



DGV – Kindergolfabzeichen

Handbuch für Trainer und Jugendverantwortliche

Partner
des DGV

HanseMerkur 

 KINDERSCHUTZALLIANZ
THE ALLIANCE FOR CHILDREN

Big Green Egg 

PUTTEN





PUTTEN

Aufbau

Es werden 10 Bälle im Kreis um das Loch herum gelegt.
Der Abstand zum Loch beträgt jeweils ca. 1 Meter. Tees zur Markierung erleichtern den Aufbau.

Aufgabe

Alle Bälle müssen mit möglichst wenig Schlägen ins Loch gespielt werden.
Jeder Ball wird zu Ende gespielt.

Bewertung

Gezählt wird die Summe der Schläge aller 10 Bälle.

-  10 – 13 Schläge
-  14 – 16 Schläge
-  17 – 20 Schläge

Hinweis

Vor dem Test sind Probeputts erlaubt.
Es sollte jedoch vermieden werden, die Übung unmittelbar vor dem Test mehrmals komplett durchzuführen.

UP AND DOWN



Aufbau

In 8 bis 12 Meter Entfernung zum Loch werden 2 unterschiedliche Startpositionen am Chippinggrün markiert. Diese sollten sich in Untergrund und Entfernung zum Loch unterscheiden.

Aufgabe

An beiden Stationen werden 5 Bälle gechipt und anschließend zu Ende gespielt.

Bewertung

Gezählt wird die Summe der Schläge aller 10 Bälle.



bis 31 Schläge



32 – 36 Schläge



37 – 42 Schläge

ANNÄHERUNG

A decorative graphic on the right side of the page, consisting of a grid of small, light-colored dots that form a perspective effect, appearing to recede into the distance.



ANNÄHERUNG

Aufbau

In 20 bis 40 Meter Entfernung zum Loch werden 3 unterschiedliche Startpositionen am Pitchinggrün markiert. Diese sollten sich in Untergrund und Entfernung zum Loch unterscheiden. Auf dem Pitchinggrün wird eine Zielzone markiert (Durchmesser ca. 2 Meter).

Aufgabe

Von den 3 Startpositionen werden jeweils 2 Bälle gespielt. Ziel ist es, mit möglichst wenig Schlägen den Ball bis in die Zielzone zu spielen. Der Ball wird nicht bis ins Loch fertig gespielt.

Bewertung

Gezählt wird die Summe der Schläge aller 6 Bälle.



bis 18 Schläge



19 – 24 Schläge



25 – 30 Schläge

BUNKER





BUNKER

Aufbau

Gespielt wird aus dem Grünbunker.

Aufgabe

Es werden 15 Bälle aus dem Bunker herausgespielt.
Ziel ist es, das Grün zu treffen.

Bewertung

Gezählt wird die Anzahl der Grüntreffer.
Es zählt die Stelle, an der der Ball liegen bleibt.



ab 8 Treffer



5 – 7 Treffer



2 – 4 Treffer

Hinweis

Dem Trainer steht es frei, die Zielfläche mit Hilfe von Hütchen einzugrenzen. Dies bietet sich an, wenn z.B. kein Grünbunker zur Verfügung steht oder das Übungsgrün zu groß ist.

LANGES SPIEL

A decorative graphic in the bottom right corner of the page, consisting of a grid of small, light-colored dots that form a perspective effect, appearing to recede into the distance.



LANGES SPIEL

Aufbau

Der Aufbau findet auf der Driving Range statt. Es wird ein 30 Meter breiter Korridor aufgebaut, der mit Hilfe von 8 Hütchen in unterschiedliche Zonen eingeteilt wird.

Zone 1: 20m – 35m

Zone 2: 35m – 50m

Zone 3: 50m – 65m

Zone 4: ab 65m

Hinweis

Alternativ zum Aufbau können vorhandene Ziele oder natürliche Gegebenheiten der Range genutzt werden, um die Zonen zu definieren.

