



**BADEN-WÜRTTEMBERGISCHER
GOLFVERBAND e.V.**

**Baden-Württembergischer
Golfverband e.V.**

Schaichhof 1
71088 Holzgerlingen

Tel.: 07157 / 535 810
Fax: 07157 / 535 811
Mail: info@bwgv.de
Web: www.bwgv.de



VR-Talentiade

*...die erste Stufe auf dem Weg
vom Talent zum Spitzensportler!*



Anleitung zur Durchführung und Stationsbeschreibung



VR-Talentiade

Impressum

Herausgeber

Baden-Württembergischer Golfverband e.V.

Schaichhof 1

71088 Holzgerlingen

Tel.: 07157/5358-10

Fax: 07157/5358-11

Mail: info@bwgv.de

Web: www.bwgv.de

Titelbild

Golfoase Pfullinger Hof e.V.

Gestaltung und Druck

Julia Moh, Baden-Württembergischer Golfverband e.V.

Nadine Wiech, Baden-Württembergischer Golfverband e.V.

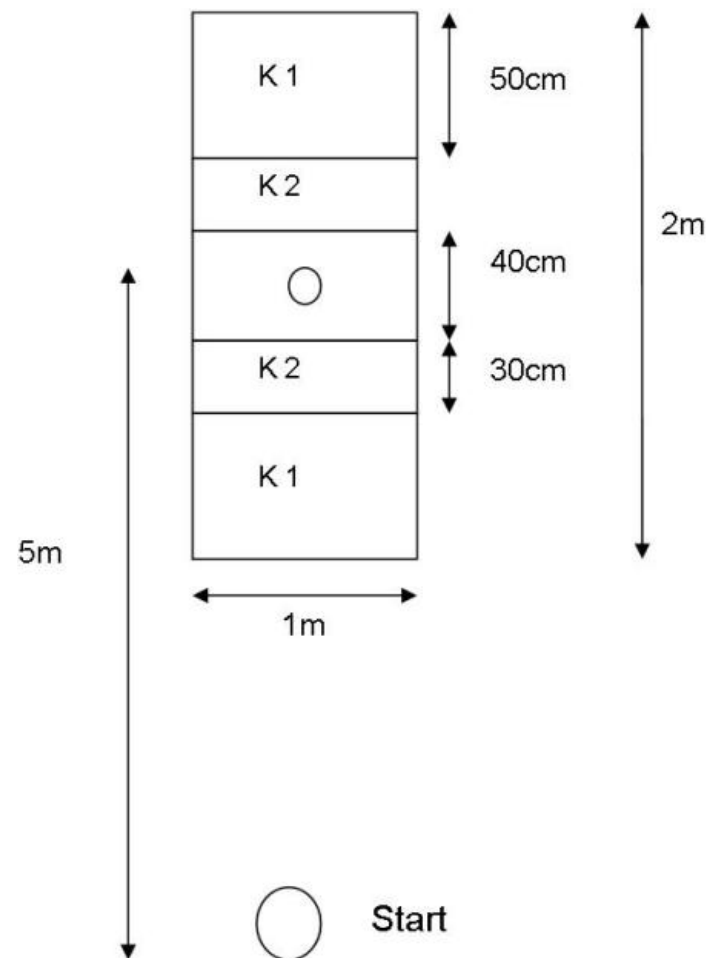
Eubler Druck, Heidelberg



VR-Talentiade

Aufbauanleitung

Putten (Seite 24/25):

