

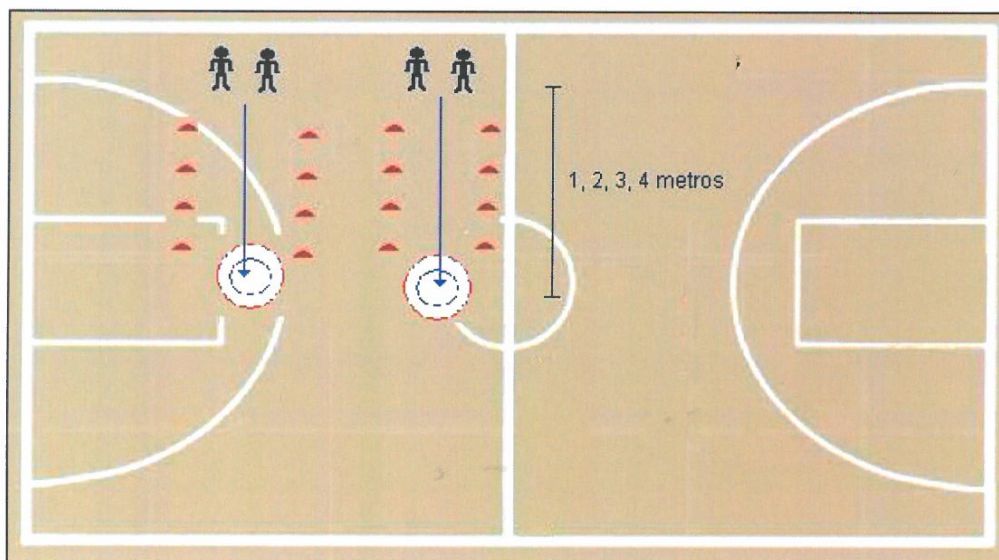
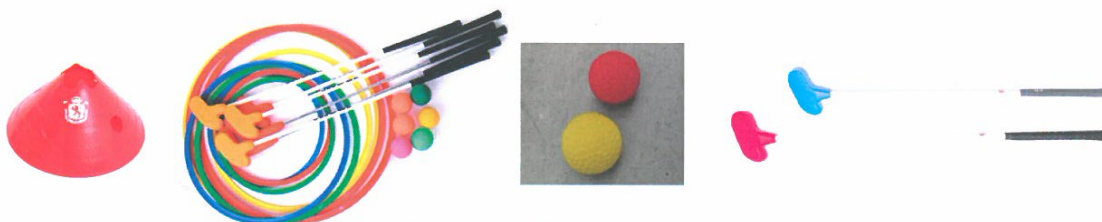


GOLPE DE PUTT – LOS DOBLES AROS

OBJETIVO: CONSEGUIR DEJAR LA BOLA DENTRO DE LOS AROS CONCÉNTRICOS.

DESARROLLO: JUEGO POR PAREJAS. CADA ALUMNO UTILIZA 5 BOLAS DE GOMA Y EL PUTTER AZUL/ROJO. AMBOS ALUMNOS LANZAN AL MISMO ARO PERO CON BOLAS DE COLOR DIFERENTE CADA UNO.

MATERIAL: BOLAS DE GOMA, PUTTER, AROS Y CONOS



PREPARACIÓN DE LA ZONA DE JUEGO:

COLOCAMOS DOS AROS DE DISTINTO TAMAÑO, UNO DENTRO DEL OTRO PARA SIMULAR EL HOYO. DEFINIMOS EL RECORRIDO DE LA BOLA CON LOS CONOS. SE PUEDE PREPARAR UN CIRCUITO DE PUTT CON LOS AROS A DISTINTAS DISTANCIAS (1, 2, 3, 4 METROS).

TRAYECTORIA DESEADA:



AZUL = 6-9 AÑOS APROX.

ROJO = 10/16 AÑOS.