Aufgabe

Es werden 5 Bälle mit Tee und 5 Bälle ohne Tee in die Zonen gespielt. Die Zonen haben unterschiedliche Punktwerte. Ziel ist es, möglichst viele Punkte zu sammeln.





LANGES SPIEL

Bewertung

Gezählt wird die Summe der Punkte aller 10 Bälle.
Es zählt die Stelle, an der der Ball aufkommt (carry).

Zone 1: 1 Punkt

Zone 2: 2 Punkte

Zone 3: 3 Punkte

Zone 4: 4 Punkte



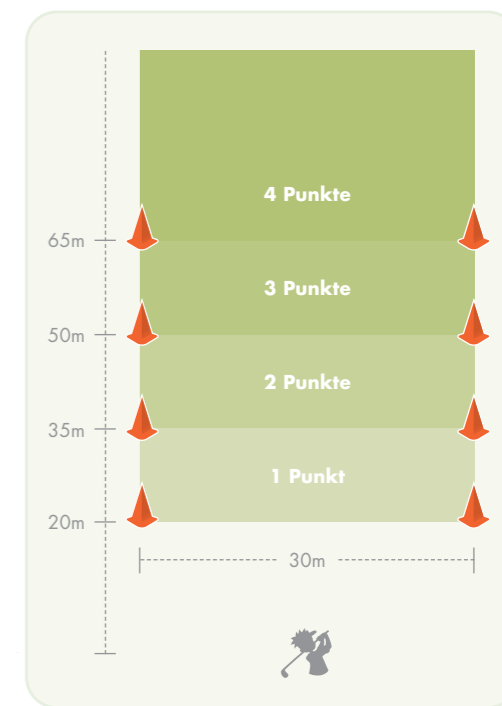
ab 22 Punkte



15 – 21 Punkte



8 – 14 Punkte



Die Kategorie Athletik besteht aus 6 Tests, die Kraft, Ausdauer und Beweglichkeit prüfen.

Aus den Bewertungstabellen der folgenden Seiten werden Punkte ermittelt, deren Summe zur Vergabe des Stickers führt.

Liegestütze

1 bis 3 Punkte

6-Minuten-Lauf

1 bis 3 Punkte

Standweitsprung

1 bis 3 Punkte

Sit-Ups

1 bis 3 Punkte

Seitliches Hin- und Herspringen

1 bis 3 Punkte

Rumpfbeuge

1 bis 3 Punkte

Bewertung



12 – 18 Punkte



9 – 11 Punkte



6 – 8 Punkte

Die nachfolgenden Bewertungstabellen im Bereich Athletik sind angelehnt an:

Der Deutsche Motorik-Test

Bös, K., Schlenker, L., Albrecht, C., Büsch, D., Lämmle, L., Müller, H., Oberger, J., Seidel, I., Tittlbach, S. & Woll, A. (2016).

Der Deutsche Motorik-Test (DMT 6-18). (2. überarbeitete Auflage) Hamburg: Czwalina.



LIEGESTÜTZE

Aufgabe

Die Liegestütze werden in abgewandelter Form durchgeführt:

Ausgangslage: In Bauchlage sind die Hände hinter dem Gesäß zusammengeführt.

Liegestütze: In der Stützposition soll eine Hand vom Boden abgehoben werden, um die andere kurz zu berühren. In der Beugeposition wird der Oberkörper wieder abgelassen, um die Hände hinter dem Gesäß kurz zusammenzuführen.

Ziel ist es, möglichst viele Liegestütze in 40 Sekunden durchzuführen.

Hinweis

Zu vermeiden sind wellenartige Bewegungen des Körpers und ein starkes Hohlkreuz.

LIEGESTÜTZE



Bewertung

Gewertet wird die Anzahl gültiger Versuche.

