

LE GOLF A L'ECOLE :

APPROCHES DIDACTIQUE ET PEDAGOGIQUE

Pour une pratique au cycle 3

Christophe CORTYL, CPD EPS, IA 62

SOMMAIRE

Le traitement scolaire de l'activité :

- la logique du golf
- les problèmes fondamentaux
- les ressources mobilisées
- les enjeux de formation
- les savoirs à construire
- l'organisation pédagogique
- les compétences des programmes
- le déroulement de l'unité d'apprentissage : la démarche

la réglementation concernant l'enseignement du golf

le golf et l'interdisciplinarité

le golf sans golf ou le moyen d'enseignement sans le terrain

la technique

les formules d'épreuves

l'étiquette

le lexique

les principales règles du jeu

des contenus d'enseignement :

- des situations pour entrer dans l'activité
- la situation pour évaluer
- des situations pour apprendre et progresser

les remerciements

On joue au **golf** quand, sur un parcours aménagé ou non, on frappe une balle arrêtée pour l'envoyer à l'aide d'un club dans une cible horizontale dans le moins de coups possible ou avant les autres joueurs.

LOGIQUE DE L'ACTIVITE

(Dégager ce que l'activité a de spécifique)

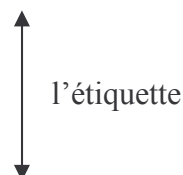
- faire avancer la balle
 - et se déplacer
 - en étant suffisamment précis
- pour arriver dans la cible avant les autres, en respectant un certain nombre de règles constitutives et de fonctionnement.

Règles constitutives :

- frapper la balle arrêtée à l'aide d'un club
- jouer la balle où elle se trouve
- chaque coup ou intention compte un point
- le déplacement de la balle autrement qu'avec le club est réglementé

Règles de fonctionnement

- le danger vient du club et de la balle ; chacun doit jouer à son tour
- il faut respecter le parcours
- les règles de jeu doivent être appliquées rapidement



PROBLEMES FONDAMENTAUX

(En quoi le fonctionnement de l'élève est-il remis en cause ?)

L'élève golfeur est confronté à chaque coup à l'obligation :

- d'élaborer un projet de trajectoire finalisée avec une double exigence :
 - . faire avancer la balle
 - . être précis

et

- d'effectuer un choix stratégique et technique tenant compte de la situation.

Dans la pratique, l'élève sera confronté aux problèmes fondamentaux de l'activité dans les thèmes suivants :

- GRAND JEU
- PETIT JEU
- OBSTACLE
- PARCOURS

RESSOURCES MOBILISEES

(De quels outils, dispose l'élève pour satisfaire aux exigences de l'activité ?)

1- AFFECTIVITE

- *Relationnel* : - respect de l'autre (notion d'espace de sécurité)
- travail en binôme (partage du matériel, conseils)
- *Emotionnel* : contrôle de soi ; risque, émotion (réussite ou échec d'un coup), stress (regard des autres)
- *Motivation* : volonté de réussir

2- CONNAISSANCE

- *Informationnel* :
prise d'information ; appréciation des distances, de la direction et de la force du vent, de la hauteur des obstacles, des pentes, de l'emplacement de la balle (le lie.)
- *Cognitif* :
prise de décision :
 - atteindre un but et imprimer une trajectoire à la balle.
 - établir une relation entre le club, la trajectoire et la distance effectuée par la balle.Stratégie : choix du club et nature du coup à exécuter.

3- MOTRICITE

- *Mécanique* :
 - équilibration
 - dissociation
 - coordination
- *Musculaire* :
 - relâchement
 - rythme
- *Energétique* :
 - système aérobie : marche

ENJEUX DE FORMATION

(En quoi l'activité est-elle éducative ?)

1- MOTEURS

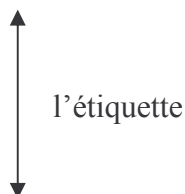
Développer la maîtrise :

- de la dissociation train supérieur / train inférieur
- de l'équilibre
- de la coordination

2- SOCIAUX

Développer la capacité :

- de respect du parcours
- de respect des règles
- du respect du matériel
- du respect de l'autre



Construire l'élève «citoyen »

3- AFFECTIF

Développer la maîtrise des réactions émotionnelles : contrôle de soi.

4- COGNITIFS

- Développer les capacités d'analyse, de décision.
- Situer son niveau de pratique

5- CULTUREL

- Connaître une activité sportive : permettre l'accès vers un élément de culture.

SAVOIRS A CONSTRUIRE

(Quels apprentissages ?)

THEMES	SAVOIRS
GRAND JEU = DISTANCE	<ul style="list-style-type: none"> - faire partir la balle du 1^{er} coup - faire voler la balle sur des distances plus ou moins longues - frapper droit
PETIT JEU = PRECISION	<ul style="list-style-type: none"> - sur ou autour du green, lire les caractéristiques du terrain pour choisir le dosage et/ou la direction donnés à la balle pour l'envoyer vers la cible : putting et approche roulée
OBSTACLE (arbre, sable, eau)	<ul style="list-style-type: none"> - pour franchir un obstacle, imprimer une trajectoire haute à la balle : approche lobée
PARCOURS = STRATEGIE	<ul style="list-style-type: none"> - prendre des informations sur le terrain et élaborer une stratégie afin d'être efficace : <ul style="list-style-type: none"> . pour s'opposer à un joueur ou une équipe . pour jouer le moins de coups possible

ORGANISATION PEDAGOGIQUE

- utiliser, en début d'apprentissage, des balles légères (de tennis, de golf en mousse ou en plastique) et un seul club (le putter).
- proposer dans la séance :
 - . un échauffement
 - . une situation- problème (tâche semi-définie) sur le thème posé, dans laquelle les élèves recherchent la solution au problème
 - . une mise en commun des solutions trouvées par les élèves, parmi lesquelles l'enseignant fait émerger la ou exceptionnellement les règles d'efficacité nécessaires pour résoudre le problème posé
 - . un retour à la situation en jouant sur les variables de simplification et de complexification
 - . un parcours dans lequel l'élève est de nouveau confronté au problème et pendant lequel l'enseignant et les élèves vérifient si les transformations sont réelles
- une situation peut être utilisée plusieurs séances, en faisant agir les variables.
- des situations d'entraînement (tâches définies), pour répéter et stabiliser les solutions dégagées par les élèves (règles d'efficacité), pourront être proposées en fin d'unité d'apprentissage
- jouer, à chaque séance, un parcours de 3, 4 trous ou aménagé sur ou autour du putting-green en tenant une carte de score.
- introduire, sur le parcours, les différentes formules d'épreuves de jeu : stroke- play, match- play, scramble, greensome ... (voir «présentation des formules d'épreuves »)
- faire évoluer, sur les zones de «travail », les élèves le plus souvent par 2 :
 - . partage du matériel
 - . observations et échanges de conseil

zones d'entraînement :

- putting- green
- pitching- green ou trou d'approche
- practice
- parcours de 3,4 trous (longueur maxi : 100 m)

matériel :

- clubs : putter, fer 7, sand- wedge
- balles : tennis, golf en mousse, en plastique, golf «normale »
- tees
- plots, cônes et assiettes
- cerceaux
- poteaux
- élastique, ru balise

COMPETENCES DES PROGRAMMES

(Programmes de l'école primaire)

