

# Merkliste – Cross Golf – Spielformen

Diese Merkliste ist Bestandteil des Monatsthemas 08/2013 «Street Games».

## Street Games – Cross Golf: Spielformen – Skyscraper Drive

In dieser Spielform trainieren die Spielenden ihre Treffsicherheit. Zahlreiche Variationen machen diese Übung spannend und abwechslungsreich.



Es wird eine hohe, fensterlose Wand gewählt, die eine waagrechte, optische Segmentierung aufweist. In 8–10 m Höhe wird ein Segment als Ziel definiert. Die Spielenden schlagen vom Abschlagpunkt (ca. 8 m von der Wand entfernt) an die Wand und versuchen, das Zielsegment zu treffen. Damit der Ball nicht davon rollt, wird ein Marker-Hütchen als Tee benutzt.

### Variationen

- Während 30 Sekunden darf ein Spieler so viele Abschlüsse ausführen wie er will. Wer schafft es, in dieser Zeit die meisten Bälle ins Zielsegment zu bringen?
- Jeder Spielende darf 5 Bälle schlagen. Wer trifft die meisten davon ins Zielsegment?
- Die Bälle werden in wasserlösliche Farbe getaucht. Der Lehrer schlägt als Erstes und setzt einen Marker. Wer kommt dem Treffer des Lehrers am nächsten?
- Indoor: Ein Segment der Faltwand als Ziel definieren.

**Material:** Marker-Hütchen

Quelle: [Muriel Sutter](#)

## Street Games – Cross Golf: Spielformen – The Blue Window Drive

Die SuS versuchen bei dieser Zielübung ein offenes Fenster zu treffen. Für dieses Spiel sind unbedingt kaputte Tennisbälle zu verwenden (ohne Spannung) – ansonsten droht Glasbruch, wenn das falsche Fenster getroffen wird.



Bei einem Haus, dessen Bewohner man kennt, wird ein Fenster vollständig geöffnet (mit Vorteil in einem der oberen Stöcke). Am oberen Fensterrahmen wird ein Leintuch befestigt, das innen am Fenster herunter hängt und die Bälle bremst. Alternativ kann auch ein Paravent aufgestellt werden. Nun versuchen die Spielenden, von einem Abschlagpunkt im Garten das offene Fenster zu treffen.

**Bemerkung:** Für dieses Spiel sind unbedingt kaputte Tennisbälle zu verwenden (ohne Spannung) – ansonsten droht Glasbruch, wenn das falsche Fenster getroffen wird.

### Variation

Indoor: Bei einer Sporthalle mit Galerie den Ball auf die Galerie schlagen.

**Material:** Paravent, Leintücher

Quelle: [Muriel Sutter](#)

## Street Games – Cross Golf: Spielformen – Drive & Retrieve

In diesem Spiel spielen zwei Teams in Stafettenform gegeneinander. Dabei müssen die Spielenden einen abgeschlagenen Ball möglichst rasch wieder an den Ausgangspunkt zurückbefördern.



Es werden zwei Teams à 4–5 Personen gebildet. Jedes Team schickt einen seiner Spieler zum Gegenteam als Driver. Auf Signal des Spielleiters schlagen beide Driver einen Ball so weit wie möglich weg.

Die ersten Spieler aus den Kolonnen laufen los und holen den Ball. Sobald der Ball zurück ist, schlägt ihn der Driver wieder weg und der nächste Spieler läuft. Dies wird wiederholt, bis jeder Spieler einmal gelaufen ist. Welches Team ist am schnellsten fertig?

**Bemerkung:** Aus Sicherheitsgründen darf der Driver den nächsten Ball erst schlagen, wenn der Läufer die Startlinie überquert hat.

Quelle: [Muriel Sutter](#)

# Street Games – Cross Golf: Spielformen – Skip Chip

Während dieser Übung treffen die Spielenden so oft wie möglich in eine Mulde. Es kann auf Zeit gespielt werden.



