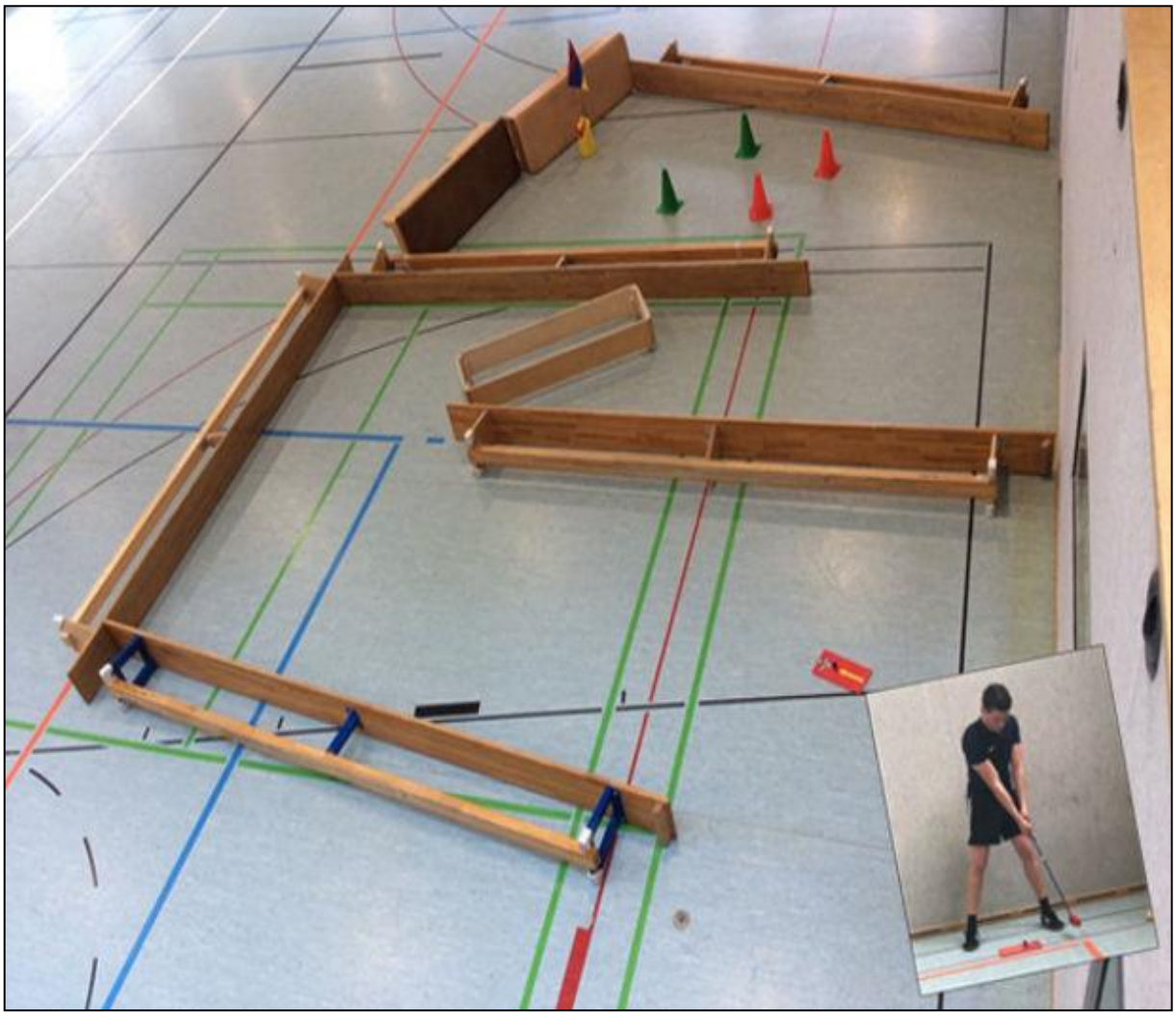
KREATIVES SNAG - MINIGOLF



Creative-Commons-Lizenz Namensnennung, Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International (CC BY-SA 4.0)

Autoren: Felix Adams, Marcel Franck

Übersicht

- **Einleitung**
- **Lernziele**
- **Sachanalyse**
  - Sportart Minigolf
  - Technikmerkmale
- **Didaktische Analyse**
  - Mögliche Fehlerbilder
  - Reduktion
  - Methodische Strukturierung
- **Verlaufsplan**
- **Arbeitsmaterial**
  - Technikkarte Griffhaltung (1)
  - Technikkarte Putten Schlagfolge (2)
  - 1. Verwüsteter Dschungel (3)
  - 2. Strömung des Amazonas (4)
  - 3. Wildwasserbahn (5)
  - 4. Über alle Berge (6)
  - 5. Brücke über den Amazonas (7)
  - 6. Knifflige Spinnennetze (8)
  - 7. Unterirdisches Höhlensystem (9)
- **Videos**
  - Schlagfolge Putten (1)
- **Quellenverzeichnis**

 BY-SA

Einleitung

Innerhalb der geplanten Unterrichtsstunde werden die Schülerinnen und Schüler (SuS) an den Grundschlag des Minigolfs herangeführt, der gleichzeitig eine der Schlagvariationen des Zielspiels Golf darstellt. Da die meisten SuS bereits mit dem Minigolf-Spiel in Berührung kamen, liegt der Hauptfokus der Stunde jedoch auf der Förderung und Forderung der Kreativität.

Die geplante Stunde dient der Vermittlung folgender Elemente

- Erlernen des Putt-Schlages mit zwei unterschiedlichen Griffvarianten
- Förderung und Forderung der Kreativität durch eigenständige Umgestaltung der Bahnen

Die Technikmerkmale werden von der Lehrkraft demonstriert und schnell verinnerlicht, damit der Fokus zügig auf die Bewegungserfahrung und die kreative Aufgabe gelegt werden kann. Letztere findet in Teamkonstellationen statt, sodass gruppendynamische Prozesse unterstützt werden.

