



PROGRESSION CYCLE 3 - « P'TIT GOLF »

Document réalisé à partir d'une déclinaison des éléments proposés dans le document « Le p'tit golf à l'école » 3ème édition 2017, auquel il faut se référer en première instance (téléchargeable sur la page <https://www.ffgolf.org/Jouer/Jeunes/Documentation-et-supports-golf-scolaire>) .

ENJEUX D'APPRENTISSAGES

L'activité, à plusieurs degrés, facilite la construction des cinq compétences générales attribuées à l'EPS ; « - Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps - S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils - Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités - Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière » et s'inscrit dans le champs d'apprentissage complémentaire : « Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée ». (*1)

« Parmi les activités physiques et sportives figurant au programme de l'école primaire, le golf peut constituer une activité inscrite au programme d'EPS de la classe. Il peut être utilisé par les enseignants pour atteindre les objectifs fixés à l'éducation physique et sportive.

Les situations pédagogiques proposées vont permettre de travailler sur différents enseignements du socle commun :

- Domaine 1

Le vocabulaire, s'approprier les termes exacts qui correspondent aux notions étudiées dans l'activité et qui forment un langage commun aux pratiquants. Dans ce cadre, la Langue anglaise peut s'enrichir par la compréhension et l'utilisation de quelques mots et des expressions très courantes relatives à l'activité (green, fair-way, rough, air-shot, swing, put...).

- Domaine 3

L'application de l'étiquette et des règles, le respect strict de la sécurité sont un ciment de l'Instruction civique notamment dans le cadre de la sensibilité et du droit et de la règle, et l'application des principes de l'égalité fille/garçon

- Domaine 4

Les systèmes naturels et les systèmes techniques » dans lequel les élèves s'approprient des principes de santé, d'hygiène de vie, de préparation à l'effort (principes physiologiques) et comprennent les phénomènes qui régissent le mouvement (principes biomécaniques).

(*1) : Programme du cycle 3 en vigueur à compter de la rentrée de l'année scolaire 2018-2019

- Domaine 5

L'acquisition d'une culture sportive nouvelle, pourra être abordé au travers d'éléments de repérage spatial et de lecture et compréhension de paysages.

L'activité ne peut se concevoir qu'à raison d'un minimum de 10 à 12 séances dans une régularité hebdomadaire sans excéder quinze heures. » (*2)

ASPECTS MATERIEL ET ENCADREMENT

Le cycle de séances proposé peut se réaliser en utilisant le contenu d'un « sac p'tit golf » proposé par le Comité Départemental 24 dont le prêt, en temps scolaire est géré par l'USEP24

Celui-ci est composé de :

- 20 clubs de type « petit bois » dont 16 pour droitiers et 4 pour gauchers.
- 9 piquets drapeaux (3 blancs, 3 rouges, 3 jaunes)
- 18 cônes (6 blancs, 6 rouges, 6 jaunes)
- 20 piquets (10 blancs, 5 rouges, 5 jaunes)
- 40 coupelles plastiques (10 de chaque couleur)
- 120 balles mousse
- 3 balles mousse haute densité
- 1 grand sac de rangement

L'activité se déroule obligatoirement sur un terrain herbeux tondu d'une surface suffisante. L'utilisation d'un terrain type football ou rugby avec ses abords est la conformation idéale.

L'appui technique d'un Educateur agréé et de bénévoles du CD Golf 24, animateurs USEP, peut être sollicité (le cas échéant, pour l'animation d'une séance découverte en classe en début de cycle ou pour une finalisation de cycle sur un golf).

SECURITE

La sécurité est un élément primordial de cette activité qui peut s'avérer à risque, du fait de la mise en œuvre d'actions avec un matériel particulier.

Celle-ci reste primordiale lors de la mise en œuvre et les élèves devront y avoir été formés et rendus vigilants, tant au niveau de l'activité elle-même (réf. « Le p'tit golf à l'école » pages 35 à 40), que de la manipulation du matériel (tenue des clubs par-dessous la tête de club ; le « bec de canard », lors des déplacements...)

Même si les consignes en lien seront adaptées au fur et à mesure de la connaissance de l'activité pour diminuer les contraintes, , elles seront répétées, notamment au début de chaque séance et ce tout au long du cycle.

(*2) : Convention Départementale DSDEN24/CDgolf24/USEP 2020

CYCLE DE SEANCES

Toutes les séances seront éventuellement précédées d'un temps en classe (langage oral, lecture) permettant de s'approprier/se réappropriier la ou les situations proposées pour permettre une réelle gestion en semi autonomie in situ de l'installation au rangement.

Chacun de ces moments fera référence à la conformation des lieux (aspect spatial) et à l'intégration des consignes (critères de réalisation/réussite).

Les élèves peuvent construire eux-mêmes leur parcours avec obstacles et éléments naturels à prendre en compte...

L'utilisation et l'exploitation des documents « MON CARNET DE GOLF - LIVRET ÉLÈVE » et « MON CARNET DE GOLF - LIVRET ENSEIGNANT » peut s'avérer propice à d'autres découvertes et apprentissages diversifiés. (Cf. Lien donné en intitulé de document).

Les 3 premières séances s'avèrent primordiales pour l'installation des « habitus » et la mise en place de règles de fonctionnement. Elles sont donc plus détaillées.

Ce cycle a été expérimenté avec les enseignants volontaires et les élèves de la circonscription Nontron Nord Dordogne, merci de leur collaboration.



Avant de commencer

Points importants à retenir pour l'enseignant

Philippe URANGA Conseiller Technique Régional



La sécurité

Construire la sécurité pour prévenir le danger

C'est le point crucial pour que tout se passe bien.

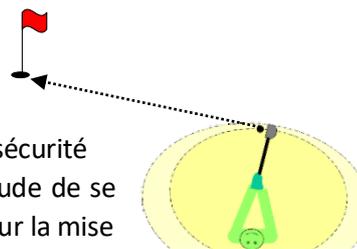
Le danger lié à la balle n'existe pas. La balle est en mousse et est absolument inoffensive.

Le danger lié au club existe. Il faut prendre le temps de former les élèves à la sécurité :

1. Evitez de donner les clubs avant d'installer les ateliers ou le parcours
2. Quand un élève se déplace avec son club, demandez-lui de tenir le club à l'envers (la tête du club dans la main)
3. Après avoir joué les balles dans un atelier, demandez de poser le club pour aller chercher les balles

Principes :

- ✓ Le joueur qui joue est responsable de la sécurité. Il doit s'assurer que ses camarades sont bien placés
- ✓ Plus les jeunes sont séparés les uns des autres, plus ils sont en sécurité
- ✓ Il faut plusieurs séances avant que les élèves prennent l'habitude de se placer loin de celui qui joue. Par conséquent, soyez rigoureux sur la mise en place de la zone de sécurité dans les situations d'atelier (plots placés en ligne séparés de 3 mètres) et du placement des plots qui définissent la zone de sécurité sur le parcours (faire le gendarme et placer deux plots). Voir schéma sur le livret p'tit golf.
- ✓ Un mot doit suffire pour que les élèves comprennent qu'ils doivent se mettre en sécurité : « **sécurité !** »
- ✓ Favorisez lors des premières séances sur le parcours, les formules en relais à trois avec un seul club et une seule équipe par trou.
- ✓ Plus les jeunes sont actifs, plus ils sont concentrés sur leur jeu et la sécurité ; Evitez un qui joue et cinq qui regardent.



La partie jaune est la zone de danger



Sécurité, respect, logique de progression

- Au départ, celui qui a fait le moins de coups sur le trou précédant a l'honneur de jouer en premier.
- On joue la balle la plus éloignée du trou
 - o Ne pas retarder le jeu ; Etre prêt à jouer ; Ne pas gêner pour jouer
 - o Eviter de revenir en arrière du coup
- Jouer à son tour ne signifie pas attendre pour aller vers sa balle : jouer vite !
 - o Se placer vers sa balle et se préparer à jouer à condition d'être en sécurité

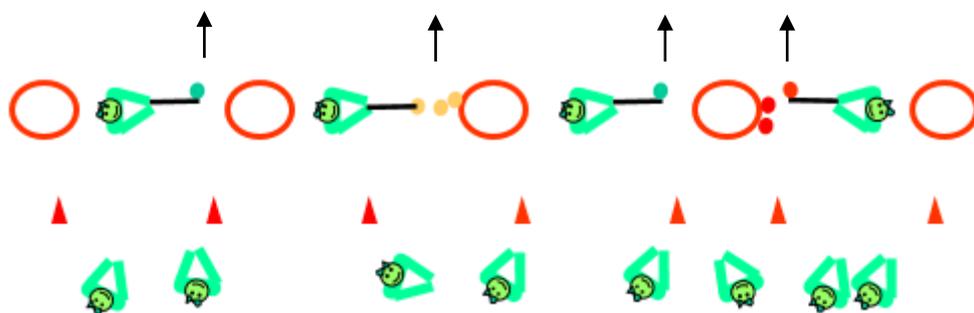
La mise en place des ateliers

Voir le livret p'tit golf.

Sur les ateliers, délimitez les zones de frappe et la zone de sécurité.

Placez au moins 3 balles pour chaque élève en face de lui. Le cerceau permet de délimiter les zones de danger. Vous pouvez également placer des plots avec les balles (3 m d'écart).

Vérifiez bien que les élèves sont suffisamment éloignés les uns des autres.



La mise en place du parcours

Voir le livret p'tit golf.

Pensez à bien construire le parcours sur l'ensemble du terrain, en utilisant des obstacles naturels.

Le parcours peut être préparé en classe par les élèves.

Chaque départ se trouve près du drapeau du trou précédent :

- Il est placé sur le côté et non dans la ligne de jeu du trou précédent
- Il ne croise pas un autre trou
- Il est proche de 5 à 10 m

Certains trous peuvent être plus longs que d'autres mais attention à l'attente qui en découlera pour le groupe qui jouera un trou plus court que les autres (ne pas enchaîner un trou très court et un trou très long pour éviter cela...).

La démarche du non spécialiste et les points de remédiations

Vous n'êtes pas spécialiste de golf. Servez-vous des questions du livret p'tit golf pour aider les élèves à trouver des solutions.

Vous pouvez donner quelques conseils à partir de la discussion que vous entamez avec les élèves.

Ci-dessous des éléments de réponses.

1) La vitesse du club dans la zone de frappe permet de faire partir la balle plus ou moins vite.

Exemple : swinguer à la plus grande vitesse possible de façon à pouvoir identifier une frappe à 100%. Chercher ensuite à jouer en variant l'intensité (vitesse à 20%, 60%, 80%...).

- Exigez des swings à grande vitesse en gardant le pied avant toujours en contact avec le sol. Cela facilite le contact de la face de club sur la balle et favorise une trajectoire régulière.

La main avant se place en haut (avec le pouce le long du manche) et la main arrière en bas (la paume recouvre le pouce de la main avant). C'est une prise dans les doigts. *Pour débiter simplement les élèves peuvent aussi utiliser un grip baseball avec les deux mains séparées. Par exemple, les droitiers ont la main gauche en haut du club et la main droite en bas. Veillez à vérifier régulièrement cela pour permettre une bonne progression. Si les élèves se sentent plus à l'aise avec un grip dit « inversé » et qu'ils n'éprouvent pas de difficulté dans l'activité, laissez-les swinguer ainsi.*

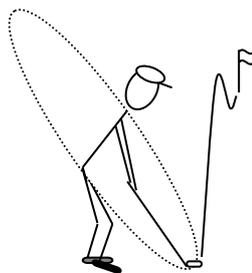
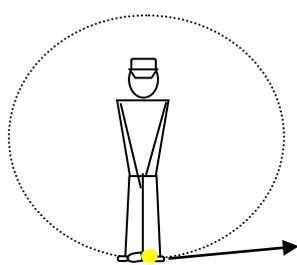
2) La balle part à gauche parce que la tête de club est orientée à gauche et que le club se dirige à gauche au moment de la frappe.

- La direction est donnée par la tête de club et le chemin du club.
- Dans le swing, le club forme un cercle.

Amenez l'élève à visualiser ce cercle en le dirigeant vers la cible. Un ruban de GRS fixé au bout du club permet plus facilement

de le

visualiser.



3) Dans la préparation du coup, la face de club est dirigée vers la cible.

Parmi les moyens pour y parvenir :

- Placer la semelle du club à plat sur le sol, puis positionner le corps ; la face de club dirigée vers la cible.



4) Doser, c'est imprimer à la tête de club la vitesse nécessaire en fonction de la distance à parcourir.

Observations possibles sur un coup court puis un coup long :

- L'amplitude du club est la même mais l'accélération varie.
- L'amplitude est différente : petite puis grande. Ce qui est préconisé. L'amplitude de l'élan varie en fonction de la distance à parcourir. « Plus je monte loin, plus je vais loin », à condition d'avoir un bon contact avec la balle. L'élan et le retour sont symétriques.

Exercices : jouer les yeux fermés ; décrire à son camarade l'amplitude réalisée.

5) Améliorer le contact : ce qu'il est possible de faire :

- prendre le club plus court (au bout du caoutchouc)
- faire un geste plus court en visant une cible proche
- fermer les yeux pour oublier la balle et se décontracter
- frotter le sol avec le club (le faire glisser) en faisant le mouvement (court ou grand)

S'organiser autour du bras gauche :

- trouver le rayon de swing (le point bas du club jusqu'à l'épaule avant)
- frapper vers l'avant
- éviter les coups à la cuiller (coup de poignets à l'impact) : le bras avant et la canne doivent être le plus possible sur une même ligne en direction de la cible juste après le contact de la balle

En cas de présence d'un éducateur ou d'un membre du CD golf24 animateur USEP pour appui, les séances 1 et 2 pourront être interverties ou cumulées.

Séance 1 – découverte du matériel, la rivière (≅ 2h00)

(1/2h en classe+ 1h30 activité-déplacement, installation et rangement compris)

En classe (langue orale/lecture)

Temps 1 : Découverte de l'activité (15min)

Echange sur « qu'est-ce que le golf ? »

Exploitation orale du texte - réf. p.6 « mon carnet de golf » Elément vidéo projetés / ou rapide discussion avec Golfeur (si présent).

Elèves 



TEXTE 1 : qu'est-ce que le golf ?

Le golf est un sport de plein air dont l'objectif est d'envoyer une balle, dans les trous successifs d'un parcours, avec des clubs en un minimum de coups.

À l'issue du parcours, l'addition de tous les coups joués constitue le score. Plus le score est bas, mieux vous jouez.

Le golf est un sport extrêmement complet qui allie activité physique, précision, concentration et stratégie.

TEXTE 2 : un sport ouvert à tous.

Tout le monde peut jouer au golf et à tout âge. Il n'est jamais trop tôt et jamais trop tard pour commencer. Le golf peut se pratiquer dès le plus jeune âge et très longtemps.

Le golf est un sport ludique que l'on peut partager en famille ou entre amis et joueurs de différents niveaux.

Il se pratique de plus en plus à l'école avec du matériel adapté.

Le sac de « p'tit golf » et de ses usages.

- Penser à faire passer et « toucher » le matériel pendant ce moment.

Les clubs : vocabulaire - grip(endroit où l'on pose les mains) – manche – tête –face (l'endroit qui « contacte la balle »).

Sécurité : c'est comme un fusil (permet de tirer des balles) - le tireur est responsable et doit donc toujours vérifier avant de frapper la balle que personne ne peut être touché, ni par la balle, ni par le club.

- Rapide débat sur les actions : - Du joueur et leur ordre, vérification du regard avant de prendre son club, personne ne doit être dans l'axe de tir ni dans l'axe de frappe, deuxième vérification avant d'armer la frappe. -

➤ Pour se déplacer avec un club :

- Le transporter en le tenant juste sous la tête (« le cou du canard »)
- Le manche vertical
- La poignée de caoutchouc (le grip) pointé vers le sol sans balancer

Les balles mousse : plus grosse qu'une vraie balle de golf (qui peut être présentée à cette occasion) pour faciliter le coup.

Sécurité : personne ne peut se trouver sur les trajectoires pouvant être présumées d'une balle

Les plots : servent à matérialiser les zones de frappe

Les coupelles : servent à matérialiser des cibles.

Les piquets : servent à délimiter les zones de jeu (ne pas entrer dans les explications des codes couleurs pour l'instant, sauf si le cycle se déroule sur un terrain de golf aménagé.)

Les drapeaux : servent à rendre visible l'emplacement des trous. La balle est dans le trou quand elle se trouve à une longueur de club du drapeau. On peut aussi y additionner des cerceaux fournis par la classe pour matérialiser plus encore le « trou ».,

Les balles mousse haute densité : utilisées pour servir de cibles sur certains ateliers spécifiques (pétanque).

Le sac : ne sert que pour le transport d'école à école.