COMPETENCES SPECIFIQUES	COMPETENCES GENERALES	ENJEUX D'APPRENTISSAGE
Réaliser une performance mesurée, dans des espaces et avec des matériels variés	Mesurer et apprécier les effets de l'activité : ajuster ses actions en fonction des buts visés Appliquer et construire des principes de vie collective : adapter ses comportements dans des situations où l'on n'est pas seul	<ul style="list-style-type: none"> - réaliser un geste complexe : le swing
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">OU</div>	S'engager lucidement dans l'action : choisir des stratégies efficaces Appliquer et construire des principes de vie collective : adapter ses comportements dans des situations où l'on n'est pas seul	<ul style="list-style-type: none"> - prendre des informations sur le milieu et choisir des trajectoires pour la balle
CONNAISSANCES	<u>« savoirs » sur le «comment réaliser » :</u> -les règles d'efficacité ou règles d'action (conditions à respecter pour que l'action soit efficace) dégagées par les élèves et le maître	<u>Informations sur le golf :</u> -les principales règles du jeu -« l'étiquette » -le vocabulaire spécifique

Si le mouvement de golf (le swing) est un **lancer** (il s'agit d'accélérer la tête du club qui transmettra son énergie à la balle), le jeu de golf est une activité qui se pratique en **pleine nature** (l'histoire précise que le golf était un «exercice hygiénique de marche en plein air pratiqué sur de grands espaces aux difficultés naturelles»), dont les déplacements sont finalisés (depuis la zone de départ au «drapeau»); l'environnement est varié (distances, pentes, obstacles d'eau et de sable), variable (vent, pluie...) et aux effets inattendus (rebonds, roulements de la balle).

Mais le golf est aussi un **jeu de défi** entre 2 ou plusieurs joueurs, longtemps il s'est joué en match- play (jeu au trou par trou).

Bernard JEU dans «le sport, l'émotion, l'espace» indique que cette activité susciterait des émotions de type «compétition» où l'affrontement des joueurs serait la notion essentielle (de l'égalité des chances à l'inégalité du résultat).

**DEROULEMENT DE L'UNITE
D'APPRENTISSAGE : DEMARCHE**

(Référence : équipe départementale EPS du Pas-de-Calais)

PHASE D'ENTREE DANS L'ACTIVITE : FAMILIARISATION (2 à 3 séances)	PHASE DE REPERAGE : EVALUATION (1 séance)	PHASE DE STRUCTURATION DES APPRENTISSAGES (6 à 8 séances)	PHASE DE REINVESTISSEMENT : EVALUATION (1 séance)
<u>Pourquoi ?</u> Pour installer l'organisation pédagogique <u>Comment ?</u> Par des situations simples, ne nécessitant pas d'apprentissages	<u>Pourquoi ?</u> Pour repérer les besoins des élèves <u>Comment ?</u> Par une situation de référence posant les problèmes de l'activité aux élèves	<u>Pourquoi ?</u> Pour apprendre de façon ciblée, sur des besoins identifiés <u>Comment ?</u> Par des situations d'apprentissage réduisant la complexité de l'activité (tous les problèmes ne sont pas posés simultanément)	<u>Pourquoi ?</u> Pour réinvestir les apprentissages, les acquisitions et évaluer l'efficacité de l'action pédagogique <u>Comment ?</u> Par la même situation de référence
<u>Rôle de l'enseignant :</u> Organiser la classe, insister sur les règles collectives, de sécurité <u>Activité des élèves :</u> Découvrir l'activité et ses contraintes	<u>Rôle de l'enseignant :</u> Mettre en place une situation permettant de relever des résultats et d'observer des comportements <u>Activité des élèves :</u> Se confronter aux problèmes de la situation et relever des résultats	<u>Rôle de l'enseignant :</u> Apporter un soutien, une aide, des conseils afin que les apprentissages soient effectifs et durables : simplifier ou complexifier les situations pour les rendre accessibles <u>Activité des élèves :</u> Apprendre en se confrontant aux contraintes des situations	<u>Rôle de l'enseignant :</u> Permettre un relevé de résultats individuels et observer l'évolution des comportements <u>Activité des élèves :</u> Se confronter aux problèmes de la situation et relever des résultats

**REGLEMENTATION CONCERNANT
L'ENSEIGNEMENT DE L'ACTIVITE**

(Référence : bulletin départemental n° spécial «les intervenants extérieurs »)

Le golf est une activité ne nécessitant pas un encadrement renforcé.

Toutefois, en fonction du degré de compétence technique de l'enseignant, celui-ci pourrait solliciter l'aide d'un intervenant extérieur disposant de cette compétence, complémentaire de la compétence pédagogique de l'enseignant.

Dans tous les cas, l'enseignant assume la responsabilité pédagogique de l'organisation de l'activité et il co-anime avec l'intervenant extérieur.

L'intervenant devra en préalable avoir reçu l'autorisation du directeur d'école et doit être agréé par l'Inspecteur d'Académie, après avis de l'Inspecteur de l'Education Nationale.

L'annexe 5 de la circulaire n° 99-136 du 21 septembre 1999, BO n°7 du 23 septembre 1999 détermine les qualifications exigées pour encadrer les activités physiques et sportives à l'école.

LE GOLF ET L'INTERDISCIPLINARITE

(Programmes de l'école primaire 2002)

Chaque domaine du cycle des approfondissements permet d'exploiter les divers aspects de l'activité golf. Des pistes de travail sont proposées ci-dessous au regard des compétences à acquérir dans les différents champs disciplinaires. Par exemple :

Littérature : lire, dire et écrire sur le golf ...

Langue étrangère, l'anglais : lire et comprendre des termes spécifiques (green, swing, chip, putt, to drop, bunker, rough, fairway ...), les utiliser dans des phrases ...

Histoire et géographie : situer sur une carte les principaux pays «golfigues» ; connaître leur population, leurs ressources économiques, leur climat ... ; mettre en relation la lecture d'un paysage et l'étude d'une carte ; étudier l'histoire du golf et l'associer aux «grandes périodes historiques» (exemple : apparition du golf dans le sud de la France sous l'impulsion de Britanniques restés sur place après les guerres napoléoniennes)...

Education civique : respecter ses camarades (ne pas les mettre en danger, ne pas les gêner lorsqu'ils jouent ...), le parcours (replacer les divots, ratisser les bunkers ...), un règlement (chaque joueur est son propre arbitre) ...

Mathématiques : résoudre des problèmes sur des nombres entiers en utilisant une carte de score ; comparer, ranger par ordre croissant et décroissant, encadrer des longueurs de trous ; mesurer les aires d'une surface (green) ; établir le plan d'un trou, utiliser la carte d'un parcours pour situer un objet, pour évaluer une distance ...

Sciences expérimentales et technologie : éduquer à l'environnement et étudier ses modifications par l'homme

Arts visuels : dessiner, photographier l'environnement, la gestuelle ; découvrir des œuvres représentant des scènes de golf ...

Informatique et Internet : consulter les sites Internet (Fédération française, joueurs professionnels ...) et communiquer par courrier électronique.

**LE GOLF SANS GOLF !
OU
LE MOYEN D'ENSEIGNEMENT SANS
LE TERRAIN**

Dans le cadre de l'école (rappel du principe de la gratuité des activités pour les élèves, lors de leur enseignement régulier), une pratique de l'activité peut être envisagée ailleurs que sur un vrai terrain de golf, même si, au moins une ou deux séances peuvent y être proposées en fin d'unité d'apprentissage.

