

Golf im Sportunterricht? Mit neuen Spiel-Erfahrungen begeistern!

Ein Golfprojekt mit Anregungen zum fächerübergreifenden Lernen in einer 4. Klasse der Grundschule Rethen

Thomas Rennspiess & Peter Flemming

Beschreibung des Projektes

Das Unterrichtsprojekt besteht aus insgesamt drei Sequenzen. Zu Beginn (zwei Doppelstunden SNAG Golf) geht es in erster Linie darum, die Kinder für die richtige Stellung zum Ball und die Pendelbewegung beim Putten und Chippen zu sensibilisieren. Darüber hinaus werden sie mit den ersten Fachbegriffen des Golfsports vertraut gemacht.

Die zweite Sequenz bildet ein Ausflug zu einem nahegelegenen Golfplatz (in diesem Beispiel Golf Laatzten/Gleidingen). Hier steht neben der spielerischen Anwendung der zuvor erlernten Techniken mit herkömmlichen kindgerechten Golfschlägern, ein besseres Verständnis für das „Treibballspiel“ (oder „target-game“) zu entwickeln und gleichzeitig einen Eindruck vom Geschehen auf einer Golfanlage zu bekommen.

Der Kern der dritten Sequenz, bestehend aus zwei Doppelstunden, bildet die Vertiefung des Spielgedankens mit der exemplarischen Verknüpfung von Lernchancen im Bereich Mathematik. Eine methodisch-didaktische Auseinandersetzung mit den exemplarisch gewählten Lerninhalten aus dem Fach Mathematik erfolgt nicht an dieser Stelle.

Abschließend wird eine Variante des Zählspiels als Gruppenwettkampf auf fünf Bahnen in der Sporthalle gespielt.

Anforderung an das Material

Das Schlägermaterial muss den Kindern ein einfaches Treffen des Balles ermöglichen (größerer Schlägerkopf/größerer Ball) und den Ball beim Chippen durch eine einfache Bewegung („Ein-Hebel-Bewegung“) in eine Flugphase bringen.

Das Ballmaterial ist so zu wählen, dass das Verletzungsrisiko minimiert wird und gleichzeitig ein stabiler Geradeauslauf gewährleistet ist (Luftbälle/Schaumstoffbälle/Tennisbälle).

Bei der Auswahl der Zielobjekte sind der Kreativität keine Grenzen gesetzt. Letztendlich eignet sich alles, was in Sporthallen zu finden ist. Um jedoch eindeutige oder skalierte Ergebnisse zu erzielen, haben wir uns für die nachfolgenden Materialien entschieden, die in der Regel bei Golfclubs und den jeweiligen Landes-Golfverbänden ausgeliehen werden können.

Beschreibung des Materials

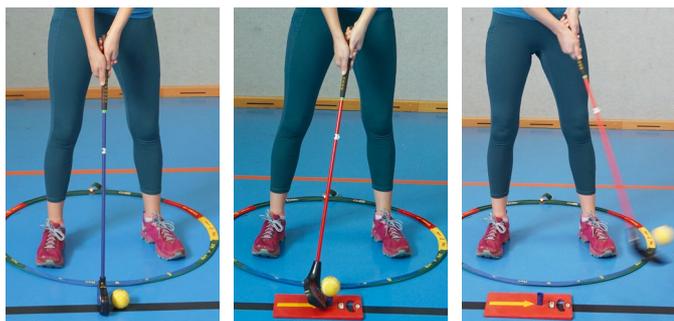
SNAG (Starting New AT Golf) Golf-Materialien

Es gibt zwei Schlägerarten: den „Roller“ (Putter) und den „Launcher“ (Pitching-Wedge). Beide haben einen



Thomas Rennspiess
Realschullehrer, Sportlehrer
an der IGS Kronsberg.
Fachseminarleiter am
Studienseminar für GHR
in Hildesheim.
Lehrbeauftragter an der
Universität Hildesheim im
Bereich GHR 300.
Schulgolfbeauftragter des
GVNB (Golfverband
Niedersachsen Bremen).
Bisherige Veröffentlichungen:
Alternative Sportfeste und Implementierung
der Schulsportassistentenausbildung
in den Sportunterricht.