Temps 2 : Etude de la situation de travail : la rivière (15min)

Lecture compréhension en commun de la fiche d'installation (préparer 1 fiche par groupe d'installateurs pour remettre sur le terrain)

La rivière (adaptation fiche P26 p'tit golf à l'école - (objectif du jour : contacter la balle)

Avant le départ, former deux équipes dans la classe (équipe 1 et 2, jaune et bleu, Europe Etats Unis...)

Enseignant 

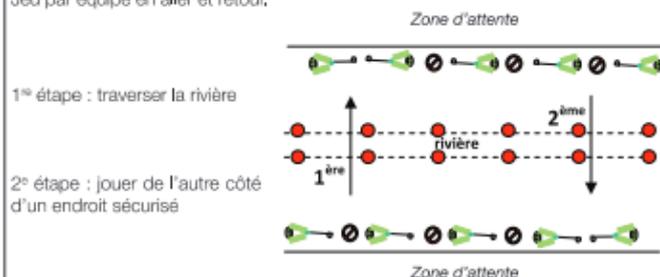
LA RIVIÈRE

OBJECTIFS : . Doser (Accélérer).

MATÉRIEL : . Plots de couleur différente, une balle par enfant et des assiettes.

DISPOSITIF :

Jeu par équipe en aller et retour.



1^{re} étape : traverser la rivière

2^e étape : jouer de l'autre côté d'un endroit sécurisé

BUT DU JEU : Traverser la rivière.

CONSIGNES :

- . Les enfants sont répartis par équipe de 4 du même côté de la rivière et jouent à tour de rôle. L'enfant compte un point par tentative et place une assiette dans la zone à chaque fois qu'il parvient à traverser la rivière.
- . Chaque équipe récupère ses balles et se place de l'autre côté de la rivière. Il trouve une position pour frapper ses balles en prenant en compte les autres équipes.

VARIABLES :

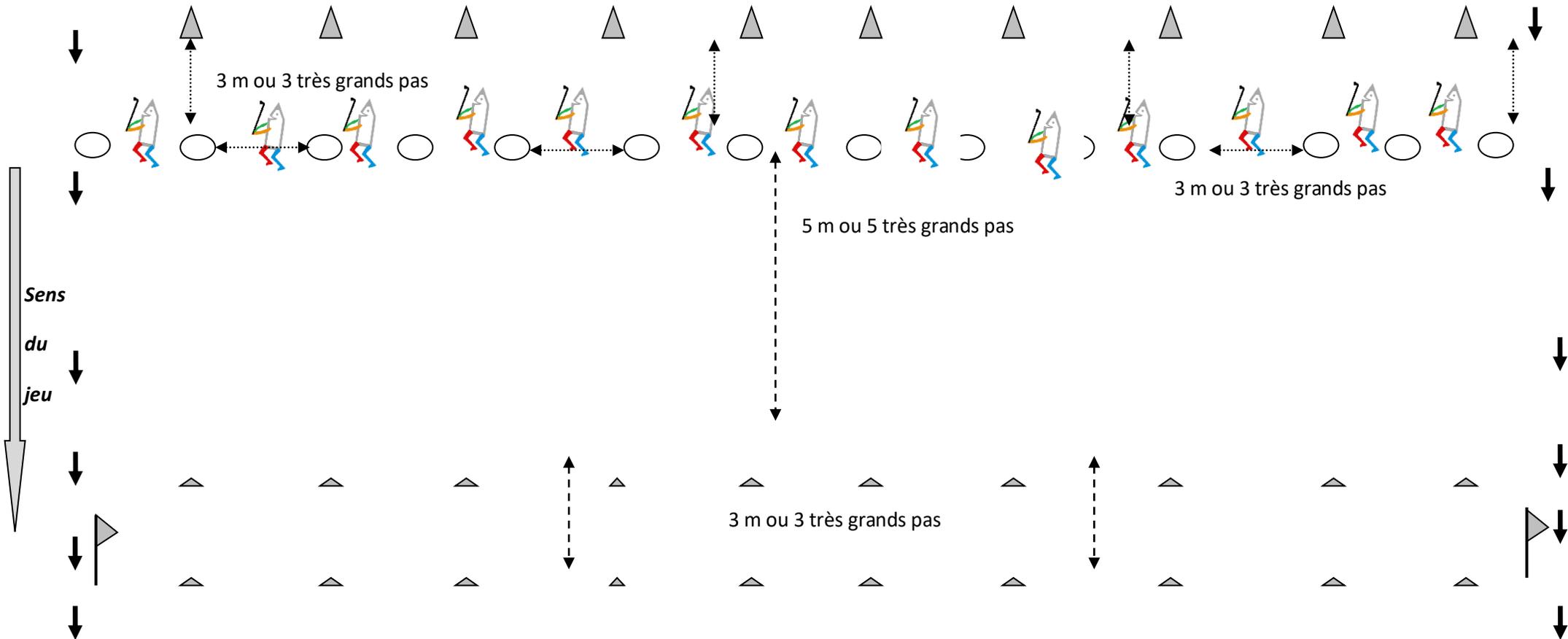
- . Par équipe, les points s'ajoutent.
- . Par équipe en opposition immédiate : un joueur de chaque équipe à tour de rôle, la première arrivée à 15 a gagné.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

Celui qui frappe doucement et qui envoie sa balle régulièrement derrière la rivière avec une balle qui vole ou qui roule sans dépasser la zone de frappe opposée.

Retour sur l'action avec les élèves :

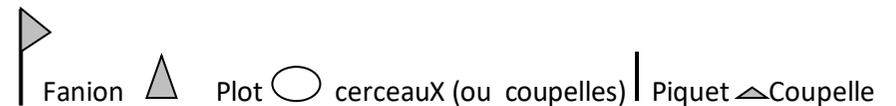
Etes-vous réguliers ? Que devez vous faire pour être efficace ? Est-il préférable de taper fort pour y arriver ou suffit-il de bien la contacter ? Est-il préférable de faire un grand geste ou un petit ?

LA RIVIERE

Consigne: frapper la balle pour qu'elle passe de l'autre côté de la rivière si possible sans passer dans l'eau.- 5 balles par élèves - 1 point par balle réussie – 2 équipes, 1 joue, l'autre compte (1 joueur, 1 observateur). En fin de jeu, faire le total des points de chaque équipe.

Sécurité : club posé au sol entre les actions de tir. Attendre le signal pour commencer la série de tirs. Ne pas bouger de son espace avant le signal de fin de tir.

- Un groupe place les plots ;
- Un groupe place les cerceaux (faire autant d'espace que la moitié du nombre d'élèves) ;
- Un groupe place la première série de coupelles ;
- Un groupe place les deux fanions et la deuxième série de coupelles ;



Sur le terrain

Temps 1 : Déplacement

Répartir le matériel entre les élèves pour le transport. Utiliser si nécessaire des sacs pour faciliter. Rappeler les **consignes pour la préhension des clubs** (qui ne sont pas des cannes sur lesquels s'appuyer). Un élève peut porter 2 ou 3 clubs.

Temps 2 : Installation de l'atelier (10min)

Faire aménager à partir du centre du terrain et donner le sens de jeu. Laisser les élèves gérer l'installation à partir de la fiche étudiée. Etayer pendant celle-ci, si nécessaire. Ménager un temps de bilan vérification avec analyse commune. Faire apporter les remédiations.

Temps 3 : reformulation des consignes de jeu in situ (5min)

Faire reformuler et Rappeler : une équipe observe, chaque élève compte les points de son camarade joueur. L'autre équipe est à la frappe. Placer les gauchers dans les zones les plus à droite (de manière à ce qu'ils voient leur voisin en face et se placent en conséquence dans leur zone de tir). Quand toute l'équipe a terminé sa série de tirs, tous vont ramasser et on interchange dès que la situation est remise en place.

Temps 4 : Mise en action (10mn)

Insister sur la sécurité : - Etre « intraitable » sur les déplacements intempestifs, les mauvais placements.
- Gérer début et fin de tir. « Allez », « Stop ». - Interrompre sans délai à chaque manquement aux règles de sécurité. - Expliciter. - Faire 3 passages par groupes au moins.
Laisser se **former** les binômes Observateur/joueurs

Temps 5 : Retour sur activité questionnement analyse (5min)

Difficultés et réussites, laisser les élèves s'exprimer sur leurs ressentis
Engagement dans la problématique : **Comment tenir le club ?** Recueil des propositions (*à une ou à deux mains ? quelle main en haut ? quelle position des bras ? – cf. fiche p'tit golf*)

Temps 6 et 7 : Expérimentation et retour analytique (10min+5min)

Nouveau temps moteur avec comme contrainte d'expérimenter au cours des séances de tirs les différentes manières de tenir le club proposées.

Faire émerger comme « constantes », lors de la mise en commun, un placement cohérent vers une prise à deux mains pouces vers le bas et une position des bras en Y (avec si possible, pour objectif d'aller vers la préhension canonique - Main G. en haut et Main D. en bas pour les droitiers et l'inverse pour les gauchers - plusieurs séances et analyse pourront s'avérer nécessaires)

Engagement dans la problématique : **Comment bien contacter la balle ?** Recueil des propositions (*faire des pirouettes, taper fort, grand geste ou un petit...*)

Temps 8 et 9 : Expérimentation et retour analytique (10min+5min)

Nouveau temps moteur avec comme contrainte d'expérimenter au cours des séances de tirs les différentes manières pour contacter au mieux la balle.

Faire émerger l'importance du regard porté sur la balle et geste de balancier (comme le balancier d'une horloge de mamie).

Temps 10 : mise en situation avec confrontation (10min)

Sur une série de tirs, faire se confronter les deux équipes avec comptabilisation du total des points.

Temps 11 : Institutionnalisation orale (5min)

Rappel de ce qui a été découvert et appris pour éventuelle mise à l'écrit collective ou individuelle au retour en classe

Temps 12 : rangement (5min)

Conseils d'enseignement valables pour toutes les séances

OBSERVEZ

- Pendant l'atelier vous observez les différents joueurs/euses pour vous inspirer.
- Vous les arrêtez en **faisant poser les clubs** et ramasser les balles
- Vous les questionnez sur le coup réussi ou pas, pourquoi ? Laissez-les parler...
- Vous leur proposez d'expérimenter d'abord une technique pendant 5 minutes puis une autre pendant 5 minutes.
- Lors des rassemblements, vous récoltez les avis (même contradictoires) et faites une conclusion du type : il semblerait que telle technique marche mieux pour telle ou telle raison.
- Puis vous lancez le défi (cf. mise en situation) et vous intervenez à distance en leur rappelant ce qui avait mieux marché.

Travailler le swing :

- Apprendre à jouer avec la canne : la bouger avec les mains, la laisser balancer au bout des bras, se laisser entraîner par son poids.
- Laisser balancer le corps pour accélérer la tête du club et lui donner de la vitesse au passage du point bas, se laisser entraîner par la force centrifuge.
- Les premiers gestes doivent être larges, grands, libres et non-retenus.
- La cible doit être large, à une distance qui ne demande pas de dosage.
- Améliorer progressivement le grip pour améliorer la perception de la prise de la canne, de son poids, de l'orientation, de la vitesse qu'on peut et/ou qu'on cherche à lui donner ; construire le grip, c'est donner la possibilité au joueur d'enrichir les sensations de prise de contact, de relâchement des mains en multipliant les essais, les expériences. Trouver un placement des mains permettant d'armer les poignets pour restituer l'énergie : main G tournée vers la gauche du manche (pour un droitier), main D neutre placée un peu plus bas, manche placé dans les doigts.

Séance 2 : découverte de l'activité – Le trou/Le parcours (≅ 2h00) (1/2h en classe+ 1h30 activité-déplacement, installation et rangement compris)

En classe (langue orale/lecture)

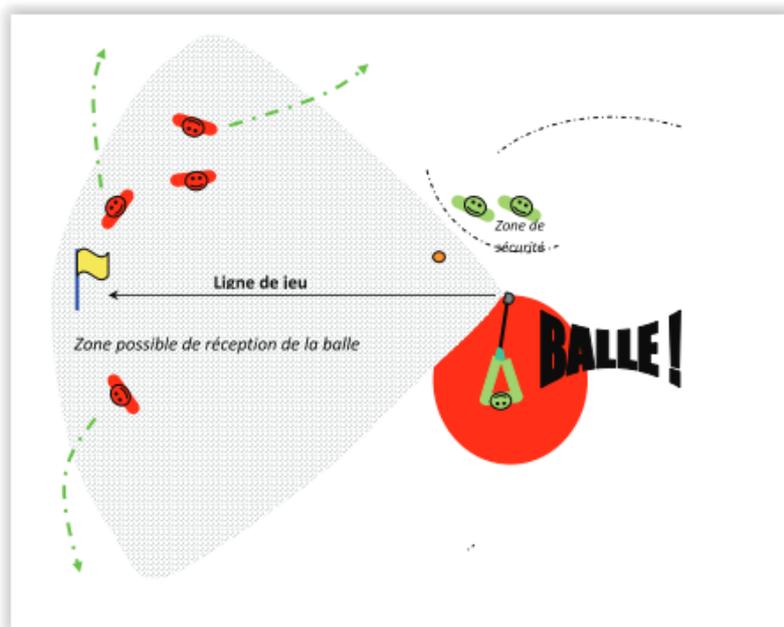
Temps 1 : Sécurité lors du jeu (20min)

Exploitation orale des schémas et du texte - ref. p.15 « mon carnet de golf » et p35 « le p'ti golf ».

Éléments vidéo projetés

Elèves

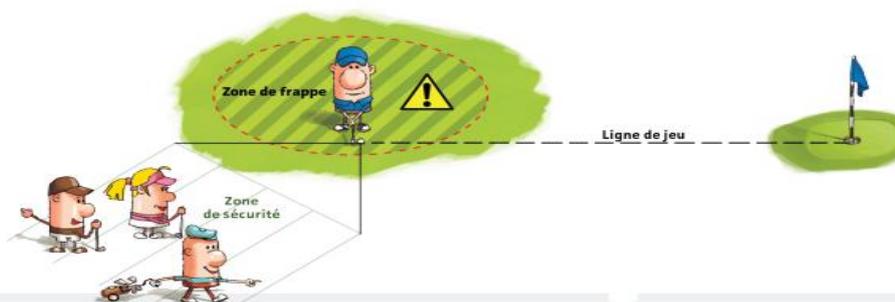
1) zone de danger : 



2) Règles de sécurité et respect



Tu vas maintenant réaliser un parcours de golf, et pour cela, il faut que tu connaisses quelques règles de sécurité.



LES RÈGLES DE SÉCURITÉ ET DE RESPECT (ÉTIQUETTE) sont indispensables au bon fonctionnement du jeu.

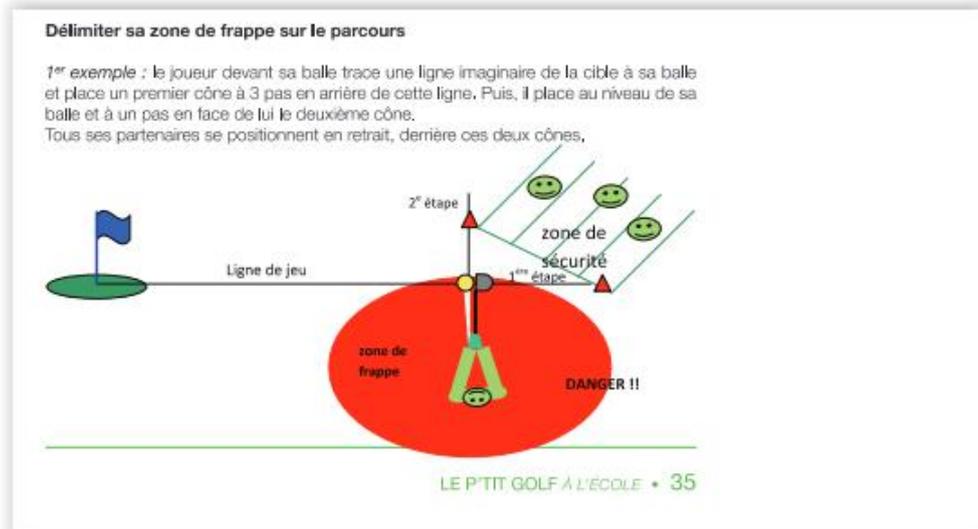
- Le danger vient du club et de la balle : chacun devra jouer à son tour en veillant à ce que les autres joueurs soient placés, en face de toi, hors de portée (dans la zone de sécurité).
- Le parcours doit être respecté (les divots* et pitches* doivent être réparés, les bunkers remis en état après passage...).
- Les règles de jeu doivent être appliquées en réduisant au maximum les pertes de temps, pour ne pas freiner les joueurs suivants.
- La concentration du joueur doit être respectée : ne pas se déplacer, parler ou faire du bruit lorsqu'un joueur est à l'adresse*.