Il s'agit d'aménager des espaces de jeu (zones d'approche, d'entraînement au putting, parcours de quelques trous) sur des terrains de sport stabilisés ou herbeux, dans des parcs publics, dans des prairies.

Un parcours en étoile ou en boucle, de 5 à 6 trous peut être créé sur un terrain de football. La zone de départ est matérialisée par des plots plats, la zone à atteindre identifiée par un drapeau placé dans un cercle (cerceau ou craie sur l'herbe), le trou étant terminé lorsque la balle se trouve à l'intérieur du cercle.

Des obstacles représentant des mares, des bunkers et des «hors limites» pourront progressivement apparaître sur le parcours matérialisé par des plots ou de la ru balise.

Un but de football ou des poteaux de rugby peut être un obstacle à franchir (au-dessus et en dessous).

Des morceaux de moquette ou des paillasons sont des tapis de practice.

Une zone stabilisée peut devenir un putting- green, le sol étant creusé pour constituer des trous.

Il s'agit de retrouver à travers un aménagement de terrain de sport, de parcs publics ou de prairies, la logique de jeu et de reproduire les situations rencontrées sur un vrai terrain de golf.

« LA TECHNIQUE »

Des repères destinés à l'enseignant ... (pour aider l'élève à être plus efficace ?)

LE GRIP ou la tenue du club (Pour un droitier) :

Il est peut-être préférable de recommander pour des jeunes élèves, un grip «base-ball », plutôt que les grips entrecroisés ou superposés.

➤ placement de la main gauche :

- le manche repose sur les 1ères phalanges et les parties charnues viennent le recouvrir ;
- le pouce est allongé le long du club légèrement sur le côté droit ;
- l'extrémité du manche dépasse de la main.

➤ placement de la main droite :

- elle est amenée au contact de la main droite en dessous ;
- les 1ères phalanges se placent sous le manche ;
- le pouce est allongé sur le manche

LA POSTURE (pour les coups longs) :

- les bras tombent à la verticale ;
- les mains sont écartées des cuisses d'une largeur de main ;
- les genoux sont légèrement pliés, les pieds écartés à la largeur des épaules ;
- le haut du corps est penché au niveau des hanches, le dos reste plat ;
- le menton est dégagé du cou.

LE PLACEMENT par rapport à la balle :

- la semelle du club est placée juste derrière la balle, orientée vers la cible ;
- la position de la balle varie selon le type de coup à jouer (par exemple : pour un coup long, avec un fer 7, elle se situe à égale distance des pieds).

LE SWING ou la frappe :

Il se décompose en 3 temps : la prise d'élan, la descente sur la balle et la traversée.
Globalement, il faut être attentif à :

➤ La montée :

- les 2 bras restent tendus le plus longtemps possible, avec un pivot des épaules ;
- le bras droit est plié au sommet ;
- les bras et le club sont alignés dans le même prolongement (plan de swing) ;
- la montée est plutôt lente, la tête est presque immobile et les yeux fixent la balle.

➤ La descente :

- les bras et le club sont balancés, le rythme doit rester fluide : « on lance la balle, plutôt qu'on ne la frappe » ;
- les bras sont en extension à l'impact ;
- la tête reste immobile.

➤ La traversée :

- les bras prolongent le trajet du club vers la cible

L'EQUILIBRE

- garder la tête immobile pendant la frappe «on ne regarde pas la balle partir, mais la balle voler »
- transférer le poids du corps vers le pied avant, sans déplacement, avec en final, le nombril face à la cible

LE PUTTING

- allonger les mains sur le manche évite la cassure des poignets
- les yeux sont à la verticale de balle, le corps est penché en avant, les épaules perpendiculaires à la ligne de putt
- le mouvement est un balayage d'avant en arrière, en ligne droite
- la tête est immobile, regard fixé à l'endroit où se trouvait la balle

LES APPROCHES ROULEES ou CHIP

- la balle est positionnée au niveau du pied arrière
- les pieds sont joints et ouverts (à gauche de la cible)
- le poids du corps est plutôt sur le pied avant
- la tête de club effectue un trajet rectiligne, le mouvement, montée et traversée, est pratiquement symétrique
- les mains terminent vers l'objectif

LES APPROCHES LOBEES ou PITCH

- la balle est placée au niveau du talon du pied avant
- les pieds sont peu écartés et orientés vers la gauche de la cible (ouverts)
- le swing est étroit, mais accéléré

JE JOUE AU GOLF : L'ESSENTIEL

(Fédération française de golf)

UN TROU DE GOLF :

comprend :

- **UN DEPART** : zone d'où l'on doit jouer pour commencer le trou, délimitée par des marques de couleurs.
- **LE FAIRWAY** : surface engazonnée et entretenue qui relie le départ au green.
- **LE GREEN** : surface de gazon très ras sur laquelle se trouve le trou, signalé par un drapeau.
- **LE ROUGH** : espaces naturels entourant le trou (herbe haute, forêt, arbustes ...)
- **LE BUNKER** : obstacle rempli de sable.
- **LES OBSTACLES D'EAU** : mares, ruisseaux...

L'ETIQUETTE : le savoir-vivre du golf, le respect du terrain et des autres joueurs

- **SECURITE ET COURTOISIE :**

. **le danger:**

- ne pas jouer quand d'autres joueurs sont à portée de coup ;
- s'assurez lorsque vous faites des mouvements d'essai, que les joueurs qui vous entourent ne risquent pas d'être touchés.

. **le jeu rapide:**

- quittez le green quand vous avez fini de jouer le trou ;
- soyez prêt à jouer quand votre tour arrive ;
- quand vous cherchez une balle, laissez passer la partie suivante sans attendre les cinq minutes réglementaires.

. **la gêne:**

lorsque quelqu'un joue, évitez de vous tenir trop près de lui, de vous déplacer, de parler.

. **les priorités:**

- les parties de deux balles sont prioritaires ;
- une partie qui coupe ou qui joue un tour incomplet n'a aucun droit sur le parcours.

- **SOINS AU TERRAIN :**

. **sur le parcours:**

replacez les divots (motte de gazon) que vous arrachez,

. **dans les bunkers:**

en quittant le bunker, effacez les traces de club et de pas à l'aide du râteau,

. **sur le green:**

- en arrivant, réparez votre pitch(marque d'impact),
- ne posez pas votre sac ou votre chariot,
- ne traînez pas les pieds, ne courez pas
- ne marchez trop près du trou,
- remplacez le drapeau avant de quitter le green.

LEXIQUE

- .AIR-SHOT: tentative de frappe passant au-dessus de la balle.
- .ADRESSE: position du joueur à la préparation de son coup.
- .APPROCHE: coup de faible distance destiné à atteindre le green.
- .BOIS: club destiné à faire des longues distances.
- .BUNKER: obstacles de sable.
- .CHIP: coup d'approche à hauteur de vol moyenne.
- .CLUB: les bois, les fers, les putters.
- .DIVOT: motte de terre arrachée par le club.
- .DRIVE: premier coup joué avec un bois 1.
- .DROPPER: remettre sa balle en jeu en la laissant tomber.
- .FAIRWAY: terrain engazonné.
- .GRIP: manière de tenir son club.
- .HANDICAP: niveau de jeu d'un joueur.
- .PITCH: marque faite par la balle sur le gazon.
- .PRACTICE: terrain d'entraînement.
- .PUTTER: club servant à faire rouler la balle vers le trou.
- .PUTTING-GREEN: green d'entraînement.
- .SWING: geste.
- .TEE: objet surélevant la balle au départ.
- .TOPPER: frapper la balle sur la partie supérieure.
- .WEDGE: club très ouvert pour les coups en hauteur.