Lernziele

Die SuS sind in der Lage, die Grundschlagtechnik des Minigolfs auszuführen und zeigen ein hohes Maß an Kreativität innerhalb einer Gruppenkonstellation.

Motorische Feinziele
Die SuS…

- lernen die Grundschlagtechnik Putten des Minigolfs und ihre Griffvarianten kennen
- können diese auch innerhalb der Stationen anwenden

Kognitive Feinziele
Die SuS…

- erfassen die Merkmale der Schlagtechnik
- wenden ein hohes Maß an Kreativität beim Umbau der Stationen an

Sozial-affektive Ziele
Die SuS…

- beobachten ihre Mitschüler und korrigieren sich gegenseitig
- unterstützen sich gegenseitig in der kreativen Phase und motivieren sich dabei gegenseitig
- agieren in der Gruppe, um möglichst ausgefallene Ideen an der Station umzusetzen

 CC BY-SA

Sachanalyse

Sportart Minigolf

Von der Grundkonzeption ist das Minigolfspiel hinsichtlich der Spielanlage, der Ausrüstung und den Regeln ein Zielspiel, das vom Golf abgeleitet wird. Ziel des Spiels ist es, den Ball mit möglichst wenig Schlägen durch ein oder mehrere Hindernisse in ein Ziel, meist ein Loch, zu befördern. Im Gegensatz zum Golf wird Minigolf auf einem Spielfeld von einer Mindestlänge von sechs Meter und einer Mindestbreite von 0.8 Meter gespielt[1]. Minigolf ist in seinen Anfängen als sogenannte „Volksausgabe des großen Golfspiels“ angedacht gewesen, um die Sportart populärer und greifbarer zu machen. Aus dieser Grundidee hat sich jedoch ein eigenes Zielspiel herauskristallisiert[2]. Der Begriff „Mini-/ Bahnengolf“ stellt eine übergeordnete Bezeichnung für verschiedene Bahnsysteme dar. Dazu zählen Miniaturgolf, Sterngolf, Combigolf und Kleingolf. Umgangssprachlich hat sich jedoch durchgesetzt, dass für alle Varianten der Begriff Minigolf durchgesetzt hat.

Technikmerkmale

Von großer Bedeutung für die angestrebte Ballkontrolle ist die richtige Schlägerhaltung anzusehen. Die Art und Weise, wie der Schläger beim Minigolf geführt wird, ist aus der Ursprungssportart Golf entnommen. Demnach ist die Griffhaltung an den Putter-Griff, welcher für das Putten auf dem Golfplatz Anwendung findet, angelehnt. Dabei gilt generell, dass die beiden führenden Hände eine geschlossene Einheit am Griff bilden, um hierdurch eine bessere Kontrolle über den Schläger zu erzielen. Für Rechtshänder gilt die nachfolgend erläuterte Anordnung der Hände. Die linke Hand umfasst den Schlägergriff so, dass sie mit dem Schlägerschaft abschließt. Die rechte Hand liegt unmittelbar darunter. Bei korrekter Anordnung zeigt der linke Handrücken zum Loch. Grundsätzlich wird zwischen dem Faust- (Abb. rechts) und dem Fingergriff (Abb. links) unterschieden.[3]

Beim Faustgriff wird der Schlägerschaft von den Händen derart umschlossen, dass diese zur Faust geballt werden. Die Daumen werden dabei in gerader Linie auf der Frontseite des Schlägerschaftes längs nach unten auf dem Schaft aufgelegt. Diese Griffhaltung verändert sich beim Zeigefingergriff unwesentlich.

1,2,3 vgl. Kaiser, 1981, S.47, S. 78

 BY-SA

Wie auf der linken Abbildung erkennbar ist, werden die Zeigefinger seitlich am Schaft entlanggelegt. Die Daumen hingegen zeigen nicht mehr senkrecht am Schlägerschaft entlang, sondern bilden vielmehr eine Art gerade Linie auf der Vorderseite des Schlägerschaftes. Da beide Grifftechniken eine hohe Schlägerkontrolle garantieren, liegt es im Ermessen des Spielers oder der Spielerin, welche der Variationen er oder sie bevorzugt.[4]

In der Ausgangsstellung des Grundschlages sollte der Spieler oder die Spielerin so positioniert sein, dass sich der Schlägerkopf mittig der etwa schulterbreit geöffneten Beine befindet. Die Füße stehen hierbei parallel zueinander, etwa eine Fußlänge vom Ball entfernt und im 90°-Winkel zur Bande. Die Schultern sollen während des Schlages eine parallele Linie zum Boden bilden. Hierbei sind die Arme leicht angewinkelt und liegen fest am Körper an.[5]

Bei der Schlagausführung sollte besonders beachtet werden, dass der Ball durch einen Schlag und nicht etwa durch ein Schieben oder Schaufeln fortbewegt wird. Demnach ist der Kontakt zwischen Schläger und Ball möglichst minimal. Der Minigolfschlag lässt sich in drei Phasen einteilen (Abb. unten). ► **1**

1. Aufschwung **2. Treffen** **3. Durchschwung**

Hierbei liegt der Fokus auf einem gleichmäßigen Übergang der Phasen. Zudem sollte der Rhythmus des Schlages fließend ineinander übergehen. Demnach dürfen weder zu Beginn noch im weiteren Verlauf des Schlages abrupte Bewegungen in die Ausführungen einfließen.[6]

4,5,6 vgl. Kaiser, 1981, S.80, S. 82, S. 96

 BY-SA

Didaktische Analyse

Bei der Auswahl der Inhalte werden die traditionellen Schulsportarten berücksichtigt, da sie als bildungsrelevantes Kulturgut für den Sportunterricht unverzichtbar sind und ihre Eignung für den Schulsport unter Beweis gestellt haben.
Darüber hinaus ist es möglich, andere Sportarten einzubeziehen, die für die SuS ein hohes Maß an Bewegung sichern und auch außerhalb der Schule einen direkten Gebrauchswert liefern.
Eine bedeutende Rolle wird der Förderung allgemeiner motorischer Grundlagen zugewiesen, da diese die Voraussetzung für die aktive Teilnahme an der Sportwissenschaft darstellen. Minigolf ist in den Bereich C, Sportunterricht im pädagogischen Freiraum, einzuordnen, da der Bereich C nicht inhaltlich festgelegt ist.
Die meisten Studierenden werden bereits in ihrer Freizeit erste Erfahrungen im Minigolf gesammelt haben, wodurch der Gegenwartsbezug erfüllt ist.
Die komplexe Technik des Puttens spricht die verschiedenen koordinativen Grundfähigkeiten an und schult diese.