PLUSIEURS PRINCIPES DE BASE DOIVENT ÉGALEMENT ÊTRE RESPECTÉS :

- faire avancer la balle en la frappant,
- frapper la balle arrêtée à l'aide d'un club,
- jouer la balle où elle se trouve (ne pas la déplacer à la main avant de jouer sauf dans certains cas particuliers),
- compter pour un coup chaque lancer ou intention de lancer (air shot*).

15

3) mise en œuvre : il serait utile, en même temps que la discussion autour de l'illustration, de faire procéder à une mise en œuvre réelle. 



Conseils d'enseignement valables pour toutes les séances

Pour mémoire :

LA ZONE DE SECURITÉ !

Elle est de « 3 MÈTRES de rayon autour du joueur » Toujours respecter les distances entre les plots de départ, entre les joueurs en ligne ou en déplacement sur le parcours.

Des **MOTS CLES** souvent répétés :

Tenir le Club par le « **COU DU CANARD** » (shaft – manche du club) lors du déplacement.

Demander de toujours **POSER LES CLUBS** pendant l'installation avant de jouer.

Se mettre **EN MIROIR** : En face

Dans l'exercice sur le parcours, Un élève est toujours en situation de **M/Mme SECURITE** qui dispose 2 plots de part et d'autre de la balle après chaque coup, se met en **MIROIR** à côté du plot en face et donne l'ordre de jouer au Joueur (euse).

CAS CLASSIQUES à SURVEILLER:

- Les enfants en binôme ou plus ont le réflexe de se placer derrière le joueur, légèrement en arrière : c'est la zone de danger donc montrer en début de séance où se trouve la « zone Rouge » et où se trouve la « zone verte » : en Face (miroir, ou Très loin du joueur).

Lorsque la routine sera acquise, les plots pourront être enlevés pour passer à la **POSITION DU CHEVALIER** : c'est le **MIROIR** décliné quand chaque enfant de l'équipe a un club et qu'ils se font le salut du chevalier en se positionnant face à face et en faisant se toucher les clubs tête contre tête avec les bras tendus (comme avant un combat d'épée).

Temps 2 : Etude de la situation de travail : Le trou et le parcours en étoile (10min)

Lecture compréhension en commun de la fiche d'installation (préparer 1 fiche par équipe pour remettre sur le terrain)

Avant le départ, former des équipes mixtes de 4 élèves qui auront chacune à installer « un trou ».

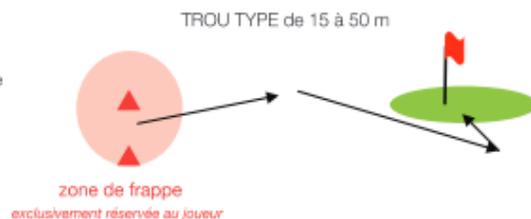
LE TROU

OBJECTIFS :

- . Entrer dans l'activité.
- . S'approprier les règles de sécurité.

DISPOSITIF : . Le parcours peut s'organiser en soleil ou en demi soleil.
Voir page organisation spatiale

Groupe de 2 à 4
une canne / groupe
une balle / groupe



Matériel pour matérialiser la zone de frappe à ne pas franchir.

BUT DU JEU :

Envoyer la balle dans la cible en moins de coups possible.

CONSIGNES :

Jouer en relais, alterner entre chaque coup :

- . un joue après avoir délimité la zone de sécurité
- . un est responsable du terrain (remet les mottes de terre en place)
- . un marque le score, un est responsable du matériel.

VARIABLES :

- . Nombre de coups limité.
- . Temps limité.
- . Il est possible de ne pas utiliser la canne et lancer la balle à la main afin de se soucier principalement du but du jeu sur le parcours en toute sécurité ; le lancer de balle peut également être remplacé par un lancer de freesbee.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

Envoyer la balle dans la cible en un minimum de coups, en respectant la sécurité.

Retour sur l'action avec les élèves :

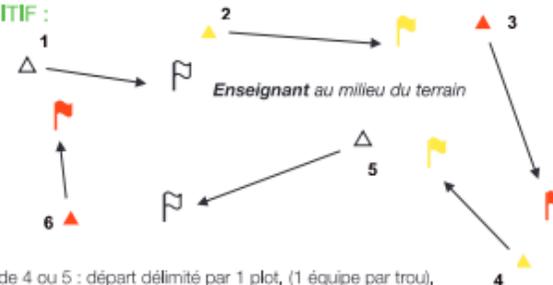
En combien de coups avez-vous envoyé la balle dans la cible ? Comment avez-vous contacté la balle ? Avez-vous réussi à viser ? À doser ? Est-ce que la gestion du déplacement à plusieurs vous a posé des problèmes ? Lesquels ?

LE PARCOURS

OBJECTIFS : . Comprendre l'activité : le jeu et le comportement.

MATÉRIEL : . Une canne, une balle en mousse, des cerceaux, des plots et un carte de score.

DISPOSITIF :



Groupes de 4 ou 5 : départ délimité par 1 plot, (1 équipe par trou).
Arrivée sur la cible.

BUT DU JEU :

Amener la balle dans la cible en moins de coups possible.

CONSIGNES :

Jouer en relais : alterner entre chaque coup :

- . un joue, un tient les 2 plots (délimite la zone de sécurité),
- . un est responsable du terrain (remet les mottes de terre en place),
- . un marque le score, un est responsable du matériel.

Ne pas jouer tant que les joueurs qui précèdent ne sont pas hors d'atteinte.

VARIABLES :

- . Nombre de coups limité.
- . Temps limité.
- . Il est possible de ne pas utiliser la canne et lancer la balle à la main afin de se soucier principalement du but du jeu sur le parcours en toute sécurité ; le lancer de balle peut également être remplacé par un lancer de freesbee.

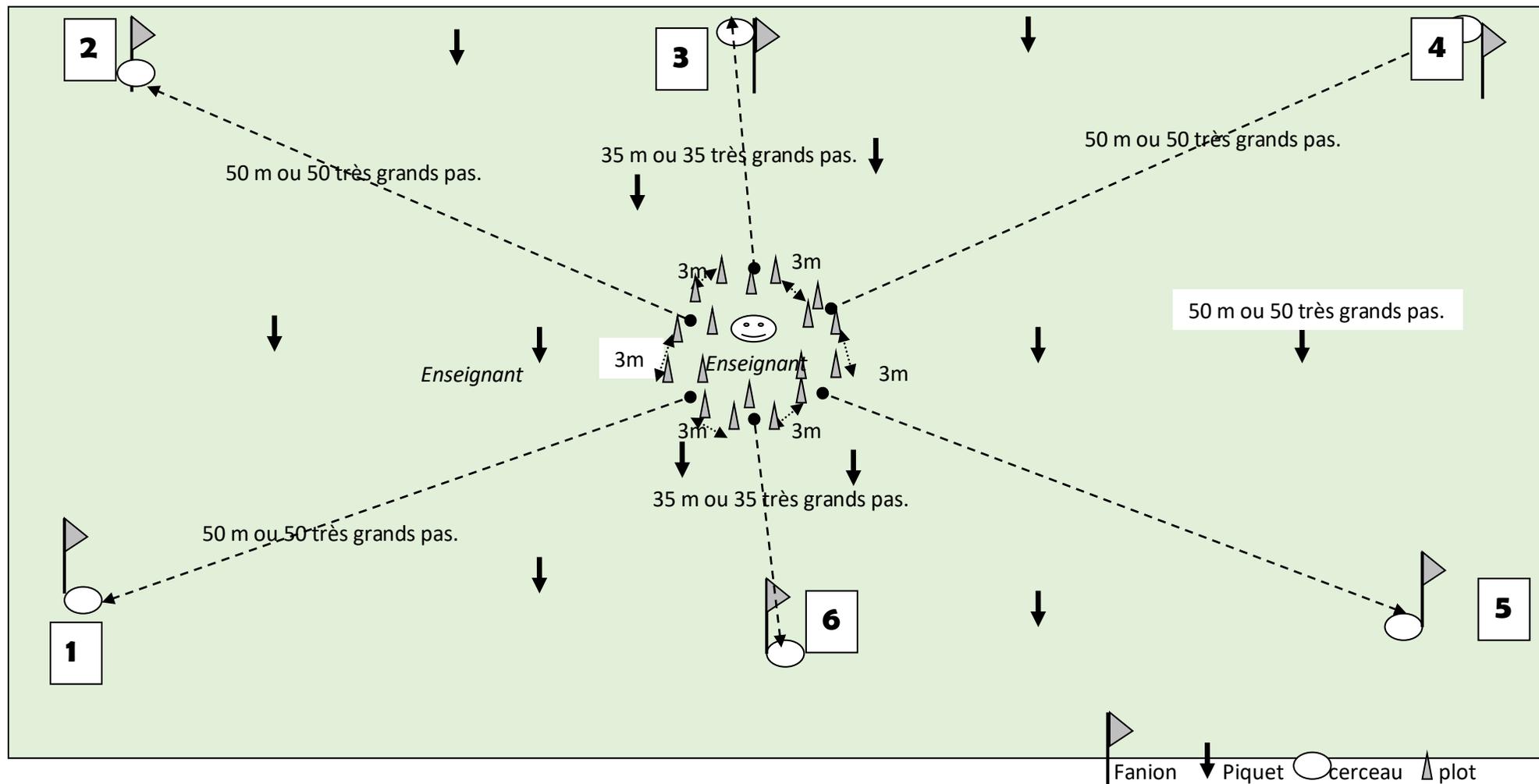
CRITÈRES DE RÉUSSITE :

Envoyer la balle dans la cible en un minimum de coups, en respectant la sécurité.

Retour sur l'action avec les élèves :

En combien de coups vous avez envoyé la balle dans la cible ? Comment avez-vous contacté la balle ? Avez-vous réussi à viser ? À doser ? Est-ce que la gestion du déplacement à plusieurs vous a posé des problèmes ? Lesquels ?

Séance 2 :Le parcours en étoile en relais



Consignes : Amener la balle au trou (toucher ou passer sur le cerceau) en jouant un par un en alternant et en faisant le moins de coups possibles. Si la balle dépasse les piquets (hors limites), on replace sa balle dans la zone de son terrain au plus proche de la sortie de terrain. - 1 balle et 1 club par équipe – deux plots par équipe suivent la parcours (matérialisation de la zone de sécurité) – une feuille de marque par groupe avec un crayon et une planche. Alternance des rôles de chacun : joueur , porteur des plots (Mr Sécurité), responsable de club et de terrain replacer la terre après les coups(divots), marqueur.

Sécurité : Seul le joueur est dans la zone de frappe de la balle. On ne frappe la balle qu’après avoir vérifié que tous les non joueurs sont dans la zone de sécurité (face au joueur au delà du plot).

- Chaque équipe de 4 installe un « trou ».
- 2 plots pris au départ qui suivent le jeu. Départ des équipes à tour de rôle
- Les piquets i délimitent le « fairway »



Feuille de marque parcours

La fiche doit être remplie par une autre personne que le joueur.



	Nombres de coups (chiffre 1 à chaque coup)	total
Trou 1		
Trou 2		
Trou 3		
Trou 4		
Trou 5		
Trou 6		

Règles de base : - Jouer la balle où elle se trouve. - Balle hors des limites du terrain, on la replace à proximité de là où elle est sortie.
- Balle dans un obstacle, on la déplace et on rejoue à côté.

Sécurité : Un joueur assure l'installation du triangle de sécurité. Le joueur qui tire n'est présent face à la balle que lorsque le triangle est installé. Il ne peut pas jouer tant que les autres élèves ne sont pas face à lui hors du triangle.

Feuille de marque parcours

La fiche doit être remplie par une autre personne que le joueur.



	Nombres de coups (chiffre 1 à chaque coup)	total
Trou 1		
Trou 2		
Trou 3		
Trou 4		
Trou 5		
Trou 6		

Règles de base : - Jouer la balle où elle se trouve. - Balle hors des limites du terrain, on la replace à proximité de là où elle est sortie.
- Balle dans un obstacle, on la déplace et on rejoue à côté.

Sécurité : Un joueur assure l'installation du triangle de sécurité. Le joueur qui tire n'est présent face à la balle que lorsque le triangle est installé. Il ne peut pas jouer tant que les autres élèves ne sont pas face à lui hors du triangle.

Ces fiches peuvent être réutilisées/ adaptées pour les séances 3,4,5,6,

Sur le terrain

Temps 1 : Installation de l'atelier (10min)

Faire aménager à partir du centre du terrain bien faire respecter les distances entre les zones de départ (sécurité).

Laisser les élèves gérer l'installation à partir de la fiche étudiée.

Étayer pendant celle-ci, si nécessaire.

Ménager un temps de bilan vérification avec analyse commune.

Faire apporter les remédiations si nécessaires.

Temps 2 : reformulation des consignes de jeu (5min)

Faire reformuler et rappeler :

Chaque équipe va réaliser un parcours en passant par tous les trous dans le sens des aiguilles d'une montre.

Après le premier trou, un temps de discussion aura lieu

Pour le jeu : Les joueurs frappent la balle à tour de rôle. Dans chaque équipe l'alternance des rôles sera respectée soit : un joueur, un responsable sécurité, un marqueur, un responsable club et de terrain.

Le respect des règles de sécurité (placement par rapport au tireur – vérification avant le tir par le joueur) et des règles de jeu est impératif sur cette séance pour ancrer les savoirs EPS liés au domaine 3 du socle.

Redonner les éléments « d'étiquette » en ajoutant que rien ne se fait en courant.

Signaler que toute problématique rencontrée pour la gestion du jeu qui ne peut être résolue dans le groupe demande un retour/questionnement vers l'adulte au centre du terrain en respectant les délimitations spatiales.

Temps 3: Réalisation d'un trou (10min)

Depuis le centre du terrain, faire partir les différentes équipes l'une après l'autre.

Observer le déroulement en étoyant de la voix si nécessaire.

Temps 4 : Retour sur activité questionnement analyse (10min)

Questionnement : Quelles difficultés avez-vous rencontrées dans la gestion 1) des règles, 2) de la sécurité, 3) du déplacement ?

Laisser les élèves s'exprimer et essayer d'apporter des réponses communes qui seront mises en œuvre lors de la mise en action suivante en essayant à chaque fois de revenir sur la règle énoncée.

Soit : - respect de la mise en œuvre et de la chronologie des actions., - respect des placements de chacun – respect des espaces et des déplacements, autonomie et respect dans la comptabilisation des coups.

Temps 5: Parcours (30à 40min)

Réalisation successive des différents trous pour chaque équipe.

Addition de la règle : on ne peut démarrer sur un trou que lorsque l'équipe précédente a terminé et dégagé celui-ci.

Si l'ensemble du parcours ne peut être réalisé, veiller à ce que chaque équipe ait fait un nombre égal de trou.

Temps 6 : bilan et Institutionnalisation orale (5min)

Confrontation des résultats.

Mise en mot des apprentissages « qu'avons-nous appris aujourd'hui ? ». Possibilité de mise à l'écrit au retour en classe. Cette démarche peut être mise en œuvre à chaque séance.

Temps 7 : rangement (5min)

Séance 3 situation de référence- Le Dagobert (≅ 2h00)

(1/2h en classe+ 1h30 activité-déplacement, installation et rangement compris)

La séance va combiner à la fois le réinvestissement des deux situations précédentes qui continueront l'appropriation de l'activité (3 trous sur demi terrain - la rivière sur ¼ de terrain) et une situation diagnostique individuelle – La **situation** permet d'identifier les problèmes de contact, de direction, et de dosage.

En lien vont être dégagées les notions

- de coups au but -> pour rejoindre et atteindre une cible proche. / - les coups d'approche -> pour se rapprocher au plus près de la cible. / - les coups de progression -> pour faire de la distance.

On peut éventuellement suite à l'évaluation constituer des groupes de besoins. Mais il est bien trop tôt pour cela, le cycle de séance ne permettant que de découvrir le B.A.BA.

La présence d'un intervenant extérieur peut aider puisqu'au cours des séances, il viendra apporter son regard technique sur les ateliers et étayer, notamment sur les gestuelles à acquérir.

En classe (langue orale/lecture)

Temps 1 : les types de coups (10min)

Discussion avec les élèves sur les différentes catégories de coups selon l'endroit où l'on est placé par rapport à la cible ;

1. « Que faut-il faire quand on est loin du trou? » faire arriver au constat qu'il faut **progresser en envoyant sa balle le plus loin possible** en direction du trou. → coup de progression
1. « Que faut-il faire quand on est proche du trou? » faire arriver au constat qu'il faut **s'approcher au plus près dirigeant et dosant son coup** en direction du trou. → coup d'approche
2. « Que faut-il faire quand on est près du trou? » faire arriver au constat qu'il faut « mettre dans (origine du « putting » –to put in) le trou » en poussant doucement sa balle vers son but. → coup au but

Temps 2 : Etude de la situation de travail : le Dagobert (10min)

Lecture compréhension en commun de la fiche d'installation et des consignes et de la fiche de notation.

