

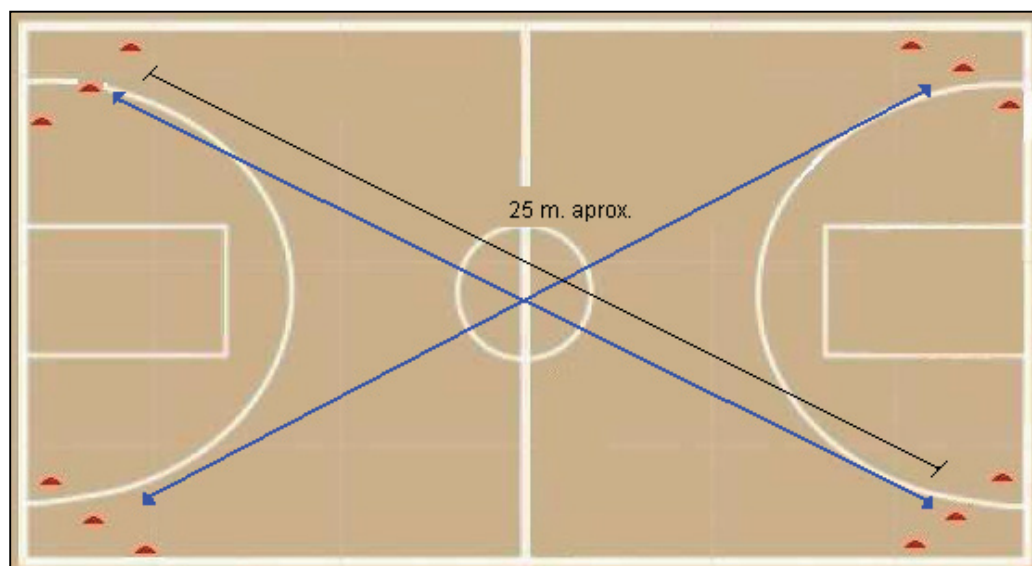


## GOLPE LARGO – A VER SI LLEGAS

**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. DESPU S DE CADA LANZAMIENTO TODOS RECOGEN LAS BOLAS. AS  SUCESSIVAMENTE.

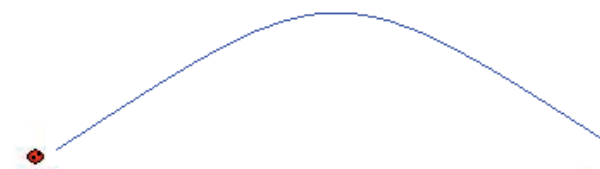
**MATERIAL:** CONOS, BOLAS DE VELCRO y PITCHING WEDGE AZUL/ROJO



### PREPARACI N DE LA ZONA DE JUEGO:

PREPARAMOS LAS ZONAS DE LANZAMIENTO EN LOS 4  NGULOS DE LA PISTA. LA LONGITUD DE LAS DIAGONALES PODR  OSCILAR EN UN RANGO DE ENTRE **15 y 25 METROS** EN FUNCI N DE LA EDAD DE LOS ALUMNOS.