Mögliche Fehlerbilder

Fehlerbild/ Schwierigkeit	Korrektur/ Lösungsmöglichkeit
Technik des Puttens	Hinweis auf die korrekte Technik, Partnerkorrektur
Stationen werden fehlerhaft durchgeführt	Genaue Erläuterung der Lehrperson

Reduktion

Die Ursprungssportart Golf ist im Unterricht mit gegebenen Möglichkeiten, Turnhalle und Materialien, nicht umsetzbar. Daher wird versucht die Sportart auf die wichtigsten Merkmale zu reduzieren.
Im Golf gibt es eine Vielzahl an Schlagmöglichkeiten. Aufgrund der gegebenen Voraussetzungen und Umstände in der Schule beschränkt sich diese Unterrichtsstunde auf den Grundschlag „Putten“. Dabei ist zwischen den oben beschriebenen Schlägerhaltungen (siehe S.4) zu unterscheiden, die beide Anwendung in der Unterrichtseinheit finden.
Aufgrund der koordinativ und motorisch gut ausgebildeten Fähigkeiten der Studierenden muss in der Unterrichtseinheit nicht reduziert werden. Dies bedeutet jedoch nicht, dass bei der Durchführung der Stunde in der Schule reduziert werden muss, da viele SuS ebenfalls eine gute Ausbildung der koordinativen und motorischen Fähigkeiten erfahren haben.
Um eine hohe Motivation der Studierenden zu schaffen, wird mittels des Punktebogens ein Wettkampf gestaltet, welcher in der zweiten kognitiven Phase zum Vergleich und zur Ermittlung eines Siegers herangezogen wird.

 BY-SA

Methodische Strukturierung

Die 90-minütige Unterrichtsstunde kann grob in eine Einstiegsphase, einen Hauptteil I & II sowie in eine Endphase eingegliedert werden. Diese sind im Verlaufsplan unter dem Kapitel 5 in weitere Phasen unterteilt.

- Einführung
  - Die SuS werden durch die Lehrkraft in die Unterrichtsthematik eingeführt
- Stationsaufbau
  - SuS werden durch Hinzunahme eines Kartendecks in Gruppen einteilen
  - SuS bauen die zugewiesenen Stationen gemäß den Stationskarten auf ► 3-8
  - Stationskarten bleiben an den Stationen liegen
  - Stationskarten zum Thema „Dschungel“
- Hinführung
  - LK demonstriert mit Hilfe der interaktiven Tafel die Schlägerhaltungsvarianten
  - SuS nehmen die Technikhaltung ein
  - Partnerkorrektur der SuS
  - Ball- und Materialgewöhnung
  - In der Hall frei bewegen
  - Evtl. passen, Ball hochhalten, rollen
  - SuS umspielen die aufgebauten Stationen
  - Hintergrundmusik
  - Evtl. Probleme: SuS spielen an den Stationen
- Spielphase I
  - LK ist passiv
  - SuS durchspielen die Stationen
  - Spielanleitung durch die Stationskarten
  - Kommunikation unter den SuS
  - Ergebnisse auf den Punktebogen
  - Hintergrundmusik
  - Rotation im Uhrzeigersinn, wenn alle Gruppenmitglieder die Ergebnisse eingetragen haben
- Kognitive Phase
  - SuS reflektieren das Geschehene
  - „Was hat gut geklappt?“
  - SuS diskutieren mögliche Strategien
- Kreative Phase
  - SuS bauen die Stationen anhand der vorher gegebenen Reflexion selbstständig um
  - Jegliches Material wird den SuS zur Verfügung gestellt
  - Sicherheitsfaktor bei den Stationen beachten
  - Kreativität der SuS fordern und fördern
  - LK gibt Anregungen bei Ideenmangel
  - LK dämmt Umbauversuche mit hohem Verletzungsrisiko ein

 BY-SA

- Spielphase II
    - Spielen an den umgebauten Stationen
    - SuS erfahren die Differenzierungsmaßnahmen
    - SuS tragen die erneuten Punkte in die zweite Spalte ein
- Schlussreflexion
    - SuS wiederholen gemeinsam mit der LK die angewendeten Techniken der Schlägerhaltungsvarianten

 BY-SA

Verlaufsplan

Phasen	Inhalt	Meth.-did. Hinweise	Organisation + Medien
Einführung **4´**	Begrüßung	Lehrer (L) führt die Schüler (S) in die Unterrichtsthematik ein • Motivation • Überblick	• Halber Innenstirnkreis um die Lehrkraft
Stationsaufbau **13´**	Aufbau	S werden in Gruppen eingeteilt und bauen die erhaltenen Stationskarten auf.	► **3-8** • S in stationsspezifische Gruppen einteilen
Hinführung **7´**	Ball- und Materialgewöhnung	Die L demonstriert die korrekten Schlägerhaltungsvarianten. • Vormachen – Nachmachen • Partnerkorrektur • Technikmerkmale werden durchgehend verbal wiederholt Die S befördern den Snackgolfball mit den erlernten Schlägerhaltungsvarianten durch die Halle. • Stationen umspielen	• Technikbilder auf der Interaktive Tafel • 1 Schläger pro S • S in hintereinander durch den Parkour • Start von unterschiedlichen Punkten
Spielphase I **20´**	Stationsarbeit	S durchspielen die aufgebauten Stationen in den Gruppen. • So viele Schläge wie nötig • Ergebnisse auf Punktebogen L kontrolliert die S Stationen: Siehe Anhang	• Gruppeneinteilung wie bei Stationsaufbau • S wechseln sich in den Gruppen ab • Selbstständiger Wechsel der Gruppen im Uhrzeigersinn

