# CHIPPEN


| | |
|---|---|
| Golf Biathlon | 1 |
| Olympia-Chipping | 2 |
| Schwerkraft | 3 |
| Standortbestimmung | 4 |
| Chip und Putt | 5 |
| Boccia-Chipping | 6 |
| Piece of Cake | 7 |
| Himmel und Hölle | 8 |
| Feeling | 9 |
| Hürde | 10 |
| Klau den Ball | 11 |

# CHIPPEN

## 1. Golf Biathlon

Landezone, Gefühl und Rhythmus, Variation und Adaptation, Selbstvertrauen.

Vorbereitungszeit

15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

min

# CHIPPEN

1. Golf Biathlon

**Grundidee**

Aus 10 bis 15 Metern chippen. Einen Rundkurs von minimal 20 Metern Länge festlegen. Sieger ist, wer zuerst 20 Punkte erreicht hat.

**So kann gezählt werden:**

| | | |
|---|---|---|
| Der Ball ist eingelocht | 5 Pte | Einen weiteren Ball chippen |
| Der Ball ist in Zone 1 | 2 Pte | Einen weiteren Ball chippen |
| Der Ball ist in Zone 2 | 1 Pt | Eine Runde rennen |
| Der Ball erreicht nicht Zone 2 | 0 Pte | Zwei Runden rennen |

**Variationen**

- Wer erreicht in einer gewissen Zeit am meisten Punkte?
- Jedes Kind hat eine Anzahl Bälle zur Verfügung.
- Als Teamwettkampf mit mehreren Gruppen.
- Auf dem Rundkurs Hindernisse einbauen.
- Als Laufstrecke einen Slalom bauen.

**Material**

Markierkegel, Hütchen, Schnur mit Karabiner, Golfbälle.

# CHIPPEN

## 2. Olympia-Chipping

Green lesen und Visualisierung, Landezone, Schlägerwahl, Variation und Adaptation, Nichtwiederholbarkeit, Selbstvertrauen.

Vorbereitungszeit

15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

min

# CHIPPEN

## 2. Olympia-Chipping

**Grundidee**

5 Zonen mit je 1 m Durchmesser festlegen (in 4, 6, 8, 10 und 12 m Entfernung). PW, Eisen 9, 8, 7 und 6 wählen. Zuerst von Hand einen Ball via Landezone in jedes Ziel rollen lassen. Die Übung mit den Schlägern wiederholen.

**Variationen**

- Einen Schläger pro Ziel benützen.
- 3 Bälle pro Schläger und Ziel.
- Als Wettkampf, wer hat die meisten Bälle in der Zone?
- Aus dem Vorgreen, Fairway oder Semirough.

**Material**

Tees, Kreide, Schnur mit Karabiner, Hütchen, Golfbälle.

# CHIPPEN

## 3. Schwerkraft

Green lesen und Visualisierung, Landezone, Flugbahn, Schlägerwahl.

Vorbereitungszeit

15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

min

# CHIPPEN

3. Schwerkraft

**Grundidee**

Einen Chip von 8 m Länge auf einem geneigten Green wählen. Mit Hütchen eine Bahn markieren. Betonen, wie wichtig es für die Linienlesung ist, Zwischenpunkte zu fixieren.

**Variationen**

- Wer kann am meisten Bälle in die «Bahn» spielen?
- Die Spieler die Hütchen vor dem Chippen platzieren lassen.
- Als Wettkampf.

**Material**

Hütchen, Golfbälle.

# CHIPPEN

## 4. Standortbestimmung

Green lesen und Visualisierung, Schlägerwahl, Variation und Adaptation, Nichtwiederholbarkeit, Selbstvertrauen.

Vorbereitungszeit

15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

min

## CHIPPEN

**4. Standortbestimmung**

### Grundidee

Einen Kreis von 1.5 m Durchmesser um ein Loch zeichnen. 5 Hütchen als Abschlagorte in unterschiedlicher Distanz um das Green platzieren. Den entsprechenden Schläger wählen und den Ball einlochen.

### Variationen

- Als Test.
- Als Duell.
- Wenn der Ball nicht in der Zone ist, von vorne beginnen. Wer kommt ohne Fehlversuch durch?
- Aus dem Vorgreen, Fairway oder Semirough.

### Material

Kreide, Schnur mit Karabiner, Hütchen, Golfbälle.

# CHIPPEN

## 5. Chip und Putt

Green lesen und Visualisierung, Schlägerwahl, Variation und Adaptation, Nichtwiederholbarkeit, Selbstvertrauen.

Vorbereitungszeit

15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

min

# CHIPPEN

## 5. Chip und Putt

### Grundidee

9-Loch-Parcours mit 9 verschiedenen Abschlägen. 1 Ball pro Abschlag. Der Spieler chippt und schliesst das Loch mit dem Putter ab.

