MUIZENVAL

**Na afloop van 9 trainingssessies: Na 9 trainingen van het ‘muizenvallen’ spel kunnen de golfers met behulp van een baanboekje de baan tactisch spelen, de green beter benutten om zodoende beter in te schatten of je aanvallend of verdedigend moet spelen.**

In de laatste baantraining, moeten de jeugdspelers in staat zijn om tijdens het spelen van een volledige 9-holes ronde minstens 80% van de tijd tactisch verantwoorde beslissingen te nemen, zoals gemeten aan de hand van een scorekaart die specifieke beslissingen en hun effect op de totale score bijhoudt

**01 A Muis in de val**

Aanvallend of verdedigend spelen, wat is je ‘1 put afstand’, spelen vanuit de juiste hoek naar de hole. De les bevordert richtingsgevoel door kinderen strategisch hun muizenval op de green te plaatsen, terwijl het simultaan putten hun putt vaardigheden verbetert. Daarnaast stimuleert het spel samenwerking en competitie, waardoor de kinderen zowel individueel als in groepen essentiële golfvaardigheden ontwikkelen.

**01 B Place the mouse trap**

Het doel is het verbeteren van precisie en afstand beheersing bij het putten door de bal onder zelfgeplaatste 'muizenvallen' te spelen, terwijl het strategisch denken, samenwerking en een competitieve geest worden gestimuleerd in tweetallen die optimale posities voor de vallen kiezen en de beste route plannen.

**01 C Mouse to Far**

Deze activiteit beoogt de golfvaardigheden van kinderen te verbeteren door middel van afstand beheersing, strategische besluitvorming en nauwkeurig putten, met specifieke focus op het inschatten van afstanden (20-40 meter), zelfstandigheid bij het kiezen van uitdagingen, en het bevorderen van een gezonde competitieve geest door het meten van het aantal slagen voor het bereiken van de doelen.

**02 A Choose the Mouse**

Deze activiteit beoogt de golfvaardigheden van kinderen te verbeteren door creativiteit, strategisch denken en nauwkeurig putten te stimuleren. Kinderen worden aangemoedigd om zelf keuzes te maken, zoals het selecteren van hun afslag club en het strategisch kiezen van een muis op de green, terwijl een gezonde competitieve geest wordt bevorderd door het meten van het aantal slagen om de muis in de val te krijgen.

**02 B Mouse Tactics**

Deze activiteit beoogt de golfvaardigheden van kinderen te verfijnen door focus op afstandsbeheersing (vanaf 100 meter), strategisch denken (verdelen van de green in kwadranten) en nauwkeurigheid met puntentelling. Kinderen worden aangemoedigd tot zelfstandigheid bij het plaatsen van muizenvallen en het maken van strategische speelbeslissingen, terwijl een gezonde competitieve geest wordt bevorderd door het meten van slagen en puntentelling voor de winnaar.

**02 C Attack from behind**

Deze training heeft als doel de golfvaardigheden van kinderen te verbeteren door aanvallend spel vanaf de oranje afslagplaats, waarbij ze hun afstand beheersing verfijnen en strategisch denken toepassen om punten te verdienen. Een gezonde competitieve geest wordt gestimuleerd door het meten van slagen en puntentelling, waarbij de winnaar degene is met het minste aantal slagen na aftrek van behaalde punten.

**03 A  Strokeplay go get the mouse**

Deze uitdaging beoogt de golfvaardigheden van kinderen te verbeteren door strategisch denken, afstand controle en nauwkeurigheid bij het putten. Kinderen kiezen een kleur val op basis van hun vaardigheden, streven naar par of beter, en reflecteren om hun golfvaardigheden te verbeteren, terwijl een gezonde competitieve geest wordt gestimuleerd.

**03 B Mouse Plan**
Deze 'Mouse Plan' matchplay-wedstrijd beoogt de golfvaardigheden van kinderen te bevorderen door strategisch denken, aanvallend spel en nauwkeurig putten te stimuleren. Met de focus op zelfreflectie worden competitieve geest en vaardigheden verbeterd in een leuke en uitdagende matchplay-context.

**03 C Foursome Mouse**
"Foursome Mouse" bevordert de golfvaardigheden van kinderen door samenwerking, strategisch denken en nauwkeurigheid bij het putten te stimuleren. Teams kiezen gezamenlijk muizenvallen locaties, streven naar nauwkeurig bal plaatsen en worden beloond met bonuspunten, terwijl een gezonde competitieve geest en zelfreflectie worden aangemoedigd voor een leuke en leerzame ervaring.

01 a Muis in de val

*Doel van de Training*:

1. **Richtingsgevoel:** Kinderen leren hun muizenval strategisch op de green te plaatsen, minstens 10 meter van de rand, wat hun richtingsgevoel verbetert.
2. **Snelheid en behendigheid:** Het lopen naar hun eigen bal aan de voorkant van de green bevordert snelheid en behendigheid.
3. **Putt vaardigheden:** Het simultaan putten om de muis in de val te krijgen, moedigt de kinderen aan om hun putt vaardigheden te oefenen en te verbeteren.
4. **Samenwerking en competitie:** Het spel creëert een leuke en competitieve sfeer, waardoor kinderen zowel individueel als in groepen kunnen deelnemen. Tegelijkertijd worden samenwerkingsvaardigheden gestimuleerd, omdat alle kinderen hetzelfde doel hebben.

Kortom, de les combineert plezier en leren, waarbij de kinderen hun golfvaardigheden ontwikkelen terwijl ze genieten van een speelse en uitdagende activiteit.

*Uitleg van de Oefening*:

"Oké, jongens en meiden, we gaan een leuk spel spelen op de golfbaan!" Iedereen krijgt een 'muizenval', dat is een pion en een gekleurde golfbal. Luister goed naar de uitleg:

1. Jullie gaan allemaal netjes naast elkaar staan, op een veilige afstand van elkaar, aan de voorkant van de green (dat is het grasgedeelte bij het putten).
2. Op mijn teken mogen jullie jullie muizenval ergens op de green plaatsen, maar zorg ervoor dat het minstens 10 meter van de rand van de green is.
3. Daarna lopen jullie snel naar jullie eigen bal die aan de voorkant van de green ligt.
4. Als ik het signaal geef, is het tijd om te putten! Probeer met zo min mogelijk slagen de muis (jullie gekleurde golfbal) in de val (jullie pion) te spelen.

Het doel is om het leuk te houden en te zien wie de muis in de val kan krijgen met zo min mogelijk slagen. Begrepen? Laten we plezier hebben en goed putten, klaar, set, golf!"

*Informatie Baantraining*:

* Benodigdheden: per kind 1 gekleurde bal en een pion.
* Aantal Holes: 3 holes, afhankelijk van het beschikbare gebied.
* Startpunt: Alle kinderen beginnen naast elkaar op de voorkant van de green.
* Finish: als het kind zijn eigen muis in de val gespeeld heeft

*Spelregels*:

* Spelers starten tegelijkertijd op teken van de coach.
* De speler die de minste slagen nodig heeft om de muis in de val te spelen, wint.
* Speel je per ongeluk met je eigen bal eerst tegen de val, dan moet je de bal binnen 1 stoklengte van de muizenval plaatsen en vandaar een nieuwe poging wagen.