 (cc) BY-SA

Phasen	Inhalt	Meth.-did. Hinweise	Organisation + Medien
Kognitive Phase 5´	Zwischenreflexion	S reflektieren ihre Erfahrungen an den Stationen. • Schwierigkeiten und Probleme • Geringe Anforderungen • Technikausführung • Strategien	• Halber Innenstinkreis um den L
Kreative Phase 12´	Stationsumbau	S bauen die Stationen nach ihrem Belieben um. • Erschweren • Vereinfachen • Grundfunktion der Stationen beibehalten	• Verschiedene Materialien • Freies Umbauen der Stationen
Spielphase II 12´	Abgewandelte Stationsarbeit	S durchspielen die Stationen, wie in Spielphase I, erneut. • Beim Stationswechsel bleibt immer einer der S an der Station und erklärt evtl. neue Regeln.	Siehe Spielphase I
Abbau 10´	Abbau	S bauen in Gruppen die Stationen ab.	• Gruppeneinteilung wie bei Stationsaufbau
Abschluss-reflexion 4´	Stundenreflexion	S beschreiben die angewendeten Techniken. • Unterschiede bei den Schlägerhaltungsvarianten • Besondere Schwierigkeiten/ geringe Anforderungen • Veränderung der Stationen	• Halber Innenstirnkreis um die Lehrkraft

 (cc) BY-SA

Technikkarte Griffhaltung

1

Zeigefingergriff

Für Rechtshänder

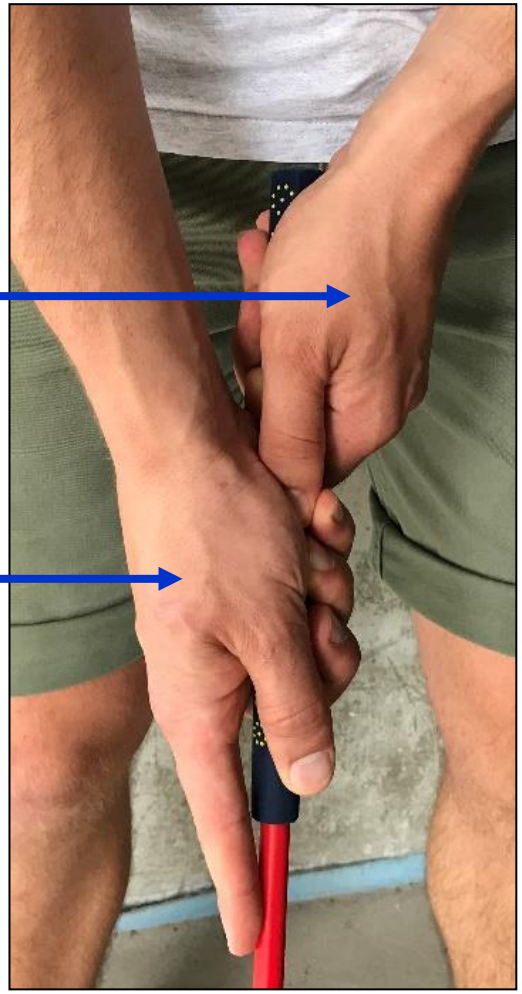
- Hände bilden eine geschlossene Einheit am Griff

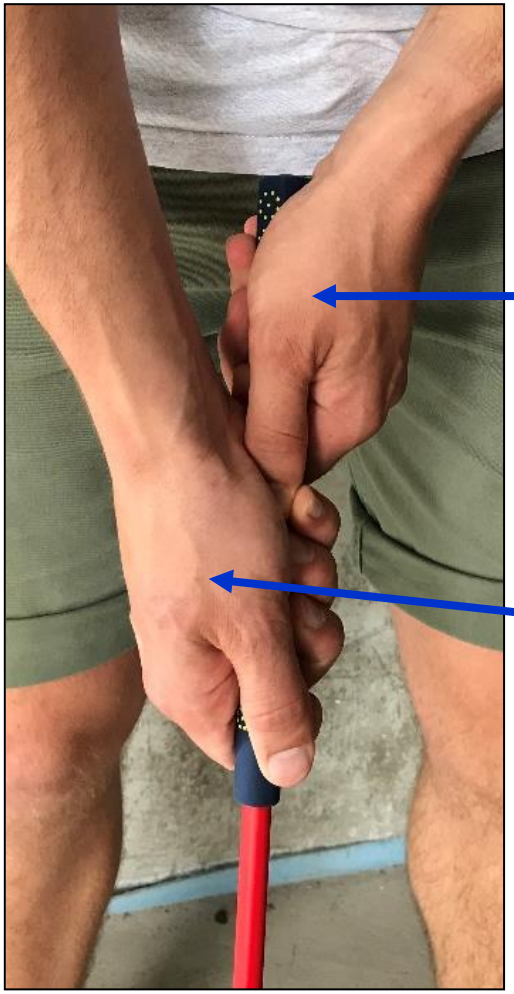
Die linke Hand

- umfasst den Schlägergriff so, dass sie mit dem Schlägerschaft abschließt
- Handrücken zum Loch

Die rechte Hand

- liegt unmittelbar darunter
- Zeigefinger zeigt auf der Handrückenseite am Schlägerschaft nach unten.
- Daumen in gerader Linie auf der Frontseite nach unten





Faustgriff

Für Rechtshänder

- Hände bilden eine geschlossene Einheit am Griff

Die linke Hand

- umfasst den Schlägergriff so, dass sie mit dem Schlägerschaft abschließt
- Handrücken zum Loch