### Variationen

- Wer braucht am wenigsten Schläge?
- Mit unterschiedlichen Golfbällen.
- Zu zweit als Foursome.
- Eine maximale Punktzahl festlegen. Wird diese nicht erreicht, von vorne beginnen.
- In Zweierteams mit einem Ball pro Spieler. Ein eingelochter Chip gibt zwei Punkte, Chip and Putt gibt einen Punkt. Wer zuerst 18 Punkte erreicht, gewinnt.
- Landezonen (Kreise mit 0,5 m Durchmesser) als Hilfe markieren, auch durch die Spieler selbst.

### Material

Tees, Hütchen, Kreide, Golfbälle.

# CHIPPEN

## 6. Boccia - Chipping

Green lesen und Visualisierung,
Schlägerwahl, Gefühl und Rhythmus,
Nichtwiederholbarkeit.

Vorbereitungszeit

15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

min

# CHIPPEN

## 6. Boccia - Chipping

### Grundidee

In 2er- oder 3er-Gruppen spielen. 2 bis 3 Bälle pro Spieler. Es gelten Pétanque-Regeln. Die dem Loch am nächsten liegenden Bälle zählen, sofern sie der gleichen Gruppe gehören.

### Variationen

- Nur mit Werfen.
- Mit unterschiedlichen Bällen.
- Als Duell.
- Über Hindernisse spielen oder werfen.

### Material

Golfbälle.

# CHIPPEN

## 7. Piece of cake

Green lesen und Visualisierung, Landezone, Variation und Adaptation, Selbstvertrauen.

Vorbereitungszeit

15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

min

# CHIPPEN

## 7. Piece of cake

**Grundidee**

Um ein Loch einen Kreis mit vier nummerierten Zonen zeichnen (siehe kleines Bild). Versuchen, einen 5 bis 8 Meter langen Chip mit einem mittleren Break einzulochen.

| | |
|---|---|
| Eingelocht | 5 Pte |
| Zu lange oberhalb des Lochs | 4 Pte |
| Zu lange unterhalb des Lochs | 3 Pte |
| Zu kurz oberhalb des Lochs | 2 Pte |
| Zu kurz unterhalb des Lochs | 1 Pt |

**Variationen**

- Wer erreicht zuerst 20 Punkte?
- Als Teamwettkampf.
- Die Distanz verlängern oder verkürzen.

**Material**

Golfbälle, Hütchen, Kreide, Schnur mit Karabiner.

# CHIPPEN

## 8. Himmel und Hölle

Schlägerwahl, Gefühl und Rhythmus, Variation und Adaptation, Nichtwiederholbarkeit, Selbstvertrauen.

Vorbereitungszeit

15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

min

## CHIPPEN

### 8. Himmel und Hölle

**Grundidee**

Ein Himmel-und-Hölle-Spiel mit 6 Feldern und dem Himmel markieren. Würfeln und je nach Anzahl Augen ins entsprechende Feld spielen.

**Variationen**

- Als Teamwettkampf.
- Wer erreicht am meisten Punkte in 5 Minuten?

**Material**

Kreide, Würfel, Hütchen, Golfbälle.

# CHIPPEN

## 9. Feeling

Gefühl und Rhythmus, Variation und Adaptation.

Vorbereitungszeit

15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

min

# CHIPPEN

9. Feeling

## Grundidee

Einen Chip von 6 m wählen. Einen Kreis mit 1 m Durchmesser um das Loch markieren. Chippen mit der linken oder rechten Hand, auf dem linken Fuss, mit unterschiedlichen Bällen.

## Variationen

- 5 Bälle pro Übung, gefolgt von 5 normal geschlagenen Bällen.

## Material

Tees, Kreide, Schnur mit Karabiner, Hütchen, unterschiedliche Bälle.

# CHIPPEN

## 10. Hürde

Landezone, Flugbahn, Schlägerwahl,
Variation und Adaptation.

Vorbereitungszeit

15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

min

## CHIPPEN

10. Hürde

### Grundidee

Vier 2 m breite Zonen markieren (in 4, 6, 8, 10, und 12 m Entfernung). Die Schaumgummistange auf der Höhe der Landezone platzieren (in 50 cm Höhe). PW, Eisen 9, 8, 7 und 6 wählen. Zuerst einen Ball von Hand unter der Stange hindurch in jede Zone rollen. Die Übung mit den Schlägern wiederholen, dabei einen Schläger pro Zone benutzen.

### Variationen

- Als Wettkampf.
- Mit Würfeln.

### Material

Tees, Kreide, Schnur oder Schaumgummistange, Stäbe, Hütchen, Würfel, Golfbälle.

# CHIPPEN

## 11. Klau den Ball

Green lesen und Visualisierung, Schlägerwahl, Gefühl und Rhythmus, Nichtwiederholbarkeit.

Vorbereitungszeit

15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

min

## CHIPPEN

### 11. Klau den Ball

**Grundidee**

Als Duell. Jeder Spieler hat 3 Bälle. Auf dem Green ein Ziel festlegen. Wer näher ans Ziel trifft, gewinnt den Ball des Gegners. Der Spielstand ist neu 4 : 2.

**Variationen**

- Mit 5 Bällen.
- Immer wieder ein neues Ziel festlegen.
- Mit unterschiedlichen Bällen.

**Material**

Golfbälle.