	Mädchen			Jungen			
	1 Punkt	2 Punkte	3 Punkte	1 Punkt	2 Punkte	3 Punkte	
6 Jahre	6 – 7	8 – 10	11 +	6 Jahre	6 – 7	8 – 10	11 +
7 Jahre	7 – 8	9 – 11	12 +	7 Jahre	7 – 8	9 – 11	12 +
8 Jahre	8 – 9	10 – 11	12 +	8 Jahre	8 – 9	10 – 12	13 +
9 Jahre	8 – 9	10 – 12	13 +	9 Jahre	8 – 9	10 – 12	13 +
10 Jahre	9 – 10	11 – 13	14 +	10 Jahre	9 – 10	11 – 13	14 +
11 Jahre	10 – 11	12 – 13	14 +	11 Jahre	9 – 10	11 – 13	14 +
12 Jahre	10 – 11	12 – 14	15 +	12 Jahre	10 – 11	12 – 14	15 +
13 Jahre	10 – 11	12 – 14	15 +	13 Jahre	10 – 11	12 – 14	15 +
14 Jahre	10 – 11	12 – 14	15 +	14 Jahre	11 – 12	13 – 15	16 +
15 Jahre	10 – 11	12 – 14	15 +	15 Jahre	12 – 13	14 – 16	17 +
16 Jahre	10 – 11	12 – 14	15 +	16 Jahre	12 – 13	14 – 16	17 +

(Anzahl der Liegestütze)

Bewertung angelehnt an: Der Deutsche Motorik-Test

6-MINUTEN- LAUF

Aufbau

Um das Messen der zurückgelegten Strecke zu erleichtern, wird ein Feld mit 4 Hütchen gesteckt: z.B. 100 Meter (20x30 Meter). Zusätzlich können alle 10 Meter Hütchen platziert werden, um am Schluss die genaue Strecke ermitteln zu können.

Aufgabe

Ziel ist es, in 6 Minuten möglichst weit zu laufen.

Hinweis

Es empfiehlt sich, 2 Gruppen zu bilden, damit die Kinder sich gegenseitig zählen können. Bei einem 100-Meter-Feld laufen die Kinder zwischen 7 und 13 Runden.

6-MINUTEN-LAUF

Bewertung

Gemessen wird die zurückgelegte Strecke.

	Mädchen			Jungen			
	1 Punkt	2 Punkte	3 Punkte	1 Punkt	2 Punkte	3 Punkte	
6 Jahre	701 – 763	764 – 849	850 +	6 Jahre	761 – 829	830 – 860	861 +
7 Jahre	734 – 800	801 – 891	892 +	7 Jahre	800 – 872	873 – 971	972 +
8 Jahre	768 – 836	837 – 931	932 +	8 Jahre	839 – 914	915 – 1019	1020 +
9 Jahre	802 – 873	874 – 972	973 +	9 Jahre	877 – 957	958 – 1067	1068 +
10 Jahre	835 – 910	911 – 1012	1013 +	10 Jahre	917 – 1000	1001 – 1115	1116 +
11 Jahre	869 – 946	947 – 1054	1055 +	11 Jahre	957 – 1043	1044 – 1162	1163 +
12 Jahre	890 – 970	971 – 1080	1081 +	12 Jahre	996 – 1085	1086 – 1209	1210 +
13 Jahre	890 – 970	971 – 1080	1081 +	13 Jahre	1036 – 1129	1130 – 1257	1258 +
14 Jahre	890 – 970	971 – 1080	1081 +	14 Jahre	1075 – 1171	1172 – 1304	1305 +
15 Jahre	890 – 970	971 – 1080	1081 +	15 Jahre	1113 – 1213	1214 – 1352	1353 +
16 Jahre	890 – 970	971 – 1080	1081 +	16 Jahre	1153 – 1257	1258 – 1400	1401 +

(Strecke in m)

STAND-WEITSPRUNG



Aufbau

Benötigt werden eine Absprungmarkierung und ein Maßband zur Messung der Weite.