*Etiquette*:

* Houd respect voor andere spelers in stand en zorg voor een veilige omgeving.

01 B Place the mouse trap

**Doelstelling:**

"Deze oefening heeft tot doel de golfvaardigheden van de kinderen te verbeteren door middel van gerichte putpraktijk, strategisch denken en samenwerking. De specifieke doelen zijn:

1. **Precisie en Afstand:** Verbeteren van de precisie en afstandsbeheersing bij het putten door de bal onder de zelfgeplaatste 'muizenval' te spelen.
2. **Strategisch Denken:** Ontwikkelen van strategisch denken door het kiezen van optimale posities voor de muizenvallen en het plannen van de beste route naar elke val.
3. **Samenwerking:** Stimuleren van samenwerking en communicatie binnen tweetallen, waarbij spelers overleggen over strategieën en elkaar feedback geven.
4. **Competitieve Geest:** Bevorderen van een gezonde competitieve geest door het meten van het aantal slagen dat nodig is om beide muizen onder de vallen te krijgen en het bepalen van winnende tweetallen.

Deze doelstellingen zorgen ervoor dat de oefening niet alleen leuk is, maar ook gericht op het verbeteren van specifieke golfvaardigheden en het stimuleren van samenwerking tussen de kinderen."

*Uitleg van de Oefening*:

"Goed nieuws, golfers! We gaan een uitdagende variant van ons muizenvalspel spelen. Luister goed:

1. Vorm tweetallen.
2. Elke speler kiest een plek op de green en plaatst twee pionnen met een bal half eronder op een zelfgekozen plaats. Plaats de muizenval alsjeblieft minstens één vlaggenstok lengte vanaf de rand van de green.  Zorg ervoor dat de vallen uitdagend zijn door te variëren in afstanden en posities.
3. Jullie starten allemaal vanuit de voorkant van de green.
4. Het doel is om in zo min mogelijk slagen je eigen bal onder de 'muis' van beide vallen te spelen.
5. Bespreek samen met je partner strategieën en let op de afstanden en hindernissen.
6. Het tweetal met de minste totale slagen om beide muizen onder de vallen te krijgen, wint!

Dit spel combineert precisie, strategie en samenwerking. "Veel plezier en succes, golfmaatjes!"

*Informatie Baantraining*:

* Benodigdheden: per kind 1 gekleurde bal en een pion.
* Aantal Holes: 3 holes, afhankelijk van het beschikbare gebied.
* Startpunt: Alle kinderen beginnen naast elkaar op de voorkant van de green.
* Finish: als het kind zijn eigen muis in de val gespeeld heeft

*Spelregels*:

* Spelers starten tegelijkertijd op teken van de coach.
* De speler die de minste slagen nodig heeft om de muis in de val te spelen, wint.
* speel je per ongeluk met je eigen bal eerst tegen de val, dan moet je de bal binnen 1 stoklengte van de muizenval plaatsen en vandaar een nieuwe poging wagen. Je krijgt hier wel een extra (straf) slag voor.

*Etiquette*:

* Houd respect voor andere spelers in stand en zorg voor een veilige omgeving.

**Hole 1: 🕳️**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Team** | **Speler 1** | **Speler 2** | **Totale Slagen** |
| **Team 1** |  |  |  |
| **Team 2** |  |  |  |

**Hole 2: 🕳️**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Team** | **Speler 1** | **Speler 2** | **Totale Slagen** |
| **Team 1** |  |  |  |
| **Team 2** |  |  |  |

**Hole 3: 🕳️**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Team** | **Speler 1** | **Speler 2** | **Totale Slagen** |
| **Team 1** |  |  |  |
| **Team 2** |  |  |  |

**Eindstand: 🏆**

|  |  |
| --- | --- |
| **Team** | **Totale Slagen** |
| **Team 1** |  |
| **Team 2** |  |

01 C Mouse to Far

**Doelstelling:**

"Deze activiteit heeft als doel de golfvaardigheden van de kinderen te verbeteren door middel van afstandsbeheersing, strategische besluitvorming en nauwkeurigheid bij het putten. Specifieke doelen zijn:

* **Afstandsbeheersing:** Verbeteren van de vaardigheden in het inschatten en beheersen van de afstand bij het spelen van de bal van buiten de green naar het midden van de green op variërende afstanden (20-40 meter).
* **Strategische Besluitvorming:** Stimuleren van strategisch denken door de kinderen zelf een muizenval te laten kiezen die voor hen uitdagend is, rekening houdend met hun individuele vaardigheden.
* **Nauwkeurig Putten:** Ontwikkelen van nauwkeurigheid en precisie bij het putten om de bal in zo min mogelijk slagen in de gekozen muizenval te krijgen.
* **Zelfstandigheid:** Aanmoedigen van zelfstandigheid door kinderen zelfstandig keuzes te laten maken bij het selecteren van hun uitdaging en het plannen van hun aanpak.
* **Competitieve Geest:** Bevorderen van een gezonde competitieve geest door het meten van het aantal slagen dat nodig is om de gekozen muis in de val te krijgen en het bepalen van de winnaar op basis van de minste slagen.

Door deze doelstellingen worden de kinderen aangemoedigd om actief betrokken te zijn, zelfstandig keuzes te maken en hun golfvaardigheden op een speelse en uitdagende manier te verbeteren."

Uitleg *van de Oefening*:

"Hallo golfvrienden!" Vandaag hebben we een spannende oefening voor jullie. Luister goed naar de uitleg:

1. We gaan van buiten de green spelen, met een stok naar keuze, naar het midden van de green. De afstanden variëren tussen 20 en 40 meter.
2. Op de green staan 4 muizenvallen. Jullie hebben de vrijheid om te kiezen welke muis je wilt uitdagen. Kies degene die voor jou het meest uitdagend lijkt! Kijk goed aan welke kant de muis geplaatst is ten opzichte van de val.
3. Het doel is om de bal in zo min mogelijk slagen in de gekozen muizenval te krijgen. Denk dus goed na over je keuze!
4. Nadat je hebt geslagen, loop je naar je bal en probeer je weer naar het midden van de green te slaan, om vervolgens je muis in de val te putten.
5. Houd je aantal slagen bij, voor de gekozen muis.
6. Het kind met het minste aantal slagen bij de gekozen muis wint!

Dus, zoek een uitdagende muis uit, sla slim en geniet van het spel. Wie kan de muis in de val krijgen met zo min mogelijk slagen? "Veel plezier met deze nieuwe uitdaging!"

*Informatie Baantraining*:

* Benodigdheden: per kind 1 gekleurde bal en een pion.
* Aantal Holes: 3 holes, afhankelijk van het beschikbare gebied.
* Startpunt: Alle kinderen beginnen naast elkaar 20-40 meter van de green. .
* Finish: als het kind zijn eigen muis in de val gespeeld heeft

*Spelregels*:

* Spelers starten tegelijkertijd op teken van de coach.
* Alleen als iedereen de bal op de green heeft gespeeld, spelen we ready golf.
* De speler die de minste slagen nodig heeft om de muis in de val te spelen, wint.
* speel je per ongeluk met je eigen bal eerst tegen de val, dan moet je de bal binnen 1 stoklengte van de muizenval plaatsen en vandaar een nieuwe poging wagen. Je krijgt hier wel een extra (straf) slag voor.