### TRAYECTORIA DESEADA:



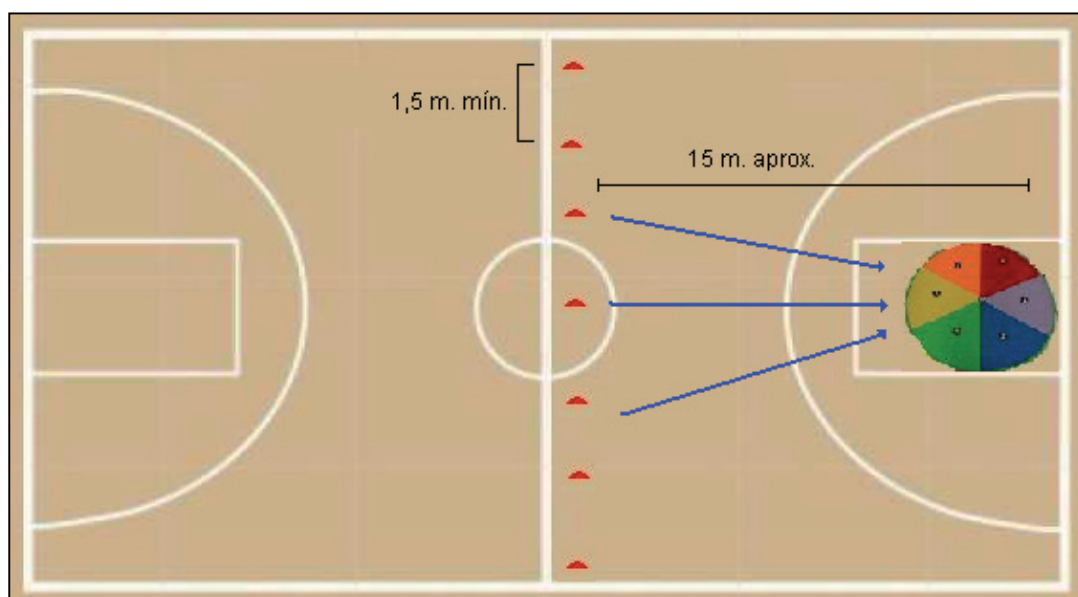


## GOLPE LARGO – DIANA DE PUNTOS

**OBJETIVO:** CONSEGUIR EL MAYOR N MERO 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**. DESPU S 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. AS  SUCESIVAMENTE.

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



### PREPARACI N DE LA ZONA DE JUEGO:

EN EL CENTRO DE LA PISTA Y EN TODO SU ANCHO DELIMITAMOS LOS PUNTOS DE LANZAMIENTO CON CONOS. EN FUNCI N DE LAS DIMENSIONES CONSEGUIREMOS ENTRE 8-10 ZONAS DE LANZAMIENTO SEGURAS. UBICAMOS LA DIANA AL FONDO EN POSICI N OBL CUA, DE TAL FORMA QUE LAS NUMERACIONES M S ALTAS (8 Y 9) QUEDEN EN LO ALTO DE LA DIANA.

### TRAYECTORIA DESEADA:



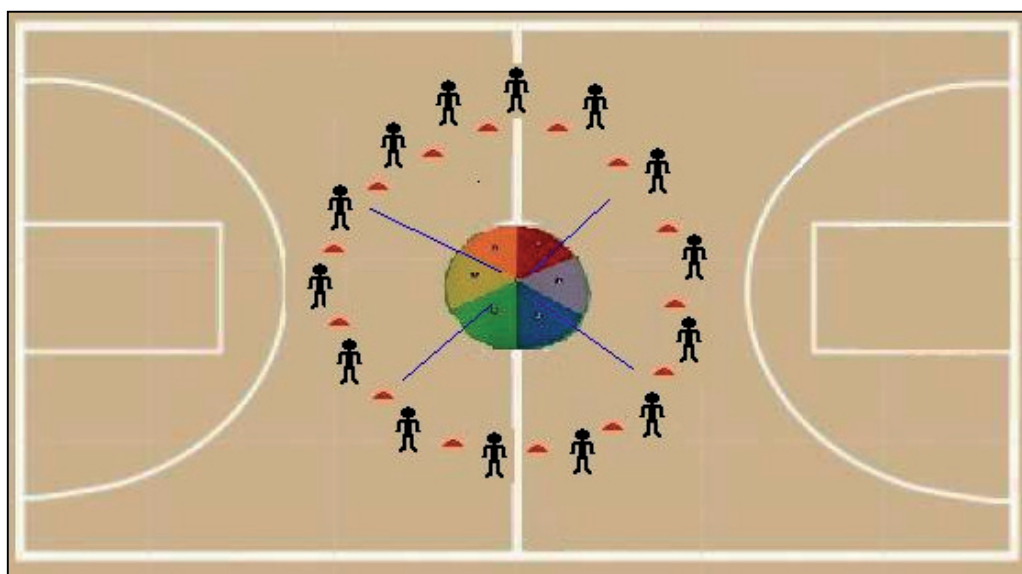


## GOLPE CORTO – LA RULETA

**OBJETIVO:** CONSEGUIR DEJAR LA BOLA EN LA DIANA SIN SALIRSE DEL C RCULO FORMADO POR LOS ALUMNOS.

**DESARROLLO:** JUEGO INDIVIDUAL. CADA ALUMNO UTILIZA 5 BOLAS DE VELCRO Y EL PITCHING WEDGE AZUL/ROJO. CADA VEZ LANZA S LO UN ALUMNO Y SE CONTROLA SU GOLPE. SI LA BOLA SALE DEL C RCULO FORMADO POR LOS ALUMNOS SALE DEL MISMO... HAY QUE HACERLO CADA VEZ M S R PIDO.