Aufgabe

Absprung und Landung müssen mit beiden Beinen erfolgen.

Der Absprung erfolgt ohne Anlauf. Ziel ist es, möglichst weit zu springen.

Es werden zwei Versuche durchgeführt, wovon der weitere Sprung zählt.

Hinweis

Wichtig ist, dass bei der Landung nicht nach hinten gefallen oder gegriffen wird, ansonsten gilt der Sprung als ungültig.

STAND-WEITSPRUNG



Bewertung

Gemessen wird von der Absprungmarkierung bis zur Ferse.

	Mädchen			Jungen			
	1 Punkt	2 Punkte	3 Punkte		1 Punkt	2 Punkte	3 Punkte
6 Jahre	91 – 100	101 – 114	115 +	6 Jahre	96 – 105	106 – 120	121 +
7 Jahre	98 – 108	109 – 123	124 +	7 Jahre	104 – 114	115 – 130	131 +
8 Jahre	107 – 117	118 – 131	132 +	8 Jahre	112 – 123	124 – 140	141 +
9 Jahre	112 – 123	124 – 141	142 +	9 Jahre	120 – 131	132 – 149	150 +
10 Jahre	120 – 131	132 – 149	150 +	10 Jahre	127 – 140	141 – 159	160 +
11 Jahre	127 – 139	140 – 158	159 +	11 Jahre	139 – 150	151 – 166	167 +
12 Jahre	132 – 146	147 – 166	167 +	12 Jahre	147 – 158	159 – 176	177 +
13 Jahre	132 – 146	147 – 166	167 +	13 Jahre	155 – 167	168 – 185	186 +
14 Jahre	132 – 146	147 – 166	167 +	14 Jahre	163 – 176	177 – 195	196 +
15 Jahre	132 – 146	147 – 166	167 +	15 Jahre	171 – 184	185 – 205	206 +
16 Jahre	132 – 146	147 – 166	167 +	16 Jahre	179 – 193	194 – 209	210 +

(Sprungweite in cm)



SIT-UPS

Aufbau

Die Übung sollte auf weichem Untergrund durchgeführt werden.

Aufgabe

In der Ausgangslage sind die Beine um ca. 90° angewinkelt, der Rücken ist flach und die Schultern berühren den Boden. Die Arme sind vor der Brust oder seitlich am Kopf zu halten. Ziel ist es, möglichst viele Sit-Ups in 40 Sekunden durchzuführen.

Hinweis

Eine zweite Person kann unterstützen, indem die Füße durch leichtes Drücken am Boden gehalten werden.



SIT-UPS

Bewertung

Gewertet wird die Anzahl gültiger Versuche. Ein Sit-Up gilt als gültig, wenn die Ellbogen die Knie berühren oder der Oberkörper aufgerichtet ist.

	Mädchen			Jungen			
	1 Punkt	2 Punkte	3 Punkte		1 Punkt	2 Punkte	3 Punkte
6 Jahre	8 – 11	12 – 16	17 +	6 Jahre	8 – 12	13 – 17	18 +
7 Jahre	11 – 13	14 – 19	20 +	7 Jahre	10 – 14	15 – 19	20 +
8 Jahre	13 – 15	16 – 21	22 +	8 Jahre	12 – 16	17 – 21	22 +
9 Jahre	14 – 17	18 – 22	23 +	9 Jahre	14 – 17	18 – 22	23 +
10 Jahre	15 – 18	19 – 23	24 +	10 Jahre	16 – 19	20 – 24	25 +
11 Jahre	16 – 19	20 – 24	25 +	11 Jahre	17 – 20	21 – 25	26 +
12 Jahre	16 – 19	20 – 24	25 +	12 Jahre	18 – 21	22 – 26	27 +
13 Jahre	16 – 19	20 – 24	25 +	13 Jahre	19 – 22	23 – 28	29 +
14 Jahre	16 – 19	20 – 24	25 +	14 Jahre	19 – 23	24 – 28	29 +
15 Jahre	16 – 19	20 – 24	25 +	15 Jahre	20 – 24	25 – 29	30 +
16 Jahre	16 – 19	20 – 24	25 +	16 Jahre	21 – 24	25 – 29	30 +

(Anzahl der Sit-Ups)

SEITLICHES HIN- UND HERSPRINGEN



Aufbau

Benötigt wird eine längliche Markierung auf dem Boden.