*Etiquette*:

* Houd respect voor andere spelers in stand en zorg voor een veilige omgeving.

*Naam Team: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*

**Hole 1:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Speler** | **Gekozen Muis** | **Aantal Slagen** | **Reflectie & Notities** |
| Speler 1 | [muisnaam] | [aantal slagen] | [optioneel] |
| Speler 2 | [muisnaam] | [aantal slagen] | [optioneel] |
| Speler 3 | [muisnaam] | [aantal slagen] | [optioneel] |
| Speler 4 | [muisnaam] | [aantal slagen] | [optioneel] |

*Notitie: Zorg ervoor dat je de reflecties deelt met je teamgenoten na elke hole!*

**Hole 2:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Speler** | **Gekozen Muis** | **Aantal Slagen** | **Reflectie & Notities** |
| Speler 1 | [muisnaam] | [aantal slagen] | [optioneel] |
| Speler 2 | [muisnaam] | [aantal slagen] | [optioneel] |
| Speler 3 | [muisnaam] | [aantal slagen] | [optioneel] |
| Speler 4 | [muisnaam] | [aantal slagen] | [optioneel] |

*Notitie: Vergeet niet om plezier te hebben en elkaar aan te moedigen!*

**Hole 3:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Speler** | **Gekozen Muis** | **Aantal Slagen** | **Reflectie & Notities** |
| Speler 1 | [muisnaam] | [aantal slagen] | [optioneel] |
| Speler 2 | [muisnaam] | [aantal slagen] |  |
| Speler 3 | [muisnaam] | [aantal slagen] |  |
| Speler 4 | [muisnaam] | [aantal slagen] |  |

*Notitie: Geniet van elke slag en laat je creativiteit de vrije loop!*

02 A Choose the Mouse

**Inleiding:**

"Welkom golfvrienden!" Vandaag staat er een opwindende uitdaging op het programma die niet alleen je golfvaardigheden zal testen, maar ook je creativiteit en strategisch denken zal aanscherpen. Laten we samen plezier hebben en leren terwijl we de 'Choose the Mouse'-oefening spelen!"

**Doelstelling:**

"Deze activiteit heeft tot doel de golfvaardigheden van de kinderen te verbeteren door middel van creativiteit, strategisch denken en nauwkeurigheid bij het putten. Specifieke doelen zijn:

* Verbeter afstand beheersing en nauwkeurig putten.
* Stimuleer creativiteit door spelers zelf hun clubkeuze te laten kiezen.
* Bevorder je strategisch denken bij het uitdagen van muizen op de green.
* Moedig een gezonde, competitieve geest aan.

Deze doelstellingen stellen de kinderen in staat om op een leuke en creatieve manier hun golfvaardigheden te verbeteren, terwijl ze zelf keuzes maken en strategisch denken toepassen tijdens het spel."

Uitleg *van de Oefening*:

"Hallo golfvrienden!" Vandaag hebben we een leuke golf uitdaging voor jullie. Het is een variatie op het muizenvallen spel.  Luister goed naar de uitleg:

1. We gaan vandaag spelen vanaf de afslagplaats, bij voorkeur de oranje tee. De uitdaging is om de bal in zo min mogelijk slagen naar het midden van de green te krijgen.
2. Op de green staan 4 muizen, en het is aan jullie om te beslissen welke muis je wilt uitdagen. Plaats de muizen op strategische plekken, maar de muis moet aan de binnenkant (richting midden green)  geplaatst worden.
3. Het doel is om in zo min mogelijk slagen vanaf de afslagplaats naar het midden van de green te slaan. Als je bal op de green komt, mag je zelf kiezen welke muis je wilt 'lokken' in de val.
4. Degene die de minste slagen nodig heeft om de muis in de val te krijgen, wint!

Dus, kies je strategie slim, sla nauwkeurig en geniet van de uitdaging. Wie kan de muis in de val krijgen met de minste slagen? "Veel plezier en succes!"

*Informatie Baantraining*:

* Benodigdheden: per green 4 pionen ,met 4 gekleurde ballen.
* Aantal Holes: 3 holes, afhankelijk van het beschikbare gebied.
* Startpunt: Oranje tee. .
* Finish: als het kind zijn gekozen muis in de val gespeeld heeft

*Spelregels*:

* Spelers starten om de beurt op de afslagplaats
* Alleen als iedereen de bal op de green heeft gespeeld, spelen we ready golf.
* De speler die de minste slagen nodig heeft om de muis in de val te spelen, wint.
* speel je per ongeluk met je eigen bal eerst tegen de val, dan moet je de bal binnen 1 stoklengte van de muizenval plaatsen en vandaar een nieuwe poging wagen. Je krijgt hier wel een extra (straf) slag voor.

*Etiquette*:

* Houd respect voor andere spelers in stand en zorg voor een veilige omgeving.
* het kind dat het verste van de hole ligt speelt als eerste, de rest aan de  veilige kant
* repareer de divot en de pitchmarks
* voordat je gaat putten wel de golftrolley in de richting van de volgende hole zetten voordat je gaat putten.
* "Let op andere spelers en roep 'FORE!' als een bal onverwachts de kant op komt."

**Hole 1:**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Speler | Gekozen Muis | Aantal Slagen (Tee naar Green) | Aantal Slagen (Muis in de Val) | Reflectie & Notities |
| Speler 1 | [muisnaam] | [aantal slagen] | [aantal slagen] | [optioneel] |
| Speler 2 | [muisnaam] | [aantal slagen] | [aantal slagen] | [optioneel] |
| Speler 3 | [muisnaam] | [aantal slagen] | [aantal slagen] | [optioneel] |
| Speler 4 | [muisnaam] | [aantal slagen] | [aantal slagen] | [optioneel] |

Notitie: Denk strategisch en overleg met je teamgenoten!

Hole 2:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Speler | Gekozen Muis | Aantal Slagen (Tee naar Green) | Aantal Slagen (Muis in de Val) | Reflectie & Notities |
| Speler 1 | [muisnaam] | [aantal slagen] | [aantal slagen] | [optioneel] |
| Speler 2 | [muisnaam] | [aantal slagen] | [aantal slagen] | [optioneel] |
| Speler 3 | [muisnaam] | [aantal slagen] | [aantal slagen] | [optioneel] |
| Speler 4 | [muisnaam] | [aantal slagen] | [aantal slagen] | [optioneel] |

Notitie: Laat je creativiteit de vrije loop en geniet van het spel!

Hole 3:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Speler | Gekozen Muis | Aantal Slagen (Tee naar Green) | Aantal Slagen (Muis in de Val) | Reflectie & Notities |
| Speler 1 | [muisnaam] | [aantal slagen] | [aantal slagen] | [optioneel] |
| Speler 2 | [muisnaam] | [aantal slagen] | [aantal slagen] | [optioneel] |
| Speler 3 | [muisnaam] | [aantal slagen] | [aantal slagen] | [optioneel] |
| Speler 4 | [muisnaam] | [aantal slagen] | [aantal slagen] | [optioneel] |

Notitie: Blijf lachen en deel je ervaringen na elke hole!