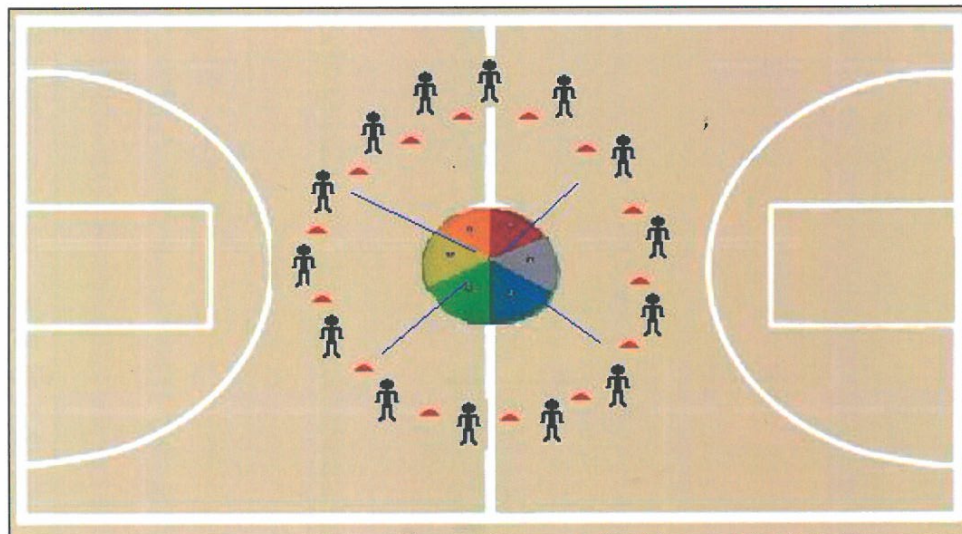


GOLPE CORTO – LA RULETA

OBJETIVO: CONSEGUIR DEJAR LA BOLA EN LA DIANA SIN SALIRSE DEL CÍRCULO FORMADO POR LOS ALUMNOS.

DESARROLLO: JUEGO INDIVIDUAL. CADA ALUMNO UTILIZA 5 BOLAS DE VELCRO Y EL PITCHING WEDGE AZUL/ROJO. CADA VEZ LANZA SÓLO UN ALUMNO Y SE CONTROLA SU GOLPE. SI LA BOLA SALE DEL CÍRCULO FORMADO POR LOS ALUMNOS SALE DEL MISMO... HAY QUE HACERLO CADA VEZ MÁS RÁPIDO.

MATERIAL: DIANA, CONOS, BOLAS DE VELCRO y PITCHING WEDGE AZUL/ROJO



PREPARACIÓN DE LA ZONA DE JUEGO:

COLOCAMOS LA DIANA EN EL SUELO Y EN EL CENTRO. LOS ALUMNOS SE SITUAN ALREDEDOR A UNOS 4-6 METROS, HACIENDO UN CÍRCULO. NOS AYUDAMOS DE LOS CONOS PARA UBICAR A LOS ALUMNOS.

TRAYECTORIA DESEADA:



AZUL = 6-9 AÑOS APROX.

ROJO = 10/16 AÑOS.



GOLPE CORTO – BOTAR EN LA DIANA

OBJETIVO: CONSEGUIR DEJAR LA BOLA EN LA DIANA.

DESARROLLO: JUEGO INDIVIDUAL. CADA ALUMNO UTILIZA 5 BOLAS DE VELCRO Y EL PITCHING WEDGE AZUL/ROJO. DESPUÉS DE CADA LANZAMIENTO TODOS RECOGEN LAS BOLAS. ASÍ SUCESIVAMENTE.

MATERIAL: DIANAS, TELAS, CONOS, BOLAS DE VELCRO y PITCHING WEDGE AZUL/ROJO



PREPARACIÓN DE LA ZONA DE JUEGO:

COLOCAMOS LAS DIANAS EN EL SUELO Y PROTEGEMOS LA ZONA FRONTAL DE LAS MISMAS CON LAS TELAS QUE SIMULAN AGUA y BUNKER CON EL FIN DE QUE LAS BOLAS QUE LLEGAN RODANDO SE QUEDEN AHÍ. HAY QUE LOGRAR QUE LA BOLA LLEGUE A LA DIANA DE VUELO.