Le Dagobert (adaptation fiche P26 p'tit golf à l'école - (objectif du jour : voir où on en est)

Enseignant 

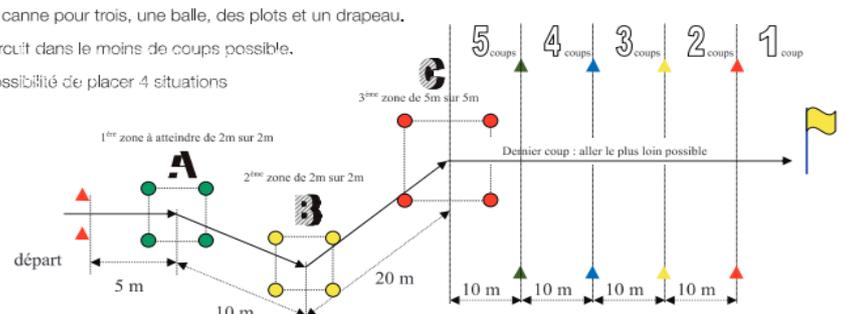
SITUATION DE RÉFÉRENCE : LE DAGOBERT

OBJECTIF : évaluation de la maîtrise des principales trajectoires.

MATÉRIEL : une canne pour trois, une balle, des plots et un drapeau.

BUT : réaliser le circuit dans le moins de coups possible.

DISPOSITIF : possibilité de placer 4 situations sur le terrain.



CONSIGNES :
Trois joueurs : l'un joue, l'autre annonce les coups et le troisième marque le score sur la carte.
La balle doit atteindre les 3 zones (passages obligés) et s'immobiliser dans chaque zone avant d'être frappée en direction de la suivante. Une fois dans la zone C, une seule frappe doit être faite pour l'envoyer le plus loin possible. C'est un parcours à l'envers. Lorsque la 1^{ère} équipe est sortie de la zone A, l'équipe suivante peut commencer à jouer.

Retour sur l'action avec les élèves :
Quel est d'après vous le score idéal ? Qu'est-ce qui a été le plus facile pour vous ? Qu'est-ce qui pose problème ? Pourquoi ?

LE PETIT GOLF À L'ÉCOLE • 11

JE PROGRESSE

JE JOUE AU GOLF

Maintenant que tu connais le matériel, les consignes de sécurité et que tu as pu expérimenter une première situation de jeu, tu vas pouvoir approfondir ta connaissance du golf et apprendre à surmonter les difficultés rencontrées pour progresser.

À chaque séance, différentes situations de jeu vont t'être proposées pour t'aider à progresser, que ce soit sur le petit jeu (putting, approches), le grand jeu (swing) ou le parcours.

La situation du « Dagobert » te permettra, à l'aide du tableau ci-contre, d'évaluer régulièrement tes progrès et de mettre en évidence les difficultés éventuelles qu'il te reste à résoudre.

CARTE DE SCORE

Entoure le chiffre "1" à chaque fois que ton camarade annonce 1 coup ; fais le total de chaque partie dans les cases en-dessous, puis fais le total général.

17

Imprimer un exemplaire par élève

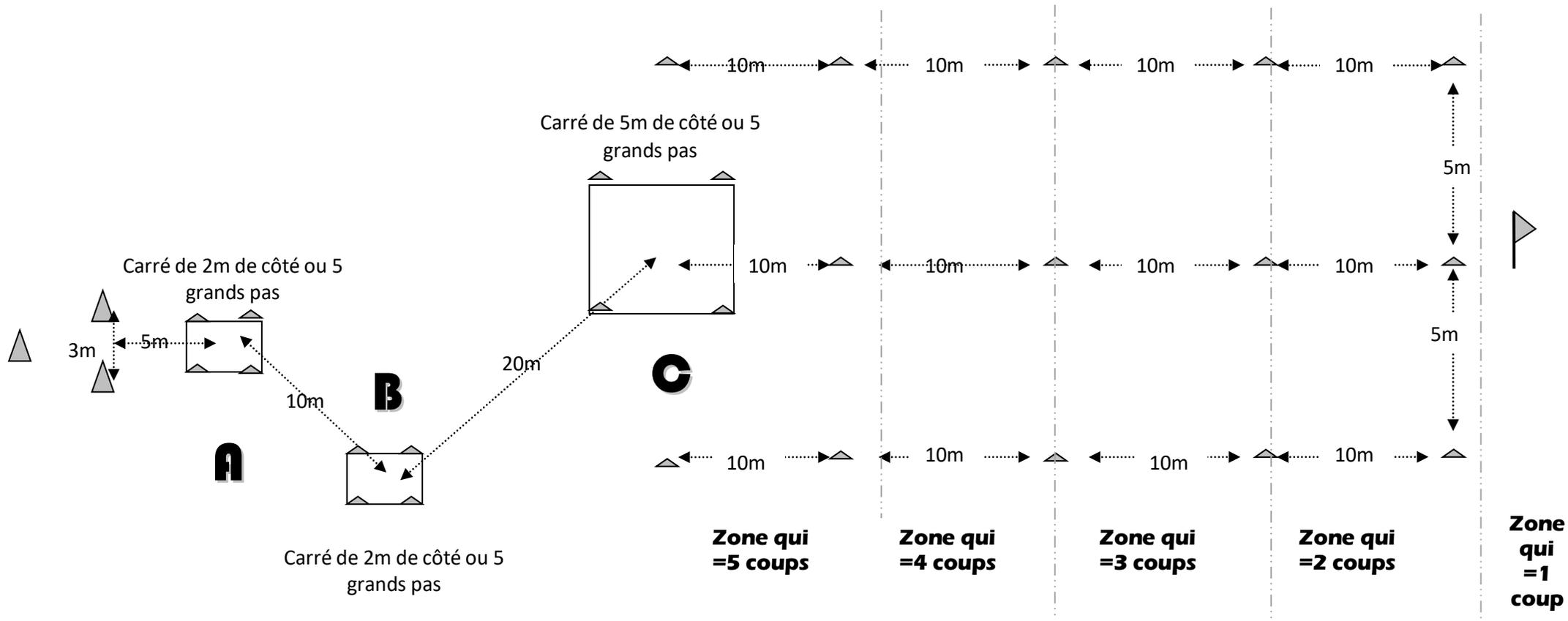
CARTE DE SCORE

NOM : _____
 Prénom : _____
 Entoure le chiffre « 1 » à chaque fois que ton camarade annonce 1 coup ; fais le total de chaque partie dans la case en-dessous ; puis fais le total général

Temps 3 : Etude de l'organisation spatiale et temporelle

Lecture compréhension en commun de la fiche d'installation sur le terrain et discussion autour des adaptations à apporter aux fiches initiales : de la Rivière (écarter le couloir à 5m et mettre un fanion à 10m comme point de repère – variable : viser le fanion) et du parcours en étoile en fonction des contraintes du terrain.

Le DAGOBERT



Consignes : Effectuer le parcours en passant par le carré A, puis par le carré B, puis par le carré C en effectuant le moins de coups possibles. Arrivé au carré C frapper la balle le plus loin possible en essayant d'arriver au drapeau.

Les joueurs sont par 2, un qui joue, l'autre qui compte et note sur la feuille. Au parcours suivant les rôles sont inversés.

Sécurité : le joueur ne peut avancer et jouer que quand le précédent est parti du carré devant lui.



Sur le terrain

Temps 1 : Installation des ateliers (10min)

Chaque groupe (3) d'élèves installe un atelier à partir des fiches étudiées et procède aux adaptations nécessaires.

L'installation du parcours en étoile et de la rivière se fait de manière autonome.

L'installation du Dagobert est étayée.

Terminer par le bilan vérification et faire apporter les remédiations si nécessaire.

Temps 2 : reformulation des consignes de jeu des ateliers autonomes (5min)

Faire reformuler et rappeler les critères de réalisation et réussite des ateliers Parcours et Rivière. (cf séances précédentes.)

Rappeler qu'en cas de difficulté : on essaie de régler le problème en commun dans un premier temps, on fait appel à l'adulte dans un second.

Temps 3: Ateliers tournants (3X15min)

Un groupe sur le parcours, un sur la rivière, un Dagobert. Avec rotation.

L'atelier Dagobert est celui qui va être supervisé par l'adulte. La reformulation des consignes de l'atelier sera réalisée pour chaque groupe.

Laisser au maximum faire les élèves. Les conseils seront donnés quant à l'organisationnel.

Temps 4 : Retour sur activités questionnement analyse (10min)

Le bilan du Dagobert est priorisé. Les différents types de coups et leur caractérisation pourront être abordés ainsi que l'apport de constatations techniques judicieuses si elles sont exprimées

Questionnement : Comment avez-vous géré vos coups pour atteindre la cible 1, la cible 2, la cible 3, pour aller le plus loin possible dans les couloirs ?

En fin de discussion, indiquer que lors des prochaines séances d'autres ateliers vont être proposés ou modifiés pour permettre d'améliorer la technique de chacun et affiner la connaissance du jeu.

Temps 5 : rangement (5mn) document enseignant



► REPÈRES POUR LE PETIT JEU :

Pour le putting :

- Les mains sont positionnées assez bas sur le grip ou même en dessous pour faciliter le mouvement de balancier des bras (balayage d'avant en arrière) sans cassure.
- La tête reste immobile ; le regard est orienté à la verticale de la balle.
- Le corps est penché légèrement en avant, les épaules sont parallèles à la ligne de putt.
- Le bas du corps doit rester stable : il ne doit pas bouger.

Pour les approches roulées ou chip :

- La balle est positionnée au niveau du pied arrière.
- Les pieds sont joints.
- La tête du club effectue un trajet rectiligne de faible amplitude avant et après la frappe.
- Les mains sont orientées vers l'objectif en fin de mouvement.

Pour les approches levées ou pitch :

- La balle est placée au niveau du talon du pied avant.
- Les pieds sont légèrement écartés et le pied avant est ouvert.
- Le geste doit être de faible amplitude mais accéléré.

► REPÈRES POUR LE GRAND JEU :

Pour le swing, l'équilibre du corps est important :

- La tête est immobile, le regard fixé sur la balle pendant la frappe : on ne relève pas la tête pour visualiser le départ de la balle.
- Pendant la montée du club, il est important de conserver les angles (triangle bras-épaules) : ce sont les poignets qui vont permettre de monter davantage le club jusqu'à former un « L » (bras à l'horizontale / club à la verticale).
- Un transfert du poids du corps sur le pied avant (pied G pour les droitiers / pied D pour les gauchers) doit être opéré ; une rotation du buste accompagne la fin du geste.
- Les pieds restent bien à plat et immobiles (le talon du pied AR ne se soulève qu'à la fin de la rotation du buste).

Séance 4,5,6,7 (et plus si besoin, la séance 7 pouvant être réitérée en fonction des acquisitions à faire) : situations d'apprentissage et systématisation –(≅ 2h00)
(1/2h en classe+ 1h30 activité-déplacement, installation et rangement compris)

Le dispositif organisationnel sera le même à chaque séance

Au cours des séances d'apprentissage, il est souhaitable de travailler systématiquement les 4 éléments constitutifs de l'activité : les coups de progression, les coups d'approche, les coups au but et les situations globales de jeu.

Dans l'organisation prévoir, si possible, 4 ateliers tournants avec d'éventuelles mises en commun à chaque rotation.

L'apprentissage de l'autonomie passera par une appropriation de la gestion dans chaque situation (d'où l'intérêt de préparer des fiches élèves en amont.)

Les situations proposées seront modifiées où on y ajoutera des variables didactiques pour diversifier les apprentissages. Il faudrait toutefois bien laisser le temps d'appropriation et de systématisation pour bien acquérir la compétence visée ou atteindre l'objectif.

A chaque apport d'une nouvelle situation l'enseignant prendra en charge l'étayage de celle-ci, à la fois pour aider à son appropriation et mettre en mot les éléments moteurs associés.

L'enseignant garde le choix des supports de travail en fonction de ses objectifs d'apprentissage en lien avec l'activité. Pour chacun des éléments proposés, se référer à « mon carnet de golf – enseignant ».

Séance 4 : découverte de « l'approche »

En classe (langue orale/lecture)

Temps 1 : langue orale/lecture/ autre domaine (10/15min)

Le panneau de description du trou – comment compter au golf.

Cela peut être illustré par des images de vraies « panneautiques » à aller chercher sur la « toile ».

Bien définir ce qu'est le « par », ou score de référence. Cela pourra, si on le souhaite être décliné pour les trous du « parcours de la classe ». Le meilleur score réalisé sur un des trous pouvant devenir le « par ». Cela peut être aussi être prolongé par la lecture collective du document « comment compter mon score au golf ».

Temps 2 : Etude de la(les) nouvelle(s) situation(s) de travail ajoutées ou modifiée(s) (10min/ 15min)

Lecture compréhension en commun de la fiche d'installation et des consignes de la nouvelle activité.

Garder 3 groupes de travail avec ajout de l'activité « approche » et de la variable de faire passer la balle au-dessus de la rivière (sans faire passer la balle dans l'eau et en essayant d'atteindre le fanion).

Demander aux élèves, pour le parcours, de jouer en deux binômes qui s'affrontent, en « à toi à moi » (les joueurs du binôme jouent alternativement la balle- un club pour deux – c'est toujours la balle qui est la plus loin du trou que l'on joue).

Pour cette séance, avec les conseils de questionnement de la fiche « p'tit golf ». L'enseignant étayera plus particulièrement l'activité « l'approche ».

Temps 3 : Etude de l'organisation spatiale et temporelle (5/10min)

Lecture compréhension en commun de la fiche d'installation sur le terrain.

Description du Trou : Elèves 



COMMENT COMPTER MON SCORE AU GOLF ?

Chaque trou est différent dans son aspect comme dans sa distance.

Au golf, le but du jeu est de taper le moins de coups possibles dans sa balle pour la faire aller du départ à l'arrivée de chaque trou.

Un score de référence existe pour chaque trou, c'est « le par* » ; il existe des « par 3 », « par 4 » et des « par 5 ». Ainsi, par exemple, un trou « par 4 » devra être réalisé en 4 coups.

Lorsque que je fais exactement le même nombre de coups que celui demandé, je « fais le par ».

- ▶ Si je finis mon trou avec 1 coup en-dessous du par, c'est un « **birdie** » (ex : 2 coups sur un par 3).
- ▶ Si je termine mon trou avec 2 coups en-dessous du par, c'est un « **eagle** » (ex : 3 coups sur un par 5).
- ▶ Si je finis mon trou avec 1 coup au-dessus du par, c'est un « **bogey** » (ex : 5 coups sur un par 4).
- ▶ On dit ensuite un « **double-bogey** » pour 2 coups au-dessus du par, un « **triple bogey** » pour 3 coups au-dessus du par, etc.

Sur ma carte de score, je note le nombre de coups que je fais à chaque trou pour pouvoir, à la fin du parcours, connaître mon score total.

L'APPROCHE

OBJECTIFS :

- . Doser.
- . Assurer la sécurité.

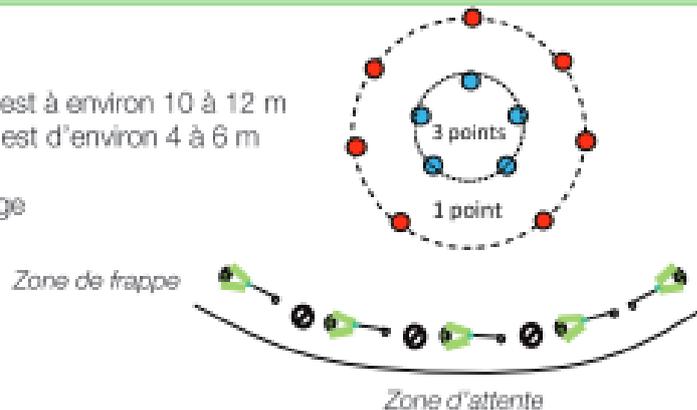
MATÉRIEL :

- . Une canne par équipe et des plots.

DISPOSITIF :

Le centre de la zone bleue est à environ 10 à 12 m
Le diamètre de zone bleue est d'environ 4 à 6 m

Le diamètre de la zone rouge
est d'environ 10 à 15 m



BUT DU JEU : Envoyer la balle entre les plots bleus.

CONSIGNES :

- . 3 balles par joueur.
- . Entre les plots jaunes : 1 point, entre les plots roses : 2 points et entre les plots bleus : 3 points.
- . 1 joueur joue et définit sa zone de frappe en la délimitant avec des plots, 1 joueur compte les points, 1 joueur marque le score sur la carte, 1 joueur est responsable de la sécurité.
- . On ramasse les balles après chaque passage.

