beim Pitch	Ins Ziel treffen (BS*, S. 148) Pitchen aus verschiedenen Distanzen auf das Grün	Weiten können vom Schüler selbst gewählt werden (kurz = sicher aber weniger Punkte, lang = riskant aber mehr Punkte)	auf vollständige Routine achten
5'	Motivieren zum eigenen Üben	Zusammenfassung der Trainingseinheit / Ausblick		Trainer führt das Gespräch, motiviert

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

* BS = DGV-Ballschule Golf – Ein Leitfaden für erfolgreiches Kindertraining
 TP = DGV-Trainerportal – www.dgv-trainerportal.de

Unterrichtseinheit 11 – Wiederholung und Fortführung spielsituatives Training zu Putt, Chip, Pitch und vollem Schwung

Zeit	Lernziele	Methodisch gegliederter Inhalt / Übungsbeschreibung	Organisation / Lernhilfen		Didaktisch-methodischer Kommentar / Fehlerkorrektur
5‘	Interesse wecken & motivieren				
15‘	HerzKreislaufsystem anregen	Aufwärmspiele	Material bereitstellen		Lernen vorbereiten und initiieren
15‘	Präzisionsdruck & Belastungsdruck	Einmal um die Welt (BS*, S. 141) 8 Bälle um das Loch herum verteilen; wer schafft die meisten Treffer hintereinander?	Grün	Gruppe vierteln; Wechsel nach 15‘	
15‘	Längenkontrolle Chip	Chippen in Zielzonen (TP*) Die Schüler müssen in eine Zielzone immer längere (oder immer kürzere) Chips spielen	(Chipping-) Grün		kein Handgelenkseinsatz
15‘	Winkel ansteuern	Eimerjagd (BS*, S. 150) Die Schüler spielen auf Eimer in unterschiedlichen Distanzen (10m - 30m).	- Pitching-Area - Entfernung und Anzahl der Ziele dem Niveau anpassen		auf saubere Technik achten
15‘	Ablaufpräzision Dynamik	Weitenkontrasttraining (TP*) Der Schüler spielt mit einem Schläger einen sehr kurzen und einen sehr weiten Schlag, anschließend etwas weiter als den ersten und etwas kürzer als den zweiten, bis die Schläge letztlich gleich lang sind	- Versch. lange Eisen - Evtl. Fairwayhölzer		auf sauber getroffene Bälle achten (Präzision vor Weite)
5‘	Kooperatives	Abbauen und Aufräumen			
5‘	Motivieren zum eigenen Üben	Zusammenfassung der Trainingseinheit / Ausblick			Trainer führt das Gespräch, motiviert

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

* BS = DGV-Ballschule Golf – Ein Leitfaden für erfolgreiches Kindertraining
 TP = DGV-Trainerportal – www.dgv-trainerportal.de

Unterrichtseinheit 12 – Wiederholung und Fortführung spielsituatives Training zu Putt, Chip, Pitch und vollem Schwung

Zeit	Lernziele	Methodisch gegliederter Inhalt / Übungsbeschreibung	Organisation / Lernhilfen	Didaktisch-methodischer Kommentar / Fehlerkorrektur
5'	Interesse wecken & motivieren			
15'	Herz-Kreislaufsystem anregen	Aufwärmspiele	Material bereitstellen	- Lernen vorbereiten und initiieren - Ausreichend Warm-Up
15'	Abstände einschätzen	Golf-Dart-Spiel (BS*, S. 109) Die Schüler spielen lange Putts, Kreise um das Loch herum bringen verschieden viele Punkte	- Grün - Sprühfarbe o. Ä. für Kreise - verschieden farbige Bälle - Auswertung, wenn alle Bälle gespielt wurden	Zielbild (=Bälle gleicher Farbe) lässt eine gute Einschätzung über Länge und Richtung zu
30'	- Präzisionsdruck - Schlagdistanzen ansteuern	Pitch und Chippen in einen Zielbereich; analog zu up & down werden zunächst Pitches gespielt und anschließend Chips bis in einen Zielkreis (r=2m) gespielt;	- Seile als Zielkreise auf freier Wiesenfläche - Schüler spielen in kleinen Flights - Spiel auf Fairway oder Rough (es braucht KEIN Grün)	bei nah zusammen liegenden Löchern auf Sicherheit achten
15'	- Bewegungsinformationen aufnehmen und verarbeiten - Rhythmus verbessern	Schnecke bis Rennauto (BS*, S. 164) Drives in unterschiedlichen Schwunggeschwindigkeiten	Driving Range	auf gutes Warm-Up achten
5'	Kooperatives	Abbauen und Aufräumen		
5'	Motivieren zum eigenen Üben	Zusammenfassung der Trainingseinheit / Ausblick		Trainer führt das Gespräch, motiviert

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

Unterrichtseinheit 13 und 14 – 4er-Scramble und freies Training

Die Unterrichtseinheiten 13 und 14 beschreiben beide das Thema „4er-Scramble und freies Training“. Ihre Inhalte werden parallel vermittelt.