SCORES

PAR: score idéal sur un trou.

BOGEY: un au-dessus du par (double, triple...)

BIRDIE: un en dessous du par.

EAGLE : deux en dessous du par.

ALBATROS: trois en dessous du par.

LES PRINCIPALES REGLES DU JEU

L'AIRE DE DEPART : placer la balle (éventuellement sur un tee) en arrière des marques de couleurs à deux longueurs du club de profondeur.

ORDRE DE JEU :

- **AU DEPART :** au départ du premier trou, selon le handicap des joueurs ou par tirage au sort, au départ des trous suivants, le joueur qui gagne le trou précédent commence.
- **SUR LE TERRAIN :** la balle la plus éloignée du trou devra être jouée en premier.

SUR LE TERRAIN : sauf cas particuliers, la balle doit être jouée là où elle repose sans améliorer la façon dont elle repose ou la zone de votre mouvement.

LES DETRITUS : objets naturels (pierres, branches, feuilles...) sauf dans un obstacle, les débris qui gênent peuvent être enlevés mais sans que la balle se déplace (pénalité et remplacement à l'endroit initial)

ERREUR DE BALLE : Avant de jouer, vérifiez bien qu'il s'agit de votre balle.

DROPPER UNE BALLE : remettre en jeu en laissant tomber la balle, bras tendu horizontalement.

BALLE HORS –LIMITE OU PERDUE :

- **HORS- LIMITE :** zone indiquée par des piquets blancs
- **BALLE PERDUE :** balle qui n'a pas été retrouvée après cinq minutes de recherche, dans les 2 cas, il faut remettre une balle en jeu soit en la droppant soit en la plaçant sur un tee si elle a été jouée au départ. Vous devez retourner à l'endroit où vous aviez votre balle. Le score cumule tous les coups joués avec la première balle, les coups joués avec la deuxième, plus un coup de pénalité.

BUNKER : il est interdit de :

- poser le club sur le sable à l'adresse
- enlever les débris
- améliorer la position de la balle

BALLE REPOSANT DANS UN TERRAIN EN CONDITIONS ANORMALES :

Eau fortuite, empreintes d'animaux, terrain en réparation (piquets bleus) : dropper sans pénalité à moins d'une longueur de club.

BALLE INJOUABLE:

- A CAUSE D'UN ELEMENT NATUREL (arbre, buisson, ...)

il faut dropper avec un point de pénalité soit :

- . aussi près de l'endroit où vous avez joué,
- . à moins de deux longueurs de club sans se rapprocher du trou ,
- . en arrière du point où la balle reposait sur une ligne point - trou .

- A CAUSE D'UNE OBSTRUCTION (toute chose artificielle placée sur le terrain : râteau, bouteille, route, banc, ...)

obstruction amovible : déplacer sans pénalité l'obstruction. Si la balle se déplace, vous pouvez la replacer sans pénalité.

obstruction inamovible : dropper sans pénalité à moins d'une longueur de club sans se rapprocher du trou, sans se situer de l'autre côté de l'obstruction (sauf pour une route) .

BALLE PERDUE DANS UN OBSTACLE D'EAU (délimité par des piquets jaunes)

dropper avec un coup de pénalité:

- soit en arrière de l'obstacle d'eau, aussi loin que vous le souhaitez,
- soit aussi près que possible du point où la balle a été jouée.

pour un **OBSTACLE LATERAL** (délimité par des piquets rouges):

deux autres possibilités pour dropper, à moins de deux longueurs de club:

- soit du point où la balle a franchi l'obstacle
- soit du point situé de l'autre côté de l'obstacle franchi par la balle, sans se rapprocher du trou.

SUR LE GREEN:

- LES DROITS:

- . relever votre balle pour la nettoyer après avoir marqué sa position en plaçant juste derrière celle ci un objet
- . réparer les marques de balle (pitches)

- LES INTERDICTIONS:

- . toucher la ligne de putt sauf pour enlever du sable, de la terre ou des détritrus
- . tester la surface du green en faisant rouler une balle
- . putter entre les jambes

- BALLE SUR LE GREEN: demandez à vos partenaires de relever leurs balles si celles-ci risquaient d'être touchées par la vôtre.

- LE DRAPEAU: il doit être enlevé ou pris en charge afin d'être retiré dès que la balle est en mouvement.

UNITE D'APPRENTISSAGE

GOLF CYCLE 3

EVALUATION		Démarche et situations d'apprentissage : Propositions
OBJECTIFS	Situation de référence	Niveaux d'habileté
<p><u>Compétences spécifiques</u></p> <p>Réaliser une performance mesurée : dans des espaces et avec des matériels variés ou Adapter ses déplacements à différents environnements : dans des environnements chargés d'incertitude</p> <p><u>Savoirs</u></p> <p>GRAND JEU :</p> <ul style="list-style-type: none"> - faire partir la balle du premier coup - faire voler la balle sur des distances plus ou moins longues - frapper droit <p>PETIT JEU :</p> <ul style="list-style-type: none"> -sur ou autour du green, lire les caractéristiques du terrain pour choisir le dosage et/ou la direction donnés à la balle pour l'envoyer vers la cible : putting et approche roulée <p>OBSTACLE :</p> <ul style="list-style-type: none"> - pour franchir un obstacle, imprimer une trajectoire haute à la balle : approche lobée <p>PARCOURS :</p> <ul style="list-style-type: none"> - prendre des informations sur le terrain et élaborer une stratégie afin d'être efficace : <ul style="list-style-type: none"> . pour s'opposer à un joueur ou une équipe . pour jouer le moins de coups possible 	<p>Situation de référence</p> <p>BUT : jouer le moins de coups</p> <p>AMENAGEMENT MATERIEL :</p> <ul style="list-style-type: none"> - parcours de 4 trous, par 3, 100 m - partie de 3 joueurs - 1 putter, 1 fer 7, 1 sand- wedge par joueur - 1 carte de score par joueur <p>REGLES DE FONCTIONNEMENT :</p> <ul style="list-style-type: none"> -le parcours est joué en individuel -les joueurs frappent chacun leur tour dans la zone de départ puis c'est toujours le joueur dont la balle est la plus éloignée du drapeau qui joue -après chaque trou, les joueurs notent le score d'un des partenaires et leur score, en contrôle, sur la carte. -le joueur qui a fait le meilleur score sur le trou a l'honneur du départ suivant <p>CRITERE DE REUSSITE :</p> <ul style="list-style-type: none"> -jouer moins de 30 coups sur les 4 trous. 	<p style="text-align: center;">ON PEUT PORTER L'OBSERVATION DES ELEVES SUR :</p> <p style="text-align: center;">GRAND JEU</p> <p>N1 : la balle roule N2 : la balle vole N3 : la balle vole loin</p> <p style="text-align: center;">PETIT JEU</p> <p style="text-align: center;">Approche</p> <p>N1 : la balle n'atteint pas le green N2 : la balle roule sur le green N3 : la balle pèche* et reste sur le green</p> <p style="text-align: center;">Putting</p> <p>N1 : 5 putts et plus N2 : 4 putts N3 : 3 putts et moins</p> <p>* contact de la balle avec le sol</p>
		<p>Pour entrer dans l'activité : des jeux de familiarisation pour découvrir le matériel, les lieux, les règles de sécurité et de fonctionnement.</p> <p>ABATTRE LES QUILLES</p> <p>LA CROSSE</p> <p>LE GAGNE TERRAIN</p> <p>TOUR DE FRANCE</p> <p>LES BALLE BRULANTES</p> <p>LA PETANQUE</p> <p>LE GARDIEN DE BUT</p> <p>LA THEQUE</p> <p>UNE POUR DEUX</p> <p>CONCOURS DE DISTANCE</p> <p>Pour repérer, évaluer :</p> <p>La situation de référence ci-contre</p> <p>Pour structurer les apprentissages :</p> <p>Des situations d'apprentissage ciblées</p> <p>GRAND JEU (fiche 1)</p> <p>PETIT JEU (fiche 2)</p> <p>OBSTACLE (fiche 3)</p> <p>et</p> <p>PARCOURS (formules d'épreuves)</p> <p>Pour réinvestir et évaluer :</p> <p>La situation de référence ci-contre</p>

