



“Nada te da mejor handicap en golf que la honestidad”

DEPORTE DEL GOLF



- **EL CAMPO**
- **TERMINOLOGÍA**
- **MATERIAL**

- **REGLAMENTO**
- **APLICACIÓN DIDACTICA DEL GOLF EN EL MEDIO EDUCATIVO**



**RECORRIDO: HOYOS
CAMPO PRÁCTICAS
PUTTING GREEN
CASA CLUB**





GREEN

LAGO

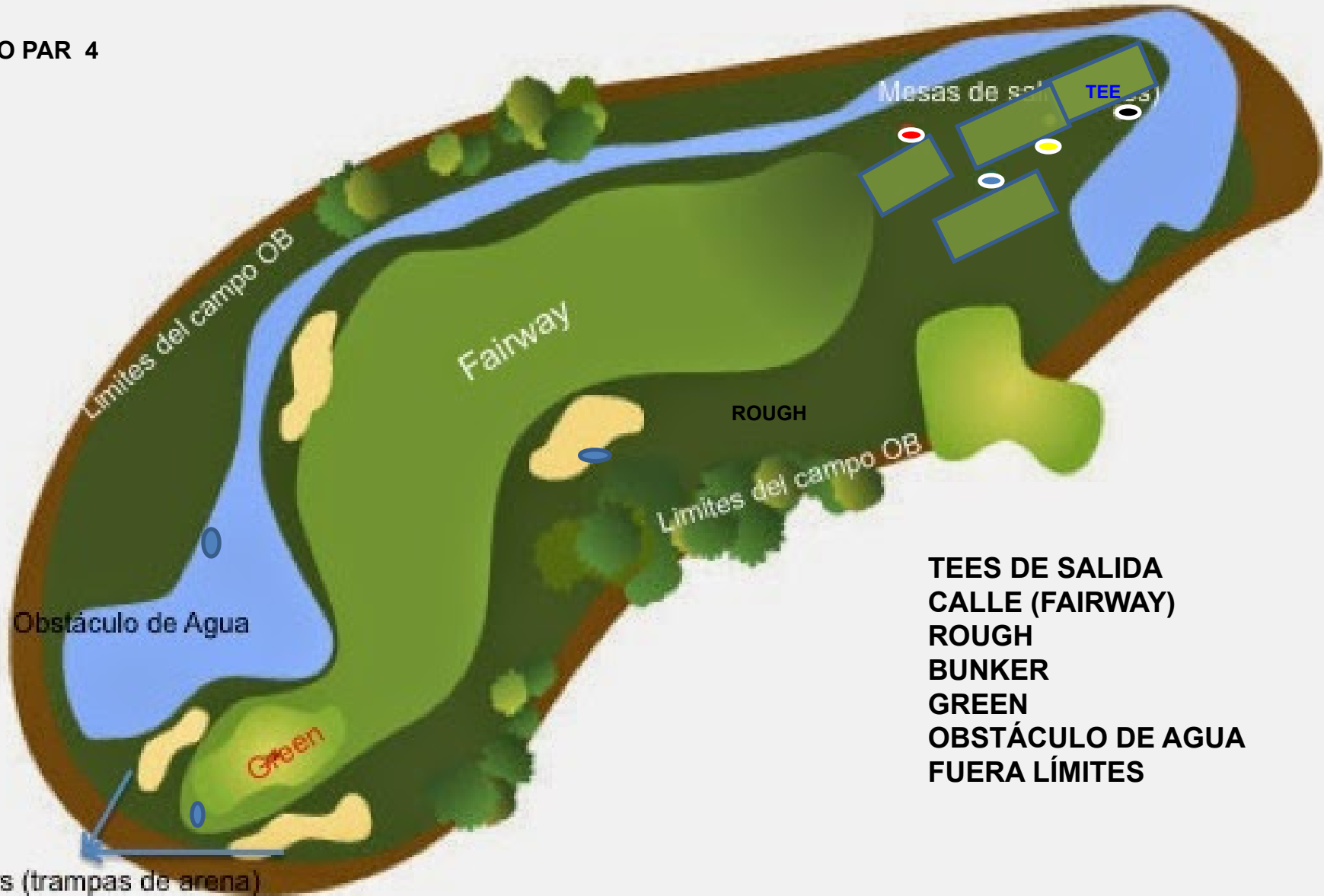
CALLE

ROUGH

BUNKER

TEE

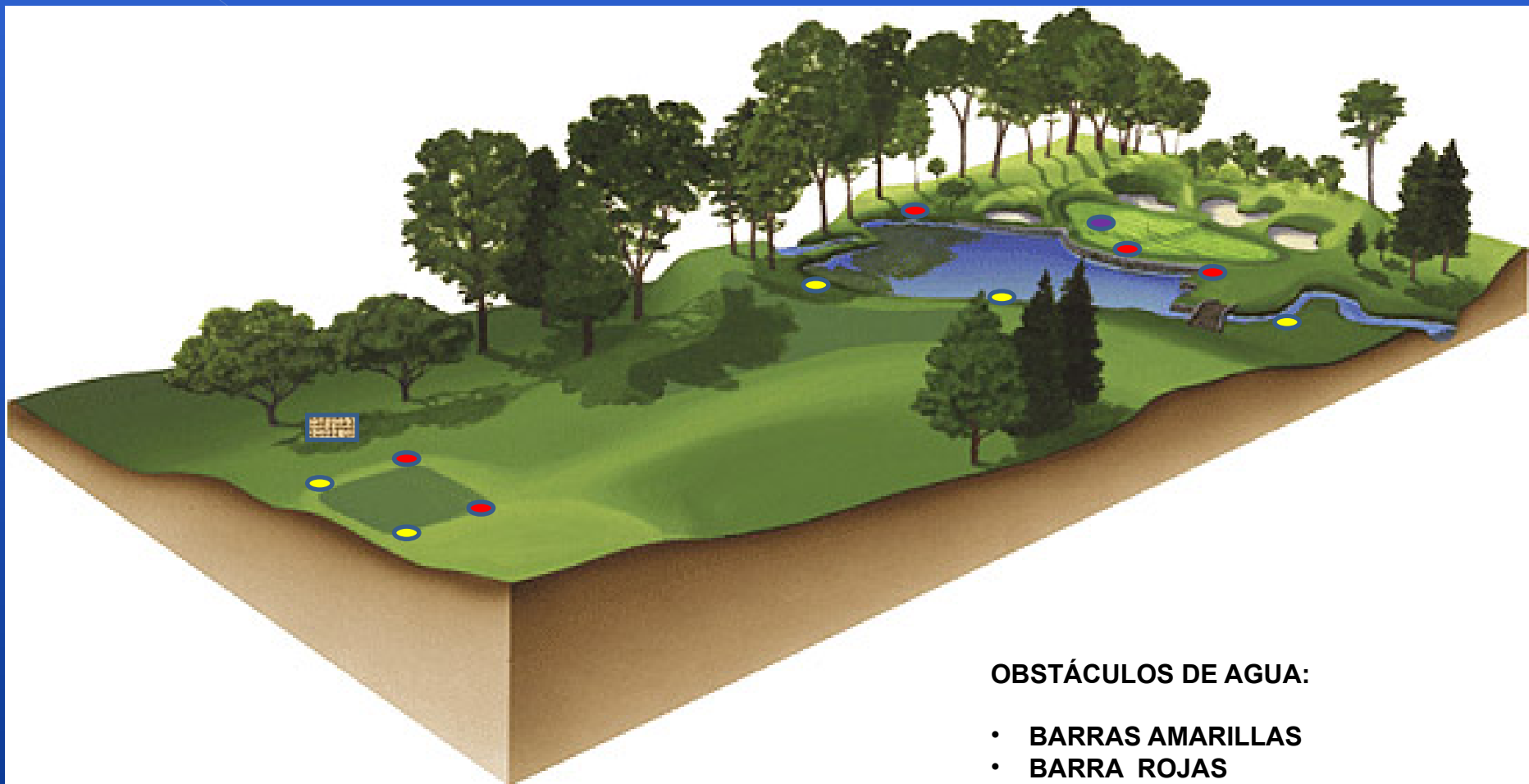
HOYO PAR 4



- TEES DE SALIDA
- CALLE (FAIRWAY)
- ROUGH
- BUNKER
- GREEN
- OBSTÁCULO DE AGUA
- FUERA LÍMITES

Bunkers (trampas de arena)

HOYO: PAR 3



OBSTÁCULOS DE AGUA:

- BARRAS AMARILLAS
- BARRA ROJAS

CAMPO DE GOLF DE LERMA. BURGOS





TEE SALIDA: HOYO 18



TARJETA

FECHA										
HOYOS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Metros
SLP: 132 V.C.: 73,4	351	506	309	428	195	341	519	368	141	3158
SLP: 130 V.C.: 72,5	344	498	302	420	187	331	511	357	134	3084
SLP: 135 V.C.: 75,5	326	468	280	360	160	307	482	330	125	2838
SLP: 133 V.C.: 74,3	312	462	274	347	146	298	468	321	113	2741
PAR	4	5	4	4	3	4	5	4	3	36
HANDICAP	7	1	13	5	15	9	3	11	17	
SCORE MARCADOR	1	2	3	4	5	6	7	8	9	IDA

FORMULA - MODALIDAD										FIRMA MARCADOR/A			
FIRMA JUGADOR/A										FIRMA MARCADOR/A			
10	11	12	13	14	15	16	17	18	Metros	TOTALES			
171	368	475	292	388	173	388	504	346	3105	6263	HANDICAP	NETO	
163	361	472	288	378	162	351	490	337	3002	6086			
139	330	437	264	346	123	345	424	327	2735	5573			
132	314	430	259	340	113	331	404	314	2637	5378			
3	4	5	4	4	3	4	5	4	36	72			
16	2	14	12	8	18	6	4	10					
10	11	12	13	14	15	16	17	18	VUELTA	BRUTO	HCP	NETO	

Hoyos
Slope
Handicap

MATERIAL

BOLSA

PALOS (14 máximo): hierros, maderas, putter)

