Golf Vlaanderen
SLAGKRACHTIG EN DOELGERICHT

Fore
sportmodel

Fore Games



Chippen

Popcorn

Doel

Verbeteren van de puttingnauwkeurigheid en afstandscontrole.
Spelers leren putten onder tijds- en wedstrijddruk.

Materiaal en organisatie:

- Voorzie een puttinggreen met meerdere holes
- Plaats bij de holes markeringen met kegels (liefst 6 à 9)
- Voorzie golfballen en putters
- Bepaal een vaste volgorde van de holes en een startpositie

Instructie

- De spelers starten in een rij achter elkaar bij de eerste hole.
- Wie de bal uitholet, mag doorgaan naar de volgende hole. Wie niet uitholet sluit aan achteraan in de rij.
- Spelers halen elkaar in door sneller uit te holen en zo een hole verder te geraken.
- Word je ingehaald? Begin opnieuw bij de eerste hole.
- De speler die als eerste alle holes heeft afgewerkt, wint.

Level 1

Speel met een beperkt aantal holes en korte puttafstanden.

Level 2

Vergroot het aantal holes en varieer de puttafstanden om de uitdaging te verhogen.

Chippen

Nearest to the pin

Doel

Verbeteren van de nauwkeurigheid en afstandscontrole bij het chippen.

Materiaal en organisatie:

- Chippinggreen
- Golfballen en wedges
- Markeer een doelzone met een straal van 1 m rond de hole
- Bepaal een vaste startpositie

Instructie

- Iedere speler chipt één bal richting de hole.
- De speler wiens bal het dichtst bij de hole eindigt, wint de ronde.
- Speel meerdere rondes en houd de punten bij.
- De speler met de meeste punten wint het spel.

Level 1

De winnaar van iedere ronde krijgt 1 punt.
Wie als eerste 5 punten verzamelt, wint.

Level 2

De winnaar krijgt 2 punten als de bal binnen 1 meter van de hole ligt en 1 punt als de bal verder ligt. Wie als eerste 10 punten verzamelt, wint.

Chippen

Binnen de meter

Doel

Verbeteren van de nauwkeurigheid en afstandscontrole bij het chippen.

Materiaal en organisatie:

- Chippinggreen met een hole.
- Golfballen en wedges.
- Bepaal een vaste startpositie voor alle spelers.

Instructie

- Chip 10 ballen richting de hole.
- Probeer zoveel mogelijk ballen binnen 1 meter van de hole te laten eindigen.
- Tel hoeveel ballen binnen de doelzone liggen.
- Herhaal de oefening en probeer je vorige score te verbeteren.

Level 1

5/10 = Chip minstens 5 van de 10 ballen binnen 1 m van de hole.

Level 2

8/10 = Chip minstens 8 van de 10 ballen binnen 1 m van de hole.

Putten

Six Flags

Doel

Verbeteren van de nauwkeurigheid en afstandscontrole bij het chippen vanuit verschillende situaties.

Materiaal en organisatie:

- Chippinggreen met 6 vlaggen of doelzones.
- Elke speler heeft een wedge en 2 golfballen.
- Voorzie 6 verschillende situaties met variatie in afstand en ligging.

Instructie

- Elke speler probeert bij iedere vlag 2 punten te behalen.
- Per situatie krijg je 2 pogingen.
- Een chip binnen 1 m van de hole levert 1 punt op.
- Een chip rechtstreeks in de hole levert 2 punten op.
- Na 2 pogingen ga je naar de volgende situatie.
- Situaties waarin nog geen 2 punten zijn behaald, speel je opnieuw.
- De eerste speler die bij alle 6 de vlaggen minstens 2 punten behaalt, wint.

Level 1

Behaal minstens 1 punt per situatie.

Level 2

Behaal minstens 2 punten per situatie.



Putten

9 of 18 holes

Doel

De par 18 drill helpt je om afstanden en slopes te leren beheersen. Je speelt vanuit 9 of 18 verschillende posities en probeert elke hole in zo weinig mogelijk slagen uit te spelen.

Materiaal en organisatie:

- Puttinggreen met 9 of 18 uitgezette startsituaties.
- Golfballen en putters.
- Scorekaart en pen voor iedere speler.
- Varieer in afstand, richting en helling.

Instructie

- Iedere speler start vanaf de aangeduide positie en putt de bal uit.
- Tel het aantal putts dat nodig is om de bal uit te holen.
- Noteer je score per hole op je scorekaart.
- Werk alle 9 of 18 holes af.
- De speler met het laagste totale aantal putts wint.

Level 1

Speel 9 verschillende holes en probeer zo weinig mogelijk putts te doen.

Level 2

Speel 18 holes met meer variatie in afstand, richting en helling.

Lange slagen

Driving range challenge

Doel

Verbeteren van afstandscontrole, nauwkeurigheid en slagconsistentie op de drivingrange.

Materiaal en organisatie:

- Drivingrange met duidelijk afgebakende doelzones.
- Golfballen en geschikte golfclubs.
- Voorzie een doel voor nauwkeurigheid en een veilige, afgebakende landingszone voor afstand.

Instructie

Speel twee uitdagingen waarbij iedere speler 3 pogingen krijgt.

1) Longest Drive

- Probeer de bal zo ver mogelijk te slaan.
- Alleen ballen die binnen de afgebakende landingszone terechtkomen, tellen mee.
- De verste geldige slag wint.

2) Nearest to the Pin

- Kies een doel op de drivingrange.
- Probeer de bal zo dicht mogelijk bij het doel te laten landen.
- De speler met de nauwkeurigste slag wint.

Extra uitdaging

Speel beide opdrachten na elkaar. De winnaar van iedere uitdaging krijgt 3 punten, de tweede 2 punten en de derde 1 punt. De speler met de meeste punten wint de challenge.

Lange slagen

Mikado

Doel

Verbeteren van zuiver balcontact, nauwkeurigheid en controle over de clubbeweging.

Materiaal en organisatie:

- Drivingrangemat.
- Emmer met golfballen.
- Verspreid de ballen willekeurig over de mat, met voldoende ruimte ertussen.

Instructie

- Kies een bal uit de verspreide golfballen.
- Probeer deze weg te slaan zonder de andere ballen te raken of te verplaatsen.
- Raak je een andere bal? Dan telt je poging niet.
- Ga verder tot alle ballen van de mat zijn gespeeld.

Level 1

Speel zoveel mogelijk ballen zonder een andere bal te raken. Elke geslaagde poging levert 1 punt op.

Level 2

Speel 5 ballen na elkaar zonder een andere bal te raken. Bij een fout begin je opnieuw te tellen.