PHASE DE FAMILIARISATION

**THEME :
GRAND**

LE GAGNE TERRAIN

BUT : envoyer la balle le plus loin possible

AMENAGEMENT :

- 1 contre 1
- 1 club par joueur, 1 balle de tennis ou une balle de golf plastique pour 2.
- 2 camps délimités

REGLES DE FONCTIONNEMENT :

- envoyer la balle au-delà de la ligne de fond du terrain adverse
- renvoyer la balle du point de chute
- la balle peut-être « défendue » (captée)

CRITERE DE REUSSITE :

- 1 point est marqué lorsque la balle est envoyée au-delà de la ligne de fond

VARIABLES :

- fer 7
- 2 contre 2

**THEME :
GRAND JEU**

LA THEQUE

BUT :

-attaquants : faire le tour du terrain le plus vite possible

-défenseurs : éliminer les attaquants

AMENAGEMENT :

- 2 équipes de 6,7,8 joueurs
- 1 fer 7 et 1 balle de golf en plastique pour l'attaquant qui frappe
- 1 putter pour chaque défenseur
- terrain : 1 trapèze dont la grande base mesure 20 m et la petite 10m
- 7 bases (plots) distantes de 10 m
- une zone de frappe matérialisée
- une manche dure 10 minutes

REGLES DE FONCTIONNEMENT :

-attaquants : frapper la balle le plus loin possible et courir autour du terrain en touchant les bases avec la main. En cas d'échec à la 1^{ère} frappe, une 2^{ème} chance est accordée au frappeur à l'aide d'un putter. L'attaquant peut s'arrêter à une base, mais un seul à la fois, sinon celui qui est rattrapé est éliminé. Il est interdit de revenir sur ses pas et de passer devant un partenaire.

-défenseurs : à la frappe de l'attaquant, les défenseurs ramènent à l'aide de leur putter la balle dans la zone de frappe. Dès que la balle est dans cette zone, l'arbitre siffle, tous les attaquants se trouvant entre 2 bases sont éliminés. La balle peut être captée de volée, dans ce cas, le frappeur est éliminé et les attaquants ne peuvent avancer, ils reviennent sur la base qu'ils venaient de quitter.

A la fin du temps de jeu, les équipes changent de rôle

CRITERES DE REUSSITE :

- 1 point est marqué par l'attaquant qui fait un tour avec arrêt(s) aux bases
- 2 points sont marqués par l'attaquant qui fait un tour sans arrêt
- l'équipe qui marque le plus de points gagne la manche

**THEME :
GRAND JEU**

LES BALLE BRULANTES

BUT : envoyer les balles dans le camp adverse

AMENAGEMENT :

- 2 équipes de 5, 6 joueurs
- 1 club, 1 balle de tennis ou 1 balle de golf plastique par joueur.
- 2 camps

REGLES DE FONCTIONNEMENT :

- au signal, chaque joueur frappe sa balle dans le camp adverse
- conserver le moins de balles possible dans son camp
- le jeu dure 2 à 3 minutes

CRITERE DE REUSSITE :

- l'équipe qui a le moins de balles dans son camp a gagné

VARIABLE :

- obstacle à franchir entre les 2 camps

PHASE DE FAMILIARISATION

**THEME :
GRAND JEU**

**CONCOURS DE
DISTANCE**

BUT : envoyer sa balle le plus loin

AMENAGEMENT :

- 1 club au choix de l'élève (fer 7, sand-wedge, putter) et 1 balle
- des plots tous les 5 m matérialisant des distances

REGLES DE FONCTIONNEMENT :

- au signal de l'enseignant, les joueurs frappent leur balle
- au 2^{ème} signal, ils vont la rechercher
- les joueurs peuvent changer de club après chaque série

CRITERE DE REUSSITE :

- 1 point est attribué aux 4 élèves qui ont envoyé leur balle le plus loin (pour un groupe de 12 élèves)
- totaliser le plus de points

**THEME :
PARCOURS**

**LA CROSSE OU
LA CHOLE OU
LE CHAMBOT**

BUT : atteindre une cible

AMENAGEMENT :

- 1 attaquant contre 1 défenseur
- 1 club par joueur, 1 balle de tennis ou 1 balle de golf en plastique
- 1 cible (planche de bois, plot...)

REGLES DE FONCTIONNEMENT :

- le joueur « attaquant » frappe sa balle 3 fois consécutives en direction de la cible.
- Le joueur « défenseur » frappe la balle 1 fois pour la placer dans une situation défavorable.
- Le jeu continue selon la même alternance jusqu'à ce que l'attaquant touche la cible. Inverser les rôles.

CRITERE DE REUSSITE :

- toucher la cible en moins de frappes que l'adversaire.

VARIABLES :

- par équipes de 2 ou 3 joueurs, chaque joueur frappe la balle à son tour
- l'équipe « attaquante » fixe le nombre de coups pour toucher la cible

**THEME :
PARCOURS**

**LE TOUR DE
FRANCE**

BUT : effectuer le tour du parcours

AMENAGEMENT :

- par groupe de 5, 6 joueurs
- 1 club et 1 balle de tennis ou de golf plastique par joueur
- un parcours avec 6 départs et 6 cibles à toucher

REGLES DE FONCTIONNEMENT :

- toucher la cible puis prendre le départ suivant
- jouer chacun son tour 2 fois consécutives

CRITERE DE REUSSITE :

- boucler le tour le premier

VARIABLE :

- parcours sur le putting- green

PHASE DE FAMILIARISATION

THEME : PETIT JEU

ABATTRE LES QUILLES

BUT : renverser les quilles

AMENAGEMENT :

- 2 équipes de 5, 6 joueurs
- 1 putter et 1 balle de tennis par joueur
- 1 quille (bouteille plastique) placée devant chaque joueur

REGLES DE FONCTIONNEMENT :

- frapper la balle pour renverser les quilles de l'adversaire
- les 2 équipes sont placées face à face derrière une ligne

CRITERE DE REUSSITE

- l'équipe qui gagne est celle qui renverse toutes les quilles en 1^{er}

VARIABLE :

THEME : PETIT JEU

LA PETANQUE

BUT : placer ses balles le plus près d'un tee

AMENAGEMENT :

- 1 contre 1
- 1 putter et 3 balles d'une même couleur par joueur
- 1 tee « cochonnet »