TEES

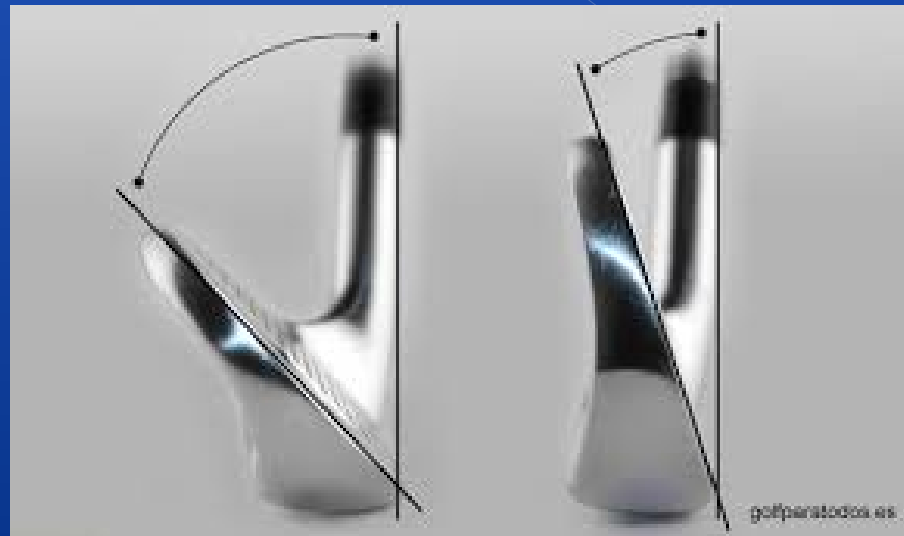
ARREGLAPIQUES

MARCABOLAS

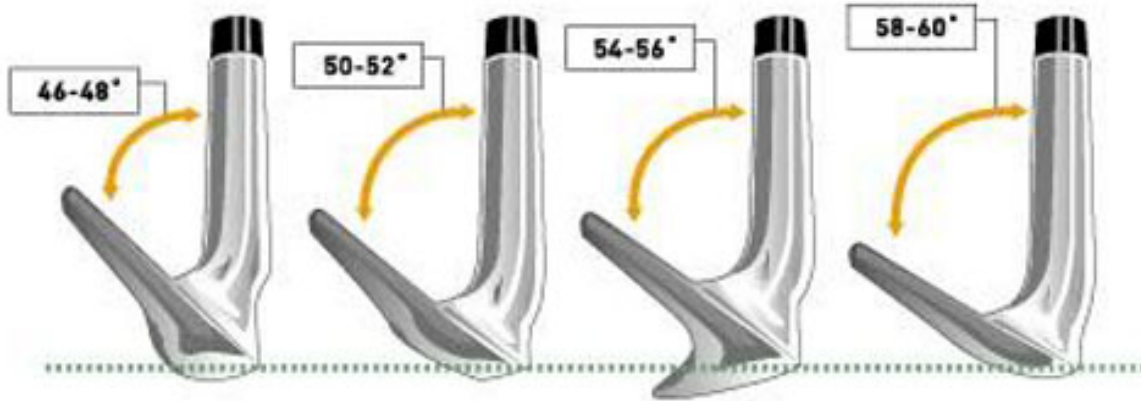
BOLAS DE GOLF

GUANTE

HIERROS



WEDGE



MADERAS:



HIBRIDO

DRIVER

MADERA 3

PUTTER



APLICACIÓN DIDÁCTICA DE GOLF EN EL ÁMBITO EDUCATIVO

**RESPETO
CORTESÍA
DEPORTIVIDAD**





SEGURIDAD











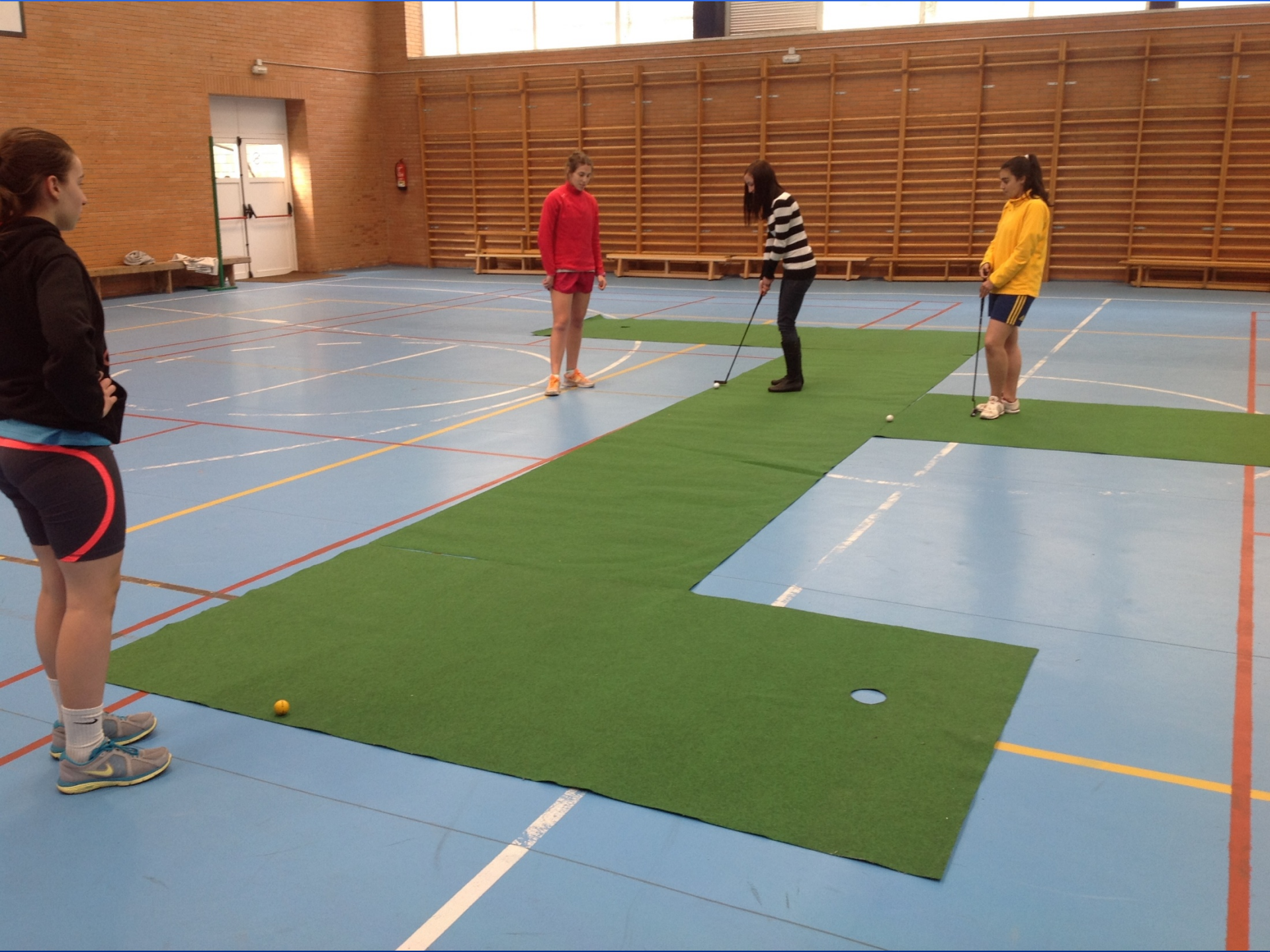
JUEGO



1

2

3





1

2

3





2. ANEXO: JUEGO CORTO - PUTT

20. FORMA PALABRAS

MATERIAL

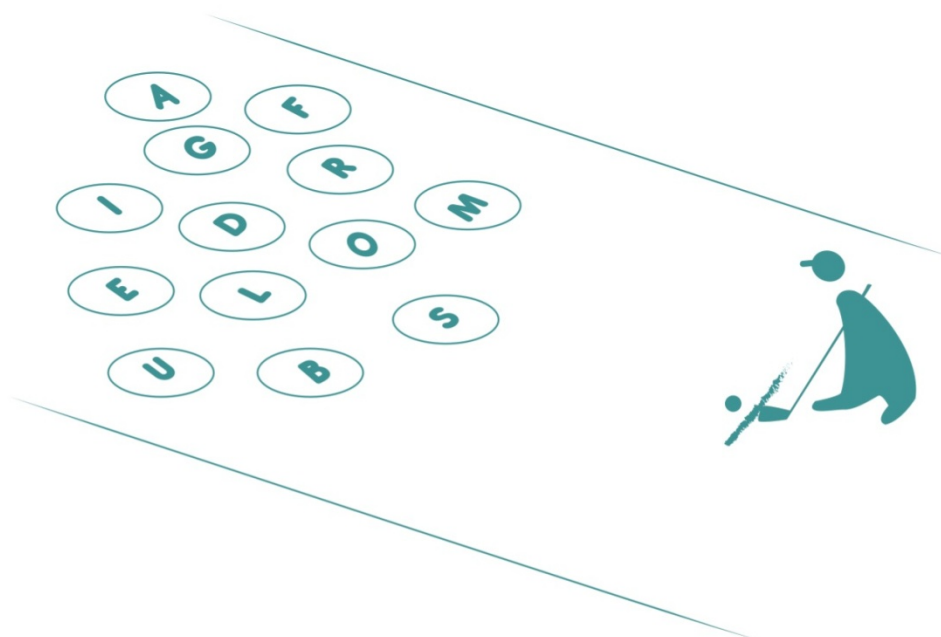
Putter, pelotas, 8 o 10 aros y tarjetas con diferentes letras.

NORMAS

Se colocan varios aros (8 o 10 son suficientes) desperdigados por una zona, cada uno de ellos con una letra en su interior. Los/as alumnos/as observando las letras tienen que visualizar una palabra y cuando llegue su turno tienen que procurar meter la pelota en el aro de la letra deseada. Si acierta, seguirá a la siguiente letra; si falla, le toca a otro/a compañero/a y cuando vuelva a ser su turno continuará en la letra que se había quedado. Quien más palabras forme será el ganador/a.

OBJETIVO DEL JUEGO

Practicar e iniciarse en el juego corto - putt.
Conocer la técnica de agarre.