Aufgabe

Ziel ist es, innerhalb von 15 Sekunden möglichst oft von einer Seite auf die andere zu springen. Absprung und Landung müssen mit geschlossenen Beinen erfolgen.

Hinweis

Die Übung erfordert hohe Konzentration beim Trainer, da beim schnellen Zählen gleichzeitig gültige von ungültigen Sprüngen unterschieden werden müssen.

SEITLICHES HIN- UND HERSPRINGEN



Bewertung

Gezählt wird die Anzahl der Sprünge über die Markierung. Sprünge, bei denen die Bodenmarkierung berührt wird, sind ungültig. Es werden zwei Durchgänge durchgeführt, von denen der bessere gewertet wird.

Pause 1 Minute.

	Mädchen			Jungen			
	1 Punkt	2 Punkte	3 Punkte		1 Punkt	2 Punkte	3 Punkte
6 Jahre	12 – 14	15 – 18	19 +	6 Jahre	11 – 13	14 – 17	18 +
7 Jahre	15 – 17	18 – 21	22 +	7 Jahre	15 – 16	17 – 20	21 +
8 Jahre	18 – 20	21 – 25	26 +	8 Jahre	17 – 19	20 – 24	25 +
9 Jahre	20 – 23	24 – 28	29 +	9 Jahre	19 – 22	23 – 28	29 +
10 Jahre	23 – 26	27 – 32	33 +	10 Jahre	22 – 25	26 – 31	32 +
11 Jahre	27 – 29	30 – 35	36 +	11 Jahre	26 – 28	29 – 34	35 +
12 Jahre	29 – 31	32 – 36	37 +	12 Jahre	28 – 30	31 – 36	37 +
13 Jahre	29 – 31	32 – 37	38 +	13 Jahre	29 – 31	32 – 38	39 +
14 Jahre	30 – 32	33 – 37	38 +	14 Jahre	30 – 32	33 – 39	40 +
15 Jahre	31 – 33	34 – 38	39 +	15 Jahre	31 – 34	35 – 40	41 +
16 Jahre	31 – 34	35 – 39	40 +	16 Jahre	32 – 35	36 – 41	42 +

(Anzahl der Sprünge)



RUMPFBEUGE

Aufbau

Die Übung wird barfuß auf einer Bank durchgeführt.

Aufgabe

Die Übung findet ohne Probeversuch statt. Der Oberkörper wird langsam nach vorne gebeugt und die Hände möglichst weit nach unten geführt. Die Beine müssen dabei gestreckt bleiben und die Position muss 2 Sekunden gehalten werden.

Es werden 2 Versuche durchgeführt, von denen der bessere gewertet wird.

Hinweis

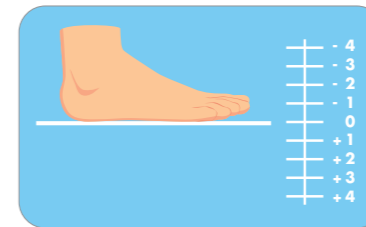
Es muss dauerhaft auf die Streckung der Beine geachtet werden. Ruckartige Bewegungen verfälschen das Ergebnis. Wenn die Kinder die Schuhe anbehalten, muss dies bei der Messung berücksichtigt werden.



RUMPFBEUGE

Bewertung

Gemessen wird der Abstand zwischen Fingerspitzen und Fußsohle.



	Mädchen			Jungen			
	1 Punkt	2 Punkte	3 Punkte	1 Punkt	2 Punkte	3 Punkte	
6 Jahre	-3 bis +0,3	+0,4 bis +5,1	+5,2 und mehr	6 Jahre	-6,9 bis -3,5	-3,4 bis +1,2	+1,3 und mehr
7 Jahre	-3,3 bis +0,2	+0,3 bis +5,3	+5,4 und mehr	7 Jahre	-7,1 bis -3,6	-3,5 bis +1,4	+1,5 und mehr
8 Jahre	-3,5 bis +0,2	+0,3 bis +5,4	+5,5 und mehr	8 Jahre	-7,4 bis -3,7	-3,6 bis +1,6	+1,7 und mehr
9 Jahre	-3,8 bis +0,1	+0,2 bis +5,6	+5,7 und mehr	9 Jahre	-7,6 bis -3,8	-3,7 bis +1,7	+1,8 und mehr
10 Jahre	-4,1 bis 0	+0,1 bis +5,7	+5,8 und mehr	10 Jahre	-8 bis -3,8	-3,7 bis +1,8	+1,9 und mehr
11 Jahre	-4,2 bis -0,1	0 bis +5,9	+6 und mehr	11 Jahre	-8,1 bis -3,9	-3,8 bis +2	+2,1 und mehr
12 Jahre	-4,5 bis -0,1	0 bis +6	+6,1 und mehr	12 Jahre	-8,3 bis -4	-3,9 bis +2,2	+2,3 und mehr
13 Jahre	-4,9 bis -0,2	-0,1 bis +6,2	+6,3 und mehr	13 Jahre	-8,6 bis -4,1	-4 bis +2,3	+2,4 und mehr
14 Jahre	-5 bis -0,3	-0,2 bis +6,3	+6,4 und mehr	14 Jahre	-8,8 bis -4,1	-4 bis +2,5	+2,6 und mehr
15 Jahre	-5,2 bis -0,3	-0,2 bis +6,5	+6,6 und mehr	15 Jahre	-9,1 bis -4,2	-4,1 bis +2,6	+2,7 und mehr
16 Jahre	-5,4 bis -0,4	-0,3 bis +6,6	+6,7 und mehr	16 Jahre	-9,3 bis -4,3	-4,2 bis +2,8	+2,9 und mehr

(Reichweite in cm)

ATHLETIK

Bewertung Athletik

Test/Name						
Liegestütze						
6-Min.-Lauf						
Standweitsprung						
Sit-Ups						
Seitliches Hin- und Herspringen						
Rumpfbeuge						
Gesamt						

KOORDINATION

Die Kategorie Koordination besteht aus 3 Tests, die verschiedene koordinative Fähigkeiten prüfen.
Aus den Bewertungstabellen der folgenden Seiten werden Punkte ermittelt, deren Summe zur Vergabe des Stickers führt.

Zielscheibe

1 bis 3 Punkte

Pelikan

1 bis 3 Punkte

Koordinationslauf

1 bis 3 Punkte

Bewertung



7 – 9 Punkte



4 – 6 Punkte



2 – 3 Punkte



ZIELSCHEIBE

Aufbau

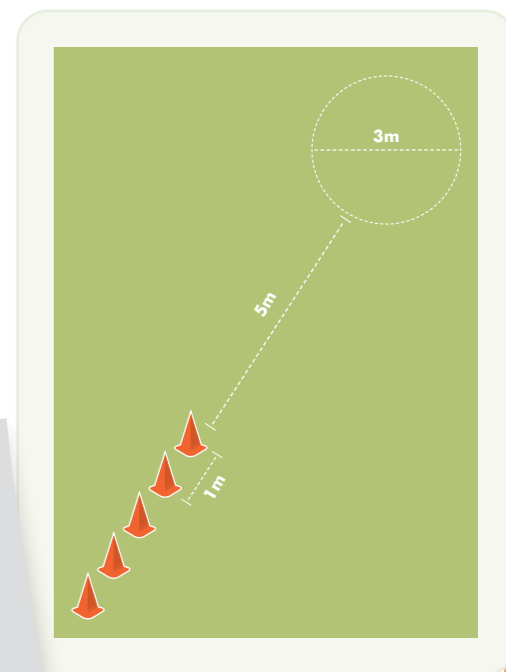
Mit Hütchen wird ein Zielkreis von 3 Metern Durchmesser aufgebaut. Weitere 5 Hütchen markieren Abwurfpositionen, die im Abstand von 5m, 6m, 7m, 8m und 9m (gemessen von der vorderen Kante des Zielkreises) aufgebaut werden. Geworfen wird mit 3 unterschiedlichen Bällen. Die Bälle sollten sich in Größe, Gewicht und Material unterscheiden.