REGLES DE FONCTIONNEMENT :

- chaque joueur frappe une balle pour la placer au plus près du tee
- le joueur dont la balle est la plus éloignée du tee rejoue
- une balle peut être « tirée » par une autre balle

CRITERES DE REUSSITE :

- la ou les balles du joueur le plus près du tee lui donne 1 point
- le premier à 11 points a gagné

VARIABLES :

- 2 contre 2
- 3 contre 3
- fer 7 2 balles par joueur

THEME : OBSTACLE

LE GARDIEN DE BUT

BUT : envoyer la balle à un partenaire

AMENAGEMENT :

- Par équipe de 2 joueurs distants d'une dizaine de pas
- 1 club de type sand-wedge et 1 balle de tennis pour 2 joueurs
- 2 plots pour matérialiser un but

REGLES DE FONCTIONNEMENT :

- frapper la balle en direction du partenaire «gardien de but »
- pour le gardien, bloquer la balle
- changer de rôle toutes les 5 frappes

CRITERE DE REUSSITE

- si la balle est bloquée de volée, l'équipe marque 2 points
- si la balle parvient au gardien en roulant, l'équipe marque 1 point
- l'équipe qui gagne est celle qui totalise le plus de points en 10, 15 minutes

VARIABLE :

THEME : PETIT JEU

UNE POUR DEUX

BUT : envoyer la balle dans le trou

AMENAGEMENT :

- 1 contre 1
- 1 putter, une balle pour 2 joueurs
- 1 trou et une cible d'un rayon de 50cm autour du trou, matérialisée par des tees
- joueurs à 5 m du trou

REGLES DE FONCTIONNEMENT :

- le premier à jouer est tiré au sort
- mettre la balle dans le trou tout en évitant d'en offrir la possibilité à l'adversaire
- jouer chacun son tour, mais celui qui envoie la balle dans la cible peut rejouer un second coup immédiatement

CRITERE DE REUSSITE :

- le joueur qui met la balle dans le trou en premier marque 1 point

UNE PHASE D'ÉVALUATION :
LA SITUATION DE RÉFÉRENCE
 (après la phase de familiarisation et lors de la dernière séance)

<p>BUT : jouer le moins de coups</p> <p>AMENAGEMENT MATERIEL :</p> <ul style="list-style-type: none"> - parcours de 4 trous, par 3, 100 m - partie de 3 joueurs - 1 putter, 1 fer 7, 1 sand- wedge par joueur - 1 carte de score par joueur <p>RÈGLES DE FONCTIONNEMENT :</p> <ul style="list-style-type: none"> -le parcours est joué en individuel -les joueurs frappent chacun leur tour dans la zone de départ puis c'est toujours le joueur dont la balle est la plus éloignée du drapeau qui joue -après chaque trou, les joueurs notent le score d'un des partenaires et leur score, en contrôle, sur la carte. -le joueur qui a fait le meilleur score sur le trou a l'honneur du départ suivant <p>CRITÈRE DE RÉUSSITE :</p> <ul style="list-style-type: none"> -jouer moins de 30 coups sur les 4 trous. 	<p style="text-align: center;">ON PEUT PORTER L'OBSERVATION DES ÉLÈVES SUR :</p> <p style="text-align: center;">GRAND JEU</p> <p>N1 : la balle roule N2 : la balle vole N3 : la balle vole loin</p> <p style="text-align: center;">PETIT JEU</p> <p style="text-align: center;">Approche</p> <p>N1 : la balle n'atteint pas le green N2 : la balle roule sur le green N3 : la balle pitche* et reste sur le green</p> <p style="text-align: center;">Putting</p> <p>N1 : 5 putts et plus N2 : 4 putts N3 : 3 putts et moins</p> <p>* contact de la balle avec le sol</p>
---	--

Carte de score		
Nom- prénom :		
Date :		
Trou n°	Nombre de coups frappés	
	Mon score	Score du partenaire
1		
2		
3		
4		

La Fédération française de golf propose des situations support à des évaluations, définissant des niveaux de réalisation : les CAPS. Les caps 2 et 3 peuvent servir d'évaluation pour les élèves de cycle 3 ayant suivi une unité d'apprentissage d'une douzaine d'heures de pratique effective.

Cap 2 : L'enfant intègre les notions de sécurité et connaît le but du jeu

Installations	Compétence à atteindre	Matériel requis	Critères de réussite
Zone d'entraînement et ses abords	Quand il tape des balles en groupe il respecte les règles de sécurité		<input type="checkbox"/> Avant de jouer, je définis une zone de sécurité (2 pas devant et de 2 pas derrière moi). <input type="checkbox"/> je vérifie mon placement pour être sur la même ligne que tous les joueurs de mon atelier <input type="checkbox"/> je reste dans ma zone de sécurité sans avancer vers la cible <input type="checkbox"/> j'attends le signal du professeur pour aller chercher ma balle
	Il essaie d'envoyer la balle le plus loin possible		Sur herbe rase, balle placée : <input type="checkbox"/> je réussis 5 frappes sans retenue à la suite; balle réussie = balle qui vole sur plus de 10m, « progresse » et reste dans un couloir d'une largeur de 30 m.
Green ou Putting Green et ses abords	Il est capable de réussir de petits coups levés	Fer moyen	<input type="checkbox"/> j'ai fait sauter 3 balles à la suite par-dessus un petit obstacle placé au sol <input type="checkbox"/> j'ai envoyé 3 balles à la suite dans une cible horizontale placée entre 5 et 10m <input type="checkbox"/> j'ai envoyé 3 balles à la suite dans une cible verticale placée à 1m de hauteur et à 5m de distance (cerceau, élastiques tendus entre 2 arbres ou piquets, etc...)
	Il est capable de jouer avec précision des trous de 10 à 15M		<input type="checkbox"/> je sais jouer 6 trous de coups roulés dans une partie à 2 balles <input type="checkbox"/> Au départ de chaque trou, je me place face à l'autre joueur, immobile, silencieux. <input type="checkbox"/> Si ma balle gêne, JE JOUE.

Cap 3 :L'enfant sait organiser le jeu, diriger sa balle et jouer dans le sable

Installations	Compétence à atteindre	Matériel requis	Critères de réussite
* Parcours aménagé 3 trous de 30 à 60m sans grandes difficultés à franchir (mais avec des Hors Limites en jeu).	il sait organiser le jeu et tenir une fiche de score	2 clubs: petit bois et fer ouvert ou un fer fermé + putter	En Scramble à 3; 2 jouent et le 3 ^e est organisateur-marqueur : permutation après chaque trou ou en Scramble Bourbonnais (le joueur dont la balle est choisie ne joue pas le coup, mais est responsable de la sécurité) <input type="checkbox"/> Avant chaque coup, je m'assure que mes partenaires sont bien placés. <input type="checkbox"/> je ne laisse pas jouer s'il y a une partie à portée de balle <input type="checkbox"/> Je fais passer au trou suivant lorsque le score dépasse 6 coups <input type="checkbox"/> Je fais passer au trou suivant lorsque l'équipe retarde la partie suivante. <input type="checkbox"/> Je comptabilise les coups sur une fiche de score.
	il connaît et applique (ou fait appliquer) sur le terrain LA procédure pour « balle hors limites » (et « balle perdue »)		
Zone d'entraînement	il sait diriger sa balle sur des petits coups	Petit bois putter ou fer fermé	Sur herbe rase, balle placée, j'alterne les cibles à chaque coup (distance 7m couloirs de 2m de large); je réussis à la suite : <input type="checkbox"/> 2 balles dans le couloir de gauche. <input type="checkbox"/> 2 balles dans le couloir de droite. <input type="checkbox"/> 2 balles dans le couloir du milieu.
Bunker	il sait jouer dans un bunker		Pour sortir la balle en jouant : <input type="checkbox"/> Je sais entrer par le plus court chemin en empruntant le côté le plus plat. <input type="checkbox"/> Je fais le moins de pas possibles dans le bunker. <input type="checkbox"/> Je ratisse toutes les traces après avoir joué.

THEME DE TRAVAIL : GRAND JEU FICHE N° GJ 1	SAVOIRS A CONSTRUIRE (ce qu'il y a à apprendre pour l'élève) faire partir la balle du 1^{er} coup
---	---

Simplification	SITUATION D'APPRENTISSAGE 1	Complexification
- pas de zone limite	<p><u>BUT</u> : frapper la balle</p> <p><u>AMENAGEMENT</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - par groupe de 2 joueurs - fer 7 et 10 balles par joueur - 5 zones matérialisées au sol (10, 20, 30, 40, 50 m) <p><u>REGLES DE FONCTIONNEMENT</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - frapper la balle et repérer la zone où elle s'est arrêtée - frapper les 10 balles et échanger le club - une balle manquée doit être retirée à la main <p><u>CRITERE DE REUSSITE</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - frapper 5 balles sur 10 au-delà des 10 m 	<ul style="list-style-type: none"> - la première zone est à 15 m - les zones donnent 0, 1, 2, 3, 4, 5 points et totaliser le nombre de points obtenus en 10 frappes
<p>Règles d'efficacité à faire émerger et à répéter :</p> <ul style="list-style-type: none"> - garder une longueur de balancier (bras) constante 		

THEME DE TRAVAIL : GRAND JEU FICHE N° GJ 2	SAVOIRS A CONSTRUIRE (ce qu'il y a à apprendre pour l'élève) faire voler la balle sur des distances plus ou moins longues
---	---

Simplification	SITUATION D'APPRENTISSAGE 2	Complexification
- diminuer la longueur de la zone	<p><u>BUT</u> : frapper la balle pour lui faire franchir une zone</p> <p><u>AMENAGEMENT</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - par groupe de 2 joueurs - fer 7 et 5 balles par joueurs - zone de 20 m de long matérialisée au sol <p><u>REGLES DE FONCTIONNEMENT</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - frapper la balle pour la faire « pitcher » au-delà de la zone - frapper 5 balles et échanger le club <p><u>CRITERE DE REUSSITE</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - faire « pitcher » 3 balles sur 5 au-delà de la zone 	<ul style="list-style-type: none"> - augmenter la longueur de la zone
<p>Règles d'efficacité à faire émerger et à répéter :</p> <ul style="list-style-type: none"> - garder la tête immobile, regard fixé sur la balle au sol 		

<p>THEME DE TRAVAIL : GRAND JEU FICHE N° GJ 3</p>	<p>SAVOIRS A CONSTRUIRE (ce qu'il y a à apprendre pour l'élève) faire voler la balle sur des distances plus ou moins longues</p>	
<p>Simplification</p> <p>-placer la balle sur un tee</p>	<p>SITUATION D'APPRENTISSAGE 3</p> <p><u>BUT</u> : déterminer la distance en vol effectuée par une balle frappée à l'aide d'un fer 7 et d'un sand-wedge</p> <p><u>AMENAGEMENT</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - par groupe de 2 joueurs - fer 7, sand-wedge et 10 balles par joueur - 5 zones de 10 m de long matérialisées au sol <p><u>REGLES DE FONCTIONNEMENT</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - frapper la balle avec le fer 7 et relever la zone de pitch - frapper 5 balles et échanger le club - frapper avec le sand-wedge dans les mêmes conditions <p><u>CRITERE DE REUSSITE</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - frapper 3 balles sur 5 dans la même zone 	<p>Complexification</p> <p>- envoyer la balle dans un couloir en travers</p>
<p>Règles d'efficacité à faire émerger et à répéter : - revenir le corps et les bras dans une position similaire à celle du départ (l'adresse)</p>		

<p>THEME DE TRAVAIL : GRAND JEU FICHE GJ 4</p>	<p>SAVOIRS A CONSTRUIRE (ce qu'il y a à apprendre pour l'élève) frapper droit</p>	
<p>Simplification</p> <p>- élargir le couloir</p>	<p>SITUATION D'APPRENTISSAGE 4</p> <p><u>BUT</u> : envoyer la balle dans un couloir en long</p> <p><u>AMENAGEMENT</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - par groupe de 2 joueurs - fer 7 et 5 balles par joueur - un couloir de 20 m de large matérialisé au sol <p><u>REGLES DE FONCTIONNEMENT</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - frapper la balle dans le couloir - frapper 5 balles et échanger le club <p><u>CRITERE DE REUSSITE</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - frapper 3 balles sur 5 dans le couloir 	<p>Complexification</p> <p>- diminuer la largeur du couloir - matérialiser des zones en long pour marquer des points</p>
<p>Règles d'efficacité à faire émerger et à répéter : - aligner la face du club et le corps (ligne des épaules et des pieds) vers la cible</p>		

THEME DE TRAVAIL : PETIT JEU FICHE N° PJ 1	SAVOIRS A CONSTRUIRE (ce qu'il y a à apprendre pour l'élève) sur ou autour du green, lire les caractéristiques du terrain pour choisir le dosage et la direction donnés à la balle pour l'envoyer vers la cible
---	---

Simplification	SITUATION D'APPRENTISSAGE 1	Complexification
<ul style="list-style-type: none"> - rapprocher les tees du trou - guider le putter à l'aide d'un rail matérialisé par 2 clubs posés au sol 	<p><u>BUT</u> : effectuer le tour du trou</p> <p><u>AMENAGEMENT</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - par groupe de 2, 3 joueurs - 1 putter et 1 balle par joueur - 5 tees placés à 1 m autour du trou <p><u>REGLES DE FONCTIONNEMENT</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - frapper sa balle à son tour depuis le 1^{er} tee - rentrer sa balle, pour passer au tee suivant <p><u>CRITERE DE REUSSITE</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - finir le tour le premier 	<ul style="list-style-type: none"> - utiliser un trou avec des pentes variées (montée, descente, droite-gauche, gauche-droite)
<p>Règles d'efficacité à faire émerger et à répéter :</p> <ul style="list-style-type: none"> - diriger le club vers l'objectif (parfois différent du trou) <u>DIRECTION</u> 		

THEME DE TRAVAIL : PETIT JEU FICHE N° PJ 2	SAVOIRS A CONSTRUIRE (ce qu'il y a à apprendre pour l'élève) sur ou autour du green, lire les caractéristiques du terrain pour choisir le dosage et la direction donnés à la balle pour l'envoyer vers la cible
---	---

Simplification	SITUATION D'APPRENTISSAGE 2	Complexification
<ul style="list-style-type: none"> - rapprocher les tees (le 1^{er} à 0,3 m) 	<p><u>BUT</u> : entrer la balle dans le trou en s'éloignant de celui-ci</p> <p><u>AMENAGEMENT</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - par groupe de 2, 3 joueurs - 1 putter et 1 balle par joueur - 4 tees en ligne distants de 0,5 ; 1 ; 1,5 ; 2 m du trou <p><u>REGLES DE FONCTIONNEMENT</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - entrer la balle du 1^{er} tee pour reculer au suivant - si la balle n'entre pas, le joueur a une 2^{ème} chance. S'il échoue de nouveau, il retourne au tee précédent <p><u>CRITERE DE REUSSITE</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - entrer la balle le 1^{er} depuis le tee le plus éloigné 	<ul style="list-style-type: none"> - éloigner les tees (le 1^{er} à 1 m)
<p>Règles d'efficacité à faire émerger et à répéter :</p> <ul style="list-style-type: none"> - faire un mouvement de pendule d'arrière en avant sans casser les poignets 		

THEME DE TRAVAIL : PETIT JEU FICHE PJ 3	SAVOIRS A CONSTRUIRE (ce qu'il y a à apprendre pour l'élève) sur ou autour du green, lire les caractéristiques du terrain pour choisir le dosage et la direction donnés à la balle pour l'envoyer vers la cible
--	---

Simplification	SITUATION D'APPRENTISSAGE 3	Complexification
- agrandir la dimension de la cible - cibles à 3 zones de points (5, 3, 1) pour marquer le plus de points	<p><u>BUT</u> : envoyer la balle dans la cible</p> <p><u>AMENAGEMENT</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - par groupe de 2, 3 joueurs - 1 putter et 5 balles par joueur - une cible de 2 m de diamètre placée à 5 m des joueurs <p><u>REGLES DE FONCTIONNEMENT</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - frapper la balle et l'arrêter dans la cible - frapper 5 balles chacun son tour <p><u>CRITERE DE REUSSITE</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - arrêter 3 balles sur 5 dans la cible 	- réduire la dimension de la cible - jouer depuis l'extérieur du green avec un fer 7

Règles d'efficacité à faire émerger et à répéter :
 - élargir le geste pour donner plus de vitesse à la balle pour l'envoyer plus loin **DOSAGE**

THEME DE TRAVAIL : PETIT JEU FICHE PJ 4	SAVOIRS A CONSTRUIRE (ce qu'il y a à apprendre pour l'élève) sur ou autour du green, lire les caractéristiques du terrain pour choisir le dosage et la direction donnés à la balle pour l'envoyer vers la cible
--	---

Simplification	SITUATION D'APPRENTISSAGE 4	Complexification
- utiliser un putter	<p><u>BUT</u> : envoyer la balle dans une cible</p> <p><u>AMENAGEMENT</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - par groupe de 2, 3 joueurs - 1 fer 7 et 10 balles par joueur - 5 cibles de 2 m de diamètre placées à 4, 6, 8, 10, 12 m <p><u>REGLES DE FONCTIONNEMENT</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - frapper 2 balles dans chacune des cibles - frapper 2 balles chacun son tour <p><u>CRITERE DE REUSSITE</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - arrêter 1 balle sur 2 dans chacune des cibles 	- réduire la dimension des cibles - varier les pentes pour parvenir à la cible

Règles d'efficacité à faire émerger et à répéter :
 - varier l'amplitude du geste en fonction de la distance

THEME DE TRAVAIL : OBSTACLE FICHE O1	SAVOIRS A CONSTRUIRE (ce qu'il y a à apprendre pour l'élève) imprimer une trajectoire haute à la balle
---	--

Simplification	SITUATION D'APPRENTISSAGE 1	Complexification
- diminuer la hauteur de l'obstacle à franchir	<p>BUT : frapper la balle au-dessus de l'obstacle pour l'envoyer sur le green</p> <p>AMENAGEMENT :</p> <ul style="list-style-type: none"> - par groupe de 2 joueurs - 1 sand-wedge et 5 balles par joueur - 1 obstacle de 1,5 m à franchir en hauteur (poteaux et élastique) placé à x m du joueur et x m du green <p>REGLES DE FONCTIONNEMENT :</p> <ul style="list-style-type: none"> - frapper les 5 balles et compter les points - échanger le club <p>CRITERE DE REUSSITE :</p> <p>marquer le plus de points possible :</p> <ul style="list-style-type: none"> - balle sur le green : 5 points - balle au-dessus de l'obstacle : 2 points 	<ul style="list-style-type: none"> - frapper une balle avec un bunker devant le green - placer des cibles autour d'un drapeau et des points à marquer
<p>Règles d'efficacité à faire émerger et à répéter :</p> <ul style="list-style-type: none"> - finir le geste vers le ciel 		

THEME DE TRAVAIL : OBSTACLE FICHE O2	SAVOIRS A CONSTRUIRE (ce qu'il y a à apprendre pour l'élève) imprimer une trajectoire haute à la balle	
Simplification	SITUATION D'APPRENTISSAGE 2	Complexification
- utiliser un putter	<p>BUT : sortir la balle d'un bunker</p> <p>AMENAGEMENT :</p> <ul style="list-style-type: none"> - par groupe de 2 joueurs - 1 sand-wedge et 5 balles par joueur - 1 bunker placé devant le green <p>REGLES DE FONCTIONNEMENT :</p> <ul style="list-style-type: none"> - frapper les balles depuis le bunker, balles placées à la main - échanger le club, le partenaire se tient à l'extérieur du bunker <p>CRITERE DE REUSSITE :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 3 balles sur 5 sortent du bunker 	<ul style="list-style-type: none"> - jouer la balle dans un bunker profond - balle sur le green : 3 points - balle sort de l'obstacle : 1 point
<p>Règles d'efficacité à faire émerger et à répéter</p> <ul style="list-style-type: none"> - envoyer le sable vers le green 		

THEME DE TRAVAIL : GRAND JEU FICHE GJ 5	SAVOIRS A CONSTRUIRE (ce qu'il y a à apprendre pour l'élève) diriger sa frappe	
Simplification -élargir les portes -rapprocher les portes	SITUATION D'APPRENTISSAGE <u>BUT</u> : frapper la balle entre les portes <u>AMENAGEMENT</u> : - par groupe de 2 joueurs - fer 7 et 9 balles par joueur - 3 portes matérialisées par 2 plots, à une quinzaine de mètres de la zone de frappe, une orientée à droite, une à gauche, une au centre <u>REGLES DE FONCTIONNEMENT</u> : -frapper 3 balles consécutives par porte -changer de porte après chaque série de frappes <u>CRITERE DE REUSSITE</u> : - frapper 2 balles sur 3 entre chaque porte	Complexification -ne compter que les balles qui volent -éloigner les portes
Règles d'efficacité à faire émerger et à répéter : -aligner la face de club et le corps (lignes des épaules et des pieds) vers la porte à franchir		

THEME DE TRAVAIL :	SAVOIRS A CONSTRUIRE (ce qu'il y a à apprendre pour l'élève)	
Simplification	SITUATION D'APPRENTISSAGE <u>BUT</u> : <u>AMENAGEMENT</u> : <u>REGLES DE FONCTIONNEMENT</u> : <u>CRITERE DE REUSSITE</u> :	complexification
Règles d'efficacité à faire émerger et à répéter :		

Remerciements à

Corinne CORTYL, conseillère pédagogique en EPS de la circonscription de St Omer 1

Didier NOCERA, conseiller technique national à la Fédération française de golf, chargé du golf scolaire et universitaire

Sylvain PASQUALINI, professeur d'EPS à l'IUFM d'Outreau

pour leur aide et leur soutien

Octobre 2004