VARIABLES :

- . Toutes les formes de trajectoires comptent (roulées ou levées).
- . Seules les balles levées comptent.
- . Utiliser une surface roulante (terrains ras, moquette, goudron ...)

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

Comptabiliser un maximum de points.

Retour sur l'action avec les élèves :

Comment vous vous y prenez pour doser ? Etes-vous plus efficace en faisant un petit geste ou un grand ? pourquoi ?

Sentez-vous l'inertie de la tête de la canne ? Comment faites-vous pour être régulier ?

L'Approche



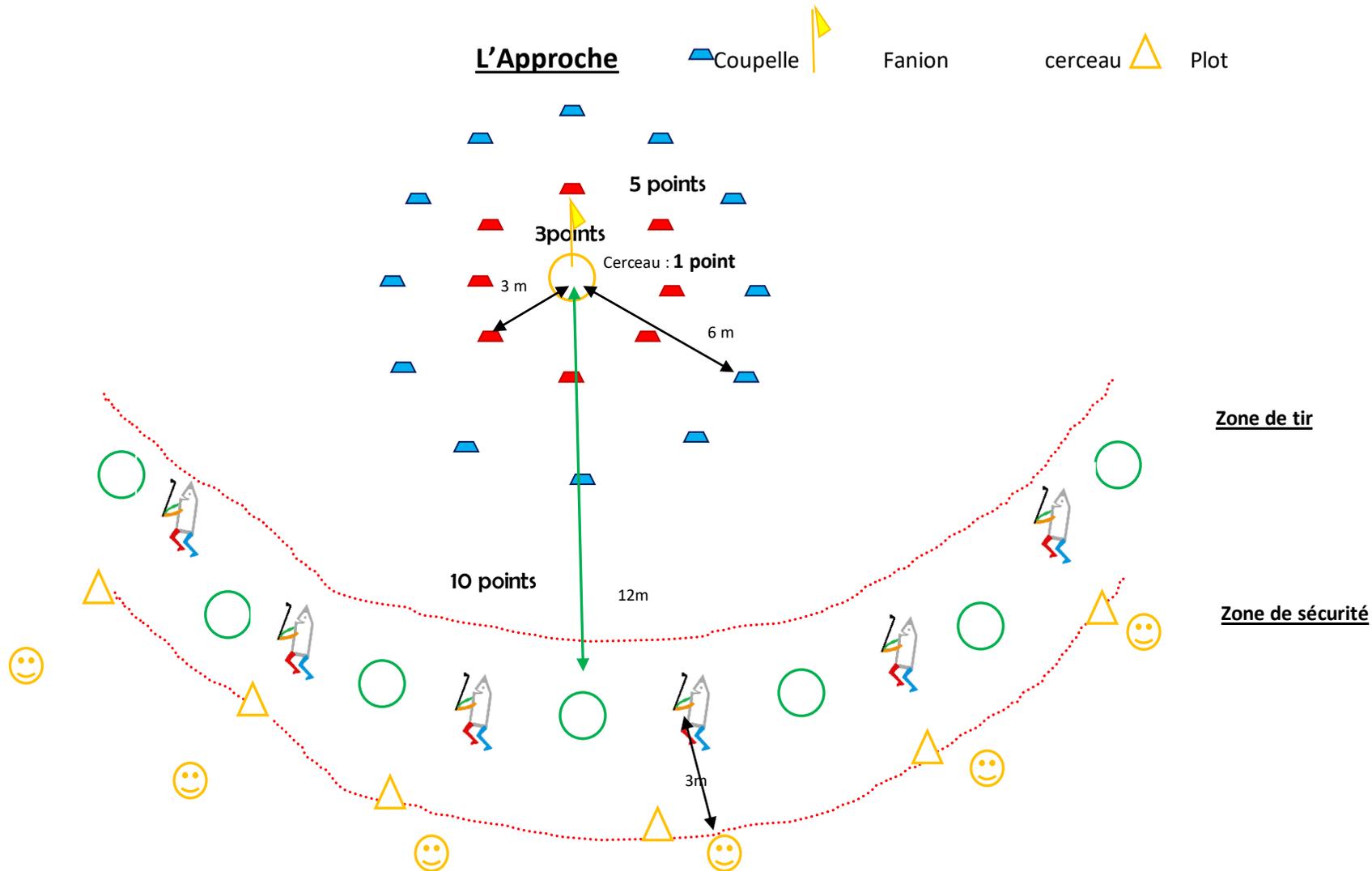
Coupelle

Fanion



Plot

Fiche élèves



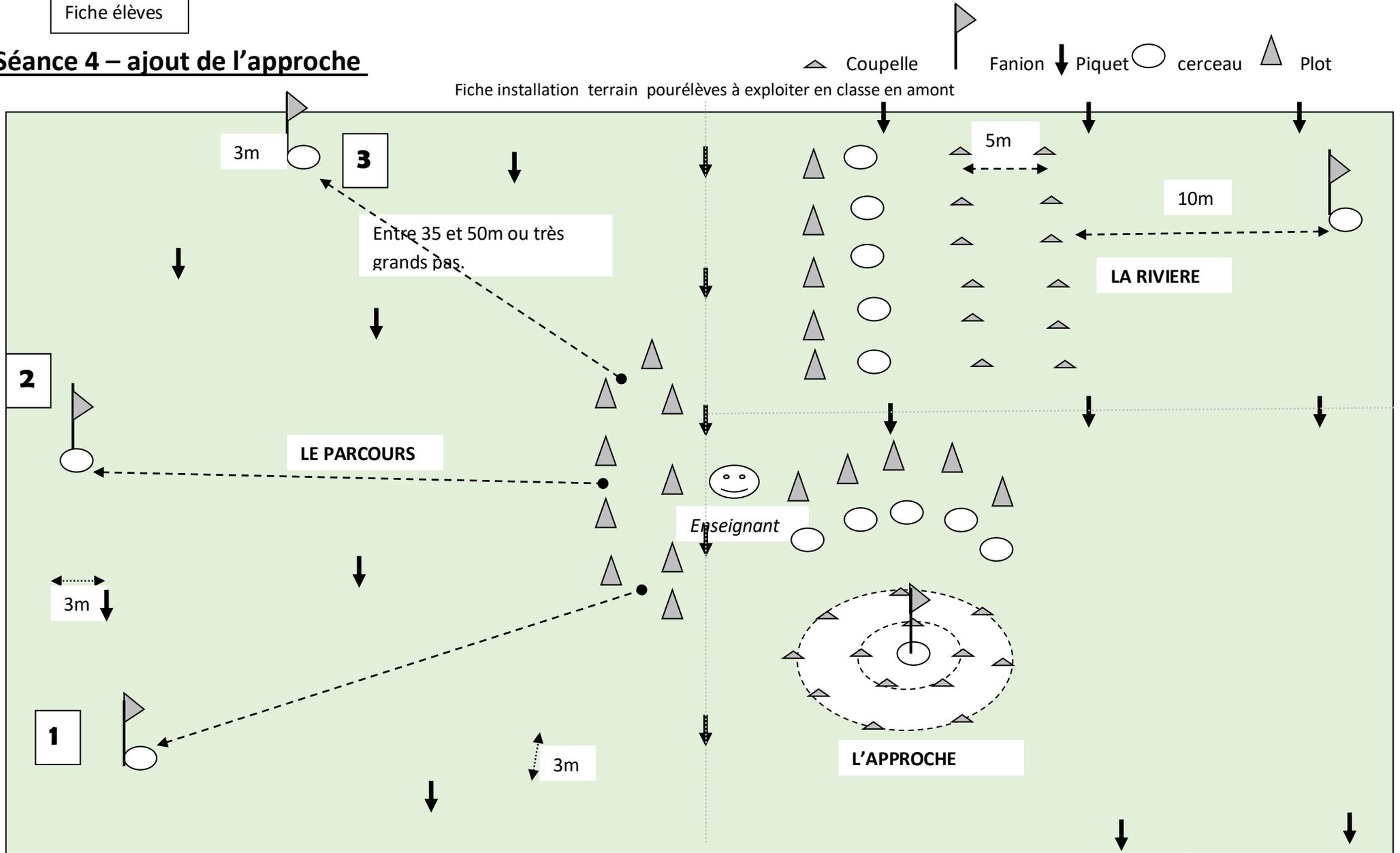
But du jeu : Envoyer la balle dans le cerceau (trou) ou le plus près possible pour marquer le moins de points possible. Jouer 5 balles et comptabiliser le total.

- Envoi de la balle : hors de la cible 10pts; entre le cercle bleu et le cercle rouge 5 points, dans le cercle rouge, 3 points, dans le cerceau 1 point,
- Pour les observateurs, rester dans la zone de sécurité et comptabiliser le nombre de point du joueur.

Consignes et sécurité : -Vérifier systématiquement avant chaque frappe qu'il n'y a personne devant ni dans la zone de tir. -Poser son club au sol quand on a terminé la série de balle. Ne pas quitter sa zone de tir avant que tout le monde n'ait posé son club. - N'aller ramasser les balles qu'après s'être assuré que tout le monde ait terminé de tirer et qu'un des observateurs, le plus à gauche, ait donné le signal.

Séance 4 – ajout de l'approche

Fiche installation terrain pour élèves à exploiter en classe en amont



- Chaque groupe installe un des ateliers. – La rivière – le parcours – l'approche (avec l'enseignant).
- Pour la rivière, on essaie de faire voler la balle au-dessus de la rivière, celles qui passent dans l'eau ne sont plus comptabilisées.
- Pour le parcours, deux binômes s'affrontent (essayer de faire le moins de coup possibles) – le binôme qui a la balle la plus loin du trou est prioritaire pour le jeu.

Sur le terrain

Temps 1 : Installation des ateliers (10min)

Chaque groupe (3) d'élèves installe un atelier à partir des fiches étudiées et procède aux adaptations nécessaires.

L'installation du parcours en étoile et de la rivière se fait de manière autonome.

L'installation de l'approche est étayée.

Terminer par le bilan vérification et faire apporter les remédiations si nécessaires.

Temps 2 : reformulation des consignes de jeu des ateliers autonomes (5min)

Faire reformuler et rappeler les critères de réalisation et réussite des ateliers.

Rappeler qu'en cas de difficulté : on essaie de régler le problème en commun dans un premier temps, on fait appel à l'adulte dans un second.

Temps 3: Ateliers tournants (3X15min)

Un groupe sur le parcours, un sur la rivière, un à l'approche. Avec rotation.

L'atelier l'approche est celui qui va être supervisé par l'adulte. La reformulation des consignes de l'atelier sera réalisée pour chaque groupe.

Laisser au maximum faire les élèves. Les conseils seront donnés quant à l'organisationnel.

Temps 4 : Retour sur activités questionnement analyse (10min)

Le bilan de l'approche est priorisé. Avec mise en mot des « techniques » prégnantes trouvées

Questionnement : voir « fiche l'approche »

Institutionnalisation possible au retour en classe

Séance 5 : Découverte de la pétanque et de l'au delà

En classe (langue orale/lecture)

Temps 1 : langue orale/lecture/ autre domaine (10/15min)

Le matériel du golfeur

L'idéal serait d'avoir à disposition un sac complet d'un golfeur (ou d'en faire venir un avec son matériel pour cette séance) et de le présenter.

Temps 2 : Etude de la(les) nouvelle(s) situation(s) de travail ajoutées ou modifiée(s) (10min/ 15min)

Lecture compréhension en commun de la fiche d'installation et des consignes des nouvelles activités.

Garder 3 groupes de travail avec ajout de l'activité « approche » et de la variable de faire passer la balle au-dessus de la rivière (sans faire passer la balle dans l'eau et en essayant d'atteindre le fanion).

Demander, pour le parcours, de jouer à deux ou trois avec chacun son club et sa balle (c'est toujours la balle qui est la plus loin du trou que l'on joue). Indiquer qu'il ne s'agit pas de faire tous les trous sur la durée de l'atelier mais au moins un.

Pour cette séance, avec les conseils de questionnement de la fiche « p'tit golf ». L'enseignant étayera plus particulièrement l'activité « l'approche ».

Temps 3 : Etude de l'organisation spatiale et temporelle (5/10mn)

Lecture compréhension en commun de la fiche d'installation sur le terrain.

Ménager 4 groupes d'élèves (si possible en respectant un nombre pair pour organiser des binômes de travail)

Matériel : Elèves

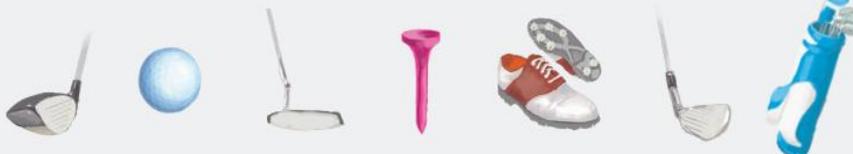


COMME DANS TOUS LES SPORTS,
LE GOLFEUR A BESOIN D'ACCESSOIRES PARTICULIERS POUR JOUER.

fer sac tee balle chaussures putter bois/driver

● ● ● ● ● ● ●

● ● ● ● ● ● ●



À l'aide de la définition donnée par ton enseignant, relie le dessin au mot qui lui correspond.

1. Il en existe plusieurs qui sont numérotés de 1 à 9. Ils permettent de faire plusieurs types de coups (lobés, roulés, pitchés...).
2. Instrument qui sert à faire rouler la balle sur le green .
3. Instrument qui sert à frapper le plus loin possible la balle .
4. Sert à transporter tout le matériel du golfeur pendant sa partie .
5. Petit objet en bois ou plastique planté dans le sol et destiné à surélever la balle au départ .
6. Petite sphère que le golfeur doit faire rentrer dans un trou en ne la déplaçant qu'à l'aide de son club .
7. Équipées de crampons, elles servent à assurer la stabilité du golfeur lorsqu'il joue .

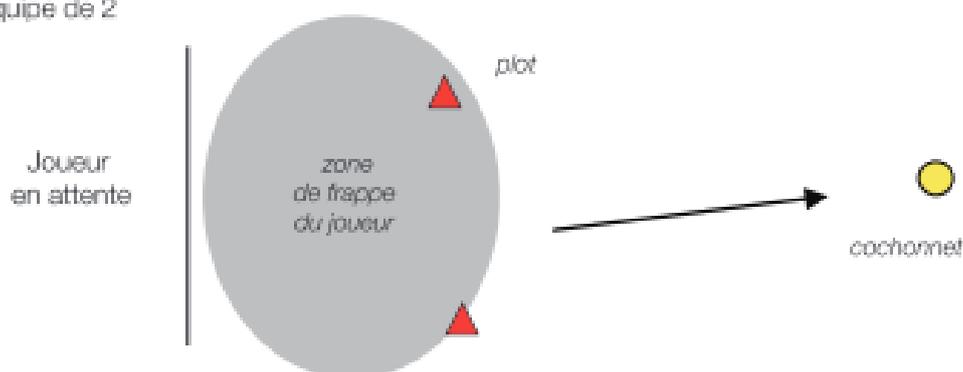
LA PÉTANQUE

OBJECTIF : . Doser

MATÉRIEL : . Des balles de couleurs et 1 canne pour 2.

DISPOSITIF :

Équipe de 2



BUT DU JEU :

Se rapprocher du cochonnet pour marquer le maximum de points.

CONSIGNES :

- . 3 balles chacun de couleur différente. Lancer à la main le cochonnet (balle d'une autre couleur) à une distance minimum de 2m et maximum 20 m.
- . Utiliser les mêmes règles que la pétanque.

VARIABLES :

Jouer par équipes de 2.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

Celui qui marque le plus de points.

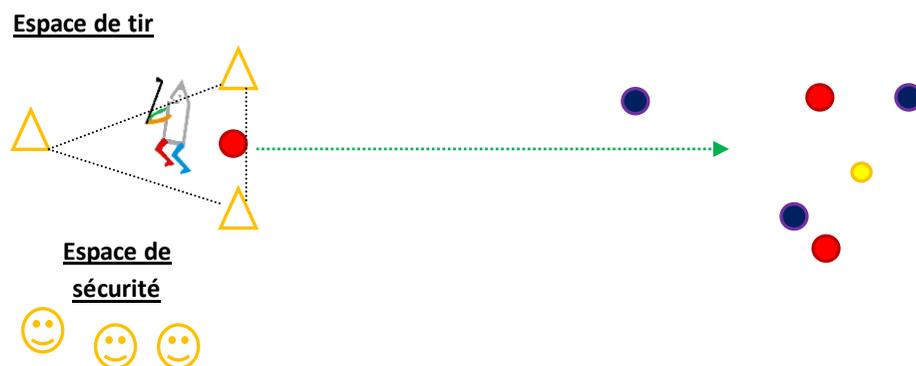
Retour sur l'action avec les élèves :

Comment faites-vous pour améliorer le coup précédent ?

Prenez-vous en compte une balle mal contactée pour ralentir ou accélérer le coup suivant ? Ou bien oubliez-vous ce coup mal contacté pour vous concentrer sur le suivant ?

La Pétanque

● cochonnet : balle haute densité ▲ Plot

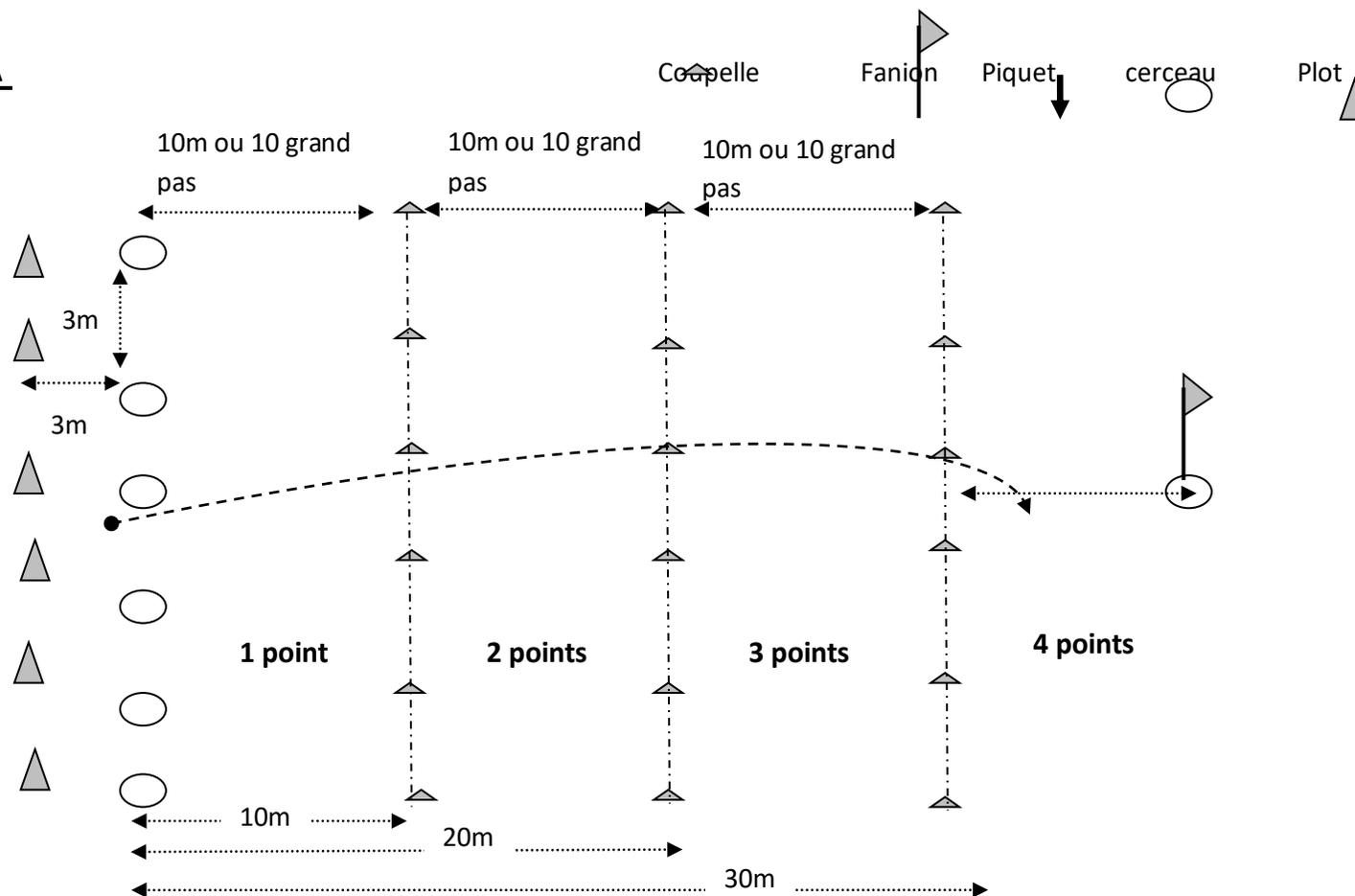


Consignes : Lancer le cochonnet à la main à plus de 2m. Jouer les balles mousse avec le club pour se rapprocher au plus près du cochonnet. L'équipe qui a la balle (ou les balles la (les) plus près du cochonnet marque un point (ou autant de points que de balles les plus près). Ce sont les mêmes règles que la pétanque. Une partie peut se faire en 15 points.

Sécurité : - Frapper la balle avec le club. Si la balle est ratée, le coup ne compte pas (au golf, cela compte, c'est ce que l'on appelle un Air-shot).

- Se placer dans l'espace de tir pour jouer une balle.
- Vérifier systématiquement avant chaque frappe que les autres joueurs sont placés devant soi hors de la zone de tir.
- Les joueurs de l'équipe dont les balles sont placées le plus loin du cochonnet jouent. Les joueurs jouent à tour de rôle dans le binôme
- Poser le club au sol quand on a tiré.
- Aller ramasser les balles uniquement quand la partie est terminée.

L'AU-DELA



Consigne : Frapper la balle pour l'envoyer le plus loin possible. Si la balle atterrit entre : - 0 et 10m, un point ; -10 et 20m, deux points ; -20 et 30m, trois points ; -30 et au-delà, quatre points. Totaliser.

- Trois lignes de coupelles à 10, 20 et 30m de distance de la zone de frappe.
- 1 joueur observe un autre joueur et compte ses points.
- 5 balles par joueur



Séance 5 – ajout de la pétanque et de l'au delà

Fiche installation terrain pour élèves à exploiter en classe en amont

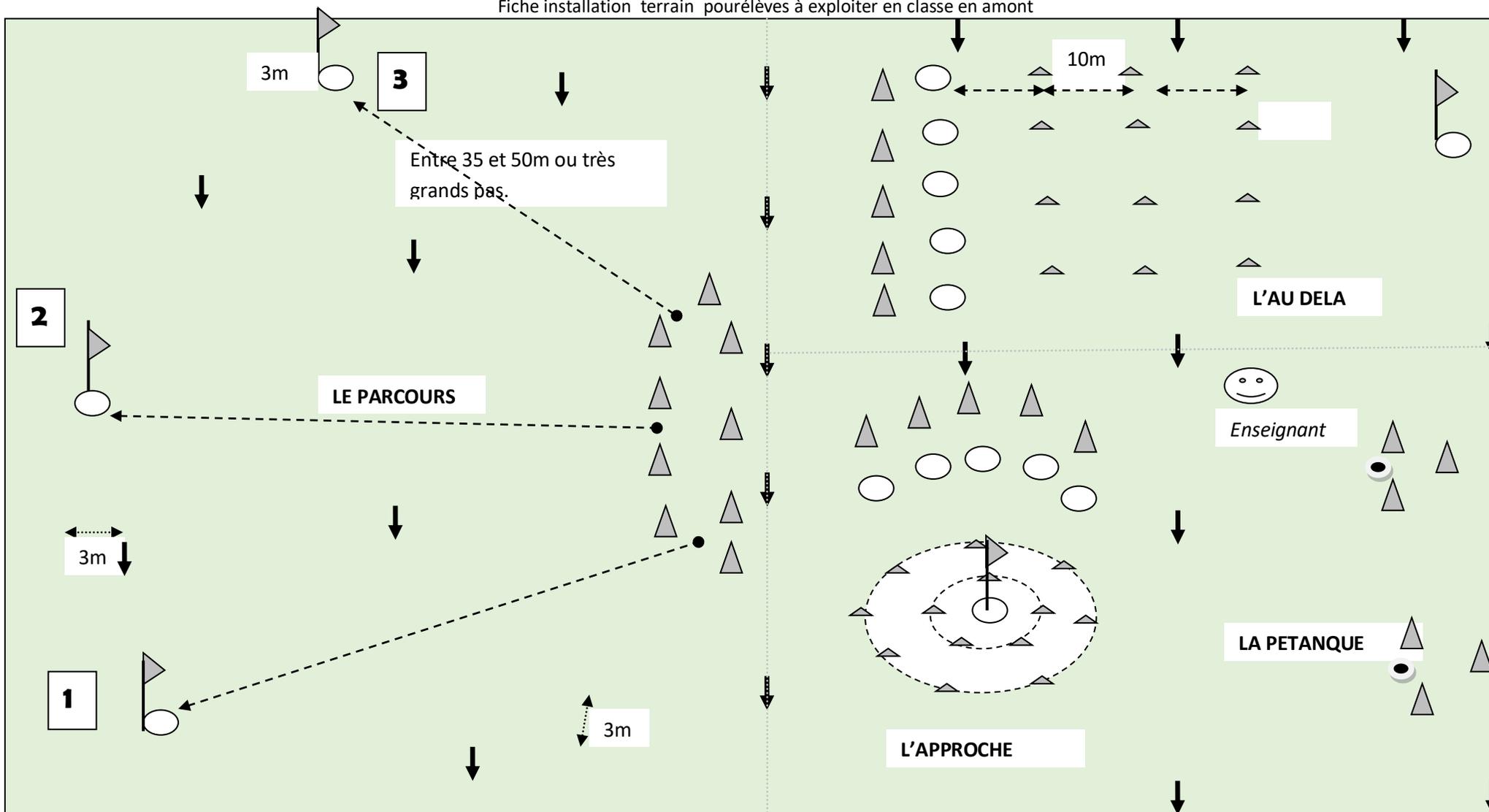
△ Coupelle

▮ Fanion

↓ Piquet

○ Cerceau

△ Plot



- Chaque groupe installe un des ateliers. – l'au-delà (avec l'enseignant). – le parcours – l'approche – La pétanque
- Pour le parcours, deux binômes s'affrontent (essayer de faire le moins de coup possibles) – l'équipe qui a la balle la plus loin du trou est prioritaire pour le jeu.

Sur le terrain

Temps 1 : Installation des ateliers (10min)

Chaque groupe (4) d'élèves installe son atelier à partir des fiches étudiées et procède aux adaptations nécessaires.

Chaque groupe commence ensuite de manière autonome l'activité dès que l'atelier est installé.

Le bilan vérification est fait en compagnie de l'enseignant au fur et à mesure de l'installation complète.

Temps 2 : Ateliers tournants (4X15min)

Les activités commencent en autonomie dès que l'atelier est en place.

La reformulation et le rappel des critères de réalisation et réussite des ateliers se font au fur et à mesure des passages pour l'atelier pétanque et l'atelier au-delà. Ces derniers sont plus particulièrement étayés par l'enseignant.

La régulation du parcours et de l'approche, se font sur demande des élèves et/ou si des problèmes de gestion apparaissent.

Temps 3 : Retour sur activités questionnement analyse (10min)

Le bilan de la pétanque est priorisé avec mise en mot des « techniques » prégnantes trouvées.

Questionnement : voir « fiche la pétanque ».

Idem pour « l'au-delà »

Institutionnalisation possible au retour en classe

Séance 6: Découverte du match contre le parcours

En classe (langue orale/lecture)

Temps 1 : langue orale/lecture/ autre domaine (10/15min)

L'organisation d'un « trou » sur le parcours

Des photos associées (trouvées sur la « toile ») peuvent être associées pour caractériser les éléments.

Temps 2 : Etude de la(les) nouvelle(s) situation(s) de travail ajoutées ou modifiée(s) (10min/ 15min)

Lecture compréhension en commun de la fiche d'installation et des consignes de l'activité « match contre le parcours ».

L'organisation pour le « match contre le parcours » se fera en jeu individuel (voir séance précédente).

L'objectif sera seulement d'essayer de réaliser le « par » ou moins.

Par convention, celui-ci sera égal à 7.

Chacun compte ses coups et mémorise (ou écrit sur une feuille de score).

Pour cette séance, avec les conseils de questionnement de la fiche « match contre le parcours ». L'enseignant étaye plus particulièrement l'activité en régulant prioritairement les questions liées à la mise en place des « règles ».

Temps 3 : Etude de l'organisation spatiale et temporelle (5/10min)

Lecture compréhension en commun de la fiche d'installation sur le terrain.

Garder l'organisation en 4 groupes de travail.

Elèves 

LE TERRAIN DE JEU OU "PARCOURS"

On appelle ainsi l'espace sur lequel on peut jouer au golf. Quel que soit le nombre de trous de l'équipement, tous les parcours sont composés des mêmes surfaces de jeu qui sont les départs, les fairways, les roughs, les greens et les obstacles.

Traditionnellement, le gazon est utilisé sur les parcours, mais on trouve aujourd'hui de plus en plus de départs ou de greens en gazon synthétique.

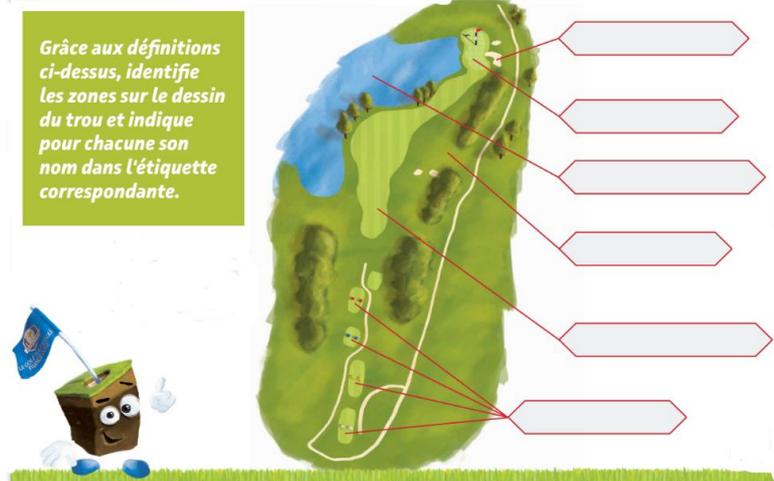
1 LES SURFACES DE JEU : ces parties représentent le chemin tracé pour la balle.

- ★ **DÉPART**
Zone rase et plane d'où l'on joue le premier coup d'un trou. Il y a plusieurs couleurs pour permettre aux joueurs de se placer en fonction de leur niveau et de leur sexe.
- ★ **ROUGH**
Tous les espaces laissés à l'état naturel qui entourent le fairway (herbes hautes, arbustes ...).
- ★ **FAIRWAY**
Surface bien entretenue de gazon qui relie le départ au green. Elle peut être large ou étroite en fonction de la configuration du trou.
- ★ **GREEN**
C'est la zone de gazon la plus rase où se trouvent le trou et le drapeau. Lorsque la balle repose dessus, le joueur doit la faire rouler jusqu'au trou à l'aide d'un club adapté, le putter.

2 LES OBSTACLES : « pièges » pour les golfeurs dans lesquels mettre sa balle entraîne des difficultés supplémentaires ou des points de pénalités.

- ★ **BUNKER**
Grand creux souvent rempli de sable.
- ★ **OBSTACLES D'EAU**
Ce sont des étangs, des rivières, des lacs,...

Grâce aux définitions ci-dessus, identifie les zones sur le dessin du trou et indique pour chacune son nom dans l'étiquette correspondante.

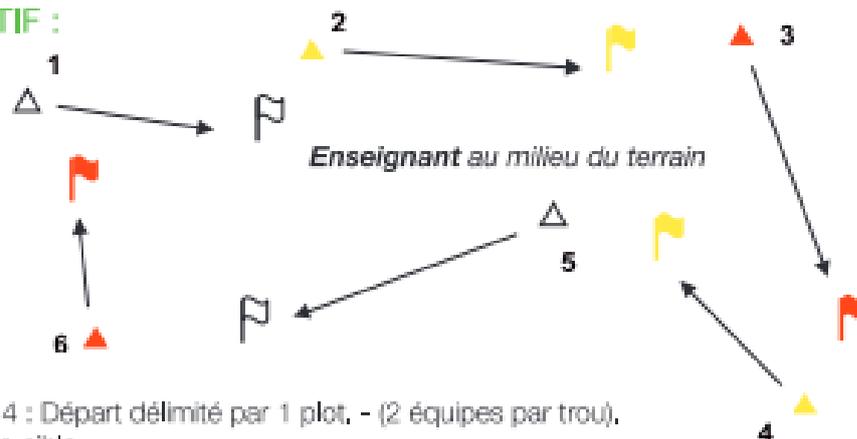


LE MATCH CONTRE LE PARCOURS

- OBJECTIFS :**
- . Jouer en sécurité.
 - . Gérer son déplacement et les déplacements des autres.
 - . Marquer son score.

- MATÉRIEL :**
- . Une canne et une balle en mousse pour 2, des drapeaux, des plots et un carte de score.

DISPOSITIF :



Équipes de 4 : Départ délimité par 1 plot. - (2 équipes par trou).
Arrivée sur la cible.

BUT DU JEU :

C'est un match contre le parcours, lequel réalise le « par » sur chaque trou, soit 7 coups. Le joueur qui sur un trou égale le « par » marque 0 (il partage le trou); le joueur qui marque au-dessus du « par » marque - (il perd le trou) ; le joueur qui joue au-dessous du « par » marque + (il gagne le trou). On effectue le total algébrique des plus et des moins, et le vainqueur est celui qui obtient le meilleur résultat contre le parcours.

CONSIGNES :

- . Un joueur et un marqueur qui compte les coups (alterner sur chaque trou).
- . Celui qui fait plus de 7 coups ramasse sa balle.
- . Le marqueur se place en face du joueur.
- . Jouer à son tour.

VARIABLES : Le joueur est aussi le marqueur.

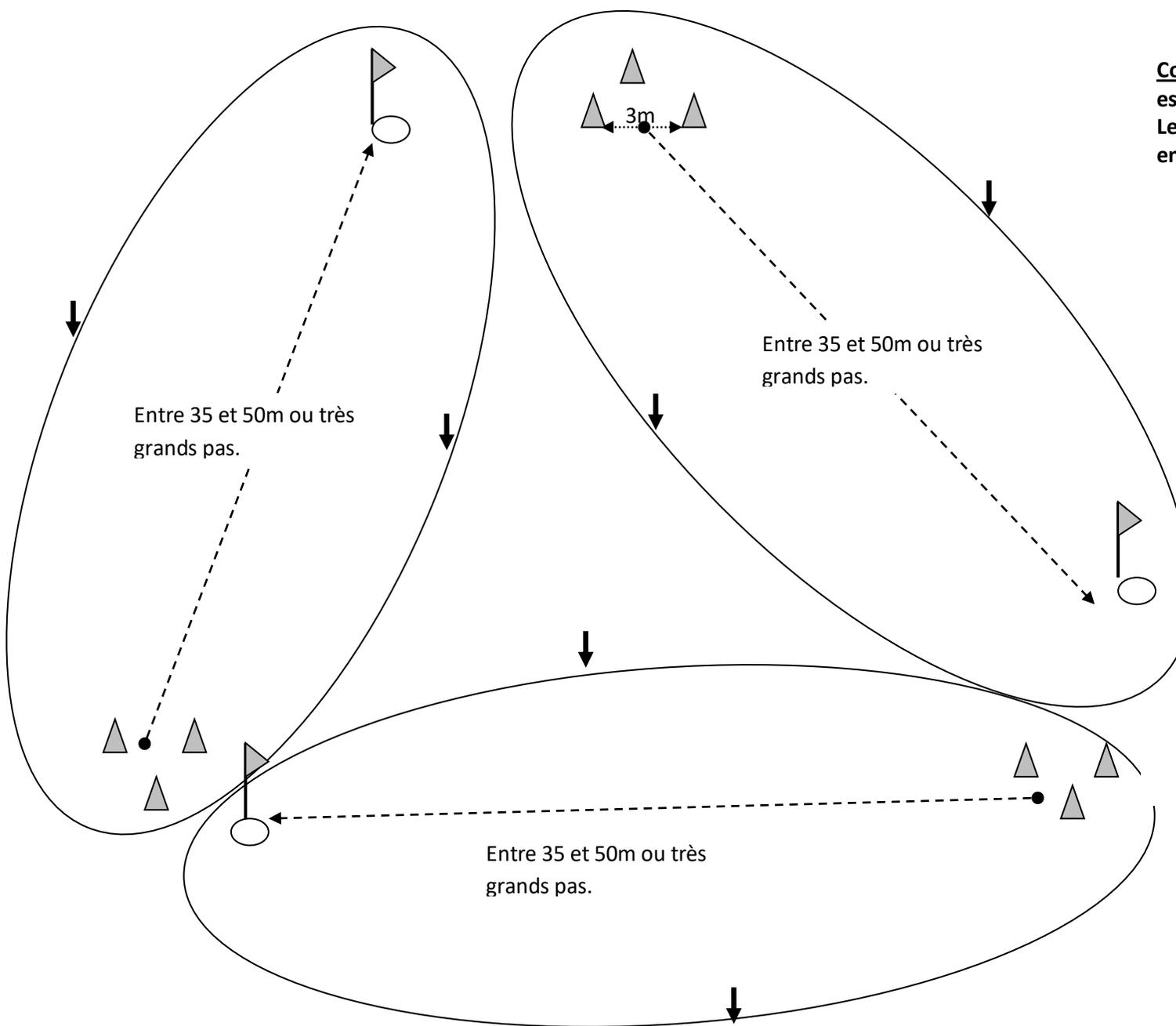
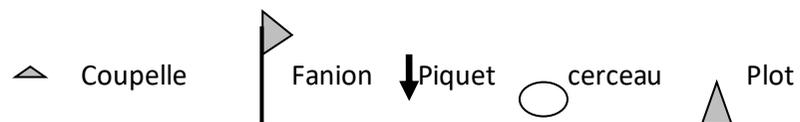
CRITÈRES DE RÉUSSITE :

Marquer correctement la carte ; comprendre les règles du jeu.

Retour sur l'action avec les élèves :

Pensez-vous pouvoir jouer individuellement dans une partie de 3 ou 4 joueurs ? Qu'est-ce que cela implique ? Quelle partie de votre jeu faut-il travailler pour être plus performant ?

Le match contre le parcours



Consignes : Jouer sur un (ou plusieurs) trou(s) et essayer de réaliser le « par » ou moins. Le trou est considéré comme gagné si on l'atteint en 8 coups ou moins. Le « par » est fixé à 8 coups.

- Chaque joueur est muni d'un club et d'une balle et chacun joue pour soi et « contre le trou »
- Le trou est atteint quand on touche ou passe au-dessus du cerceau.
- Au bout de 7 coups si le trou n'est pas atteint, on arrête le jeu et on passe à un autre trou.
- On ne commence un trou que lorsqu'il n'y a plus de joueur sur son parcours.
- Les consignes de sécurité et d'étiquette sont scrupuleusement respectées.
- Si l'on sort du parcours du trou, on peut replacer la balle en bordure de celui-ci en comptant un coup de plus (un coup de pénalité).
- Le joueur qui a sa balle le plus loin du trou joue en priorité

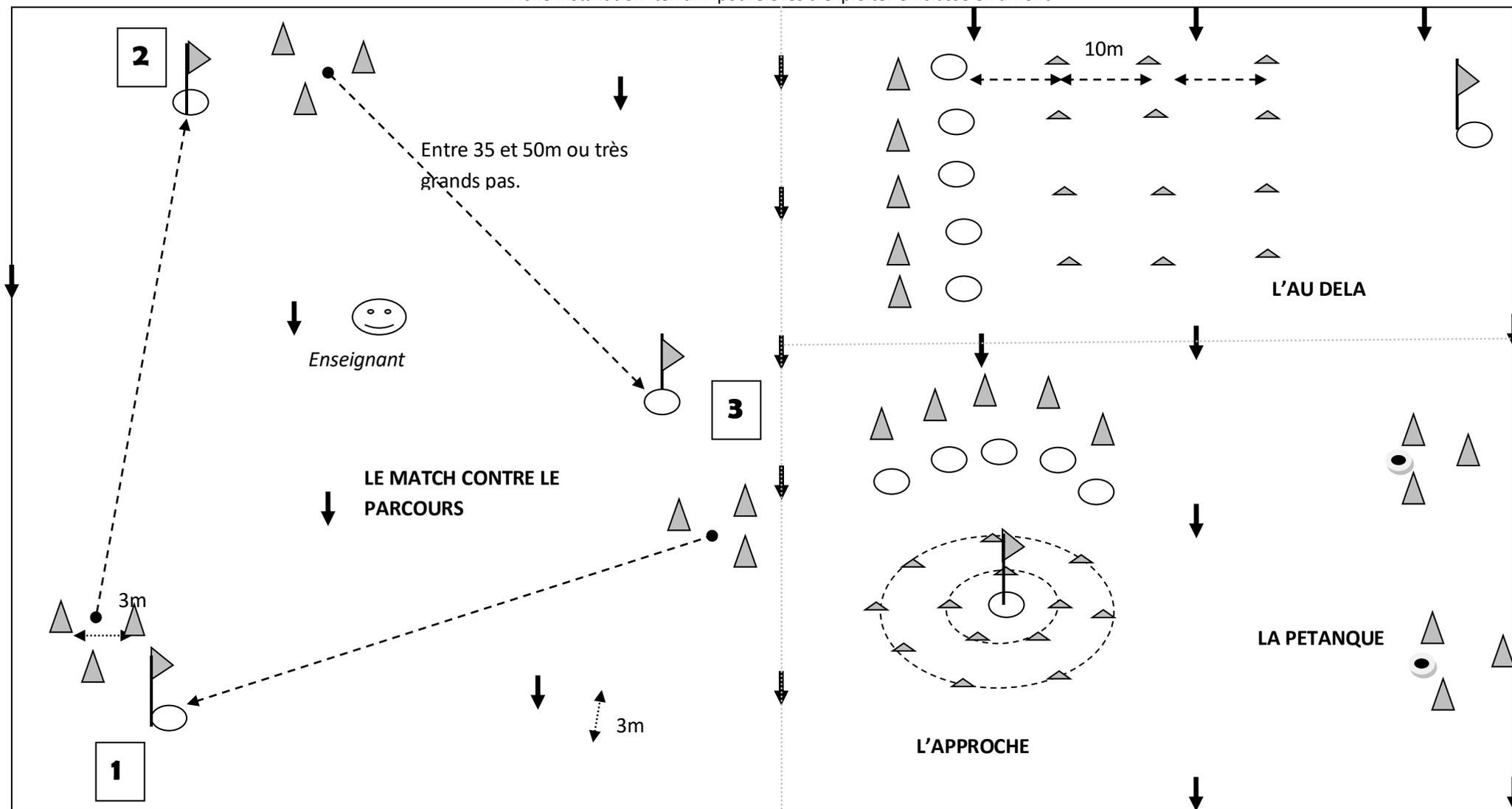
Fiche élèves



Séance 6 (et plus si nécessaire) – ajout Du match contre le Parcours

Fiche installation terrain pour élèves à exploiter en classe en amont

▲ Coupelle Fanion ↓ Piquet ○ cerceau ▲ Plot



- Chaque groupe installe un des ateliers. – l'au-delà– le parcours (avec l'enseignant). – l'approche – La pétanque
- Pour le parcours, chaque joueur joue sa balle - Partir en binôme ou trio, le départ se fait en « shotgun » avec un binôme ou trio qui part d'un trou différent puis fait un circuit. Un club par joueur.

Sur le terrain

Temps 1 : Installation des ateliers (10min)

Chaque groupe (4) d'élèves installe son atelier à partir des fiches étudiées et procède aux adaptations nécessaires.

Chaque groupe commence ensuite de manière autonome l'activité dès que l'atelier est installé.

Le bilan vérification est fait collectivement, si besoin, avec l'enseignant au fur et à mesure de l'installation complète.

Temps 2 : Ateliers tournants (4X15min)

Les activités commencent en autonomie dès que l'atelier est en place.

La reformulation et le rappel des critères de réalisation et réussite des ateliers se feront au fur et à mesure des passages pour l'atelier « match contre le parcours » qui sera celui supervisé et étayé.

Temps 3 : Retour sur activités questionnement analyse (10min)

Le bilan de l'atelier « match contre le parcours » est priorisé avec mise en mot des problématiques trouvées et comment elles ont été solutionnées.

Questionnement : voir « fiche match contre le parcours ».

La séance 6

devrait être réitérée au moins une ou deux fois pour que les apprentissages soient ancrés grâce à la systématisation.

Dans ce cas, la partie réservée au travail en classe sera plus consacrée à des éléments de lecture/langue orale (utiliser les autres supports proposés dans « mon carnet de golf » ou tout autre élément de votre choix en lien)

Séance 7: retour à la situation de référence (Dagobert)

En classe (langue orale/lecture)

Temps 1 : langue orale/lecture/ autre domaine (10/15min)

L'étiquette

Temps 2 : Etude de la(les) nouvelle(s) situation(s) de travail ajoutée(s) ou modifiée(s) (10min/15min)

Rappel des éléments associés au Dagobert et relecture de la fiche d'installation et de notation en faisant reformuler ; - les types de coups, - comment le joueur va « s'organiser » pour mieux réussir avec les éléments techniques qu'il a pu apprendre au cours du cycle.

Temps 3 : Etude de l'organisation spatiale et temporelle (5/10min)

Lecture compréhension en commun de la fiche d'installation sur le terrain.

Garder l'organisation en 4 groupes de travail.

Elèves 

Lis les grands principes de l'étiquette.

Au golf, on respecte son environnement... c'est-à-dire :

LE TERRAIN SUR LEQUEL ON JOUE :

- ✓ En remettant les mottes de terre
- divot* - que l'on arrache en tapant la balle sur le parcours.
- ✓ En relevant les impacts de balle
- pitch* - faits sur le green.
- ✓ En ratisant les zones de sable
- bunker* - une fois qu'on en est sorti.

LES AUTRES JOUEURS :

- ✓ En faisant attention aux joueurs qui sont devant pour ne pas leur envoyer une balle dessus.
- ✓ En se plaçant correctement par rapport à ses partenaires afin de ne pas les gêner.
- ✓ En plaçant son sac correctement sur le parcours pour qu'il ne gêne pas le jeu.

- ✓ En accélérant le jeu en marchant vite afin de pouvoir prendre son temps pour exécuter son geste (sans pour autant faire 12 coups d'essai).

- ✓ En plaçant son sac toujours dans la direction du prochain coup ou prochain trou pour accélérer le jeu.
- ✓ En n'utilisant pas son téléphone portable pendant le jeu.

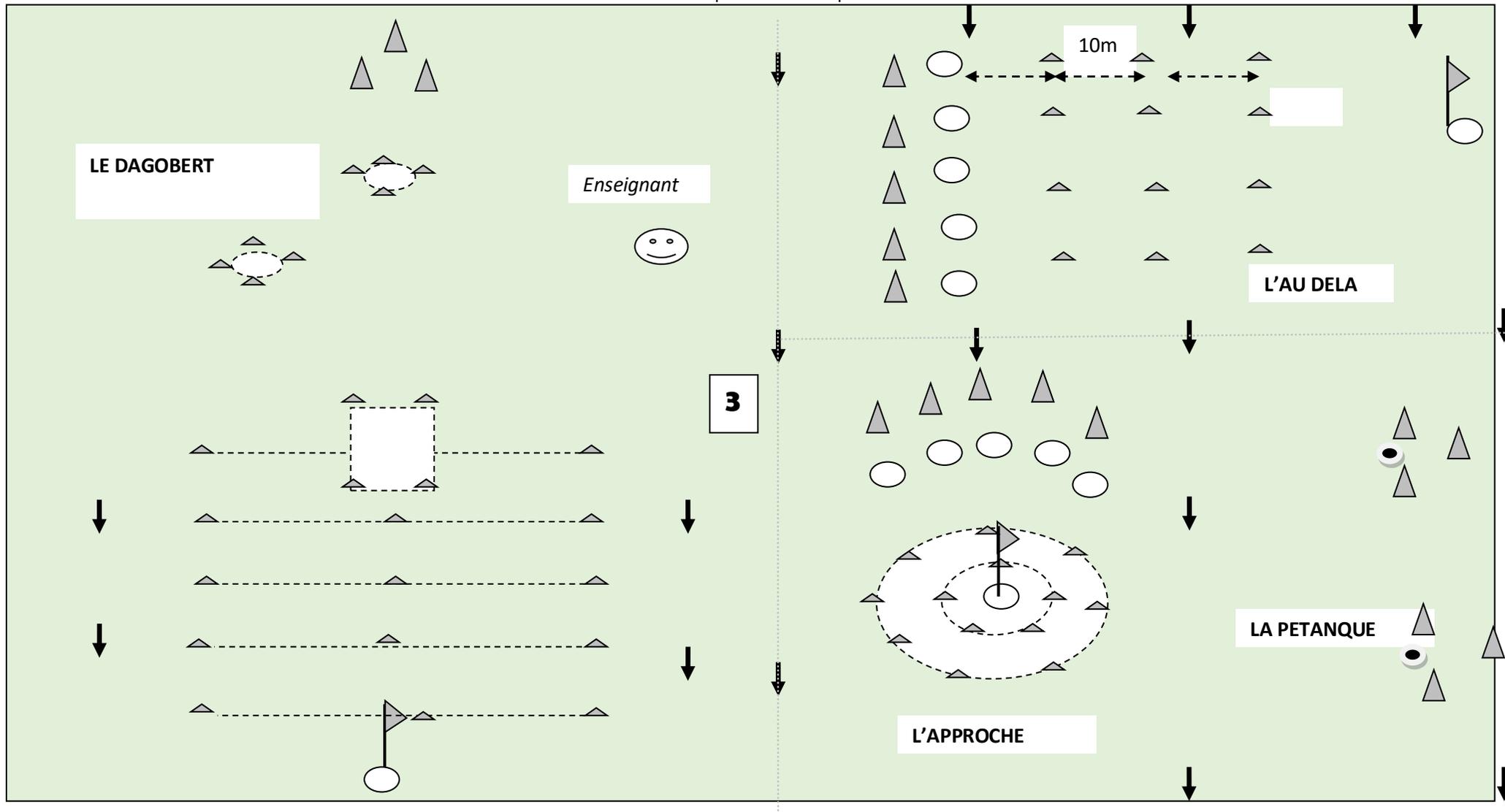
SOI-MÊME :

- ✓ Le golf est un jeu auto arbitré, se respecter c'est ne pas tricher.
- ✓ Le parcours est ton seul adversaire, respecte-le ! On ne perd pas son sang-froid et on ne jette pas ses clubs.