Es wird eine Mulde oder ein Container definiert, die/der mindestens von einer Seite her zugänglich ist. Nun wird versucht, den Ball von einem 4–5 m entfernten Abschlagpunkt in die Mulde zu chippen.

## Variationen

- Jeder Spieler hat 5 Schläge, jeder Treffer in die Mulde zählt 3 Punkte. Fliegt der Ball über die Mulde hinaus, ergibt dies einen Strafpunkt.
- Während 30 Sekunden darf ein Spieler so viele Chips ausführen wie er will. Wer bringt in dieser Zeit die meisten Bälle in die Mulde?
- Indoor: Zwei Schwedenkästen mit umgedrehtem Deckel parallel an die Wand stellen.

Material: Schwedenkasten, Mulde, Container

Quelle: [Muriel Sutter](#)

## Street Games – Cross Golf: Spielformen – No Parking Chip

Ein Signalschild, ein Verkehrsschild etc. sollen in dieser Übung getroffen werden. Unbedingt weiche Bälle benutzen.



Die Spielenden versuchen, aus 3–4 m Distanz ein Verkehrsschild zu treffen. Mit Vorteil wählt man eines aus, das in der Nähe einer Wand steht, damit die Fehlschüsse zurückprallen.

### Variation

Man zeichnet ein Ziel an der Wand hinter dem Verkehrsschild. Nun muss man versuchen, das Ziel zu treffen, ohne das Verkehrsschild zu treffen. Treffer auf das Verkehrsschild ergeben einen Minuspunkt.

Quelle: [Muriel Sutter](#)

## Street Games – Cross Golf: Spielformen – Red Bull Put

Wiederum sollen die Schülerinnen und Schüler ihre Treffsicherheit trainieren. Sie zielen auf Dosen und versuchen sie wie in einer Schiessbude umzuwerfen.



Auf einer ebenen Unterlage (z. B. Parkplatz, Tartanplatz oder -bahn) wird ein Abschlagpunkt definiert. In 3–4 Metern Entfernung davon wird eine leere Getränkedose aufgestellt. Nun versuchen die Spielenden, die Getränkedose mit dem Ball zu treffen.

### Variationen

- Wer braucht am wenigsten Schläge, um die Dose zu treffen (Put immer vom Abschlagpunkt aus)?
- Jeder Spielende erhält 5 Schläge. Wer schafft die meisten Treffer (Put immer vom Abschlagpunkt aus)?
- Gleiche Form – der Ball muss aber immer von dort weiter gespielt werden, wo er liegen bleibt.
- Es wird eine Pyramide aus mehreren Dosen aufgestellt. Sieger wird, wer mit drei Schlägen am meisten Dosen zum Einsturz bringt.
- Indoor: Alternativ zu den Dosen können Holzkeulen aufgestellt werden.

**Material:** Getränkedosen

Quelle: [Muriel Sutter](#)

## Street Games – Cross Golf: Spielformen – Puddle Put

Dieses Spiel wird nach einem Regentag gemacht: Die Spielenden versuchen ihre Bälle in Pfützen zu putten.



Nach einem Regentag wird ein glatter Boden gesucht, auf dem sich Pfützen gebildet haben (z. B. Parkplatz). Nun versuchen die Spielenden, von festgelegten Punkten aus verschiedenen Distanzen die Bälle in die Pfützen zu putten. Für diese Form empfehlen sich Unihockey-Bälle. Tennisbälle saugen sich mit Wasser voll und sind dann kaum mehr spielbar.

### Variationen

- Es wird ein kleiner Parcours erstellt mit verschiedenen grossen Pfützen und unterschiedlichen Distanzen. Darauf wird in Gruppen Minigolf-artig gespielt. Es sind maximal 4 Schläge pro Spieler und Pfütze erlaubt. Wenn das Gelände abschüssig ist, darf immer wieder vom Abschlagpunkt begonnen werden. Ansonsten wird der Ball jeweils dort weiter gespielt, wo er liegen bleibt.
- Indoor: In Bodenhülsen für Reckstangen etc. putten.

**Material:** Unihockey-Bälle

Quelle: [Muriel Sutter](#)