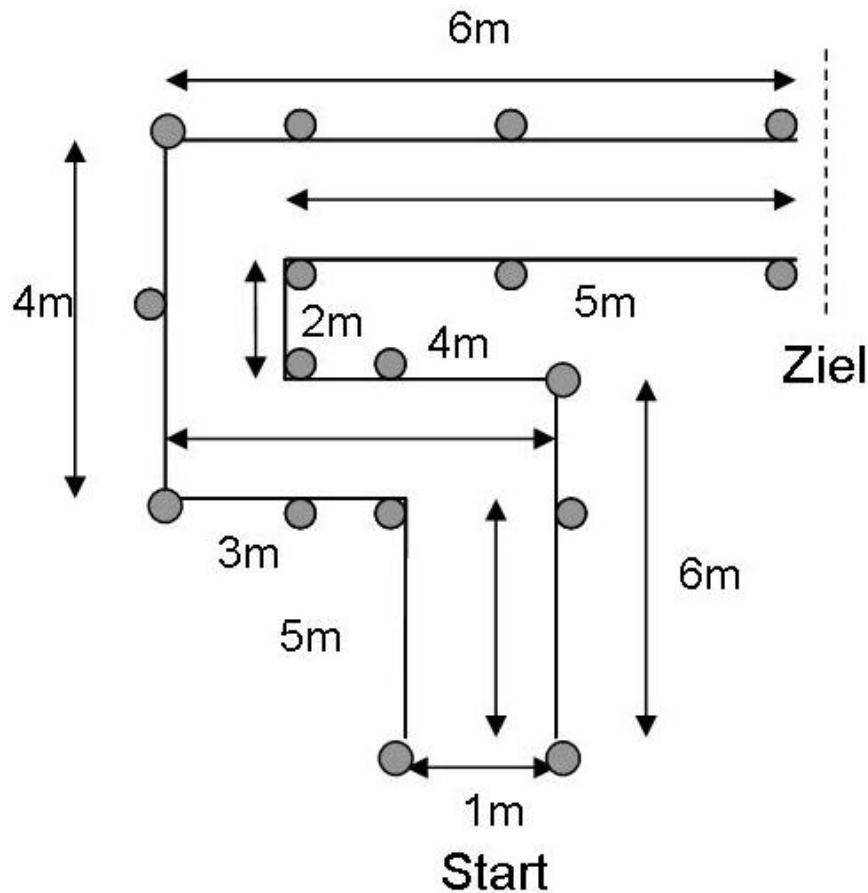




VR-Talentiade

Aufbauanleitung

Einbeinparcours (Seite 20/21):



VR-Talentiade

Inhaltsverzeichnis

Spiel über 6 bzw. 9 Löcher	4/5
Speedgolf	6/7
Nearest to the Pin	8/9
Einbein - Longest Drive	10/11
Ballweitwurf	12/13
Ballzielwurf	14/15
Linienlauf mit geschlossenen Augen	16/17
Koordinationslauf über Stöcke	18/19
Einbeinparcours	20/21
Balancieren auf der Halbkugel	22/23
Putten	24/25
Aufbauanleitung Longest Drive und Ballweitwurf	26
Aufbauanleitung Ballzielwurf	27
Aufbauanleitung Linienlauf	28
Aufbauanleitung Koordinationslauf	29
Aufbauanleitung Einbeinparcours	30
Aufbauanleitung Putten	31



VR-Talentiade

Spiel über 6 bzw. 9 Löcher

Aufgabe: Zählspiel in 3er- oder 4er-Flights über 6 bzw. 9 Löcher. Jeder Flight bekommt einen Flightbegleiter. Dieser muß eine neutrale Person sein. Eltern, Großeltern oder Geschwister sind im Flight eines Kindes nicht erlaubt. Mädchen und Jungen spielen von denselben Abschlägen.

Gelände: Golfplatz, jede Spielbahn maximal 200m lang.

Material: Scorekarten, Stifte, Golfausrüstung.
Die Kinder wählen ihre Schläger selbst.

Aufgaben eines Flightbegleiters:

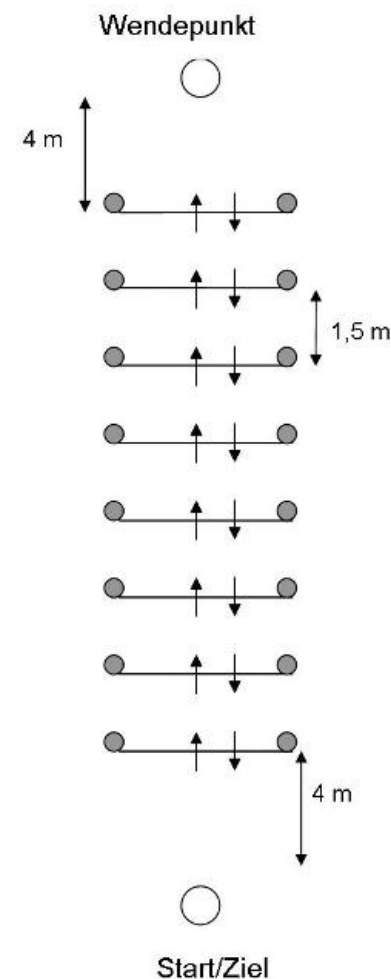
- Hilfestellung bei Spielreihenfolge und Regelfragen.
- Kein Caddie oder Berater, motiviert alle Gruppenmitglieder gleichermaßen.
- Schreibt die Ergebnisse/Schläge mit und hilft beim Ausfüllen der Scorekarte.
- Stellt sicher, dass die Scorekarten korrekt von Zähler und Spieler unterschrieben und anschließend abgegeben werden.



VR-Talentiade

Aufbauanleitung

Koordinationslauf über Stöcke (Seite 18/19):

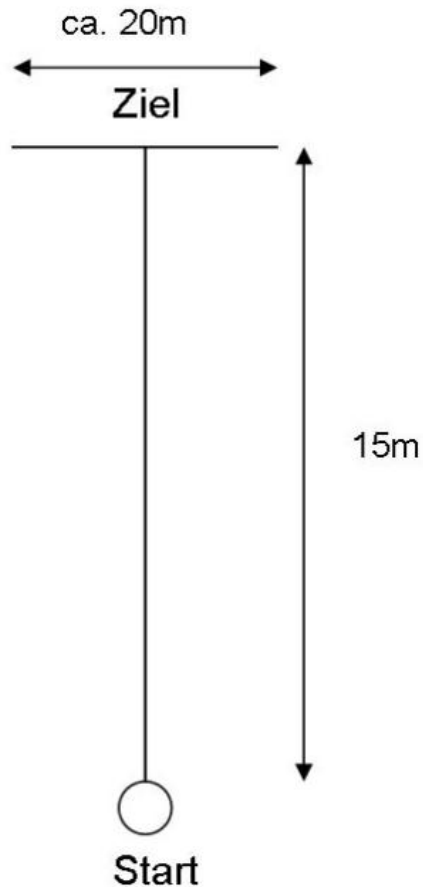




VR-Talentiade

Aufbauanleitung

Linienlauf mit geschlossenen Augen (Seite 16/17):



VR-Talentiade

Spiel über 6 bzw. 9 Löcher

Wertung: Punkteverteilung für die erzielten Ergebnisse sind in der Tabelle ablesbar und unterscheiden sich nach Zugehörigkeit zu den Altersklassen.

Zeit: In Abhängigkeit vom Spiel über 6 oder 9 Löcher 1,5 bis maximal 2,5 Stunden pro Flight (Kanonenstart empfohlen).

AK 8 und jünger		AK 9/10		AK 11/12	
Schlagzahl	Punkte	Schlagzahl	Punkte	Schlagzahl	Punkte
1	12	1	10	1	8
2	11	2	9	2	7
3	10	3	8	3	6
4	9	4	7	4	5
5	8	5	6	5	4
6	7	6	5	6	3
7	6	7	4	7	2
8	5	8	3	8	1
9	4	9	2	9	0
10	3	10	1		
11	2	11	0		
12	1				
13	0				