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



### PREPARACI N 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 C RCULO. NOS AYUDAMOS DE LOS CONOS PARA UBICAR A LOS ALUMNOS.

### TRAYECTORIA DESEADA:



AZUL = 6-9 A OS APRPOX.

ROJO = 10/16 A OS.

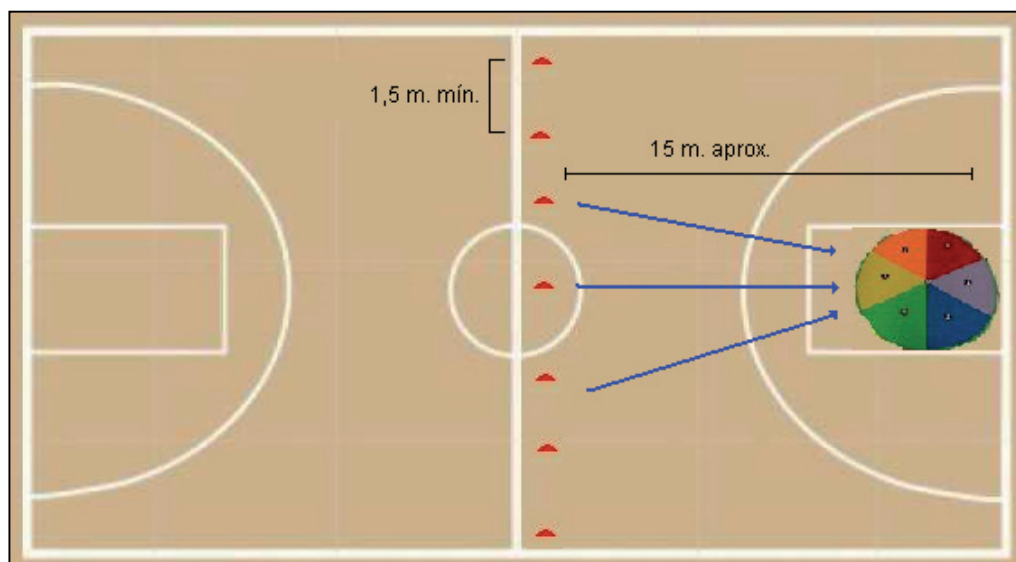
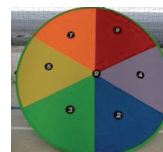


## GOLPE LARGO – DIANA DE COLORES

**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. DESPU S DE CADA LANZAMIENTO TODOS RECOGEN LAS BOLAS. AS  SUCEсивAMENTE.

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



### PREPARACI N DE LA ZONA DE JUEGO:

EN EL CENTRO DE LA PISTA Y EN TODO SU ANCHO DELIMITAMOS LOS PUNTOS DE LANZAMIENTO CON CONOS. EN FUNCI N DE LAS DIMENSIONES CONSEGUIREMOS ENTRE 8-10 ZONAS DE LANZAMIENTO SEGURAS. UBICAMOS LA DIANA AL FONDO EN POSICI N OBLICUA.

