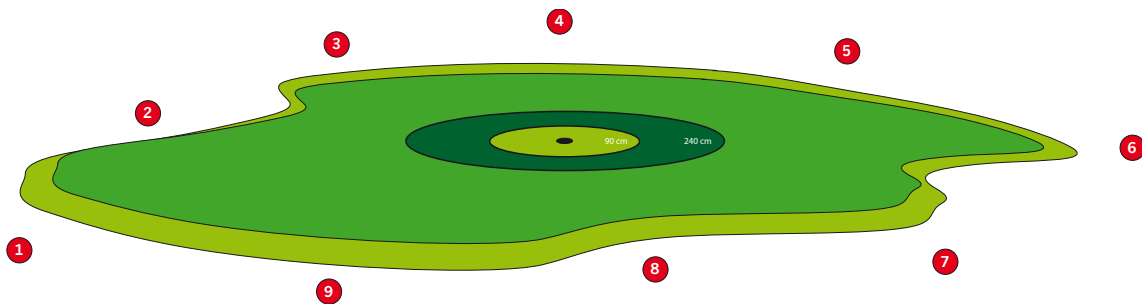


Die folgenden Übungen verstehen sich als Trainingsaufgaben, die zu lösen sind. Ob die Aufgabe beim ersten oder beim letzten Versuch gelöst wird, ist nicht bedeutsam. Es geht ausschließlich um den Lern- und Trainingseffekt, der im Lösungsversuch steckt. **Wir lernen nur, wenn wir Fehler machen!**

## 1 BREAK 18

Spiele 9 verschiedene Chipsituationen rund ums Grün. Droppe den Ball an der Startposition und spiele ihn mit so wenig Schlägen wie möglich ins Loch und notiere Deine Schlagzahl.

Aufgabe	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Score										



## 2 SCHLÄGERWAHL

Spiele mit drei unterschiedlichen Schlägern (SW, 9er und 7er) auf das gleiche Loch. Bestimme vor dem Schlag, wo der Ball mit dem entsprechenden Schläger landen soll und markieren rund um den Landepunkt ein 1x1m großes Feld.

Aufgabe	SW	9	7	SW	9	7	SW	9	7	PKT.
Landezone getroffen (ja=1 Pkt., nein=-1Pkt.)										
Endpunkt innerhalb von 90 cm (3 Pkt.)										
Endpunkt innerhalb von 240 cm (1 Pkt.)										
Endpunkt außerhalb (-3 Pkt.)										