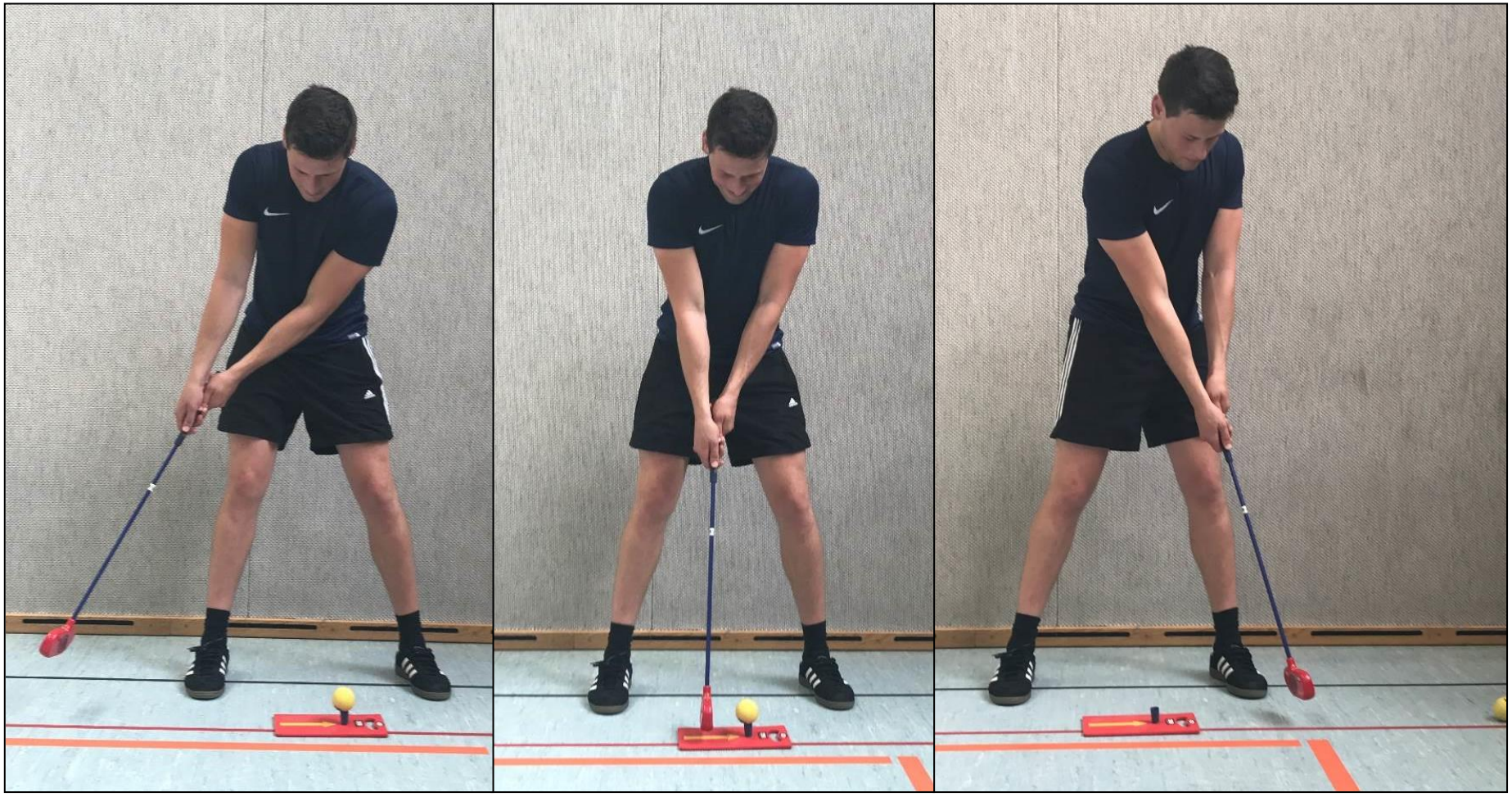
Die rechte Hand

- liegt unmittelbar darunter
- Umgreift den Schläger
- Daumen in gerader Linie auf der Frontseite nach unten

 BY-SA

Technikkarte Putten Schlagfolge

2



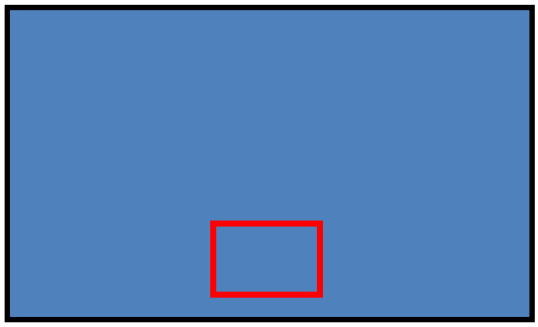
 (cc) BY-SA

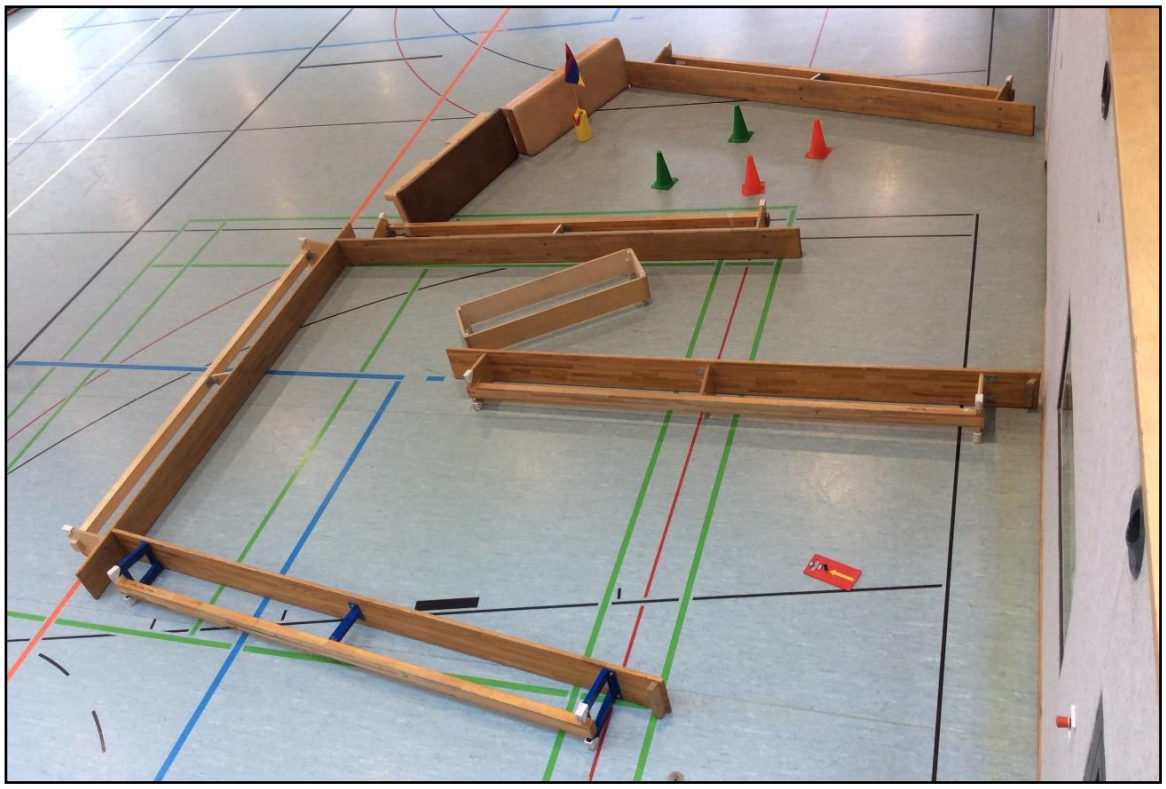
1. Verwüsteter Dschungel

3

Baut die Station im markierten Bereich auf

5 Langbänke
2 Kastenoberteile
1 Kastenteil
4 Pylonen
1 Zielmarkierung
1 Startmarkierung





Erreiche das Ziel mit so wenig Schlägen wie möglich.

Oh nein! Ein schweres Unwetter hat die Bäume im Dschungel aus dem Boden gerissen und die Tiere spielen verrückt.

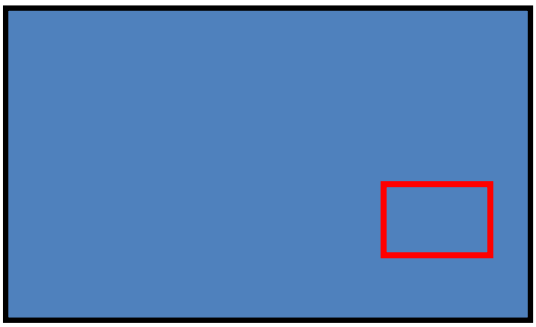
 BY-SA

2. Strömung des Amazonas

4

Baut die Station im markierten Bereich auf

1 Sprossenwand
2 Langbänke
2 Pylonen
7 blaue Turnmatten
1 Startmarkierung



Erreiche das Ziel mit so wenig Schlägen wie möglich.

Rettet euch vor der Flut auf die Boote, die im Wasser zu finden sind.

Aber gebt auf die hungrigen Piranhas Acht!

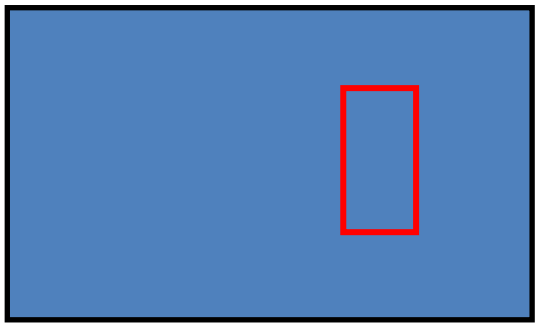
 CC BY-SA

3. Wildwasserbahn

5

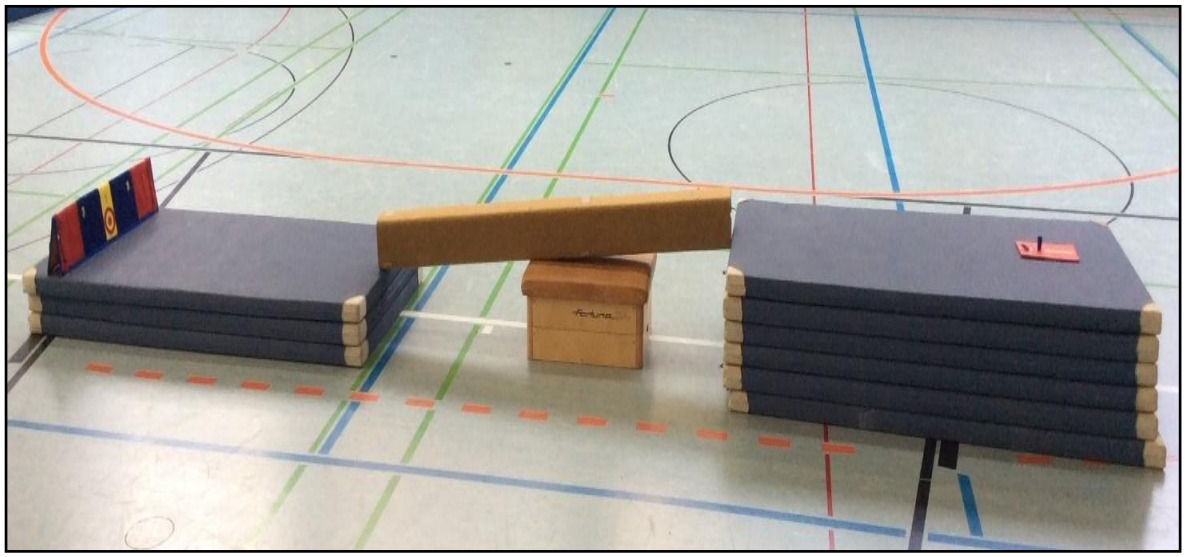
Baut die Station im markierten Bereich auf

9 blaue Turnmatten
1 kleines Kastenteil
1 kleines Kastenoberteil
1 kleine Turnmattenrolle
1 Scoreboard



Hinweis

Mattenberg mit 3 und 6 Matten → Gefälle, damit der Ball rollen kann.



