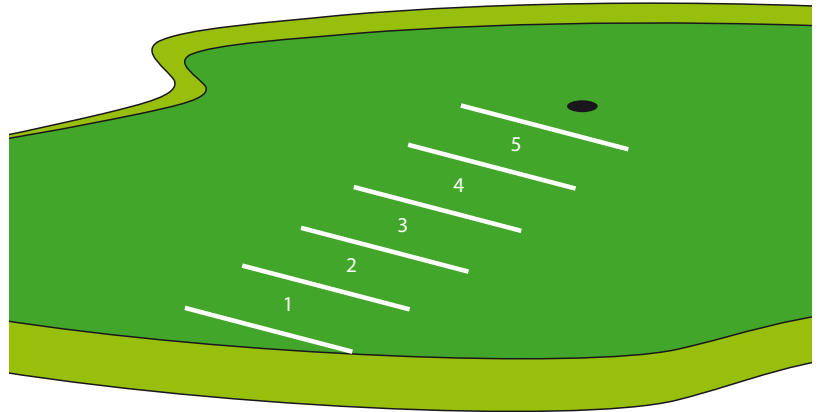


Die folgenden Übungen verstehen sich als Trainingsaufgaben, die zu lösen sind. Ob die Aufgabe beim ersten oder beim letzten Versuch gelöst wird, ist nicht bedeutsam. Es geht ausschließlich um den Lern- und Trainingseffekt, der im Lösungsversuch steckt. **Wir lernen nur, wenn wir Fehler machen!**

## 1 ZONENCHIPPEN

Bei dieser Übung baust Du mit Hilfe von 6 Toursticks auf dem Grün 5 Felder. Diese Felder stellen die Landezonen dar. In den unten gestellten Aufgaben ist immer nur der Landpunkt des Balles von Bedeutung, wo der Ball am Ende zur Ruhe kommt spielt in diesem Fall keine Rolle. Die Schlägerwahl ist frei. Du kannst die Übungen also auch mit unterschiedlichen Schlägern durchführen.



Aufgabe	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Triff die angegebene Landezone carry	1	2	3	4	5	4	3	2	1	
Triff die angegebene Landezone carry	5	4	3	2	1	2	3	4	5	
Triff die angegebene Landezone carry	1	3	5	2	4	1	3	5	2	
Spiele in jede Landezone 2 Bälle	1	2	3	4	5	4	3	2	1	
Erst wenn Du mit zwei Bällen die Landezone getroffen hast, darfst Du zur nächsten Zone weiter	1	2	3	4	5	4	3	2	1	
Spiele in jede Landezone 2 Bälle, wobei der zweite Ball weiter fliegen muss als der erste.	1	2	3	4	5	4	3	2	1	

## 2 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										