Zelfreflectie vragen:

**Strategische Keuzes:**

* Welke muis koos je en waarom? Wat maakte die muis uitdagend voor jou?
* Heb je rekening gehouden met de positie van andere spelers bij het kiezen van de muis? Waarom wel of niet?

**Afstand en Nauwkeurigheid:**

* Beschrijf hoe je je voelde toen je de bal van de afslagplaats naar het midden van de green sloeg. Was het moeilijk? Spannend?
* Waarom koos je een bepaalde club voor je afslag? Wat dacht je dat deze club je zou helpen bereiken?

**Muizenlokken:**

* Hoe heb je besloten welke muis je in de val wilde lokken? Heb je gekeken naar hun posities of naar iets anders?
* Welke strategie gebruikte je om de muis te lokken? Had je een plan of probeerde je gewoon intuïtief te handelen?

**Samenwerking met Muizen:**

* Hoe heb je samengewerkt met je teamgenoten om de muizen strategisch op de green te plaatsen?
* Heb je suggesties of ideeën van anderen gebruikt bij het positioneren van de muizen?

**Uitdagende Momenten:**

* Beschrijf een moment tijdens het spel dat je als uitdagend hebt ervaren. Hoe ben je ermee omgegaan?
* Als je een moeilijk moment had, heb je hulp gevraagd aan je coach of teamgenoten? Waarom wel of niet?

**Trots en Verbeteringen:**

* Wat vond je het leukste aan deze uitdaging? Was er een specifiek succes waar je trots op bent?
* Als je de activiteit opnieuw zou doen, welke veranderingen zou je maken om je score te verbeteren? Heb je ideeën voor verbetering?

Deze vragen zijn ontworpen om de spelers te helpen nadenken over hun besluitvorming, uitvoering, strategie, samenwerking en persoonlijke groei tijdens het muizenvallen spel.

02 B Mouse Tactics

**Inleiding:**

Welkom golfkampioenen! Vandaag staat er een uitdagend tactisch muizenspel voor jullie op het programma. Laat ons samen de wereld van afstandsbeheersing, strategisch denken en nauwkeurigheid verkennen. Laten we leren terwijl we plezier hebben met 'Mouse Tactics'!

**Doelstellingen:**

* **Afstandsbeheersing:** Verfijn je vaardigheden vanaf 100 meter afstand door de juiste club en balvlucht te kiezen.
* **Strategisch Denken:** Ontwikkel strategisch inzicht door de green in 4 kwadranten te verdelen en te plannen waar je de muizen gaat uitdagen.
* **Nauwkeurigheid en Puntentelling:** Sla de bal van buiten de green in het juiste kwadrant voor punten en verlaag je totale slagen.
* **Zelfstandigheid:** Plaats zelf de muizenvallen en neem strategische beslissingen over je speelplan.
* **Competitieve Geest:** Meet je slagen, pas puntentelling toe, en wees de kampioen met de minste slagen na aftrek van punten.

"Deze doelstellingen zorgen ervoor dat het spel niet alleen leuk is, maar ook gericht op het verbeteren van specifieke golfvaardigheden en het stimuleren van strategisch denken bij de kinderen."

Uitleg *van de Oefening*:

"Hallo golfkampioenen!" Vandaag hebben we een uitdagend tactisch muizenspel voor jullie, luister goed naar de uitleg:

1. We gaan vandaag spelen vanaf 100 meter afstand. Je mag zelf kiezen met welke stok je wilt slaan. Spannend, toch?
2. Op de green staan 4 muizenvallen, en jullie mogen zelf bepalen waar je de muizen plaatst. Verdeel de green in 4 kwadranten, zoals op een schaakbord.
3. Voor we beginnen, geef ik aan in welk kwadrant je gaat spelen. Dat betekent dat je moet proberen de bal van buiten de green in dat specifieke kwadrant te slaan om de muis zo goed mogelijk te kunnen aanvallen.
4. Hier komt het leuke gedeelte: voor elke keer dat je de bal van buiten de green in het juiste kwadrant slaat, krijg je een punt. En het beste nieuws is dat je voor elk punt -1 slag van je totaal aantal slagen mag aftrekken! Hoe beter je richt, hoe minder slagen je uiteindelijk hebt.

Dus, kies slim, verdeel de green in kwadranten, sla nauwkeurig en zie hoeveel punten je kunt verdienen. De winnaar is degene met de minste slagen na aftrek van de behaalde punten. "Veel succes en vooral veel plezier met dit spannende spel!"

**Informatie Baantraining:**

**Benodigdheden:**

* Per green 4 pionnen met 4 gekleurde ballen.

**Aantal Holes:**

* 3 holes, afhankelijk van het beschikbare gebied.

**Startpunt:**

* 100 meter van de green op de fairway.

**Finish:**

* Als het kind zijn gekozen muis in de val heeft gespeeld.

**Spelregels:**

* Spelers starten om de beurt op de afslagplaats die gecreëerd wordt op de fairway op 100 meter van de green.
* Alleen als iedereen de bal op de green heeft gespeeld, spelen we ready golf.
* De speler die de minste slagen nodig heeft om de muis in de val te spelen, wint. Speel je van buiten de green in het juiste kwadrant, dan mag je de score met -1 slag beloond worden.
* Speel je per ongeluk met je eigen bal eerst tegen de val, dan moet je de bal binnen 1 stoklengte van de muizenval plaatsen en vandaar een nieuwe poging wagen. Je krijgt hier wel een extra (straf) slag voor.

**Veiligheid:**

Houd respect voor andere spelers in stand en zorg voor een veilige omgeving. Zorg ervoor dat de speelruimte vrij is van obstakels voordat je begint.

***Etiquette*:**

* Houd respect voor andere spelers in stand en zorg voor een veilige omgeving.
* het kind dat het verste van de hole ligt speelt als eerste, de rest aan de  veilige kant
* repareer de divot en de pitchmarks
* voordat je gaat putten wel de golftrolley in de richting van de volgende hole zetten voordat je gaat putten.

**Scorekaart:**

Coaches, houd de scores bij volgens het bijgevoegde formulier. Noteer zorgvuldig en verzamel de scorekaarten aan het einde van de training.

Naam Team: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Hole 1: Kwadrant A

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Speler | Gekozen Kwadrant | Aantal Slagen (100m naar Green) | Aantal Punten | Totale Slagen na Aftrek | Reflectie & Notities |
| Speler 1 | A | [aantal slagen] | [aantal punten] | [na aftrek] | [optioneel] |
| Speler 2 | A | [aantal slagen] | [aantal punten] | [na aftrek] | [optioneel] |
| Speler 3 | A | [aantal slagen] | [aantal punten] | [na aftrek] | [optioneel] |
| Speler 4 | A | [aantal slagen] | [aantal punten] | [na aftrek] | [optioneel] |

Notitie: Richt goed en geniet van het spel!