Triff das Ziel, indem du Zielgenauigkeit beweist.

Ein wilder Ritt auf einer Wildwasserbahn wartet auf dich. Achte jedoch darauf, das Loch zu treffen, sonst gehst du in der Strömung baden.

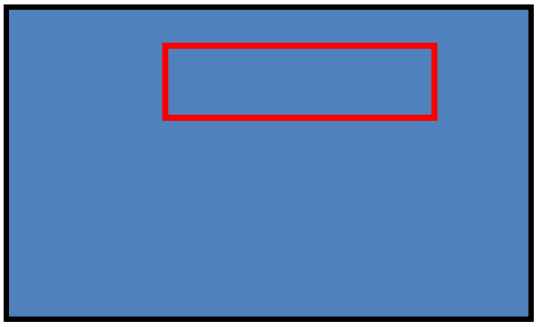
 BY-SA

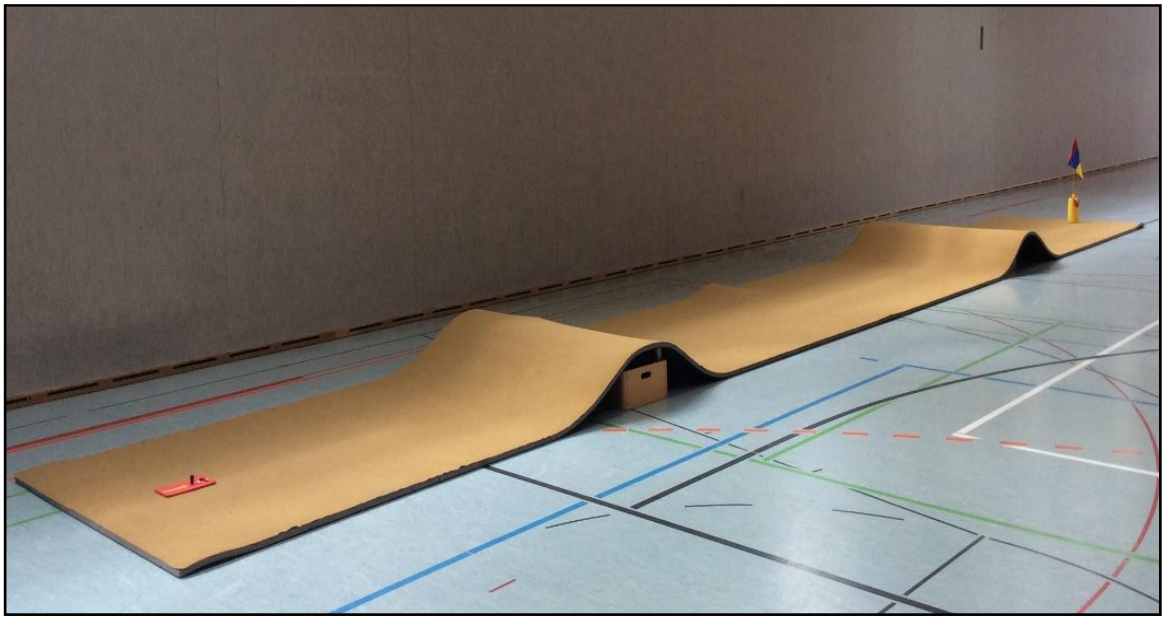
4. Über alle Berge

6

Baut die Station im markierten Bereich auf

1 Bodenturnmatte
2 Kastenoberteile
1 Startmarkierung
1 Zielmarkierung





Erreiche das Ziel mit so wenig Schlägen wie möglich.

Pack die Wanderschuhe aus, jetzt geht es durch das Tal und über die Berge! Pass jedoch auf, dass Du Dich nicht durch die tiefen Schluchten verunsichern lässt.

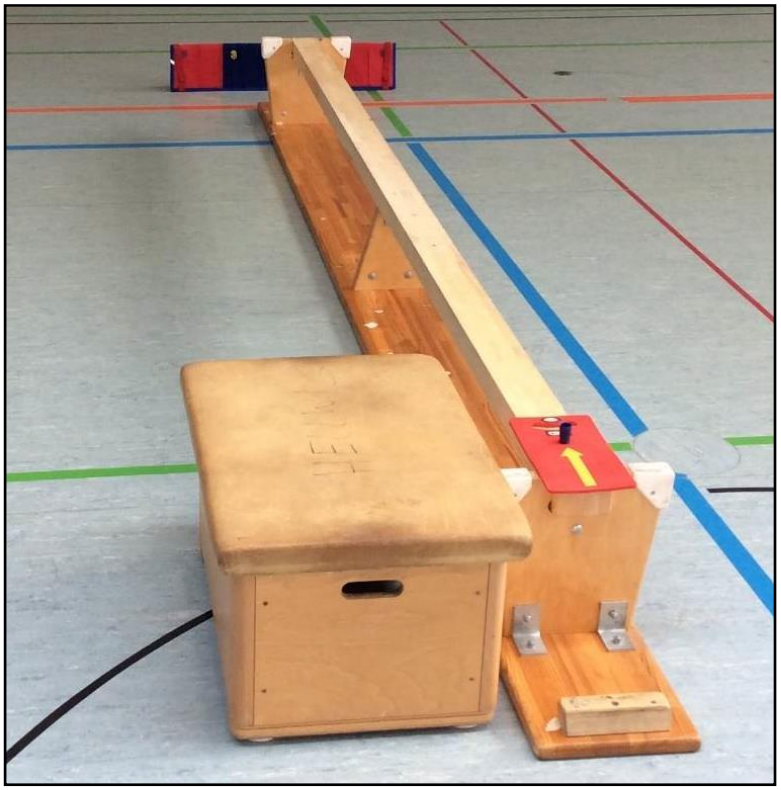
 BY-SA

5. Brücke über den Amazonas

7

Baut die Station im markierten Bereich auf.