2. ANEXO: JUEGO CORTO - PUTT

19. METE EN EL ARO

MATERIAL

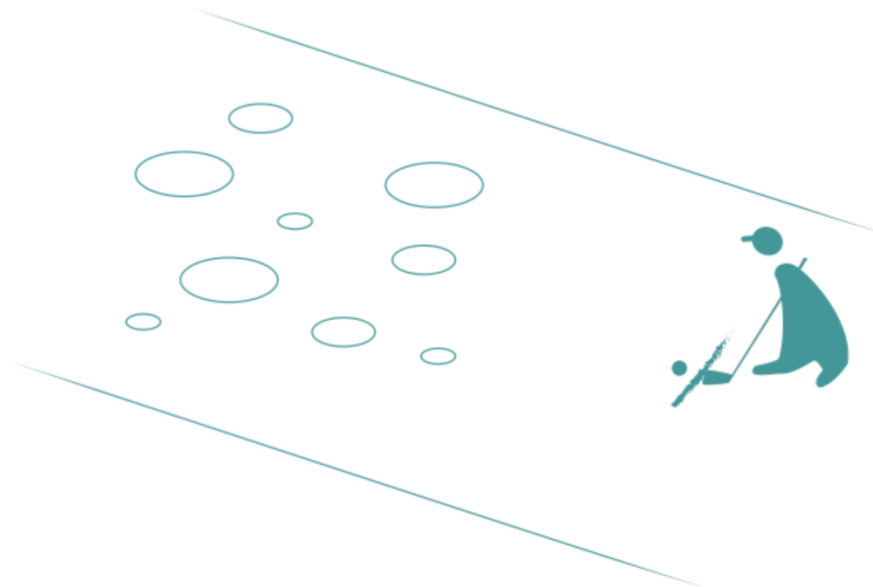
Putter, pelotas y aros de diferentes tamaños,

NORMAS

Se colocan varios aros de manera aleatoria en la zona. Los/as alumnos/as, por turnos, tratan de meter la pelota en un aro. Los aros grandes valen 1 punto, los medianos 2 y los pequeños 3. Quien más puntos sume, será el vencedor/a.

OBJETIVO DEL JUEGO

Practicar e iniciarse en el juego corto - putt.
Conocer la técnica de agarre.



2. ANEXO: JUEGO CORTO - PUTT

25. DIANA

MATERIAL

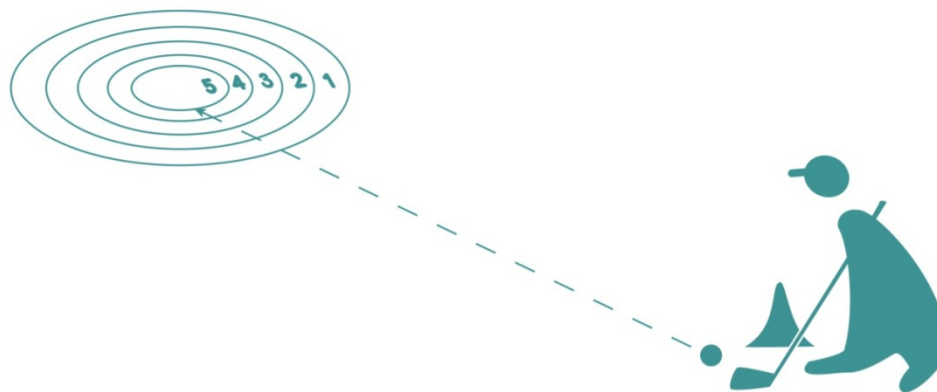
Putter, pelotas y tiza.

NORMAS

Dibujamos en el suelo una diana con diferentes objetivos numerados. Tratar de sumar el mayor número de puntos posibles golpeando la pelota desde un punto marcado previamente.

OBJETIVO DEL JUEGO

Practicar e iniciarse en el juego corto - putt.
Conocer la técnica de agarre.
Respetar las normas de seguridad.
Conocer las normas básicas del Golf.



2. ANEXO: JUEGO APPROACH - PITCH

46. TIROS LIBRES

MATERIAL

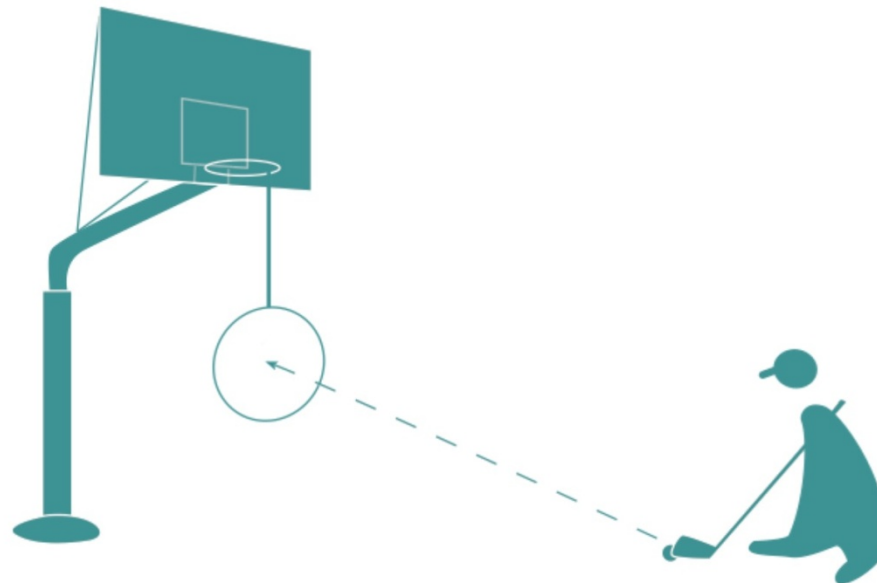
Wedge, pelotas, canasta y aros.