TRAYECTORIA DESEADA:



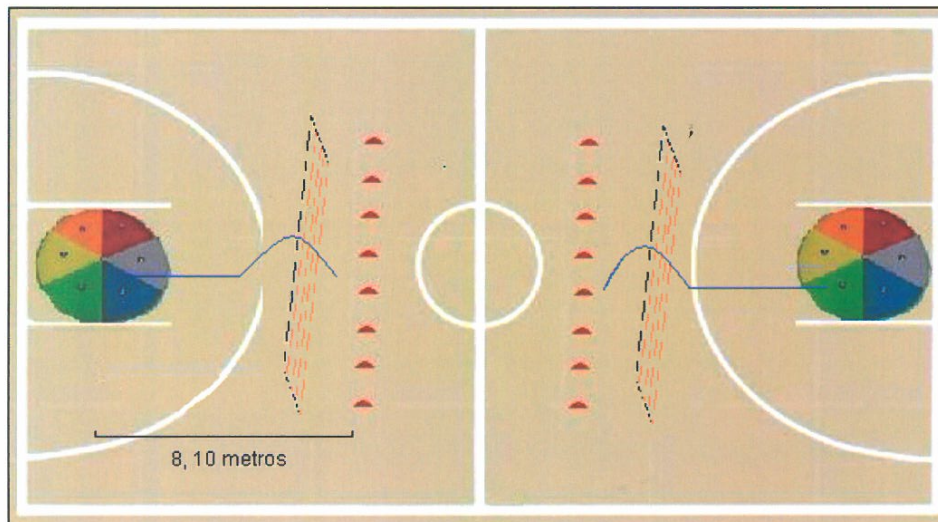


GOLPE CORTO – VUELA y RUEDA

OBJETIVO: CONSEGUIR DEJAR LA BOLA EN LA DIANA HACIÉNDOLA VOLAR PRIMERO Y LUEGO RODAR.

DESARROLLO: JUEGO INDIVIDUAL. CADA ALUMNO UTILIZA 5 BOLAS DE VELCRO Y EL PITCHING WEDGE AZUL/ROJO. DESPUÉS DE CADA LANZAMIENTO TODOS RECOGEN LAS BOLAS. ASÍ SUCESIVAMENTE.

MATERIAL: DIANA, TELAS, ARCOS, CONOS, BOLAS DE VELCRO y AZUL/ROJO



PREPARACIÓN DE LA ZONA DE JUEGO:

COLOCAMOS LAS DIANAS EN EL SUELO Y COLOCAMOS ALGÚN TIPO DE OBSTÁCULO QUE OBLIGUE A ELEVAR LA BOLA AL GOLPEAR (ARCOS Y TELAS). SE RECOMIENDA UNA DISTANCIA DE 8 – 10 METROS.

TRAYECTORIA DESEADA:



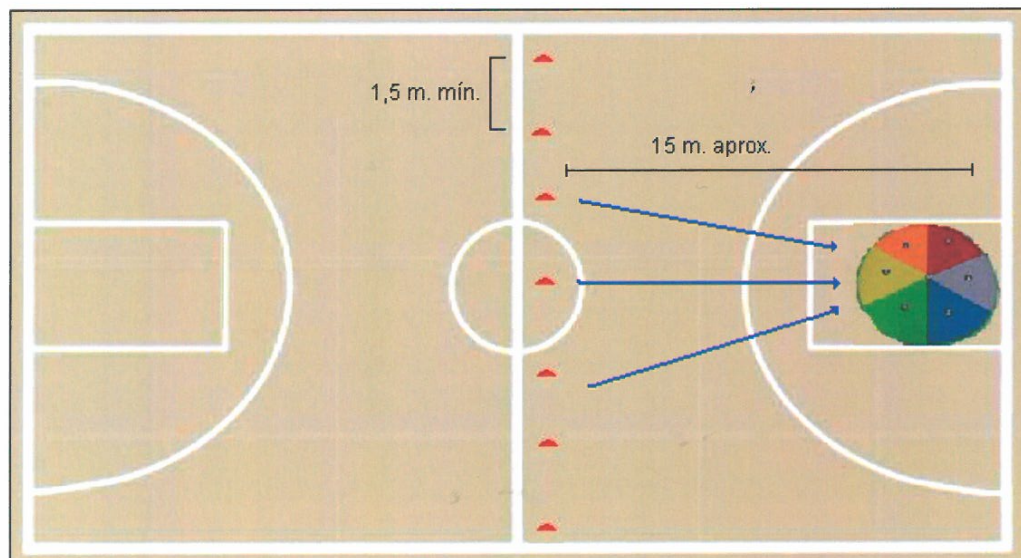


GOLPE LARGO – DIANA DE PUNTOS

OBJETIVO: CONSEGUIR EL MAYOR NÚMERO DE PUNTOS EN CADA LANZAMIENTO.

DESARROLLO: JUEGO POR PAREJAS o POR EQUIPOS. CADA ALUMNO UTILIZA **5 BOLAS DE VELCRO** Y EL **PITCHING WEDGE AZUL/ROJO**. DESPUÉS DE CADA LANZAMIENTO EL JUGADOR o EL EQUIPO QUE MENOS PUNTOS CONSIGA DEBE RECOGER TODAS LAS BOLAS. SI NADIE CONSIGUE PUNTOS TODOS RECOGEN LAS BOLAS. ASÍ SUCESIVAMENTE.

MATERIAL: DIANA, CONOS, BOLAS DE VELCRO y PITCHING WEDGE AZUL/ROJO



PREPARACIÓN DE LA ZONA DE JUEGO:

EN EL CENTRO DE LA PISTA Y EN TODO SU ANCHO DELIMITAMOS LOS PUNTOS DE LANZAMIENTO CON CONOS. EN FUNCIÓN DE LAS DIMENSIONES CONSEGUIREMOS ENTRE 8-10 ZONAS DE LANZAMIENTO SEGURAS. UBICAMOS LA DIANA AL FONDO EN POSICIÓN OBLÍCUA, DE TAL FORMA QUE LAS NUMERACIONES MÁS ALTAS (8 Y 9) QUEDEN EN LO ALTO DE LA DIANA.

TRAYECTORIA DESEADA:



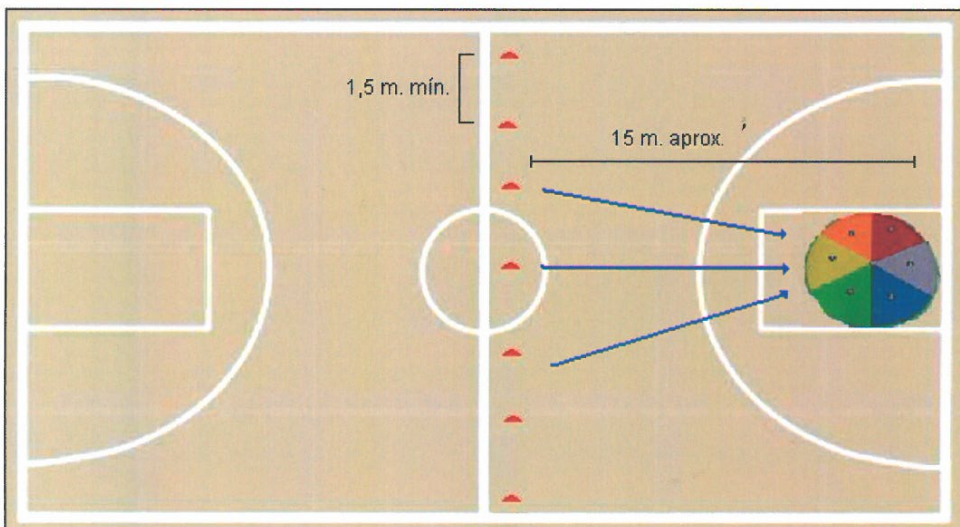


GOLPE LARGO – DIANA DE COLORES

OBJETIVO: CONSEGUIR QUE LOS EQUIPOS ACIERTEN EN EL COLOR DE LA DIANA CON LAS BOLAS DEL MISMO COLOR.