Séance 7 (et plus si nécessaire) – situation de référence (2) Le Dagobert

Fiche installation terrain pour élèves à exploiter en classe en amont

▲ Coupelle 🚩 Fanion ↓ Piquet ○ cerceau ▲ Plot



- Chaque groupe installe un des ateliers. – l’au-delà– le Dagobert (avec l’enseignant). – l’approche – La pétanque
- Pour le Dagobert, l’activité se fait en binôme, un qui joue, l’autre qui note



Fiche élèves

Sur le terrain

Temps 1 : Installation des ateliers (10min)

Chaque groupe (4) d'élèves installe son atelier à partir des fiches et procède aux adaptations nécessaires. Chaque groupe commence ensuite de manière autonome l'activité dès que l'atelier est installé. Le bilan vérification est fait, si besoin, par l'enseignant au fur et à mesure de l'installation complète.

Temps 2 : Ateliers tournants (4X15min)

La reformulation et le rappel des critères de réalisation et réussite des ateliers se feront au fur et à mesure des passages pour l'atelier « Dagobert » qui sera celui supervisé et étayé.

Temps 3 : Retour sur activités questionnement analyse (10min)

Le bilan de l'atelier « Dagobert » est priorisé avec mise en mots des résultats et leur analyse et comparaison avec la fiche initiale.

Séance 8: Parcours global « greensome en à toi à moi »

Prévoir la demie journée pour réaliser l'ensemble de la séance

En classe (langue orale/lecture)

Temps 1 : langue orale/lecture/ autre domaine (10/15min)

La Ryder Cup

Temps 2 : Etude de la nouvelle situation de travail (20min)

Lecture compréhension en commun de la fiche d'installation du parcours sur le terrain et des consignes de l'activité « parcours Ryder Cup de la classe »

L'organisation se fera en binôme. Un représentera l'Europe, l'autre les Etats Unis

Les binômes s'opposent sur chaque trou du parcours. L'objectif pour chaque binôme sera de faire moins de coups que le binôme auquel il s'oppose pour « gagner le trou ». L'équipe qui aura gagné le plus de trou sera déclarée vainqueur.

Les joueurs de chaque équipe jouent en « à toi, à moi » soit à chacun leur tour. La balle la plus éloignée est prioritaire pour le jeu.

La feuille de marque et ses modalités seront étudiées avant le départ. Chaque binôme aura à tenir une feuille de marque comptabilisant à la fois ses coups et ceux des adversaires.

Répartir par groupes de 4 l'installation de chaque trou.

Enseignant 

LE GREENSOME

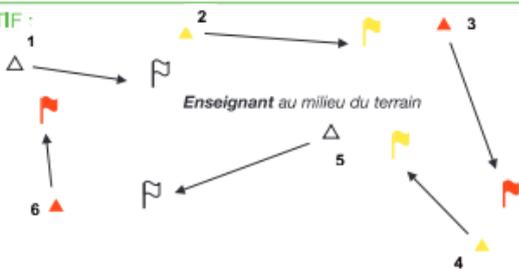
OBJECTIFS :

- . Se déplacer en sécurité.
- . Marquer le score

MATÉRIEL :

- . Une canne et une balle en mousse pour 2, des drapeaux, des plots et un carte de score.

DISPOSITIF :



Équipes de 2 : départ délimité par 1 plot. - (2 équipes par trou).
Arrivée sur la cible.

BUT DU JEU :

Les deux partenaires jouent chacun une balle au départ de chaque trou, puis choisissent l'une d'elles qu'ils jouent alors alternativement jusqu'à la fin du trou.

CONSIGNES :

- . Balles de même couleur dans chaque équipe et de couleur différente dans l'équipe adverse. Se placer en face de celui qui tape. L'équipe qui a sa balle la plus loin du trou joue toujours en premier.
- . Marquer le score sur une carte : un maximum de 10 coups par équipe est toléré. Au delà, ramasser la balle et jouer sur le trou suivant en attendant l'équipe adverse.

VARIABLES : Temps limité.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

Envoyer la balle dans la cible en un minimum de coups, en respectant la sécurité.

Retour sur l'action avec les élèves :

Est-ce que les scores sont meilleurs avec cette formule de jeu ? Est-ce que la gestion du déplacement à plusieurs vous a posé des problèmes ? Lesquels ?

LE P'TIT GOLF À L'ÉCOLE • 31

JE DÉCOUVRE

LA RYDER CUP, C'EST QUOI ?

**LA RYDER CUP,
UNE COMPÉTITION UNIQUE**

Le golf, 1^{er} sport individuel au monde avec 65 millions de pratiquants, a depuis 1927 une compétition mythique : la Ryder Cup.

Exceptionnelle par son format, la Ryder Cup oppose deux équipes aujourd'hui composées des 12 meilleurs joueurs nord-américains pour l'une et européens pour l'autre (avant 1979, l'équipe d'Europe ne comptait que les joueurs anglais et irlandais).

Le « collectif » est ici primordial. Dirigées par leur capitaine, qui a un rôle stratégique mais ne joue pas, les équipes vont s'affronter, pendant 3 jours, dans des matchs de golf en double

(2 contre 2) ou en simple (1 contre 1). La première équipe qui comptabilise 14 ½ points a gagné.

Cette formule de jeu, similaire à des duels, donne une intensité particulière aux joueurs comme aux spectateurs.

Chaque équipe a une couleur : **le rouge pour les États-Unis** et **le bleu pour l'Europe**. On reconnaît facilement les joueurs d'une même équipe grâce à leur tenue qui est identique.

La Ryder Cup est une compétition biennale qui a lieu alternativement aux États-Unis et en Europe. Essentiellement accueillie, côté européen, dans les îles britanniques, la Ryder Cup 2018 sur le Golf National à Saint-Quentin-en-Yvelines sera la deuxième à être organisée en Europe continentale après celle de 1997 sur le golf de Valderrama en Espagne.

SAM RYDER : LE GOLFEUR ÉPONYME

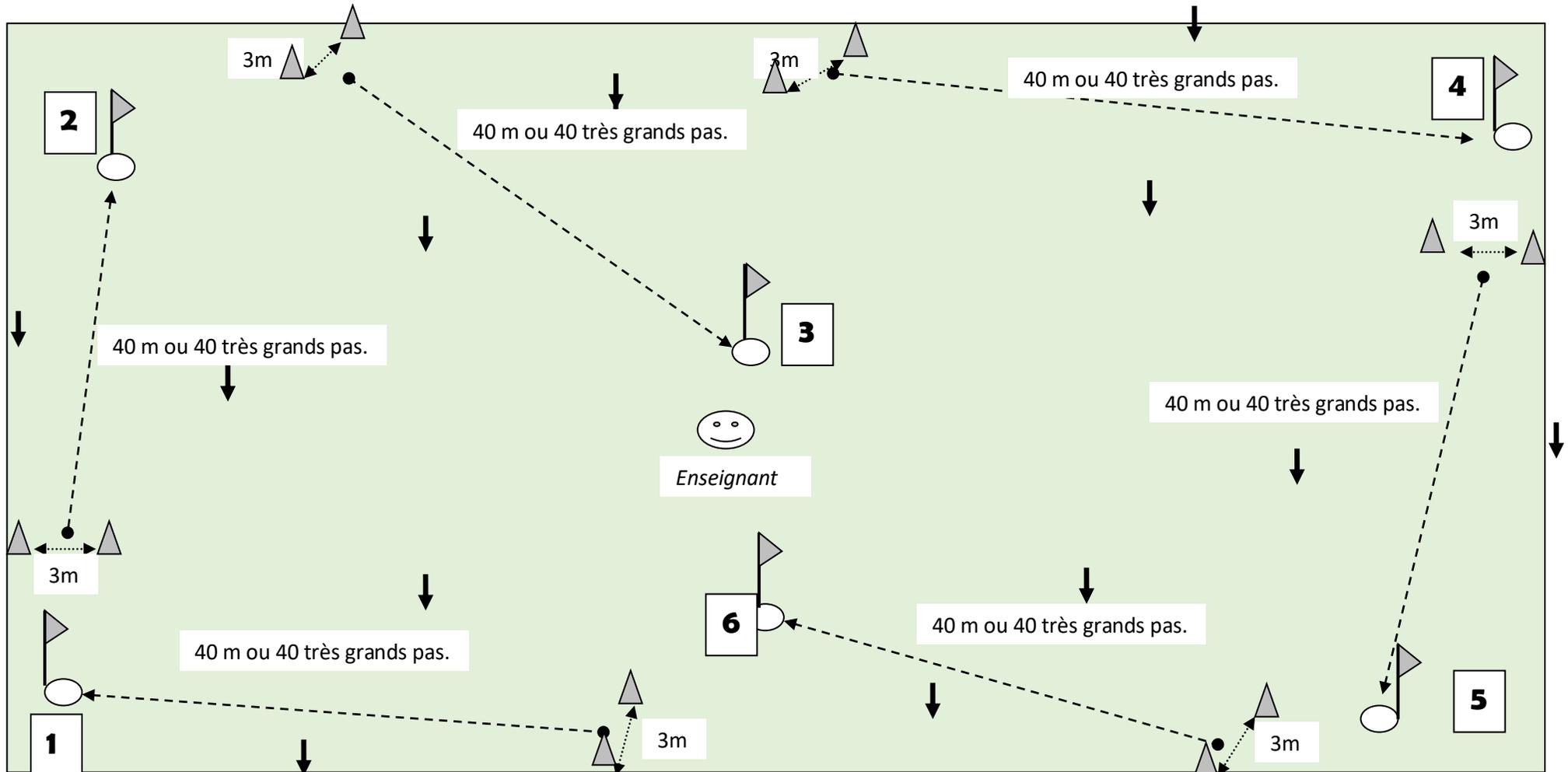
L'histoire de cette rencontre unique au monde a commencé en 1921 par l'organisation de matchs informels entre golfeurs américains et britanniques.

Avant la rencontre de 1926, Sam Ryder, un riche marchand de graines londonien, et élève du joueur professionnel anglais Abe Mitchell, est sollicité pour offrir un trophée et officialiser ces confrontations.

Donnant alors son nom au trophée, le grainetier y fera apparaître, au sommet, la silhouette de son enseignant.



Le parcours RYDER CUP de la classe



Consigne : Amener la balle au trou en faisant le moins de coups possibles.

- Organisation par deux équipes de 2 qui s'affrontent (Etats Unis/ Europe) sur un trou.
- Un club et 1 balle par équipe
- Le jeu se fait à chacun son tour (à toi/à moi).
- La balle la plus éloignée du trou est prioritaire
- Les consignes de sécurité sont impérativement respectées.
- Une feuille de marque par équipe on compte les coups de son équipe et ceux de l'équipe adverse.
- Replacer la terre après les coups (diwos)



Feuille de résultats

	Trou ...	Trou ...	Trou ...	Trou ...	Trou ...	Trou ...	T O T A L
Europe <small>Noter une petite barre à chaque coup Joué</small>							
TOTAL coups							
POINT équipe							
ETATS UNIS <small>Noter une petite barre à chaque coup Joué</small>							T O T A L
TOTAL coups							
POINT équipe							

L'équipe qui fait **le moins de coups** pour atteindre le trou le marque **1 point**. L'équipe qui en a fait **le plus** marque **0 point**
Le match nul n'engendre aucun point (0/0).

Règles du « tournoi » :

- Sur chaque trou, l'équipe des deux joueurs « Européens » est opposée à l'équipe des deux joueurs « Américains ».
- Deux équipes continentales de 2 élèves jouent sur le même trou (2 balles de couleur différente)
- L'activité se déroule en « à toi, à moi » (chaque joueur joue alternativement la balle dans son équipe).
- Le départ se fait en *shotgun* (départs simultanés des groupes de 2 équipes des différents trous du parcours puis réalisation du parcours dans l'ordre numéroté – ex : l'équipe qui part du 3 fait ensuite le 4, puis le 5, puis le 6...).
- L'équipe qui a la balle la plus lointaine du trou est toujours celle qui joue prioritairement.
- Le trou est matérialisé par un cerceau qu'il suffit d'atteindre (toucher ou pénétrer ou passer dessus).
- Le « trou » sera terminé lorsque les 2 équipes auront atteint le cerceau.
- Un groupe ne pourra « jouer » sur le trou suivant que lorsque le groupe précédent aura quitté le trou.
- Une fiche de score sera remise à chaque équipe de 2 qui devra comptabiliser à la fois les coups de ses adversaires et les siens sur chaque trou.
- Des pénalités pourront être infligées (perte du gain d'un trou) si les règles et « l'étiquette » (comportement inapproprié) ne sont pas respectées.

Sécurité

- **Avant chaque frappe de balle, le joueur vérifiera que ses camarades sont placés face à lui à une distance de sécurité suffisante en procédant éventuellement à la mise en œuvre de la procédure du « chevalier » (se mettre face à face bras tendus en présentant les deux clubs qui se touchent).**
- **La balle ne sera jamais jouée s'il y a une présence dans l'axe de tir.**
- **Il est impératif de marcher et non courir sur le parcours (étiquette).**
- **Le calme relatif est indispensable pour la concentration des joueurs notamment au moment de la frappe.**

Sur le terrain

Temps 1 : Installation des ateliers (10min)

Chaque groupe deux équipes (4) d'élèves installe un trou.
Le bilan vérification est fait collectivement en fin d'installation.

Temps 2 : Consignes de jeu (5min)

Rappel oral des consignes de jeu

Temps 3 : Ryder cup de la classe (environ1h30)

Intervenir le moins possible et laisser au maximum les élèves gérer par eux même l'activité pour favoriser les acquisitions dans le cadre des domaines 2 et 3 du socle.

L'enseignant qui joue prioritairement le rôle de l'arbitre quand il y a « litige »

Temps 3 : bilan (5min)

Lecture des résultats avec comptabilisation globale.

En fin de cycle une fiche d'auto évaluation « passeport Golf Dordogne », en lien avec l'objectif du cycle et les compétences du socle à valider pour le niveau, peut être remplie par les élèves (avec supervision et explication par l'enseignant).



Passeport golf scolaire Dordogne

Nom :

Prénom :

Ecole :

Cycle « p'tit golf » réalisé du Au

avec

Nom de l'enseignant :

et

Nom de l'Educateur sportif (si présent):

Pour prolonger les découvertes golfigues, se rendre à une école de golf de proximité avec ce passeport pour bénéficier d'un essai dans une école de Golf :



Ecole de golf du Golf Club de Périgueux - Boulevard de Saltgourde, 24430 MARSAC-SUR-L'ISLE
05 53 53 02 35



Ecole de golf de Lolivarie Golf Club - Pessat - 24170 SAINT-GERMAIN-DE-BELVÈS
05 53 30 22 69



Ecole de golf du Domaine d'Essendiéras - 24160 Saint Médard d'Excideuil
05 53 55 34 34



Ecole de golf de St Méard Golf Club - Le Cluzeau - 24610 Saint-Méard-de-Gurçon
06 82 83 99 82



POUR L'ÉCOLE
DE LA CONFIANCE

Compétences validées dans le cadre du champ d'apprentissage de l'EPS : Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée.

(Cocher avec l'enseignant ce qui a été appris et qui est maîtrisé – en fonction des attendus du niveau)

Domaine 1 : Développer sa motricité et construire un langage du corps

En ayant acquis des techniques et en mobilisant de ressources pour permettre de réaliser un petit parcours golfigue en semi autonomie.

Domaine 2 : s'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre

En ayant acquis des gestes, en les répétant, en les adaptant, en les observant et en les analysant pour gagner en efficacité dans la qualité du jeu.

Domaine 3 : s'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre

En respectant les règles et « l'étiquette » spécifiques du golf.

En mettant en œuvre les procédures permettant d'assurer sa sécurité et celle des autres sur un terrain de golf ou assimilé.

Domaine 5 : s'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre

En étant informé sur quelques éléments de conditions de pratique et de culture golfigue.