### TRAYECTORIA DESEADA:



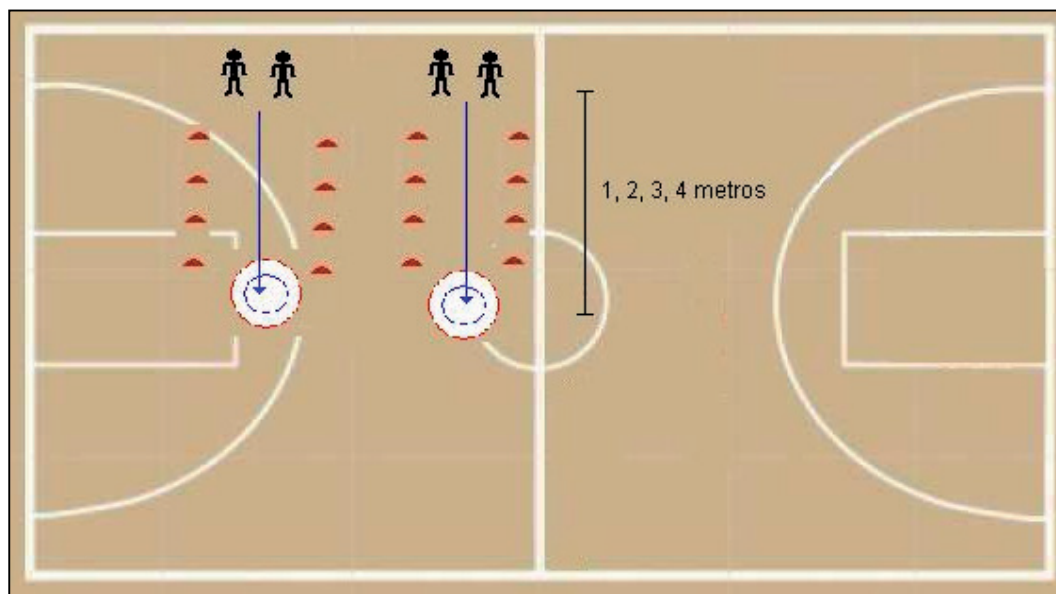
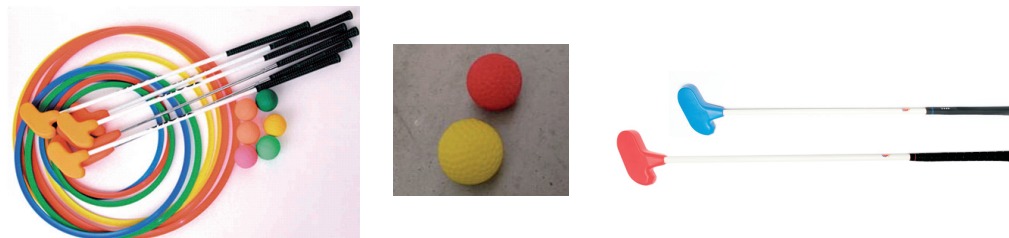


## GOLPE DE PUTT – LOS DOBLES AROS

**OBJETIVO:** CONSEGUIR DEJAR LA BOLA DENTRO DE LOS AROS CONC NTRICOS.

**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



### PREPARACI N DE LA ZONA DE JUEGO:

COLOCAMOS DOS AROS DE DISTINTO TAMA O, 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 A OS APRPOX.

ROJO = 10/16 A OS.

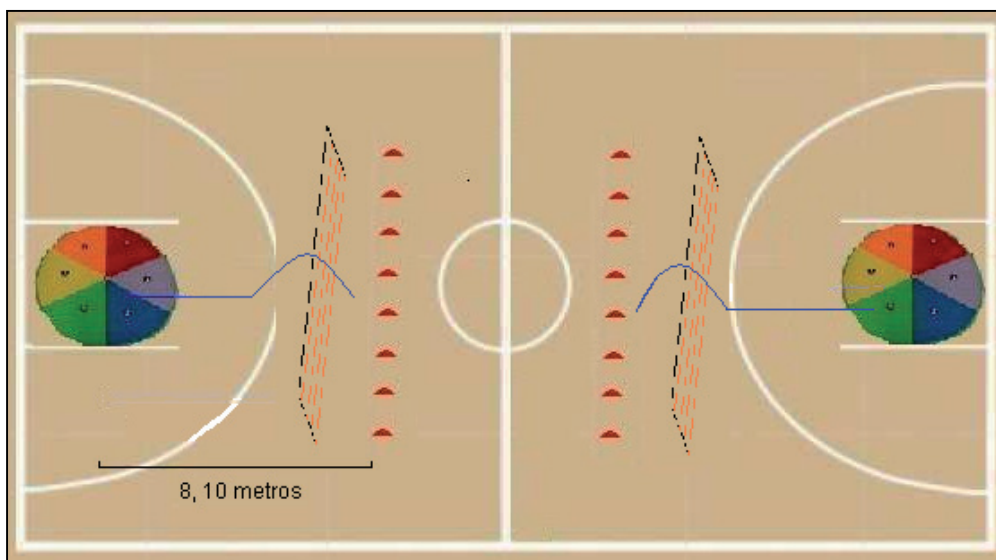


## GOLPE CORTO – VUELA y RUEDA

**OBJETIVO:** CONSEGUIR DEJAR LA BOLA EN LA DIANA HACI NDOLA VOLAR PRIMERO Y LUEGO RODAR.

**DESARROLLO:** JUEGO INDIVIDUAL. CADA ALUMNO UTILIZA 5 BOLAS DE VELCRO Y EL PITCHING WEDGE AZUL/ROJO. DESPU S DE CADA LANZAMIENTO TODOS RECOGEN LAS BOLAS. AS  SUCCESIVAMENTE.

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



### PREPARACI N DE LA ZONA DE JUEGO:

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

### TRAYECTORIA DESEADA:



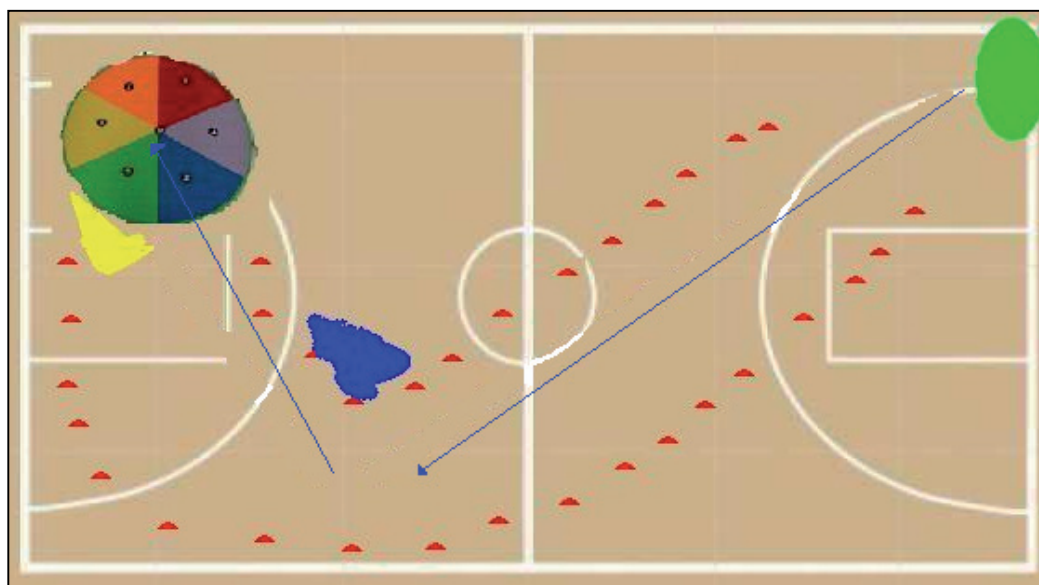


## GOLPE LARGO Y CORTO – JUGANDO UN HOYO PAR 4

**OBJETIVO:** CONSEGUIR COMPLETAR UN RECORRIDO QUE SIMULA UN HOYO PAR 4 EN EL MENOR N MERO DE GOLPES 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 GOLPES EN UNA TARJETA PREPARADA PARA TAL EFECTO.

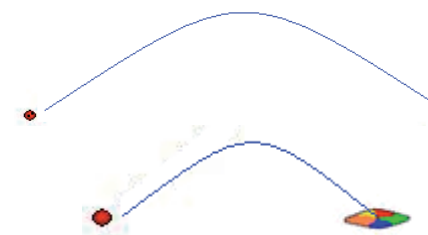
**MATERIAL:** DIANA, BOLAS DE VELCRO, PITCHING WEDGE AZUL/ROJO, CONOS, TELAS DE AGUA Y BUNKER. TARJETA DE GOLPES



### PREPARACI N DE LA ZONA DE JUEGO:

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

### TRAYECTORIAS DESEADAS:



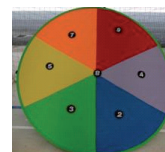


## GOLPE CORTO – BOTAR EN LA DIANA

**OBJETIVO:** CONSEGUIR DEJAR LA BOLA EN LA DIANA.

**DESARROLLO:** JUEGO INDIVIDUAL. CADA ALUMNO UTILIZA 5 BOLAS DE VELCRO Y EL PITCHING WEDGE AZUL/ROJO. DESPU S DE CADA LANZAMIENTO TODOS RECOGEN LAS BOLAS. AS  SUCESSIVAMENTE.

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



### PREPARACI N 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 AH . HAY QUE LOGRAR QUE LA BOLA LLEGUE A LA DIANA DE VUELO.

### TRAYECTORIA DESEADA:

