

Zeit	Lernziel/ Was wird getestet?	Methodische gegliederter Inhalt/ Übungsbeschreibung	Organisation/ Lernhilfe	Did.-method. Kommentar Fehlerkorrektur
1 Min.	<i>Lernziel?</i>	Begrüßung der Kinder „High-Five“ (Wie war es in der Schule? Was habt ihr heute gemacht? Habt ihr euch vorbereitet? Usw.)	<i>liegende</i>	
7 Min.	Einleitung Die Kinder werden darauf vorbereitet auf die Richtung und benötigte Kraft zu achten. <i>koordinative Fähigkeiten?</i>	Einleitungsspiel: Die Kinder sollen abwechselnd verschieden große Bälle auf Ziele rollen (5 Meter entfernt)(2 Ball-Körbe, 2x 4 Kegel). An jeder Station liegen 2 Bälle. Dabei sollen sie versuchen die Bälle in die Körbe rein zu rollen, oder die Kegel zum umkippen bringen. Die Bälle dürfen nicht geworfen werden! Für jeden Treffer (Ball bleibt im Korb zum liegen/ Kegel kippen alle um) gibt es einen Punkt. <u>Die Kinder sollen immer die Punktezahl des Mitspielers aufschreiben!</u> Alle 4 Stationen werden nach jedem Versuch gewechselt. Das ganze wird 3x gemacht.	8 Kegel 2 Tennisbälle 2 Golfbälle 2 kleine Schaumstoffbälle 2 Ballkörbe 1 Seil ca. 4 Meter lang <i>das Spiel sollte, wie bereits besprochen, den Trainer nicht zum "HiWi" werden lassen</i>	Die beiden Kinder mit den meisten Punkten und die beiden Kinder mit den wenigsten Punkten bilden für den Hauptteil ein Team.
2 Min.	Hauptteil Der komplette Hauptteil wird von den Kindern 3x durchlaufen! <i>Sie hatten es als Partnerübung vorgesehen?</i>	Die Stationen werden bevor die Kinder mit dem Test beginnen komplett gezeigt. Dabei wird den Kindern eine Feste Reihenfolge gezeigt, in der die Übungen gemacht werden sollen. Bei allen Übungen soll jedes Kind 1x Putten. Es wird <u>nie</u> gleichzeitig geputtet. Des Weiteren wird jedem Kind ein Zettel und Stift gegeben, auf dem die Stationen aufgelistet sind und die Punkte bzw. Schlagzahl eingetragen werden sollen.	4 Stifte 4 vorbereitete Zettel auf denen die Punkte zu jeder Station eingetragen werden können	<i>"kurze, klare Beschreibung der Stationen"</i>

*wie sehen diese Zettel
aus?*

40 Min. für 3 Runden	Richtungskontrolle bei unterschiedlichen Längen	Station 1 Es wird auf, von den Kindern weg verlaufende, Zonen geputtet. Der Ball muss auf 3 verschiedene Entfernungen geputtet werden (3–5m, 5–8m und 8–12m). Keine Entfernung darf mehr als 1x geputtet werden. Die Zonen werden mit zunehmender Entfernung breiter. Es gibt 5 Zonen mit der Punkte Verteilung 1 2 3 2 1. Bei jedem Putt wird in das jeweilige Feld ein Haken auf dem Zettel gemacht. Die Kinder sollen versuchen immer in die mittlere Zone zu putten.	3 flache Seile ca. 12 Meter lang 4 kürzere Seile ca. 5 Meter lang	
-	Drucksituation bei verschieden schweren kurzen Putts	Station 2 Es wird immer von 1 Meter Entfernung auf ein Loch geputtet. Die 6 Tees markieren die Positionen, von denen die Kinder Putten müssen. Dabei sind die Tees um das ganze Loch verteilt und lassen unterschiedliche Breaks putten. Jeder Treffer gibt einen Punkt. Die Punkte werden am Ende der Übung auf den Zettel eingetragen. Maximal können 6 Punkte erreicht werden. Nachdem das erste Kind die Übung beendet hat ist das zweite dran.	6 Tees	
-	Längenkontrolle	Station 3 Es wird auf unterschiedliche Zonen geputtet. Diese sind Kreisförmig auf 2m Entfernung (1m Durchmesser), 5m Entfernung (3m Durchmesser) und 10m Entfernung (5m Durchmesser) verteilt. Auf jede Zone wird nur ein Ball geputtet. Die Startposition ist mit 2 Tees markiert.	3 lange Seile 2 Tees	