VR-Talentiade

Speedgolf

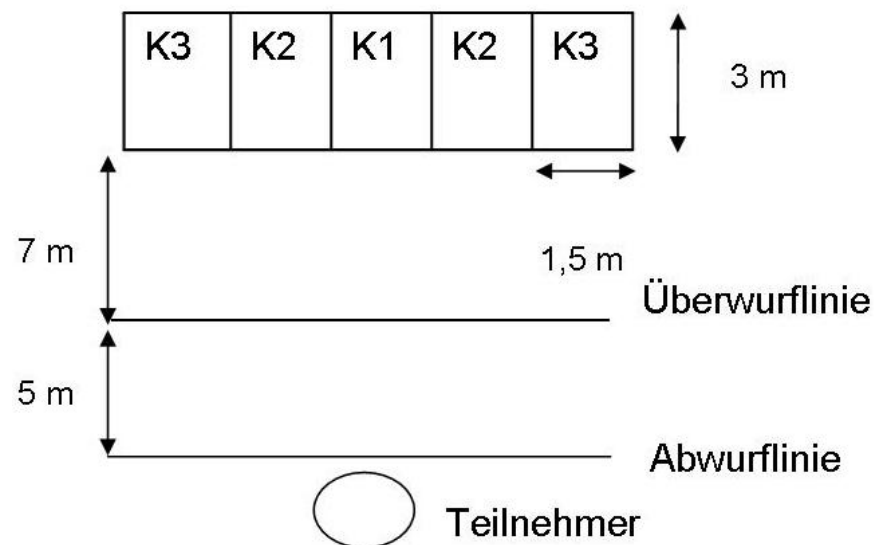
- Aufgabe:** Der Ball muss so schnell wie möglich vom Abschlag ins Loch gespielt werden.
Ein Ball darf erst dann weitergespielt werden, wenn er zur Ruhe gekommen ist. Ein verlorener oder vermeintlich verlorener Ball muss nicht gesucht werden, sondern es darf sofort ein neuer Ball von derselben Stelle nachgespielt werden. Der Zeitnehmer soll und darf die Fahne bedienen und diese auch entfernen.
- Gelände:** Golfplatz, eine Spielbahn mit maximal 200m Länge.
- Material:** Abschlagskugeln, Stoppuhr, Ergebnisblätter und Stift, maximal drei Bälle und drei Schläger, die der Teilnehmer selbst tragen muß. Der am Abschlag verwendete Schläger kann dort liegen gelassen werden.
- Stationsbetreuer:** 2 Personen: ein Starter am Abschlag und ein Zeitnehmer am Grün.



VR-Talentiade

Aufbauanleitung

Ballzielwurf (Seite 14/15):

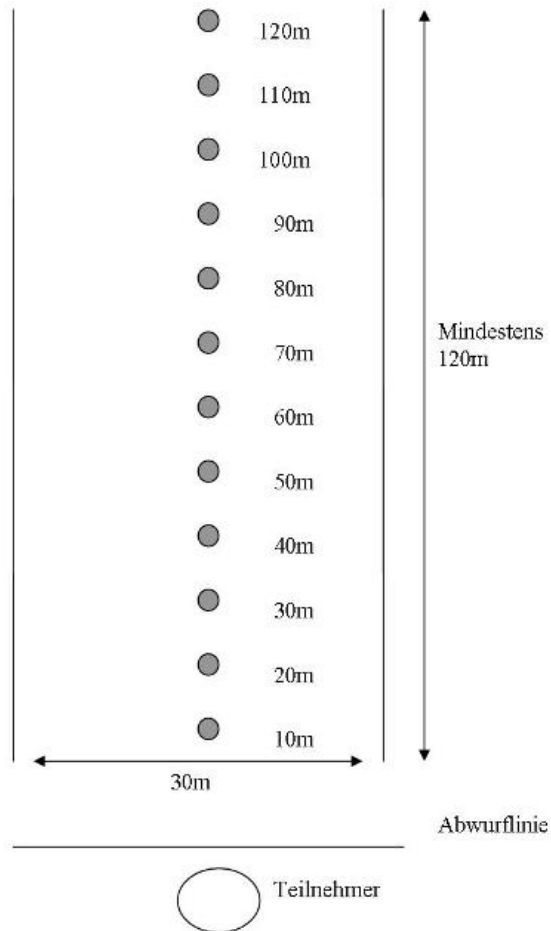




VR-Talentiade

Aufbauanleitung

Einbein-Longest Drive (Seite 10/11) und
Ballweitwurf (Seite 12/13):



VR-Talentiade

Speedgolf

- Versuche:** Ein Versuch, bei dem maximal drei Bälle eingesetzt werden dürfen. Bei Verlust aller drei Bälle erfolgt keine Zeitmessung.
- Wertung:** Zeit in Sekunden vom Start bis zum Einlochen.
- Zeit:** Je Teilnehmer maximal 2-3 Minuten.





VR-Talentiade

Nearest to the Pin

- Aufgabe:** Der Ball liegt 30m vor dem ebenen Grün. Das Loch ist fünf Meter vom Grünrand entfernt (kein Hindernis – Bunker – vor dem Grün). Die Bälle müssen so nah wie möglich an die Fahne gespielt werden.
- Gelände:** Verkürzte Spielbahn auf dem Golfplatz oder Pitching- / Putting Grün.
- Material:** Maßband, Ergebnisblätter, Stift und Korb mit Bällen sowie Abschlagsmarkierungen. Schläger nach Wahl, wahlweise mit oder ohne Tee.
- Stationsbetreuer:** 2 Personen: eine misst die Entfernung und markiert die Bälle, die andere schreibt die Ergebnisse auf.
- Versuche:** 3 Bälle zur Probe und 3 gewertete Bälle.
- Wertung:** Gewertet wird nur die Entfernung des besten Balles zur Fahne. Der gewertete Ball muss nicht auf dem Grün liegen.
- Zeit:** Je Teilnehmer ca. fünf Minuten.



VR-Talentiade

Putten

- Wertung:** Gewertet werden die erzielten Punkte für das Treffen des Korridors:
Ein Punkt für einen Ball in K1
Zwei Punkte für einen Ball in K2
Drei Punkte für einen Ball im Lochkorridor
Fünf Punkte für einen gelochten Putt
- Zeit:** Je Teilnehmer ca. vier Minuten.
- Aufbauanleitung:** Siehe Seite 31





VR-Talentiade

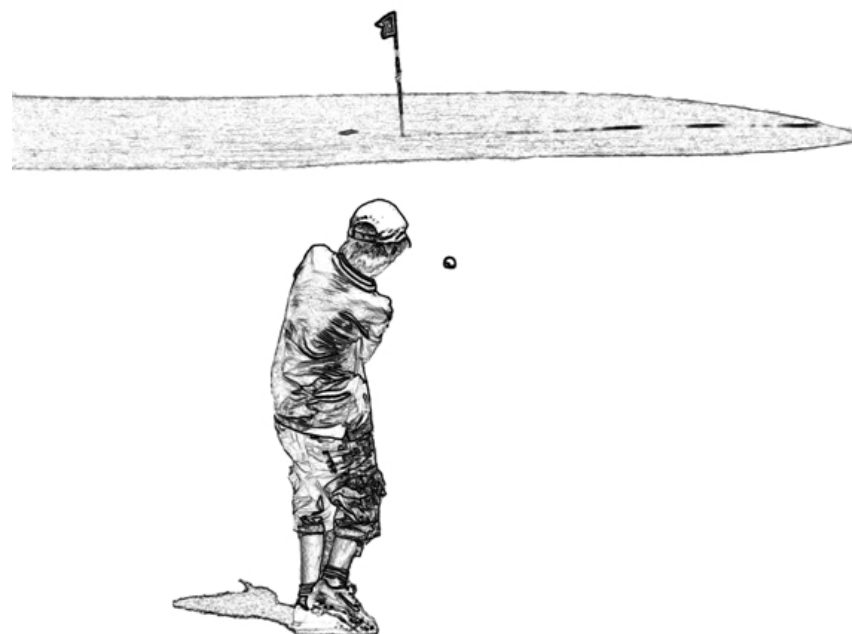
Putten

- Aufgabe:** Putten in einen 5m entfernten Korridor:
1. Drei Putts Rechtshand.
 2. Drei Putts Linkshand.
 3. Drei Putts mit geschlossenen Augen, Rechts- oder Linkshandputter nach Wahl.
- Die Kinder müssen sich alleine ohne Hilfe von außen (Betreuer, Eltern) ausrichten.
- Gelände:** Putting Grün, möglichst gerade Puttfläche
- Material:** Fünf Meter Maßband, Sprühkreide oder Packband, Links- und Rechtshandputter in den für die drei Altersklassen geeigneten Größen, Augenbinde, Ergebnisblätter und Stift.
- Stationsbetreuer:** 1 Person, welche die Teilnehmer instruiert und die Ergebnisse einträgt.
- Versuche:** Jeder Teilnehmer hat drei Probeputts, danach werden drei mal drei, insgesamt neun Putts, gewertet.



VR-Talentiade

Nearest to the Pin





VR-Talentiade

Einbein - Longest Drive

Aufgabe: Im Einbeinstand einen Ball möglichst weit in einen 30 Meter breiten Korridor spielen. Nur solche Bälle werden gewertet, die im Korridor liegen bleiben. Der Schlag gilt nur, wenn ein Teilnehmer nach dem Treffmoment mindestens drei Sekunden auf dem Standbein ausbalanciert.

Gelände: Driving-Range oder eine Spielbahn, die mindestens 120m lang ist.

Sinnvoll: Nutzung desselben Korridors wie beim Ballweitwurf.

Material: Ergebnisblätter, Stift, Meterschilder, Abschlagsmarkierung und Korb mit Bällen. Eisen 7 oder kürzer.

Stationsbetreuer: 2 Personen: eine zum Erfassen der Ergebnisse und zum Bewerten der Balance, die andere zum Messen der Drivelänge.

Versuche: Jeder Teilnehmer hat einen Probeschlag, danach werden drei Bälle gespielt.

Zeit: Je Teilnehmer ca. drei Minuten.



VR-Talentiade

Balancieren auf der Halbkugel

Versuche: Jeder Teilnehmer hat drei Versuche.

Wertung: Gewertet wird die Summe der Zeiten aus allen drei Versuchen.

Zeit: Je Teilnehmer ca. drei Minuten.





VR-Talentiade

Balancieren auf der Halbkugel

Aufgabe: Ohne Schuhe, am besten barfuss auf die Halbkugel steigen. Ziel ist es, das Gleichgewicht über maximal 60 Sekunden auf der Halbkugel zu halten. Ein Versuch endet entweder nach 60 Sekunden, oder sobald der seitliche Rand der Kugel den Boden berührt! Zum Aufsteigen auf den Kreisel darf sich der Teilnehmer an den Schultern einer Hilfsperson abstützen. Sobald der Teilnehmer seine Hände von der „Hilfsperson“ nimmt, beginnt die Zeitnahme.

Gelände: Ebener, fester Untergrund, am besten eine harte Abschlagsmatte (auf keinen Fall den Rasen oder einen anderen weichen Untergrund wählen, in den die Kugel einsinken kann!).

Material: Stoppuhr, Ergebnisblätter, Stift und Balancier-Halbkugel.

Stationsbetreuer: 2 Personen: eine misst die Zeit, die andere ist beim Aufsteigen auf die Kugel behilflich und notiert die Ergebnisse.



VR-Talentiade

Einbein - Longest Drive

Wertung: Der längste Ball wird gewertet. Gemessen wird an der Stelle, an der ein Ball zur Ruhe kommt.

Zeit: Je Teilnehmer zwischen 3 bis 5 Minuten.

Aufbauanleitung: Siehe Seite 26





VR-Talentiade

Ballweitwurf

- Aufgabe:** Einen Tennisball möglichst weit in einen Korridor werfen. Die Abwurflinie darf dabei nicht übertreten werden. Der Korridor hat eine Breite von 30m und eine Länge von mindestens 50m.
- Gelände:** Driving-Range oder eine entsprechende Fläche, die mindestens 50m lang ist.
Sinnvoll: Nutzung desselben Korridors wie beim Einbein-Longest Drive.
- Material:** Ergebnisblätter, Stift, Markierungen alle 5 bis 10 Meter, ein Entfernungsmessgerät (Laser) oder ein ausliegendes Maßband und ein Ballkorb mit Tennisbällen.
- Stationsbetreuer:** 2 Personen, davon eine an der Abwurflinie zur Kontrolle der korrekten Ausführung und zum Notieren der Ergebnisse, die andere zum Messen der Entfernung (im Korridor oder vom Startpunkt mit dem Laser).
- Versuche:** Drei mit der Hand nach Wahl. Jeder Teilnehmer hat einen Probewurf.



VR-Talentiade

Einbeinparcours





VR-Talentiade

Einbeinparcours

- Aufgabe:** Der Teilnehmer steht an der Startlinie auf seinem Sprungbein, mit dem er den Parcours möglichst schnell durchhüpfen soll.
- Gelände:** Möglichst ebene Fläche ca. 10m x 10m
- Material:** Stoppuhr, Ergebnisblätter, Stift, Markierungskegel, Stäbe, Maßband und Sprühkreide.
- Stationsbetreuer:** 1 Person: diese gibt das Startsignal, misst die Zeit misst und schreibt das Ergebnis auf.
- Versuche:** Erlaubt sind zwei Probedurchgänge, damit der Teilnehmer sein Sprungbein ermitteln kann. Danach wird ein Durchgang gewertet.
- Wertung:** Gemessen wird die benötigte Zeit für den Durchlauf. Wer unterwegs absetzt, läuft, oder das Bein wechselt, wird zurückgeholt und muss, während die Zeit weiter läuft wieder von vorne beginnen. Wer an den Ecken abkürzt, erhält eine Strafsekunde.



VR-Talentiade

Ballweitwurf

- Wertung:** Übertretene Würfe dürfen einmal wiederholt werden, ansonsten wird Null als Ergebnis eingetragen. Mehr als sechsmal werfen ist nicht möglich. Gewertet werden die addierten Weiten aus allen drei Würfen. Die Weite wird dort gemessen, wo der Ball zur Ruhe gekommen ist.
- Zeit:** Je Teilnehmer ca. drei Minuten.
- Aufbauanleitung:** Siehe Seite 26





VR-Talentiade

Ballzielwurf

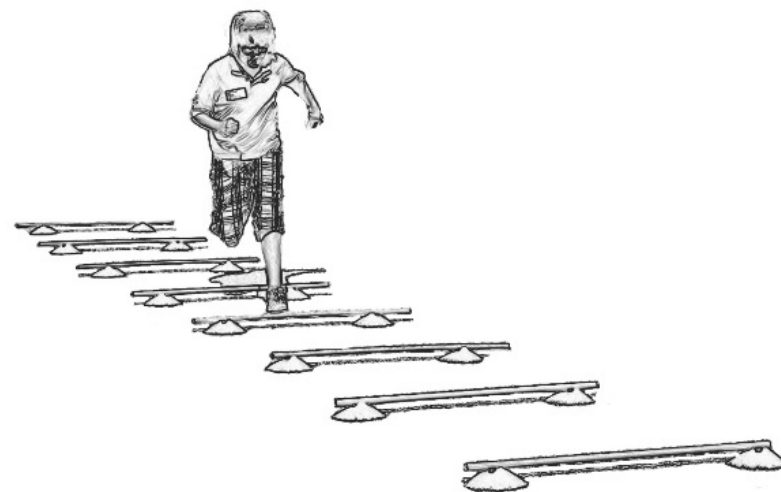
- Aufgabe:** Insgesamt 6 Würfe mit zwei unterschiedlichen Bällen in jeder „Wurfausführung“: 3x mit dem Tennisball und 3x mit dem Golfball. Die Bälle sollen in einem von drei vorgegebenen Korridoren zur Ruhe kommen. Die Abwurflinie darf nicht übertreten werden. Man darf im Stehen, Sitzen, Liegen oder mit Anlauf werfen.
- Gelände:** Putting Grün
- Material:** 15 Tennisbälle, 15 Golfbälle, Sprühkreide für den Korridor, Ergebnisblätter und Stifte.
- Stationsbetreuer:** 2 Personen: eine erklärt und demonstriert die Übung, gibt das Startzeichen und notiert die Ergebnisse. Die andere beseitigt die in den Korridoren liegenden Bälle (nachfolgende Bälle sollen nicht abgelenkt werden) und wirft diese wieder zurück.
- Versuche:** Jeder Teilnehmer hat sechs Probewürfe, drei mit dem Tennisball und drei mit dem Golfball, danach werden 4 x 3 insgesamt 12 Bälle geworfen und gewertet.



VR-Talentiade

Koordinationslauf über Stöcke

Aufbauanleitung: Siehe Seite 29





VR-Talentiade

Koordinationslauf über Stöcke

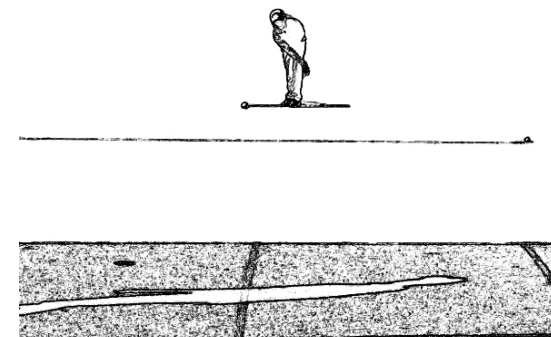
- Aufgabe:** Eine aus sieben Feldern bestehende „Koordinationsleiter“ möglichst schnell durchlaufen — einmal hin und wieder zu rück. Gefordert sind genau zwei Schritte pro Feld.
- Gelände:** Ebene Fläche, ca. 20m x 3m
- Material:** Stoppuhr, Ergebnisblätter, Stift, acht Stangen, 20 Hütchen und ein 50m- oder 5m-Maßband.
- Stationsbetreuer:** 1 Person: diese gibt das Startsignal, misst die Zeit und schreibt das Ergebnis auf.
- Versuche:** Jeder Teilnehmer hat zunächst einen Probedurchgang und danach einen gewerteten Lauf.
- Wertung:** Felder, die nur mit einem Schritt oder die mit mehr als zwei Schritten pro Feld durchlaufen werden, werden mit jeweils eine Sekunde zusätzlich bestraft. Gemessen wird die benötigte Zeit vom Start bis zum Zielpunkt zuzüglich der Strafsekunden.



VR-Talentiade

Ballzielwurf

- Wurfausführung 1: „Bogenlampe“:**
Der Ball wird geworfen und darf erst hinter der Überwurflinie aufkommen:
- Wurfausführung 2: „Rollen“:**
Der Ball wird gerollt und muss vor der Überwurflinie aufkommen:
- Wertung:** Der Ball muss in einem der Korridore zur Ruhe kommen. Ein Punkt für einen Ball in K 3, zwei Punkte für einen Ball in K 2, drei Punkte für einen Ball in K 1.
- Zeit:** Je Teilnehmer ca. fünf Minuten.
- Aufbauanleitung:** Siehe Seite 27.





VR-Talentiade

Linienlauf mit geschlossenen Augen

Aufgabe: Mit verbundenen Augen möglichst gerade auf einer 15m langen Linie laufen ohne davon abzuweichen. Damit sich ein Teilnehmer nicht orientieren kann, darf niemand neben ihm herlaufen und es muss an dieser Station ganz ruhig sein!

Der Stationsbetreuer ruft „Stopp“, wenn das Kind die T-Ziellinie erreicht hat.

Gelände: Eine ebene Fläche mit einer Länge und einer Breite von jeweils mindestens 20 Metern.

Material: Ergebnisblätter, Stift, 5m-Maßband, Sprühdose, Starthütchen und eine Augenbinde. Die Kombination aus Augenbinde und zwei über den Kopf getragenen Baumwolleinkaufstaschen aus fester Qualität (können weit nach unten gezogen werden) versperren den Teilnehmern die Sicht am Allerbesten. Sie sitzen trotzdem locker und stören nicht.



VR-Talentiade

Linienlauf mit geschlossenen Augen

Stationsbetreuer: 2 Personen: eine misst die Entfernung, die andere schreibt die Ergebnisse auf.

Wertung: Auf der T-Linie wird die Abweichung von der Mittellinie gemessen, vom Mittelpunkt bis zur näher gelegenen Fußaußenkante.

Zeit: Ca. zwei Minuten.

Aufbauanleitung: Siehe Seite 28