NORMAS

Respetando un orden de golpeo, intentamos meter la pelota dentro de un aro, canasta o bien darle al tablero.

OBJETIVO DEL JUEGO

Practicar e iniciarse en el approach - pitch.
Respetar las normas de juego y de seguridad.
Conocer la técnica de agarre.



2. ANEXO: JUEGO APPROACH - PITCH

36. DIANA CON VELCRO

MATERIAL

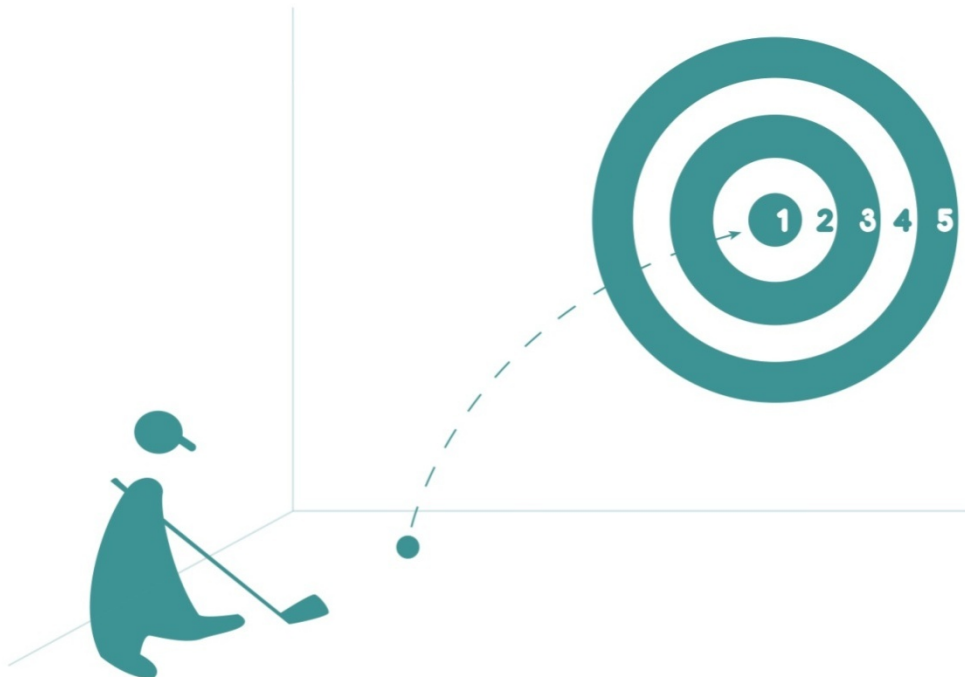
Wedge, pelotas de velcro y diana.

NORMAS

Con una diana y pelotas de velcro, tratar de sumar el mayor número de puntos posibles golpeando la pelota desde un punto marcado previamente. Ganará quién más puntos obtenga al final de un tiempo o un número de golpes preestablecidos.

OBJETIVO DEL JUEGO

Practicar e iniciarse en el approach - pitch.
Conocer la técnica de agarre.
Respetar las normas de seguridad.
Conocer las normas básicas del Golf.