1. **Richting en Kwadranten:**
	1. Hoe voelde het om te proberen de bal van buiten de green in het aangewezen kwadrant te slaan?
	2. Welke strategieën heb je gebruikt om nauwkeurigheid te bereiken bij het verdelen van de green in kwadranten?
2. **Stokkeuze en Afstand:**
	1. Heb je bewust gekozen voor een bepaalde stok en waarom?
	2. Hoe was je ervaring met het slaan vanaf 100 meter afstand?
3. **Punten Verdienen:**
	1. Hoe voelde het om punten te verdienen door de bal in het juiste kwadrant te slaan?
	2. Was het aftrekken van slagen voor behaalde punten een motiverende factor voor je?
4. **Competitieve Element:**
	1. Hoe was de competitieve sfeer tijdens het spel? Heb je jezelf extra uitgedaagd vanwege de aftrek van slagen?
5. **Leermomenten:**
	1. Heb je nieuwe inzichten gekregen over het verdelen van de green in kwadranten en het aanvallen van muizen?
	2. Wat zou je de volgende keer anders doen om je score te verbeteren?
6. **Plezier en Trots:**
	1. Wat vond je het leukste aan dit tactische muizenspel? Waar ben je het meest trots op in je eigen prestatie?

02 C Attack from behind

**Doelstelling:**

"Deze training heeft tot doel de golfvaardigheden van de kinderen te verbeteren door middel van aanvallend spel vanaf de oranje afslagplaats." Specifieke doelen zijn:

1. **Afstandsbeheersing:** Verbeteren van de afstandsbeheersing bij het slaan vanaf de oranje afslagplaats naar de middenlijn van de green.
2. **Aanvallend Spel:** Stimuleren van aanvallend spel door de bal voorbij de muizenvallen en voorbij de 'hole' te slaan.
3. **Nauwkeurigheid:** Ontwikkelen van nauwkeurigheid bij het plaatsen van de bal aan de achterkant van de muizenval en het richten op de goede helft van de green.
4. **Strategisch Denken:** Bevorderen van strategisch denken door te beslissen wanneer aanvallend te spelen om punten te verdienen. Met welke balvlucht kun je het meest aanvallend spelen.
5. **Competitieve Geest:** Aanmoedigen van een gezonde competitieve geest door het meten van het aantal slagen en het toepassen van puntentelling, waarbij de winnaar degene is met het minste aantal slagen na aftrek van behaalde punten.

"Deze doelstellingen zorgen ervoor dat de kinderen actief betrokken zijn bij hun spel, terwijl ze specifieke golfvaardigheden verbeteren en strategisch denken toepassen tijdens het spel."

Uitleg *van de Oefening*:

"Hallo golf helden!”  Vandaag hebben we een spannend aanvallend muizenspel voor jullie, dus luister goed naar de uitleg:

1. We gaan vandaag spelen vanaf de oranje afslagplaats. Dat maakt het al bijzonder, nietwaar?
2. Op de middenlijn van de green hebben we een muizenval geplaatst. Of juist twee vallen op de middenlijn plaatsen. Leg je bal aan de achterkant van de val. Hier komt het leuke gedeelte: jullie moeten aanvallend spelen en proberen voorbij de 'hole' te komen.
3. Voor elke keer dat je de bal in de goede helft van de green slaat (dus voorbij de muizenvallen), krijg je een punt. En het wordt nog beter! Als je de bal in de goede zone hebt gespeeld, krijg je -1 slag van je totale aantal slagen afgetrokken.
4. Het doel is om de bal in zo min mogelijk slagen voorbij de muizenvallen te krijgen. En de winnaar is degene met het minste aantal slagen na aftrek van de verdiende punten.

Dus, wees aanvallend, sla nauwkeurig en probeer die punten te verdienen. Wie heeft de minste slagen nodig gehad op deze hole? Veel succes en veel plezier met dit uitdagende spel!

*Informatie Baantraining*:

* Benodigdheden: per green 2 pionnen met 2 gekleurde ballen.
* Aantal Holes: 3 holes, afhankelijk van het beschikbare gebied.
* Startpunt: Oranje tee. .
* Finish: als het kind zijn gekozen muis in de val gespeeld heeft

*Spelregels*:

* Spelers starten om de beurt op de oranje afslagplaats
* Alleen als iedereen de bal op de green heeft gespeeld, spelen we ready golf.
* De speler die de minste slagen nodig heeft om de muis in de val te spelen, wint. Speel je van buiten de green in het juiste helft van de green dan mag je de score met -1 slag beloond worden
* Speel je per ongeluk met je eigen bal eerst tegen de val, dan moet je de bal binnen 1 stoklengte van de muizenval plaatsen en vandaar een nieuwe poging wagen. Je krijgt hier wel een extra (straf) slag voor.

*Etiquette*:

* Houd respect voor andere spelers in stand en zorg voor een veilige omgeving.
* het kind dat het verste van de hole ligt speelt als eerste, de rest aan de  veilige kant
* repareer de divot en de pitchmarks
* voordat je gaat putten wel de golftrolley in de richting van de volgende hole zetten voordat je gaat putten.

*Naam Team: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*

**Hole 1: Enkele Muizenval**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Speler** | **Aantal Slagen (Oranje Afslag)** | **Aantal Punten** | **Totale Slagen na Aftrek** | **Reflectie & Notities** |
| Speler 1 | [aantal slagen] | [aantal punten] | [na aftrek] | [optioneel] |
| Speler 2 | [aantal slagen] | [aantal punten] | [na aftrek] | [optioneel] |
| Speler 3 | [aantal slagen] | [aantal punten] | [na aftrek] | [optioneel] |
| Speler 4 | [aantal slagen] | [aantal punten] | [na aftrek] | [optioneel] |

*Notitie: Val aan en verover die punten!*

**Hole 2: Dubbele Muizenvallen**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Speler** | **Aantal Slagen (Oranje Afslag)** | **Aantal Punten** | **Totale Slagen na Aftrek** | **Reflectie & Notities** |
| Speler 1 | [aantal slagen] | [aantal punten] | [na aftrek] | [optioneel] |
| Speler 2 | [aantal slagen] | [aantal punten] | [na aftrek] | [optioneel] |
| Speler 3 | [aantal slagen] | [aantal punten] | [na aftrek] | [optioneel] |
| Speler 4 | [aantal slagen] | [aantal punten] | [na aftrek] | [optioneel] |

*Notitie: Sla krachtig en overwin de dubbele uitdaging!*

1. Aanvallende Strategie:
	1. Hoe voelde het om aanvallend te spelen en voorbij de muizenvallen te proberen te komen?
	2. Welke strategieën heb je gebruikt om aanvallend te spelen?
2. Nauwkeurigheid bij het Slaan:
	1. Hoe was je nauwkeurigheid bij het slaan vanaf de oranje afslagplaats? Zijn er slagen die je anders zou aanpakken?
3. Punten Verdienen:
	1. Heb je punten verdiend door de bal in de goede helft van de green te slaan? Zo ja, hoe voelde dat?
4. Competitieve Geest:
	1. Hoe voelde het om te concurreren en te proberen de minste slagen te halen ten opzichte van de andere spelers?
5. Plezier en Trots:
	1. Wat vond je het leukste aan dit uitdagende spel? Waar ben je het meest trots op in je eigen prestatie?
6. Leermomenten:
	1. Heb je iets nieuws geleerd tijdens het spelen van dit muizenspel? Zo ja, wat was dat?

03 A  Strokeplay go get the mouse

Doelstelling:

"Deze uitdaging heeft tot doel de golfvaardigheden van de kinderen te verbeteren door middel van strategisch denken, afstandsbeheersing en nauwkeurigheid bij het putten. Specifieke doelen zijn:

1. Strategisch Denken: Stimuleren van strategisch denken door kinderen te laten kiezen welke kleur val ze willen spelen op basis van hun vaardigheden en het bepalen van de optimale afstand voor hun afslag.
2. Afstandsbeheersing: Verbeteren van afstandsbeheersing door te starten vanaf specifieke afstanden, afhankelijk van de kleur van de val op de green.
3. Nauwkeurigheid bij Putten: Ontwikkelen van nauwkeurigheid bij het putten om de bal in zo min mogelijk slagen in de gekozen val te krijgen en idealiter de par-waarde te behalen.
4. Competitieve Geest: Aanmoedigen van een gezonde competitieve geest door het meten van het aantal slagen en het vergelijken met de par-waarde van elke hole, waarbij beloningen worden verdiend voor prestaties op par of beter.
5. Zelfreflectie: Stimuleren van zelfreflectie door kinderen te laten nadenken over hun keuzes en prestaties op elke hole, waardoor ze hun golfvaardigheden kunnen verbeteren.

Deze doelstellingen zorgen voor een leuke en kleurrijke golfervaring, waarbij kinderen actief betrokken zijn bij hun spel en tegelijkertijd specifieke vaardigheden ontwikkelen."

"Hallo toekomstige golfkampioenen!" Vandaag gaan we een bijzondere uitdaging aan met behulp van jullie baanboekjes of een uitdraai van Google Maps. Luister goed naar de uitleg:

1. Elke hole heeft nu 3 verschillende gekleurde vallen op de green: rood, blauw en geel..
2. Raad eens wat? Jullie mogen starten vanaf elke hole van een andere afslagplaats. ! Dus, zoek in je baanboekje de afslagplaatsen van rood, blauw en geel.
3. Hier komt de truc:  Je speelt de bal tot binnen 50 van de green. Je pakt je bal op en de afstand waarop je verder speelt hangt af van de kleur van de val. Voor rood begin je vanaf 10 meter of minder van de val. Voor blauw start je vanaf 15 meter, en voor geel begin je vanaf 20 meter.
4. Elke kleur heeft ook een par-waarde. Rood is een par 2, blauw is een par 3, en geel is een par 4. Jullie doel is om de bal in zo min mogelijk slagen in de val te krijgen, en de par-waarde bepaalt hoeveel slagen je ideaal gezien nodig hebt.
5. En nu komt het leuke gedeelte: voor elke hole die je in par of beter speelt, krijg je een speciale beloning!

Dus, kies je start kleur slim, sla nauwkeurig en probeer elke hole in par of beter te spelen. Wie kan de meeste beloningen verdienen? “Veel succes en vooral veel plezier met deze kleurrijke golf uitdaging!"

*Informatie Baantraining*:

* Benodigdheden: per green 3 pionnen (bv rood ,blauw en geel) met 3 gekleurde ballen.
* Aantal Holes: 3 holes, afhankelijk van het beschikbare gebied.
* Startpunt: Mogen ze zelf kiezen. Oranje/rood/blauw/geel .
* Finish: als het kind zijn gekozen muis in de val gespeeld heeft

*Spelregels*:

* Spelers starten om de beurt op de zelf gekozen afslagplaats.
* Alleen als iedereen de bal op de green heeft gespeeld, spelen we ready golf.
* De speler die de minste slagen nodig heeft om de muis in de val te spelen, wint. Speel je van buiten de green in het juiste helft van de green dan mag je de score met -1 slag beloond worden
* speel je per ongeluk met je eigen bal eerst tegen de val, dan moet je de bal binnen 1 stoklengte van de muizenval plaatsen en vandaar een nieuwe poging wagen. Je krijgt hier wel een extra (straf) slag voor.

*Etiquette*:

* Houd respect voor andere spelers in stand en zorg voor een veilige omgeving.
* het kind dat het verste van de hole ligt speelt als eerste, de rest aan de  veilige kant
* repareer de divot en de pitchmarks
* voordat je gaat putten wel de golftrolley in de richting van de volgende hole zetten voordat je gaat putten.

Naam Team: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Hole 1: Rode Val (Par 2)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Speler | Afslagplaats | Aantal Slagen (Binnen 50) | Totaal Aantal Slagen | Reflectie & Notities |
| Speler 1 | [Rood/Blauw/Geel] | [aantal slagen] | [totaal slagen] | [optioneel] |
| Speler 2 | [Rood/Blauw/Geel] | [aantal slagen] | [totaal slagen] | [optioneel] |
| Speler 3 | [Rood/Blauw/Geel] | [aantal slagen] | [totaal slagen] | [optioneel] |
| Speler 4 | [Rood/Blauw/Geel] | [aantal slagen] | [totaal slagen] | [optioneel] |

Notitie: Kleur je spel met strategie en behaal die beloningen!

Hole 2: Blauwe Val (Par 3)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Speler | Afslagplaats | Aantal Slagen (Binnen 50) | Totaal Aantal Slagen | Reflectie & Notities |
| Speler 1 | [Rood/Blauw/Geel] | [aantal slagen] | [totaal slagen] | [optioneel] |
| Speler 2 | [Rood/Blauw/Geel] | [aantal slagen] | [totaal slagen] | [optioneel] |
| Speler 3 | [Rood/Blauw/Geel] | [aantal slagen] | [totaal slagen] | [optioneel] |
| Speler 4 | [Rood/Blauw/Geel] | [aantal slagen] | [totaal slagen] | [optioneel] |

Notitie: Blauwe uitdaging, par is de sleutel tot extraatjes!

Hole 3: Gele Val (Par 4)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Speler | Afslagplaats | Aantal Slagen (Binnen 50) | Totaal Aantal Slagen | Reflectie & Notities |
| Speler 1 | [Rood/Blauw/Geel] | [aantal slagen] | [totaal slagen] | [optioneel] |
| Speler 2 | [Rood/Blauw/Geel] | [aantal slagen] | [totaal slagen] | [optioneel] |
| Speler 3 | [Rood/Blauw/Geel] | [aantal slagen] | [totaal slagen] | [optioneel] |
| Speler 4 | [Rood/Blauw/Geel] | [aantal slagen] | [totaal slagen] | [optioneel] |

Notitie: Ga voor goud en geniet van je beloningen!

Beloningen worden uitgedeeld bij het behalen van par of beter op een hole. Reflecteer op je strategie en veel plezier!

IK DENK DAT DIT EEN BETER SCORE KAARTJE IS

Naam Team: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Hole | Val Kleur (Par) | Speler 1 | Speler 2 | Speler 3 | Speler 4 |
| 1 | Rood (Par 2) | [slagen] | [slagen] | [slagen] | [slagen] |
| 2 | Blauw (Par 3) | [slagen] | [slagen] | [slagen] | [slagen] |
| 3 | Geel (Par 4) | [slagen] | [slagen] | [slagen] | [slagen] |

Notitie: Vul het aantal slagen per speler in voor elke hole en reflecteer op je strategie na de ronde.