Aufgabe

Es wird mit jeweils 3 Bällen von allen 5 Positionen geworfen.

Hinweis

Die Wurftechnik kann frei gewählt werden.





ZIELSCHEIBE

Bewertung

Gezählt wird die Anzahl der Treffer. Der Ball muss im Kreis landen aber nicht liegen bleiben.

Mädchen und Jungen

1 Punkt	2 Punkte	3 Punkte
6 – 8 Treffer	9 – 11 Treffer	12 – 15 Treffer



PELIKAN

Aufbau

Es werden zwei Markierungen im Abstand von 4 Metern aufgestellt.

Aufgabe

Die Partnerübung wird einbeinig durchgeführt. Die Kinder stehen an den Markierungen und werfen sich einen Ball zu. Ziel ist es, in 30 Sekunden möglichst viele Pässe zu werfen. Es werden insgesamt 3 Durchgänge durchgeführt, von denen der beste gewertet wird.

Hinweis

Berührt das andere Bein den Boden, zählt der Pass nicht. Das Bein kann zwischen den Durchgängen gewechselt werden, jedoch nicht während eines Durchgangs. Die Kinder dürfen hickeln. Fällt der Ball zu Boden, wird er aufgenommen und weitergepasst. Die Zeit läuft dabei weiter.



PELIKAN

Bewertung

Gezählt wird die Anzahl der Pässe. Die Pässe dürfen nur einbeinig und hinter der Markierung ausgeführt werden.

Mädchen und Jungen

1 Punkt	2 Punkte	3 Punkte
10 – 14 Würfe	15 – 19 Würfe	20 + Würfe

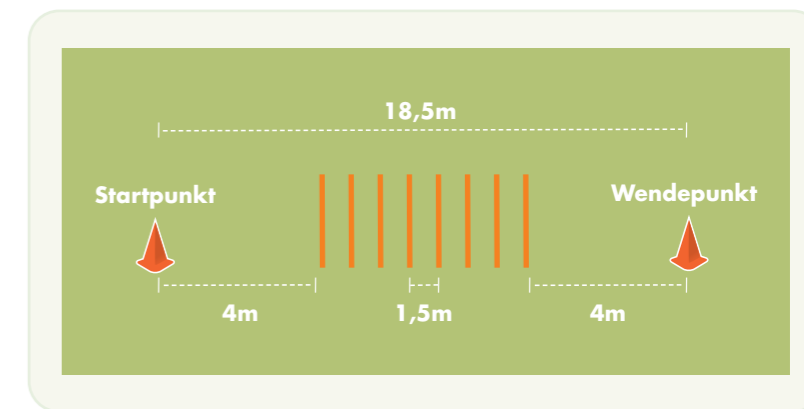


KOORDI- NATIONSLAUF

Aufbau

Mit Hilfe von 8 Stangen werden 7 gleich große Felder aufgebaut. Im Idealfall liegen die Stangen ca. 10cm erhöht über dem Boden. Alternativ können auch Golfschläger direkt auf den Boden gelegt werden.

Der Abstand der Stangen beträgt 1,5m. Zusätzlich markieren 2 Hütchen im Abstand von jeweils 4m zum Parcours die Wendepunkte.



Aufgabe

Ziel ist es, den Parcours möglichst schnell zu durchlaufen.

Gefordert sind genau 2 Schritte pro Feld. Es werden 4 Bahnen gelaufen:

Startpunkt → Wendepunkt → Startpunkt → Wendepunkt → Startpunkt.

Hinweis

Vor Beginn sind Probeversuche erlaubt.



KOORDI- NATIONSLAUF

Bewertung

Gezählt werden die Sekunden für den kompletten Durchgang. Jeder Schrittfehler bedeutet eine Strafsekunde.

Mädchen und Jungen

1 Punkt	2 Punkte	3 Punkte
30 – 28 Sekunden	27 – 25 Sekunden	bis 24 Sekunden

KOORDINATION

Bewertung Koordination

Test/Name						
Zielscheibe						
Pelikan						
Koordinationslauf						
Gesamt						

SPIEL- ERFAHRUNG





SPIEL- ERFAHRUNG

Bei dieser Kategorie bauen die Abzeichen aufeinander auf. Die Abzeichen müssen der Reihe nach erworben werden, es kann kein Sticker übersprungen werden. Das Niveau steigert sich langsam, bis die Kinder allein auf der Anlage golfen können – eine Grundvoraussetzung für die Erteilung der Platzreife.

In dieser Kategorie werden Unterrichtseinheiten auf dem Platz gemeinsam mit der Gruppe durchgeführt. Nach der Einheit erhält die gesamte Gruppe einen Sticker. Mit dem Gold-Sticker waren die Kinder somit mindestens drei Mal auf dem Platz und haben die gängigen Spielformen kennengelernt.



Erste Einheit: Durchführen eines Scrambles

In der ersten Einheit steht das Kennenlernen des Platzes im Vordergrund. Als Spielform eignet sich für Anfänger der Scramble besonders gut.



Zweite Einheit: Durchführen eines Lochspiels

In der nächsten Einheit sollen die Kinder eine weitere Spielform kennenlernen: das Spielen eines Lochspiels. Um den Spaßfaktor zu erhöhen, kann der Trainer verschiedene Varianten durchführen: 1 gegen 1, als Team, in Kombination mit einem Scramble, Ziel ist es, dass Kinder nach und nach zum eigenständigen Spielen hingeführt werden.



Dritte Einheit: Durchführen eines Zählspiels nach Stableford

In der dritten Einheit spielen die Kinder ein Zählspiel nach Stableford. Spätestens hier steht das selbstständige Spiel im Vordergrund. Die Kinder sollen beim eigenständigen Spiel über mindestens 6 Löcher auf die ersten Clubturniere vorbereitet werden.

WISSEN

A decorative graphic in the bottom right corner consisting of a grid of overlapping circles that create a sense of depth and perspective, fading out towards the right edge of the page.

Herausgeber

Deutscher Golf Verband e.V.
Kreuzberger Ring 64 · 65205 Wiesbaden
Tel.: (06 11) 9 90 20-0 · Fax: (06 11) 9 90 20-170
info@dgv.golf.de · www.golf.de/serviceportal

Copyright

Deutscher Golf Verband e.V.
Veröffentlichung der Beiträge ist – Quellenangabe vorausgesetzt –
ausdrücklich erwünscht, um Übersendung eines Belegexemplars wird gebeten!
Fotoquellen: DGV, istock

Gestaltung und Druck

O.D.D. GmbH & Co. KG Print + Medien, Bad Kreuznach
Otto-Meffert-Straße 5 · 55543 Bad Kreuznach

1. Auflage, Februar 2022



Deutscher Golf Verband e.V.

Kreuzberger Ring 64 · D-65205 Wiesbaden

Telefon: +49 (0) 6 11 / 9 90 200 · Telefax: +49 (0) 6 11 / 9 90 20 170

E-Mail: info@dgv.golf.de

www.golf.de/serviceportal