thomasrenspiess@t-online.de



SNAG Putten

SNAG Chippen



Putten

Chippen

Abb. 1





speziell entwickelten 5-seitigen Griff, der das Greifen erleichtert und suggestiv zu einem funktionsfähigen Griff führen soll. Gelbe und rote Punkte auf dem Griff leiten zusätzlich die Lernenden an, die Daumen an den richtigen Stellen auf den Griff zu legen, wobei auf Rot der rechte Daumen und auf Gelb der linke Daumen gelegt werden soll. Die Schläger für Rechts- und Linksspieler*innen sind aus festem Kunststoff. Die großen Schlägerkopfflächen erleichtern auch Anfänger*innen ein leichteres, erfolgreiches Treffen des Balles. Die Bälle sind Tennisbällen nachempfunden, wobei die Filzoberfläche ausgeprägter ist, damit sie an Klettzielen haften bleiben.

Peter Flemming

Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Sportwissenschaft der Stiftung Universität Hildesheim, Modulbeauftragter Bereich Spiele. Schwerpunkte: Fachdidaktik und Methodik der Sportspielvermittlung / Lehramtsausbildung GHR 300, Initiator und Verantwortlicher der Golfausbildung an der Universität Hildesheim.

flemming@uni-hildesheim.de

Kindergolfschläger-Materialien

Für das Projekt haben wir Pitching Wedges und Putter verwendet. Einige Hersteller fertigen spezielle Kindergolfschläger an, die sich dadurch auszeichnen, dass sie eine um 35% größere Trefffläche als herkömmliche Kinderschläger haben, leichter sind und auf Grund einer stärkeren Rundung am Schlägerblatt eine höhere Fehlertoleranz aufweisen. Dies gewährleistet gerade für Anfänger*innen viele Erfolgserlebnisse. In unserem Fall haben wir Schläger des Herstellers Golphin verwendet.

Zieldimensionen

In erster Linie geht es in der Unterrichtseinheit darum, den Kindern einen Zugang zu einer immer noch mit Vorurteilen behafteten Sportart zu ermöglichen. Grundlage zur Technik- und Spielvermittlung ist ein problemorientierter Ansatz, bei dem sich die Kinder nach eingehender Sicherheitsbelehrung auf die Suche nach der

zur Zielerreichung notwendigen Technik machen und diese in vereinfachten Übungs- und Spielformen anwenden. Neben dem Aufzeigen einer Möglichkeit von fächerübergreifendem Lernen im Sportunterricht wird angestrebt, den Spielgedanken des Golfspiels (vgl. Discgolf; Fußballgolf) kennen zu lernen und den Kindern somit auch außerhalb von Schule neue Spielanregungen zu verschaffen.

Fächerübergreifender Ansatz

Ein Spielgedanke des Golfspiels ist es, den Ball möglichst genau in ein oder zu einem Ziel zu bringen. Die Kinder sollen nach grundlegenden Erfahrungen mit dem Material an verschiedenen Stationen ganz gezielt Zahlenwerte erspielen. Diese benötigen sie, um mittels mathematischer Grundrechenarten eigenständig auf Aufgabenzetteln vorliegende Aufgaben zu lösen. Eine Beispielaufgabe für Addition wäre:

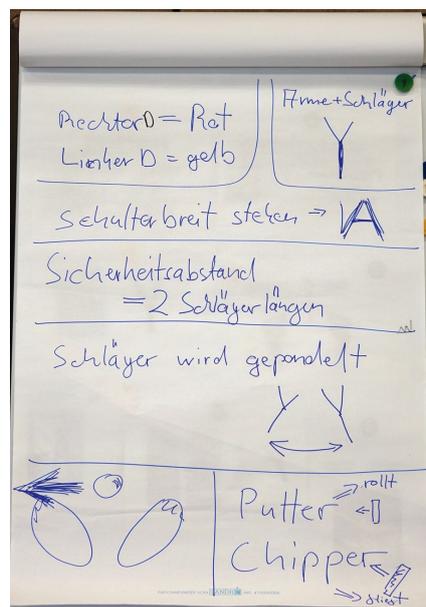
$? + ? = 25 \rightarrow$ zu erspielende Zahlenwerte könnten 5, 10, 15 und 20 sein (bis hin zu dem Leistungsstand der Lerngruppe entsprechenden Kombinationen von Addition, Subtraktion, Multiplikation).