1. Keuzes en Strategie:
	1. Hoe heb je besloten welke kleur (rood, blauw of geel) je ging spelen? Wat was je strategie achter die keuze?
2. Afstanden Inschatten:
	1. Hoe goed kon je de afstand tot de green inschatten voor elke kleur? Zijn er dingen die je zou willen verbeteren?
3. Par Halen:
	1. Hoe voelde het om te proberen elke hole in par of beter te spelen? Welke uitdagingen heb je daarbij ervaren?
4. Beloningen Verdienen:
	1. Heb je beloningen verdiend door holes in par of beter te spelen? Welke beloning vond je het leukst?
5. Nauwkeurigheid bij het Slaan:
	1. Hoe was je nauwkeurigheid bij het slaan naar de verschillende kleuren? Zijn er slagen waarvan je denkt dat je ze beter had kunnen doen?
6. Plezier en Uitdaging:
	1. Wat vond je het leukste aan deze kleurrijke golf uitdaging? Was er iets dat je verraste of uitdaagde?
7. Leermomenten:
	1. Heb je iets nieuws geleerd tijdens deze golf uitdaging? Zo ja, wat was dat?
8. Toekomstige Aanpassingen:
	1. Als je deze uitdaging opnieuw zou doen, zou je dan iets anders doen? Zo ja, wat?

03 B Mouse Plan

Doelstelling:

"Deze matchplay-wedstrijd 'Mouse Plan' heeft als doel de golfvaardigheden van de kinderen te bevorderen door middel van strategische besluitvorming, nauwkeurigheid bij het putten en competitieve geest. Specifieke doelen zijn:

1. Strategisch Beslissen: Stimuleren van strategisch denken door de kinderen te laten beslissen welke muis ze willen aanvallen en welke ze willen verdedigen op basis van hun individuele speelstijl en vaardigheden.
2. Aanvallend Spel: Bevorderen van een aanvallende speelstijl door kinderen aan te moedigen de muis in zo min mogelijk slagen in de val te spelen en punten te verdienen voor elke hole.
3. Nauwkeurig Putten: Ontwikkelen van nauwkeurigheid bij het putten om de bal in de juiste helft van de green te krijgen en zo mogelijk de score met -1 slag te belonen.
4. Matchplay Competitie: Aanmoedigen van een gezonde competitieve geest door te meten welk tweetal de minste slagen nodig heeft om de muis in de val te spelen en punten te verdienen voor elke hole, met als uiteindelijk doel het winnen van de matchplay-wedstrijd.
5. Zelfreflectie: Stimuleren van zelfreflectie door kinderen na elke hole te laten nadenken over hun strategie, prestaties en beslissingen, waardoor ze hun golfvaardigheden kunnen verbeteren.

Deze doelstellingen bevorderen een actieve deelname aan de wedstrijd en zorgen voor een leuke, uitdagende golfervaring waarbij kinderen strategisch denken en hun vaardigheden in een matchplay-context verbeteren."

“Hallo golfvrienden!”  Vandaag spelen we een spannend spel genaamd 'Mouse Plan.' Luister goed naar de uitleg:

1. Jullie vormen tweetallen en spelen matchplay tegen elkaar. Dat betekent dat je niet alleen voor jezelf speelt, maar ook tegen je vriend of vriendin op de baan.
2. Op de middenlijn van de green staan twee muizenvallen. Een muis is gericht naar de voorkant van de green, en de andere is gericht naar de achterkant. Jullie moeten samen beslissen welke muis je wilt aanvallen (de aanvallende muis) en welke je wilt verdedigen (de verdedigende muis).
3. Bij de afslagplaats moeten jullie slim plannen en beslissen wie op de goede helft van de green wil spelen. Als je bal op de goede helft terechtkomt, verdien je al een punt! Als jullie allebei op de goede helft spelen, is het 'all square.'
4. Maar wacht, er is meer! Degene die de minste slagen nodig heeft om zijn muis in de val te spelen, kan nog een extra punt verdienen.
5. Dus, aanvallen of verdedigen, op de goede helft spelen en proberen de muis in zo min mogelijk slagen in de val te krijgen - dat zijn jullie doelen!

Wie kan de meeste punten verdienen en als winnaar uit de matchplay komen? Veel plezier met 'Mouse Plan!'"

Benodigdheden: Voor elke green 2 pionnen en 2 gekleurde ballen.

Aantal Holes: 3 holes, afhankelijk van het beschikbare gebied.

Startpunt: Laat de kinderen zelf kiezen tussen de kleuren oranje, rood, blauw, of geel als hun startpunt.

Finish: Het doel is om de gekozen muis in de val te spelen.

Spelregels:

* Spelers starten om de beurt vanaf hun zelf gekozen afslagplaats (oranje, rood, blauw, of geel).
* De speler die de minste slagen nodig heeft om zijn gekozen muis in de val te spelen, wint de hole.
* Als een speler van buiten de green in de juiste helft van de green speelt, krijgt hij/zij 1 slag  (1 up) als beloning.
* Als een speler per ongeluk zijn eigen bal eerst tegen de val speelt, moet hij/zij de bal binnen 1 stoklengte van de muizenval plaatsen en vanaf daar een nieuwe poging wagen. Hierbij wordt wel een extra (straf) slag toegevoegd.

Etiquette:

* Behoud respect voor andere spelers en zorg voor een veilige omgeving.
* De speler die het verst van de hole ligt, speelt als eerste, terwijl de anderen zich aan de veilige kant bevinden.
* Repareer divots en pitchmarks om de baan in goede staat te houden.
* Zet de golftrolley in de richting van de volgende hole voordat je gaat putten.

Naam Team: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Hole | Aanvallende Muis | Verdedigende Muis | Punt voor Goede Helft | Punt voor Minste Slagen | Totaal Punten |
| 1 | [A/V] | [A/V] | [Ja/Nee] | [Ja/Nee] | [Totaal] |
| 2 | [A/V] | [A/V] | [Ja/Nee] | [Ja/Nee] | [Totaal] |
| 3 | [A/V] | [A/V] | [Ja/Nee] | [Ja/Nee] | [Totaal] |

Notitie: Vul de vakjes in met 'A' voor aanvallen, 'V' voor verdedigen, 'Ja' als het punt is verdiend en 'Nee' als dat niet het geval is. Reflecteer op jullie strategie na elke hole en houd het totaal aantal punten bij.

1. Keuzes en Samenwerking:
	1. Hoe hebben jullie besloten welke muis aan te vallen en welke te verdedigen? Was er overeenstemming binnen het team?
2. Plaatsing van Muizenvallen:
	1. Wat vonden jullie van de plaatsing van de muizenvallen? Heeft het jullie keuzes beïnvloed tijdens het spel?
3. Aanvallen of Verdedigen:
	1. Hoe voelde het om te kiezen tussen aanvallen en verdedigen? Wat waren de overwegingen achter jullie keuzes?
4. Bal Plaatsing en Aanvallende Strategie:
	1. Hoe hebben jullie geprobeerd de bal zo te plaatsen dat de muis in de val kwam? Hadden jullie een specifieke strategie?
5. Aantal Slagen en Puntentelling:
	1. Hoe hebben jullie het vinden van de juiste balans tussen het aantal slagen en het verdienen van punten ervaren?
6. Competitieve Geest:
	1. Heeft het competitieve element van het spel je aangemoedigd om beter te presteren? Hoe voelde het om tegen een ander team te spelen?
7. Leermomenten:
	1. Zijn er dingen die jullie tijdens het spel hebben geleerd en die je de volgende keer anders zou doen?
8. Algemeen Plezier:
	1. Wat vond je het leukste aan "Mouse Plan"? Was er een specifiek moment dat je onthoudt?

03 C Foursome Mouse

Doelstelling:

"Foursome Mouse" is ontworpen om de golfvaardigheden van de kinderen te verbeteren door middel van samenwerking, strategisch denken en nauwkeurigheid bij het putten. Specifieke doelen zijn:

1. Samenwerking en Teamwork: Bevorderen van samenwerking en teamwork tussen de twee teamleden, waarbij ze gezamenlijk beslissen waar de muizenval van het andere team op de green wordt geplaatst.
2. Strategisch Denken: Stimuleren van strategisch denken door kinderen aan te moedigen om de optimale locatie voor de muizenval te kiezen, rekening houdend met hun individuele en gezamenlijke vaardigheden.
3. Nauwkeurigheid bij Plaatsen van de bal: Ontwikkelen van nauwkeurigheid bij het plaatsen van de bal om de muis in zo min mogelijk slagen in de val te krijgen, met als ultiem doel om de hole te winnen.
4. Bonuspunt Beloning: Aanmoedigen van nauwkeurigheid bij het plaatsen van de bal van buiten de green in het gebied dat is opgeschreven in het baanboekje, met een beloning van een bonuspunt voor het team.
5. Competitieve Geest: Stimuleren van een gezonde competitieve geest door het meten van het aantal slagen en het toepassen van bonuspunten, waarbij het team met de minste slagen en de meeste bonuspunten wint.
6. Zelfreflectie: Aanmoedigen van zelfreflectie door kinderen na elke hole te laten nadenken over hun strategie, samenwerking en besluitvorming, waardoor ze hun golfvaardigheden en teamwork kunnen verbeteren.

"Deze doelstellingen zorgen voor een leuke en leerzame ervaring, waarbij kinderen niet alleen individuele vaardigheden ontwikkelen, maar ook leren samen te werken als een team in de wereld van golf."

Foursome Mouse:

Hallo golfvrienden! Vandaag gaan we een spannend spel spelen genaamd 'Foursome

Mouse.' Luister goed naar de uitleg:

1. Vandaag spelen we met teams van twee, dus 2 tegen 2. Het doel is om samen de muis in de val te spelen.
2. Hier komt de uitdaging: jullie mogen zelf beslissen waar de muizenval van het andere team op de green komt te staan. Schrijf deze locatie op in jullie baanboekje. Bijvoorbeeld, '5 meter van de voorkant green en 3 meter rechts.'
3. Het leuke is dat jullie nu niet alleen voor jezelf spelen, maar samenwerken met je teamgenoot om de muis in zo min mogelijk slagen in de val te krijgen.
4. Na elke hole tellen we hoeveel slagen jullie team nodig had om de muis in de val te spelen. Het team dat de minste slagen heeft, wint de hole.
5. En hier komt het extra spannende: als jullie de muis in de val spelen van buiten de green in het gebied dat jullie hebben opgeschreven, krijgen jullie een bonuspunt! Dat kan het verschil maken.

Dus, werk goed samen met je teamgenoot, kies slim waar je de val plaatst, en probeer de muis in zo min mogelijk slagen in de val te krijgen. Welk team zal de Foursome Mouse-kampioen worden? Veel succes en vooral veel plezier met dit teamwork spel!"

Benodigdheden: Voor elke green 2 pionnen en 2 gekleurde ballen.

Aantal Holes: 3 holes, afhankelijk van het beschikbare gebied.

Startpunt: Laat de kinderen zelf kiezen tussen de kleuren oranje, rood, blauw, of geel als hun startpunt.

Finish: Het doel is om de gekozen muis in de val te spelen.

Spelregels:

* Spelers starten om de beurt vanaf hun zelf gekozen afslagplaats (oranje, rood, blauw, of geel).
* De speler die de minste slagen nodig heeft om zijn gekozen muis in de val te spelen, wint de hole.
* Als een speler van buiten de green in de juiste helft van de green speelt, krijgt hij/zij 1 slag  (1 up) als beloning.
* Als een speler per ongeluk zijn eigen bal eerst tegen de val speelt, moet hij/zij de bal binnen 1 stoklengte van de muizenval plaatsen en vanaf daar een nieuwe poging wagen. Hierbij wordt wel een extra (straf) slag toegevoegd.

Etiquette:

* Behoud respect voor andere spelers en zorg voor een veilige omgeving.
* De speler die het verst van de hole ligt, speelt als eerste, terwijl de anderen zich aan de veilige kant bevinden.
* Repareer divots en pitchmarks om de baan in goede staat te houden.
* Zet de golftrolley in de richting van de volgende hole voordat je gaat putten.

Teamnaam: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Hole | Muizenval Plaatsing | Bal Plaatsing (Baanboekje) | Aantal Slagen | Bonuspunten | Totaal Slagen |
| 1 | [Team 1/Team 2] | [Ja/Nee] |  |  |  |
| 2 | [Team 1/Team 2] | [Ja/Nee] |  |  |  |
| 3 | [Team 1/Team 2] | [Ja/Nee] |  |  |  |

Notitie: Vul in welk team de muizenval plaatst, of het baanboekje wordt gebruikt voor balplaatsing, het aantal slagen, bonuspunten en het totaal aantal slagen. Reflecteer na elke hole op de strategie, samenwerking en besluitvorming.

1. Samenwerking en Teamwork:
	1. Hoe vonden jullie het samenwerken als een team? Wat ging goed en wat zou beter kunnen?
2. Strategisch Denken:
	1. Hoe hebben jullie besloten waar de muizenval geplaatst moest worden? Hadden jullie een specifieke strategie?
3. Nauwkeurigheid bij Plaatsen van de Bal:
	1. Hoe voelde het om de bal zo nauwkeurig mogelijk te plaatsen om de muis in de val te krijgen?
4. Bonuspunt Beloning:
	1. Hebben jullie bonuspunten verdiend door de bal buiten de green in het juiste gebied te plaatsen? Hoe hebben jullie dit aangepakt?
5. Competitieve Geest:
	1. Hoe hebben jullie de competitie ervaren? Wat motiveerde jullie om zo goed mogelijk te spelen?
6. Zelfreflectie:
	1. Wat zou je de volgende keer anders willen doen in termen van strategie of samenwerking?
7. Algemeen Plezier:
	1. Wat vond je het leukste aan het spel? Is er iets specifieks dat je echt hebt genoten?
8. Uitdagingen Overwinnen:
	1. Kwamen jullie tijdens het spel moeilijkheden tegen? Hoe hebben jullie die overwonnen?