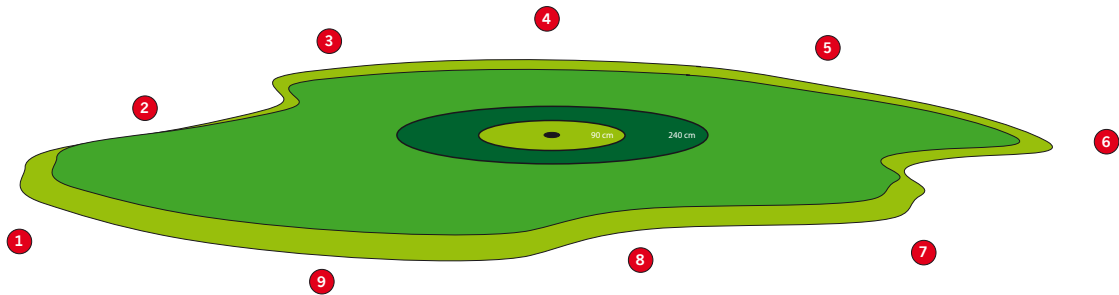


Die folgenden Übungen verstehen sich als Trainingsaufgaben, die zu lösen sind. Ob die Aufgabe beim ersten oder beim letzten Versuch gelöst wird, ist nicht bedeutsam. Es geht ausschließlich um den Lern- und Trainingseffekt, der im Lösungsversuch steckt. **Wir lernen nur, wenn wir Fehler machen!**

1 SCHLÄGER PLANEN

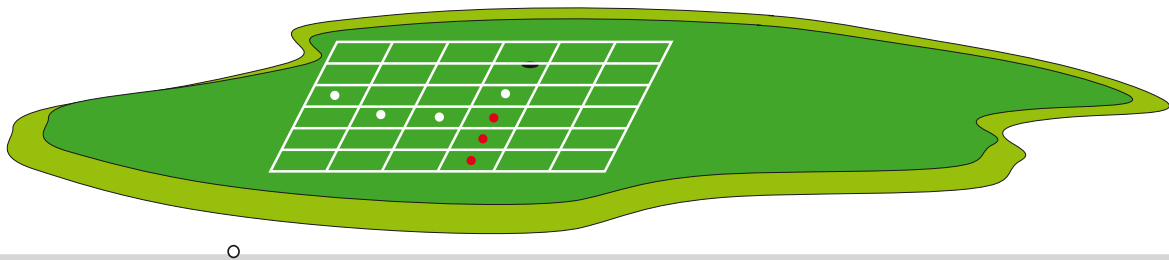
Suche Dir 9 Abspielpunkte rund um das Grün. Verteile nun Deine Schläger so, dass an jedem Abspielpunkt der Schläger liegt, mit dem Du diese Situation spielen willst. Du darfst keinen Schläger zweimal benutzen, überlege also gut, wie Du die Schläge spielen willst. Spiele jede Situation zu Ende und notiere Deine Schlagzahl.

Aufgabe	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Safty Zone (ja/nein)										



2 4 GEWINNT

Für diese Übung brauchst Du einen Partner/Gegner. Die Regeln sind einfach: Es wird abwechselnd gechippt. Das Feld in dem der Ball zur Ruhe kommt wird markiert. Derjenige, der zuerst vier Felder in einer Reihe belegt hat, hat gewonnen. Den Abspielpunkt könnt Ihr frei wählen, auch die Schlägerwahl ist frei.



3 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										