Rückblickende Überlegungen

Auf das Projekt bezogen sind Chipper und Putter ausreichend. Weitere Schläger erscheinen uns nicht notwendig für Halle und ggf. Außenanlage.

Die Wiederholung der Knotenpunkte war sehr ergiebig. Die Schüler*innen haben alle Aspekte der vorangegangenen Erarbeitungsstunde benennen können.

Abb. 2:
1. Doppelstunde (links)
Wiederholung,
2. Doppelstunde (rechts)



Bedingt durch zweckmäßige Kommunikationsanlässe, zeigten intensive Schüler*innen-Schüler*innen Gespräche ein hohes Maß an inhaltsbezogener Kommunikation. Neben der Wettkampfperspektive eröffneten sich Möglichkeiten, „Schüler*innen-Perspektiven“ zu thematisieren (Spaß am Miteinander durch Kooperation; Erfolgs/Misserfolgseindrücke teilen; Anspannung/Entspannung erleben). Der Aspekt des Zeitmanagements ist wie immer nicht zu unterschätzen!

Abbildungen

Eigene Aufnahmen (P. Flemming)

Ablauf	Hauptintention
1. Doppelstunde Turnhalle oder Freiplatz (Sportplatz; Schulhof) SNAG Golf Putten und Chippen an Stationen	Die Schüler*innen kennen die korrekte Schlägerhaltung, den zweckmäßigen Stand und die zielgenaue Schlägerführung beim Putten und Chippen und wenden diese sachgerecht an den SNAG-Golf-Stationen an.
2. Doppelstunde Turnhalle oder Freiplatz (Sportplatz; Schulhof) SNAG Golf Zählspiel an Putt- und Chipstationen	Die Schüler*innen wenden die erlernten Techniken bei einem Gruppenwettkampf an 6 Stationen an. Sie halten sich an die Sicherheitsvorschriften und regulieren das Festhalten der Ergebnisse in eine Zählkarte und die Wechselprozesse nach Vorgabe weitgehend selbstständig.
3. Doppelstunde/Golfvormittag Golfplatz Puttwettbewerb in Partnerarbeit mit regulären Golfbällen und den Kinder-Golfschlägern. Schlagen in die Weite auf der Driving Range. Informationen zum Aufbau einer Spielbahn.	Die Schüler*innen vertiefen auf der Driving Range den Bewegungsablauf, um den Ball in Höhe und Weite zu schlagen. Sie kennen verschiedene Schlägertypen und deren Anwendungsbereiche und die Bedeutung der Sicherheits- und Verhaltensregeln auf einem Golfplatz. Sie spielen einen Puttwettbewerb, kennen die Zählweise und regulieren den Ablauf und das Festhalten der Ergebnisse in einer Zählkarte selbstständig.
4. Doppelstunde: Turnhalle oder Freiplatz (Sportplatz; Schulhof) „Zahlenputten“ und „Zahlenchippen“	Die Schüler*innen erkennen die Notwendigkeit des zielgenauen und dosierten Spielens beim Putten und Chippen. Sie ordnen die erspielten Zahlen nach Größe und setzen diese sachlogisch in Zahlenreihen ein.
5. Doppelstunde: Turnhalle oder Freiplatz (Sportplatz; Schulhof) Zählspiel auf 5 Golfbahnen	Die Schüler*innen wenden die Techniken des Puttens und Chippens spielgemäß an. Sie treffen eine für die jeweilige Balllage richtige Schlägerwahl und organisieren den Spielprozess (Schlagreihenfolge, Zählen) eigenständig.

Tab. 1: Verlauf der Unterrichtseinheit

Verlauf der Unterrichtseinheit

Vom Entdecken zum ersten Turnier

Erste Doppelstunde

Stationsbetrieb Putten und Chippen mit SNAG-Golfmaterialien und dem übergreifenden Arbeitsauftrag:

Finde heraus, wie du den Ball am besten spielen kannst.

- Wie stehst du am besten?
- Wie muss der Schläger geführt werden?

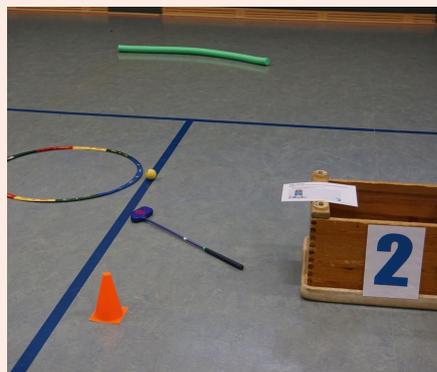
An den Stationen sind die jeweiligen Arbeitsaufträge und Zielvorgaben in Arbeitskarten vorgegeben.

Putten – Station 1



Spieler den Ball möglichst dicht an die Fahne!

Putten – Station 2



Spieler den Ball möglichst dicht an die Poolnudel!

Putten – Station 3



Spieler den Ball möglichst auf der Linie in das gelbe Feld!

Putten – Station 4



Spiele den Ball möglichst zwischen die Seile!

Putten – Station 5



Spiele den Ball möglichst auf der Bank in den Eimer!

Putten – Station 6



Spiele den Ball möglichst in einen der beiden Reifen!

Nach dem Putt-Durchgang erfolgt ein Umbau der Stationen, so dass sie mit wenigen Handgriffen als „Chip-Stationen“ genutzt werden können. Der Abschlagreifen wird durch die SNAG TEES ersetzt, damit es den Schlagenden gelingt, mit dem Schläger „unter den Ball“ zu kommen.

Chippen – Station 1



Spiele den Ball vom „Tee“ über die Matte in die Ecke!

Chippen – Station 2



Spiele den Ball vom „Tee“ auf die „Zielscheibe“

Chippen – Station 3



Spiele den Ball vom „Tee“ auf die Matte ins gelbe Ziel!

Chippen – Station 4



Spiele den Ball vom „Tee“ durch die Luft ins Ziel!

Chippen – Station 5



Spiele den Ball vom „Tee“ in den Kleinen Kasten!

Chippen – Station 6



Spiel den Ball zwischen die blaue und die grüne Poolnudel!

Zweite Doppelstunde

Nach Wiederholung der Sicherheitsregeln und der in der ersten Stunde erarbeiteten Merkmale zum Putten und Chippen (s. u.) spielen die Schüler*innen einen Wettbewerb aus Putt- und Chippstationen mit Zählkarte in Viererflights und selbstständiger Schlägerwahl.

Chippen - Station 2

Spielen den Ball vom „Tee“ auf die Matte ins Ziel!

2 Versuche ! nur der bessere wird notiert !
 Wertung: Gelb = Mitte: 1 Punkt
 Blau: 2 Punkte
 Rot: 3 Punkte
 Auf die Matte 5 Punkte
 Leider nichts 9 Punkte



Konzentriertes Miteinander im „Flight“!



Selbstständiges Arbeiten mit der Scorekarte

Beispiel einer Wertungsangabe: (zu Chippen: Station 3)

Erlebnismittag auf der Golfanlage

Dritte Doppelstunde

Im Rahmen eines Ausflugs zur Golfanlage Laatzten/Gleidingen bekamen die Schüler*innen einen Einblick in den Betrieb auf einem Golfplatz; sie erprobten ihre Annäherungsschläge auf der Driving-Range und wetteiferten in einem Puttwettbewerb auf dem Putting-Green. Das gemeinsame Erkunden einer „richtigen“ Golfbahn rundete den Vormittag ab.



Begrüßung



Faszination



Faszination



Konzentration



Putt-Wettbewerb



Wieviel Schläge hast Du?

Mathe und Golf?

Vierte Doppelstunde

Zurück in der Turnhalle stand die Anwendung der erlernten Techniken in Zusammenhang mit Inhalten aus dem Fach Mathematik im Mittelpunkt. Die Schüler*innen mussten sich in einem Parcours Zahlenwerte erspielen, die sie in einem Arbeitsblatt zur Lösung mathematischer Aufgaben benötigten.

Arbeitsblatt zum Golf-Parcours

1. Spiele 5 Bälle und bilde die Summe der gespielten Zahlen:

$$\square + \square + \square + \square + \square = \square$$

2. Spiele 5 Bälle und versuche die fehlende Zahl zu erspielen:

$$\square + \square = 25$$

3. Spiele 5 Bälle und versuche die Lücken in der Reihenfolge zu erspielen:

$$5 + 10 + \square + 20 + \square = 75$$



Station im Parcours



Wie bekomme ich das hin?

Arbeitsblatt (Ausschnitt)

Abschlussturnier

Fünfte Doppelstunde

Zum Abschluss haben alle selbstständig in Vierer-Flights ein Hallen-Golfturnier mit Kinder-Golfschlägern und -Bällen (Golphin) durchgespielt. Neben den Emotionen der Wettkampfanspannung und des Umgangs mit Erfolg und Misserfolg dominierte auch hier der Teamgeist, die Neugier, die gegebenen Ziele zu erreichen und der Spaß.



Zählkarte Golf

Trage in diese Karte immer die Anzahl der Schläge ein, die du für die Spielbahn benötigst.

Spielbahnen	Schläge Spieler/in 1	Schläge Spieler/in 2	Schläge Spieler/in 3	Schläge Spieler/in 4
Spielbahn 1				
Spielbahn 2				
Spielbahn 3				
Spielbahn 4				
Spielbahn 5				
Spielbahn 6				
Gesamt:				



Station im Parcours



Teamwork

Scorekarte

Anmerkung

Die Arbeitsblätter können unter <https://www.hofmann-verlag.de/index.php/sportunterricht/zusatzmaterial> im Originalformat heruntergeladen werden.

Zahlenchips

2 mal quer in der Halle aufbauen, Abtrennung durch Langbänke

Wartzone

Ablage für gesammelte Zahlenkarten

Teppichfliese Chip-Position

„Chiplose“ (Fahrdreifen, in denen sich die Zahlenkarten befinden)

Spieleklärung: Chips von der Teppichfliese auf die „Chiplose“ schießt dein Ball in einem Reflen liegen, dafür du dir aus dem Reflen eine beliebige Zahlenkarte herausnehmen. Chippe immer im Wechsel mit deinem Partner. Beachte beim Herausheben der Karten, dass du die anderen nicht behinderst.

Zahlenputten

2 mal quer in der Halle aufbauen, Abtrennung durch Langbänke

Wartzone

Ablage für gesammelte Zahlenkarten

Teppichfliese Putzposition

Hütchenwald, unter jedem Hütchen befinden sich Zahlenkarten. Wenn vorhanden, Hütchen mit unterschiedlichen Farben verwenden. Eine Farbe als „Bank“ (keine Zahlen darunter)

Spieleklärung: Putte von der Teppichfliese auf ein Hütchen im Hütchenwald. Berührt dein Ball ein Hütchen, so nimm dir eine Zahlenkarte, die sich unter dem Hütchen befindet und lege sie in das grüne Hütchen an deiner Wortsposition. Sollte dein Ball mehrere Hütchen berühren, darfst du immer nur das Hütchen anheben, das der Ball als erstes berührt hat. Achtung, wenn der Ball ein blaues Hütchen berührt, zählt der Putt nicht und du darfst keine Karten entnehmen.

Arbeitsblatt 2 zum Golf-Parcours

1. Erspiele dir 6 Zahlen und sortiere die erspielten Zahlen ihrer Höhe nach! Beispiel $12 < 21$

$$\square < \square < \square < \square < \square < \square$$

2. Spiele 10 Bälle und versuche die fehlenden Zahlen zu erspielen:

5	+	\square	=	10
	+	10	=	30
15	+	\square	=	40
	+	15	=	30
	+	\square	=	50

3. Spiele 10 Bälle und versuche die Lücken in der Reihenfolge zu erspielen:

10	+	?	=	35
-	-	-	-	-
?	+	20	=	25
=	=	=	=	=
5	+	5	=	?

Abb. 3: Arbeitsblätter zum Download