1 Langbank
1 kleiner Kasten
1 Scorerboard
1 Startmarkierung



Erreiche das Ziel mit so wenig Schlägen wie möglich.

Die Eingeborenen haben eine Brücke gebaut, die Dich vor wilden Tieren schützt, die im Abgrund hungrig auf etwas Essbares warten.

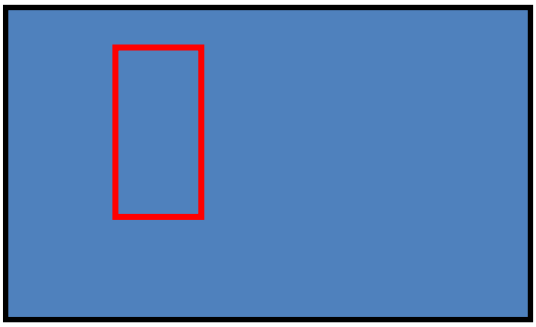
 BY-SA

6. Knifflige Spinnennetze

8

Baut die Station im markierten Bereich auf

3 Niedersprungmatten
2 Ringe (Gerät)
1 Zielmarkierung
4 Medizinbälle



Erreiche das Ziel mit so wenig Schlägen wie möglich.

Du gelangst an einen Ort, viele klebrige Spinnennetze hängen dort.

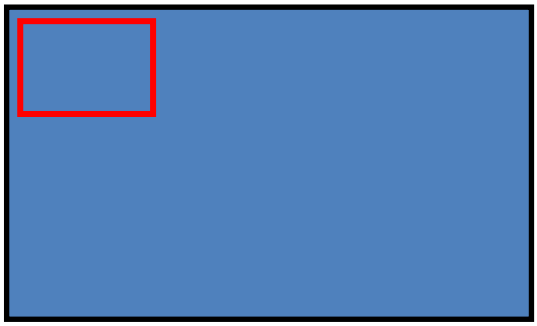
Du darfst dich nicht darin verfangen.

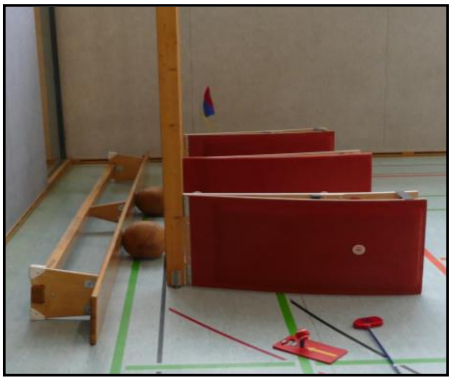
 BY-SA

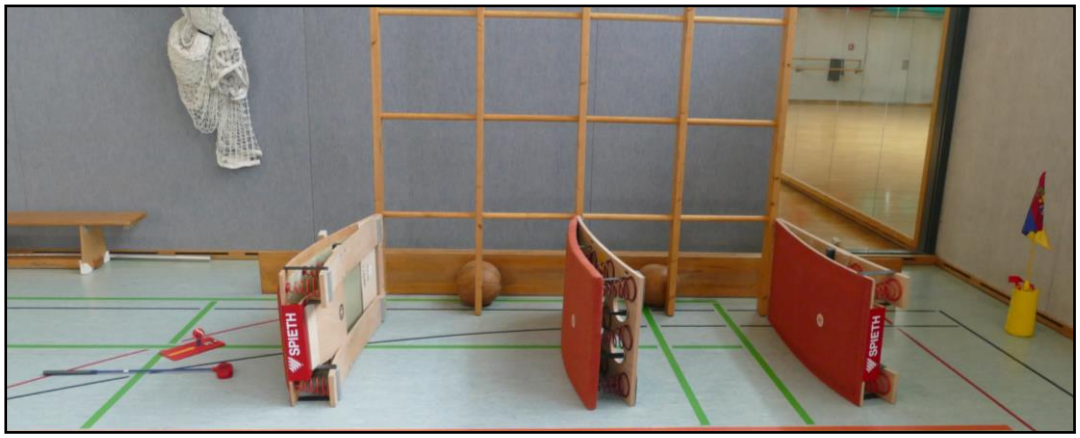
7. Unterirdisches Höhlensystem 9

Baut die Station im markierten Bereich auf

1 Langbank
1 Sprungbretter
1 Sprossenwand (groß)
1 Startmarkierung
1 Zielmarkierung
2 Medizinbälle







Erreiche das Ziel mit so wenig Schlägen wie möglich.

Du gerätst auf deiner Reise in ein verzwicktes unterirdisches Höhlensystem, durch das nur ein Weg der Eingeborenen führt.

 BY-SA

Quellenverzeichnis

Literatur

Autor	Literaturname	Erscheinungsort	Erscheinungsjahr	Verlag
Kaiser, M.	Das große Bahnengolf Buch. Alles Wissenswerte über Minigolf und Miniaturgolf	Frankfurt/Main	1981	Sport + Freizeit Verlag

Abbildung / Foto

Nummer	Urheber
Alle	Felix Adams, Marcel Franck

Video

Nummer	Urheber
1	Felix Adams, Marcel Franck

Urheber des Beitrages

Autor	Berater	Institution
Adams, Felix; Franck, Marcel / Lehramtsstudierende	Minnich, Marlis	Institut für Sportwissenschaft, Universität Koblenz- Landau, Campus Koblenz

 BY-SA