Nach dem Aufwärmen in Einheit 13 wird die Gruppe in zwei Hälften geteilt, woraufhin Gruppe A in dieser Unterrichtseinheit den Schwerpunkt „4er-Scramble“ behandelt und Gruppe B den Schwerpunkt „Freies Training“. In Unterrichtseinheit 14 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 (4er-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'	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 A (4er-Scramble)				
15'	Einspielen	Schüler schlagen mit Schlägern ihrer Wahl	Driving Range, Schläger und Bälle	Individuelle Hilfestellung und Korrektur
25'	Sammeln von Spielerfahrung	Spiele von 2-3 Bahnen, möglichst als 4er-Scramble; Länge der Bahnen: ca. 60m – 80m	Schülern die Bahnen zeigen	- Regeln und Zählweise beachten - Auf Chancengleichheit bei der Schlägerverteilung achten
20'	Wettspielerfahrung	Spiele 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

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

Unterrichtseinheit 13 und 14 – 4er-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'	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 B (freies Training)					
5'	Aufgabenstellung	Lehrer erklärt jede der fünf Stationen	- Aufbauten gemäß dem Spielniveau der Schüler (Bronze, Silber oder Gold) - Gemeinsam mit den Schülern die Stationen ablaufen		
50'	Vorbereitung auf KGA*	Putt (KGA* Bronze, Silber oder Gold)	Informationen und Stationenaufbau in den jeweiligen Broschüren der KGA*	Gruppe auf die Stationen verteilen; Wechsel nach 10'	
		Chip (KGA* Bronze, Silber oder Gold)			
		Biathlon (KGA* Bronze, Silber oder Gold)			
		Spiegelbild (KGA* Bronze)			
		Puttvariation (KGA* Gold)			
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

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

* KGA = DGV-Kindergolfabzeichen

Unterrichtseinheit 15 und 16 – 3er-Scramble und freies Training

Die Unterrichtseinheiten 15 und 16 beschreiben beide das Thema „3er-Scramble und freies Training“. Ihre Inhalte werden parallel vermittelt.

Nach dem Aufwärmen in Einheit 15 wird die Gruppe in zwei Hälften geteilt, woraufhin Gruppe A in dieser Unterrichtseinheit den Schwerpunkt „3er-Scramble“ behandelt und Gruppe B den Schwerpunkt „Freies Training“. In Unterrichtseinheit 16 tauschen die beiden Gruppen ihre Schwerpunkte.

Da das Vorgehen bereits aus den Unterrichtseinheiten 13 und 14 bekannt ist, entfällt in den folgenden Einheiten die Erklärung des Scramble.

Gruppe A (3er-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'	HerzKreislaufsystem anregen	Aufwärmspiele	Material bereitstellen	Lernen vorbereiten und initiieren
Inhalte der Gruppe A (3er-Scramble)				
15'	Einspielen	Schüler schlagen mit Schlägern ihrer Wahl	Driving Range, Schläger und Bälle	Individuelle Hilfestellung und Korrektur
25'	Sammeln von Spielerfahrung	Spiele von 2-3 Bahnen, möglichst als 3er-Scramble; Länge der Bahnen: ca. 60m – 80m	Schülern die Bahnen zeigen	- Regeln und Zählweise beachten - Auf Chancengleichheit bei der Schlägerverteilung achten
30'	Wettspielerfahrung	Spiele von 2-3 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

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

Unterrichtseinheit 15 und 16 – 3er-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
Inhalte der Gruppe B (freies Training)					
5‘	Aufgabenstellung	Lehrer erklärt jede der fünf Stationen	- Aufbauten gemäß dem Spielniveau der Schüler (Bronze, Silber oder Gold) - Gemeinsam mit den Schülern die Stationen ablaufen		Trainer erklärt Ablauf
60‘	Vorbereitung auf KGA*	Pitch (KGA* Bronze, Silber oder Gold)	Informationen und Stationenaufbau in den jeweiligen Broschüren der KGA*	Gruppe auf die Stationen verteilen; Wechsel nach 10‘	
		Langes Spiel (KGA* Bronze, Silber oder Gold)			
		Ballmaschine (KGA* Silber)			
		Zielschlag (KGA* Gold)			
		Einbeinschlag (KGA* Gold)			
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

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

* KGA = DGV-Kindergolfabzeichen

Unterrichtseinheit 17 und 18 – Scramble und Kindergolfabzeichen

Die Prüfungen zum Kindergolfabzeichen in Bronze, Silber oder Gold sollten in den Unterrichtseinheiten 17 – 20 erfolgen. Die Wahl, welche(s) Abzeichen geprüft werden (wird) liegt im Ermessen des Trainers und sollte sich am Spielniveau der Schüler(gruppe) orientieren.

Die Unterrichtseinheiten 17 – 20 wurden exemplarisch für das DGV-Kindergolfabzeichen in Silber erstellt.

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'	HerzKreislaufsystem anregen	Aufwärmspiele	Material bereitstellen	Lernen vorbereiten und initiieren
Inhalte der Gruppe A (Scramble)				
15'	Einspielen	Schüler schlagen mit Schlägern ihrer Wahl	Driving Range, Schläger und Bälle	Individuelle Hilfestellung und Korrektur
55'	Wettspielerfahrung	Spielen mehrerer Bahnen; zwei Teams spielen gegeneinander; Sieger ist das Team, das weniger Schläge benötigt		- 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

beispielhafte Inhalte: Thema der Unterrichtseinheit

* KGA = DGV-Kindergolfabzeichen

Unterrichtseinheit 17 und 18 – Scramble und Kindergolfabzeichen

Gruppe B (Kindergolfabzeichen in Silber Teil 1)

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)					
20'	Prüfung Putten	Anforderungen siehe KGA* Silber	Beide Prüfungen werden parallel abgenommen	Auf Putting- oder Chipping-Grün Prüfungsaufgaben vorbereiten	
	Prüfung Chippen				
25'	Prüfung Pitch		Beide Prüfungen werden parallel abgenommen	Auf Driving Range Prüfungsaufgaben vorbereiten	
	Prüfung langes Spiel				
20'	Prüfungen	Siehe KGA* Silber für die Übungen: - Brett - Langsitz - Golfer - Springmaus	Jede Übung wird immer zeitgleich von allen Schülern dieser Gruppe durchgeführt		Pausen zwischen den Übungen einplanen
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

beispielhafte Inhalte: Thema der Unterrichtseinheit

* KGA = DGV-Kindergolfabzeichen

Unterrichtseinheit 19 und 20 – Scramble und Kindergolfabzeichen

Die Prüfungen zum Kindergolfabzeichen in Bronze, Silber oder Gold sollten in den Unterrichtseinheiten 17 – 20 erfolgen. Die Wahl, welche(s) Abzeichen geprüft werden (wird) liegt im Ermessen des Trainers und sollte sich am Spielniveau der Schüler(gruppe) orientieren.

Die Unterrichtseinheiten 17 – 20 wurden exemplarisch für das DGV-Kindergolfabzeichen in Silber erstellt.

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'	HerzKreislaufsystem anregen	Aufwärmspiele	Material bereitstellen	Lernen vorbereiten und initiieren
Inhalte der Gruppe A (Scramble)				
15'	Einspielen	Schüler schlagen mit Schlägern ihrer Wahl	Driving Range, Schläger und Bälle	Individuelle Hilfestellung und Korrektur
55'	Wettspielerfahrung	Spielen mehrerer Bahnen; zwei Teams spielen gegeneinander; Sieger ist das Team, das weniger Schläge benötigt		- Regeln und Zählweise beachten - Auf Chancengleichheit bei der Schlägerverteilung achten
Gemeinsame Inhalte der Gruppen A und B				
5'	Kursabschluss; Motivieren zum eigenen Üben	Ausblick, wie die Schüler nun weitermachen können (Angebote des Clubs)		Trainer führt das Gespräch, motiviert

beispielhafte Inhalte: Thema der Unterrichtseinheit

* KGA = DGV-Kindergolfabzeichen

Unterrichtseinheit 19 und 20 – Scramble und Kindergolfabzeichen

Gruppe B (Kindergolfabzeichen in Silber Teil 2)

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)					
15'	Prüfung Biathlon	Anforderungen siehe KGA* Silber	Beide Prüfungen werden parallel abgenommen	Auf Putting- oder Chipping- Grün Prüfungsaufgaben vorbereiten	
	Prüfung Zielscheibe				
15'	Prüfung Pelikan		Beide Prüfungen werden parallel abgenommen	Auf Driving Range Prüfungsaufgaben vorbereiten	
	Prüfung Ballmaschine				
20'	Prüfung Marathon	Anforderung siehe KGA* Silber	Alle Schüler starten zeitgleich		Pause im Anschluss einplanen
15'	Zeit zur freien Verfügung	Je nach Stand der Gruppe: Etikette-Test, ggf. einzelne Nachprüfungen, Verteilen der KGA etc.	Individuell auf die Gruppe anpassen		
5'	Kooperatives	Abbauen und Aufräumen			
Gemeinsame Inhalte der Gruppen A und B					
5'	Kursabschluss; Motivieren zum eigenen Üben	Ausblick, wie die Schüler nun weitermachen können (Angebote des Clubs)			Trainer führt das Gespräch, motiviert

beispielhafte Inhalte: Thema der Unterrichtseinheit

* KGA = DGV-Kindergolfabzeichen