2. ANEXO: JUEGO LARGO - DRIVE

51. TIROS A PUERTA

MATERIAL

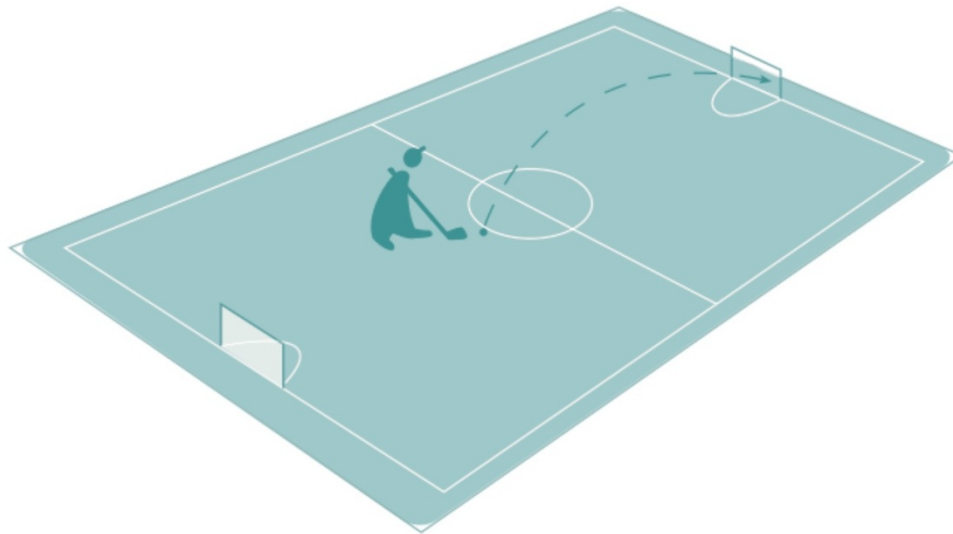
Driver, pelotas y portería de fútbol sala o balonmano.

NORMAS

Golpeamos desde una posición alejada a la portería (por ejemplo, desde el centro de la pista) e intentamos meter el mayor número de pelotas.

OBJETIVO DEL JUEGO

Practicar e iniciarse en el juego largo - drive.
Conocer los diferentes tipos de palos y golpesos.
Respetar las normas de juego.



4.1. COMPETENCIAS CLAVE

COMPETENCIA CLAVE *	ACTIVIDADES PARA TRABAJAR MENCIONADA COMPETENCIA	EJEMPLO DE ACTIVIDADES
1. COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA.	Actividades que supongan interacción-comunicación entre las personas: actividades de trabajo en equipo, enseñanza recíproca, vocabulario específico...	"Gofall Cup". Sesión 10. Co-evaluación en la observación-ejecución del aprendizaje técnico. Anexo 3 Rúbrica 3.3.
2. COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA.	Actividades que supongan un trabajo de cálculos básicos matemáticos, trayectorias, velocidades, estimaciones de distancia... Actividades de Golf en el entorno cercano y lejano. Todo lo referido al aprendizaje motor .	Construcción de nuestro hoyo de Golf. Sesión 9. Puntuación en las actividades. "Gofall Cup". Sesión 10. Actividades de trabajo técnico. Anexo 3 Rúbrica 3.3.
3. COMPETENCIA DIGITAL.	Actividades de aula que supongan búsqueda, análisis y tratamiento de información relacionada con el Golf. Uso de herramientas y aplicaciones digitales.	Cuaderno del alumnado. Anexo 3 documento 3.1.
4. APRENDER A APRENDER.	Actividades de autorregulación y de reflexión sobre lo aprendido. Actividades de autoevaluación y de evaluación de compañeros/as.	Rúbricas de autoevaluación. Anexo 3 Rúbrica 3.6. Visita de un campo de Golf en el tiempo libre.
5. COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS.	Actividades prácticas del aula en las que hay que respetar las normas básicas de convivencia y las normas de etiqueta y cortesía . También en actividades de cooperación y/o ayuda mutua .	Explicación de la Rúbrica de evaluación y su seguimiento en el aula. Autoevaluación de las normas de etiqueta y valores del Golf. Anexo 3 Rúbrica 3.4.
6. SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR.	Actividades que supongan trabajo autónomo del alumnado.	"Gofall Cup". Sesión 10. Construcción de nuestro hoyo Sesión 9.
7. CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES.	Actividades teórico o teórico prácticas de trabajo y asimilación de contenidos teóricos acerca del origen y evolución del Golf.	Sesión inicial con explicación del profesor/a. Lectura, asimilación y trabajo con el cuaderno del alumnado.

*Según Ley Orgánica 8/2013, de 9 de Diciembre y la disposición 738 BOE nº25 del 29 de Enero de 2015.



3



393



376



360



341



PAR 4

HCP 14

GREEN



CANCHA DE PRACTICAS





PUTTING GREEN



TEE





L. C. LAMBRECHT