SKIZZE mit Grössenangaben für die Zonen

-	Längen- und Richtungskontrolle	Station 4 Es wird eine Bahn aufgebaut, auf der 4 kleine Tore zu durchqueren sind. Die Bahn ist so aufgebaut, dass nie mit einem geraden Putt 2 Tore durchquert werden können. Die Schlagzahl wird auf dem Zettel markiert. <i>SKIZZE</i>	4 kleine Tore oder andere Möglichkeiten die zu durchqueren sind (Tees)	
-	Längenkontrolle <i>und Richtung?</i>	Station 5 Es wird eine Bergab- Puttsituation gespielt. Dabei müssen die Kinder versuchen zwischen 4 Pylonen durch zu putten. Es gibt einen großen, einen mittleren und einen kleinen Korridor. Die Pylonen stehen ca. 3 Meter entfernt von der Startposition. 2 Meter hinter den Pylonen liegt ein Seil. Die Kinder müssen versuchen jeweils ein Mal durch die Korridore zu Putten. Dabei muss der Ball hinter den Pylonen, aber vor dem Seil zum liegen kommen. Bei einem erfolgreichen Putt wird ein Punkt aufgeschrieben. Ist der Putt zu lang, zu kurz oder gegen eine Pylone gekommen, gibt es keinen Punkt. <i>SKIZZE</i>	4 Pylonen 2 Tees als Startposition 1 Seil	

-	Richtungskontrolle	<p>Station 6 Die Kinder müssen aus 3 verschiedenen Entfernungen auf Zielkreise, die um eine Fahne aufgebaut sind, putten. Diese haben Durchmesser von 3, 4 und 5 Metern. Die zu schaffenden Putts gehen erst aus 5 Metern, 10 Metern und 15 Metern über einen rechts-links Break und dann aus denselben Entfernungen über einen links-rechts Break. Es muss nach jedem Putt auf die nächste Position gewechselt werden. Bei steigender Entfernung muss immer der nächst größere Kreis als Ziel genommen werden. Zusätzlich sollen die Kinder nach jedem Putt vermerken, an welcher Seite der Ball am Loch vorbei gegangen ist. Dazu sollen sie ein kleines l. bzw. ein kleines r. neben die Punktezahl schreiben. Jeder Putt der innerhalb des jeweiligen Kreises liegen bleibt gibt einen Punkt.</p>	3 Seile 12 Tees	
-	Drucksituation	<p>Station 7 Bei dieser Situation spielen die beiden Kinder gegeneinander „Catch-Me“ Um ein Loch werden insgesamt 8 Tees gleichmäßig in 1,5 Metern Entfernung aufgestellt. Beide Kinder Starten auf jeweils gegenüber liegenden Positionen. Es wird abwechseln geputtet. Wer das Loch trifft, kann eine Station weiter gehen. Wer den anderen überrundet hat gewonnen. Auf dem Zettel soll immer hintereinander ein Haken für ein getroffenes Loch und ein Kreuz für einen verfehlten Putt gemacht werden.</p>	hier ist Aufschreiben kontraproduktiv	

5 Min.	Abschluss Auswertung in den beiden Gruppen	In den beiden Gruppen sollen die Kinder ausrechnen, wer wie viele Punkte in den einzelnen Übungen erreicht hat. Der Zettel wird danach dem Trainer ausgehändigt und mit jedem Kind wird einzeln das Ergebnis ausgewertet und Feedback gegeben. <i>Ausblick auf das nächste Putttraining</i>	<i>hier könnten Sie noch darauf eingehen, dass der Bewertungsbogen, so wie er angelegt ist, einen schnellen Blick auf die Defizite ermöglicht</i>	
5 Min.		Abschlussspiel Die Kinder spielen „Jäger und Hase“ Der Spielbereich wird abseits des Greens aufgebaut und ein Feld von 15x15 Metern mit Pylonen markiert. In dem Spiel ist ein Kind ein Jäger, eins ein Hase und zwei Kinder sind Kohl. Der Jäger muss versuchen den Hasen zu fangen. Der Hase muss weglaufen, hat aber die Möglichkeit sich hinter einem Kohl zu verstecken. Schafft der Hase das, wird der jeweilige Kohl zum Jäger und der alte Jäger wird zum Hasen. Schafft es der Jäger den Hasen zu fangen, werden die beiden Rollen umgetauscht.		

Sie müssten in jedem Falle noch den didaktisch-methodischen Kommentar ergänzen: was tut der Lehrer? was denkt er sich dabei?

Skizzen für den jeweiligen Aufbau sind hilfreich (lassen sich am PC nicht so gut erstellen...)