DESARROLLO: JUEGO POR EQUIPOS (5 ALUMNOS POR EQUIPO). CADA EQUIPO UTILIZA BOLAS DE VELCRO DEL MISMO COLOR Y EL PITCHING WEDGE AZUL/ROJO. DESPUÉS DE CADA LANZAMIENTO TODOS RECOGEN LAS BOLAS. ASÍ SUCESIVAMENTE.

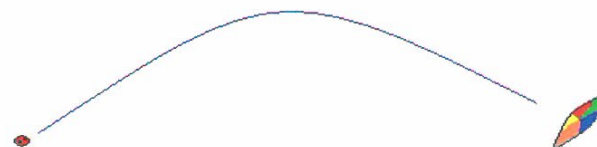
MATERIAL: DIANA, CONOS, BOLAS DE VELCRO y PITCHING WEDGE AZUL/ROJO



PREPARACIÓN DE LA ZONA DE JUEGO:

EN EL CENTRO DE LA PISTA Y EN TODO SU ANCHO DELIMITAMOS LOS PUNTOS DE LANZAMIENTO CON CONOS. EN FUNCIÓN DE LAS DIMENSIONES CONSEGUIREMOS ENTRE 8-10 ZONAS DE LANZAMIENTO SEGURAS. UBICAMOS LA DIANA AL FONDO EN POSICIÓN OBLÍCUA.

TRAYECTORIA DESEADA:



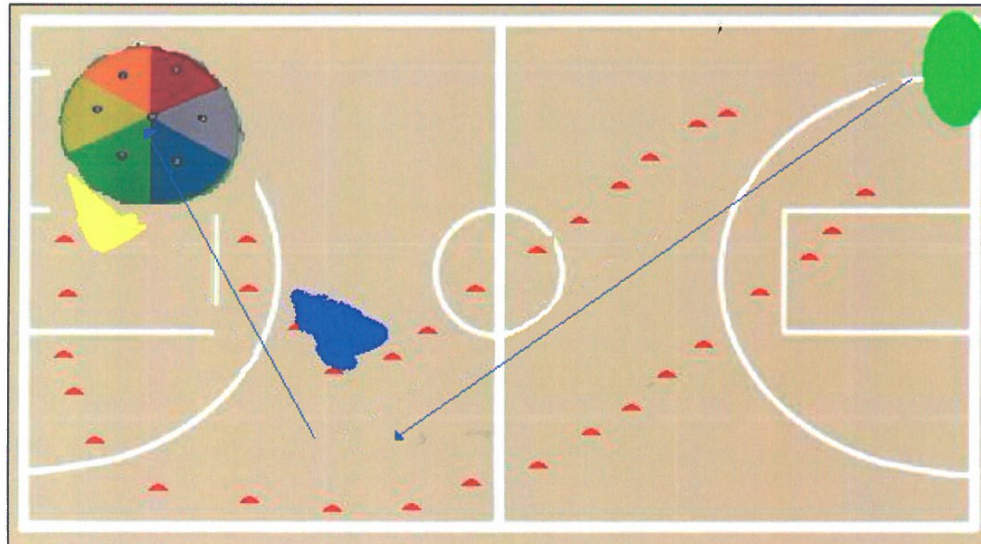


GOLPE LARGO Y CORTO – JUGANDO UN HOYO PAR 4

OBJETIVO: CONSEGUIR COMPLETAR UN RECORRIDO QUE SIMULA UN HOYO PAR 4 EN EL MENOR NÚMERO DE GOLFES HASTA LLEGAR A LA DIANA.

DESARROLLO: JUEGO INDIVIDUAL. CADA ALUMNO UTILIZA 1 BOLA DE VELCRO Y 1 PALO: PITCHING WEDGE AZUL/ROJO. SE REALIZA EL RECORRIDO EN GRUPOS DE 3 o 4 ALUMNOS SIMULANDO UN PARTIDO REAL. SE DEBEN ESTABLECER LOS MARCADORES Y LLEVAR A CABO EL CONTROL DE GOLFES EN UNA TARJETA PREPARADA PARA TAL EFECTO.

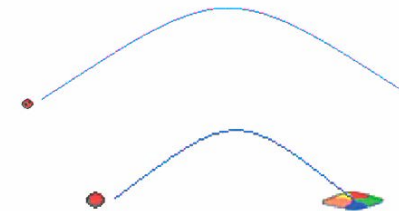
MATERIAL: DIANA, BOLAS DE VELCRO, PITCHING WEDGE AZUL/ROJO, CONOS, TELAS DE AGUA Y BUNKER. TARJETA DE GOLFES



PREPARACIÓN DE LA ZONA DE JUEGO:

COLOCAMOS DOS AROS DE DISTINTO TAMAÑO, UNO DENTRO DEL OTRO PARA SIMULAR EL HOYO. DEFINIMOS EL RECORRIDO DE LA BOLA CON LOS CONOS.

TRAYECTORIAS DESEADAS:



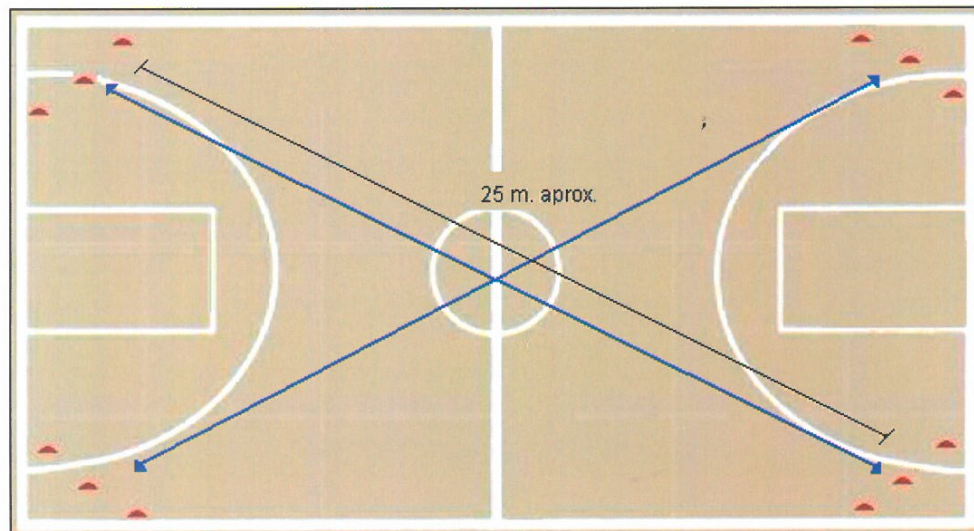


GOLPE LARGO – A VER SI LLEGAS

OBJETIVO: CONSEGUIR ALCANZAR LA DIAGONAL OPUESTA.

DESARROLLO: JUEGO POR PAREJAS o POR EQUIPOS. CADA ALUMNO UTILIZA 5 BOLAS DE VELCRO Y EL PITCHING WEDGE AZUL/ROJO. DESPUÉS DE CADA LANZAMIENTO TODOS RECOGEN LAS BOLAS. ASÍ SUCESIVAMENTE.

MATERIAL: CONOS, BOLAS DE VELCRO y PITCHING WEDGE AZUL/ROJO



PREPARACIÓN DE LA ZONA DE JUEGO:

PREPARAMOS LAS ZONAS DE LANZAMIENTO EN LOS 4 ÁNGULOS DE LA PISTA. LA LONGITUD DE LAS DIAGONALES PODRÍA OSCILAR EN UN RANGO DE ENTRE 15 y 25 METROS EN FUNCIÓN DE LA EDAD DE LOS ALUMNOS.

TRAYECTORIA DESEADA:

