

Golf en Cycle 3



Document proposé par C. BEGUINE,
C.P.D EPS
Année scolaire 2010 / 2011.

SOMMAIRE :

1. QUEL GOLF ?	Page 3
2. LE GOLF COMME ACTIVITE SUPPORT DE L'EPS A L'ECOLE ELEMENTAIRE :	
2.1 Les compétences spécifiques de l'EPS visées :	Page 4
2.2 Les compétences en lien avec les piliers du palier 2 du Socle Commun :	Page 5
2.3 Le golf : support possible pour un projet pluri-disciplinaires	Page 5
3. ENSEIGNER LE GOLF EN CYCLE 3 :	
3.1 Objectifs visés :	Page 7
3.2 Compétences attendues en fin de module d'apprentissage :	Page 7
4. ORGANISER L'ENSEIGNEMENT DU GOLF A L'ECOLE :	
4.1 Les lieux de pratique :	Page 8
4.2 Présentation du matériel :	Page 8
4.3 La sécurité :	Page 8
4.4 Principales règles de jeu :	Page 9
4.5 L'étiquette :	Page 9
4.6 Repères pour les séances :	Page 10
5. EXEMPLE DE MISE EN ŒUVRE D'UN MODULE D'APPRENTISSAGE EN CYCLE 3 :	Page 12
6. FINALISER LES APPRENTISSAGES PAR UNE RENCONTRE :	Page 22
4. LEXIQUE :	Page 26

1. QUEL GOLF ?

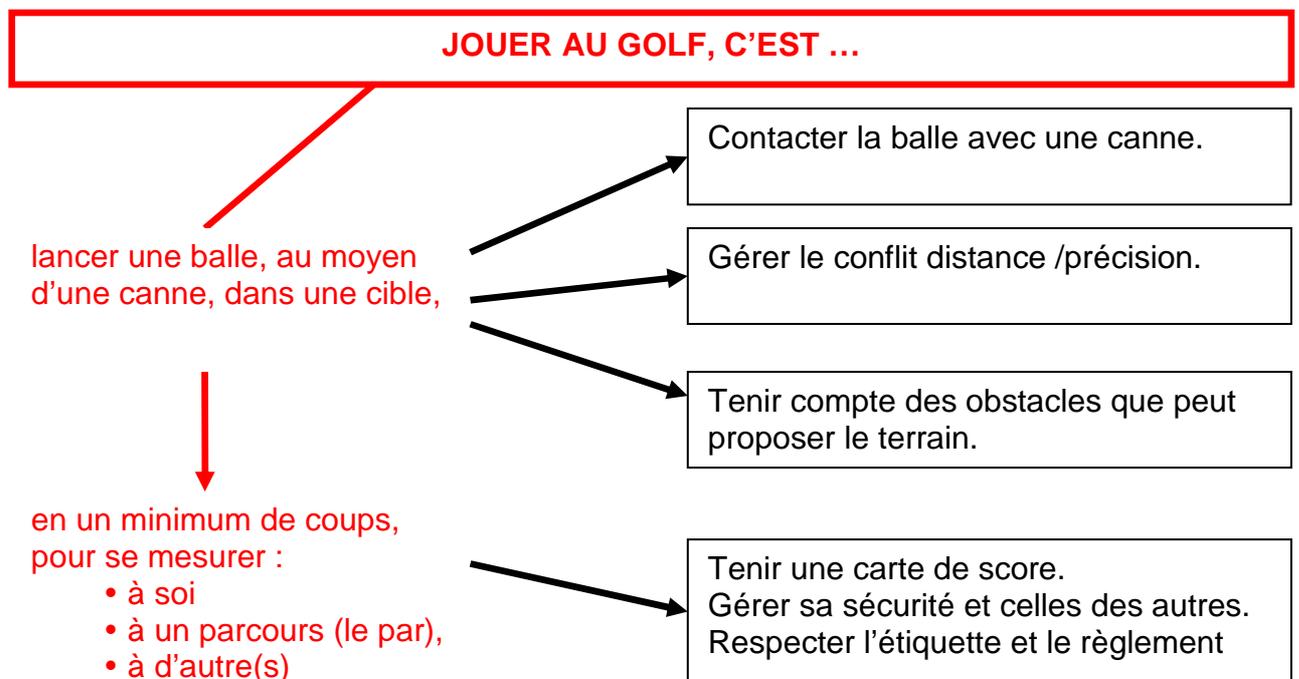
Des ressources motrices (de coordination, d'adresse, d'équilibre, de souplesse), des qualités de maîtrise de soi (calme et réflexion), de stratégie et de respect (terrain, matériel et autres joueurs) sont développées à travers l'activité.

Le respect est une notion fondamentale au golf qui porte le nom d'« **étiquette** ».

Définition de l'activité : On joue au golf quand : sur un **parcours** aménagé ou non, on **frappe une balle** immobile **au moyen d'un club** pour l'envoyer, en un **nombre minimum de coups** ou avant son (ses) adversaire(s), **dans une cible horizontale**.

De cette définition, on peut retenir différents axes d'approche didactique :

- **un parcours** : Les limites (balisage) imposeront des choix de trajectoires pour le joueur
⇒ C2 = **Adapter ses déplacements à différents types d'environnements**.
- **Frapper une balle au moyen d'un club** : **Savoir contacter (entre la surface de frappe de la tête de la canne et la balle) / Orienter et accélérer la tête de canne**
- **dans une cible horizontale** : Précision du lancer
- **un nombre minimum de coups** : Le joueur devra gérer un conflit distance/précision. Pour comptabiliser les coups joués, on inclura aux apprentissages la tenue de cartes de score
- **une balle** immobile : Notions de règlement,
- avant son (ses) adversaire(s) :
⇒ C3 = **S'opposer individuellement ou collectivement** : L'activité se caractérise par une triple confrontation : • à un parcours, • à soi-même, • à un adversaire ou plusieurs adversaires



2. LE GOLF COMME ACTIVITE SUPPORT DE L'EPS A L'ECOLE ELEMENTAIRE :

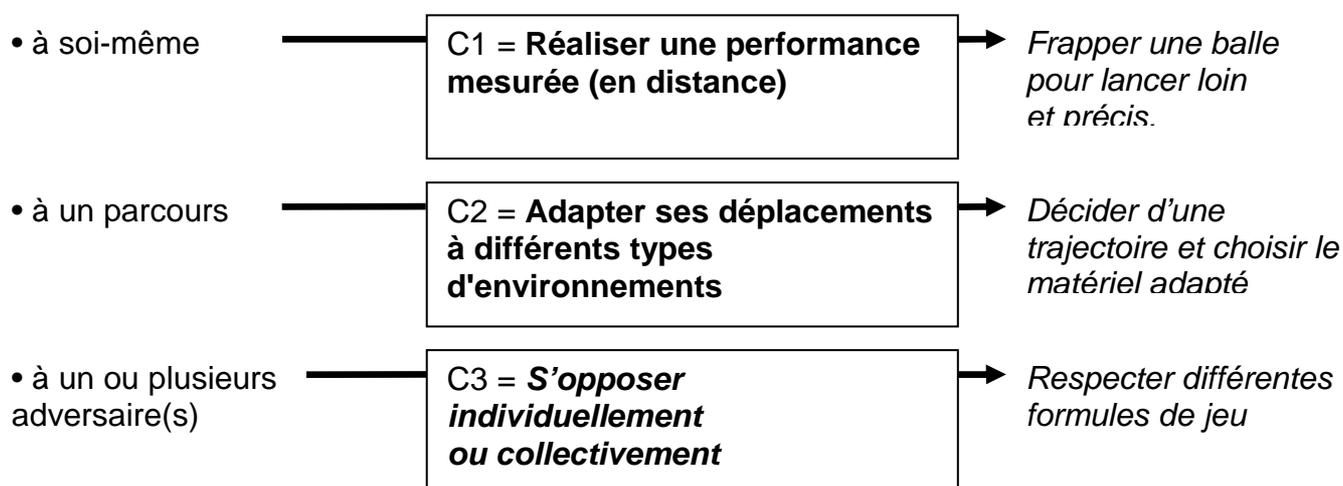
Les finalités propres à l'enseignement de l'EPS peuvent être définies ainsi :

- un enrichissement de la motricité associé à un développement de l'appétence pour une pratique physique régulière ,
- la transmission de valeurs telles que le respect des règles, l'entraide, la solidarité dans un contexte de découverte du patrimoine de la culture physique et sportive,

Le golf peut être utilisé pour apprendre en EPS.

2.1 Les compétences spécifiques de l'EPS visées :

L'activité golf se caractérise par **une triple confrontation** :



2.2 Les compétences en lien avec les piliers du palier 2 du Socle Commun :

Compétences :	Items :	Situation pour la mise en œuvre :	Proposition pour l'évaluation :
C 3 : Les principaux éléments de mathématiques	Estimer l'ordre de grandeur d'un résultat.	Parcours	Estimer le nombre de coups à jouer connaissant la distance totale d'un trou.
	Lire, interpréter et construire quelques représentations simples : tableaux, graphiques.	Parcours avec une carte de score	Analyser les résultats d'une carte de score
C 6 : Compétences sociales et civiques	Respecter les règles de la vie collective, notamment dans les pratiques sportives	Toutes situations de jeu	
	Coopérer avec un ou plusieurs camarades.	Toutes situations de jeu	
C 7 : L'autonomie et l'initiative	Respecter des consignes simples en autonomie	Parcours	
	Commencer à savoir s'auto-évaluer dans des situations simples	Parcours	Estimer le nombre de coups à jouer pour atteindre la cible

2.3 Le golf : support possible pour un projet pluri-disciplinaires

LANGUE ETRANGERE (Anglais) : • Lire et comprendre des termes golifiques

HISTOIRE ET GEOGRAPHIE :

- La carte des principaux « pays golifiques » du monde ;
- Mettre en relation la lecture d'un paysage et l'étude du plan d'un golf ;
- Etudier l'histoire du jeu et l'associer aux grandes périodes historiques ;
- Approche du développement durable : l'eau dans un golf (besoins et traitement).

INSTRUCTION CIVIQUE ET MORALE: • « L'étiquette » en golf.

MATHEMATIQUES :

- Nombres et calcul : comparaison et rangement de nombres,
- Organisation et gestion de données : produire des tableaux, les analyser à partir de cartes de score ;

« Golf en cycle 3 ».

- Grandeurs et mesure : Les longueurs: mesure, estimation, calcul sur les grandeurs, Les aires : comparaison de surfaces selon leurs aires (greens)
- Géométrie : alignement, parallélisme, égalité de longueurs

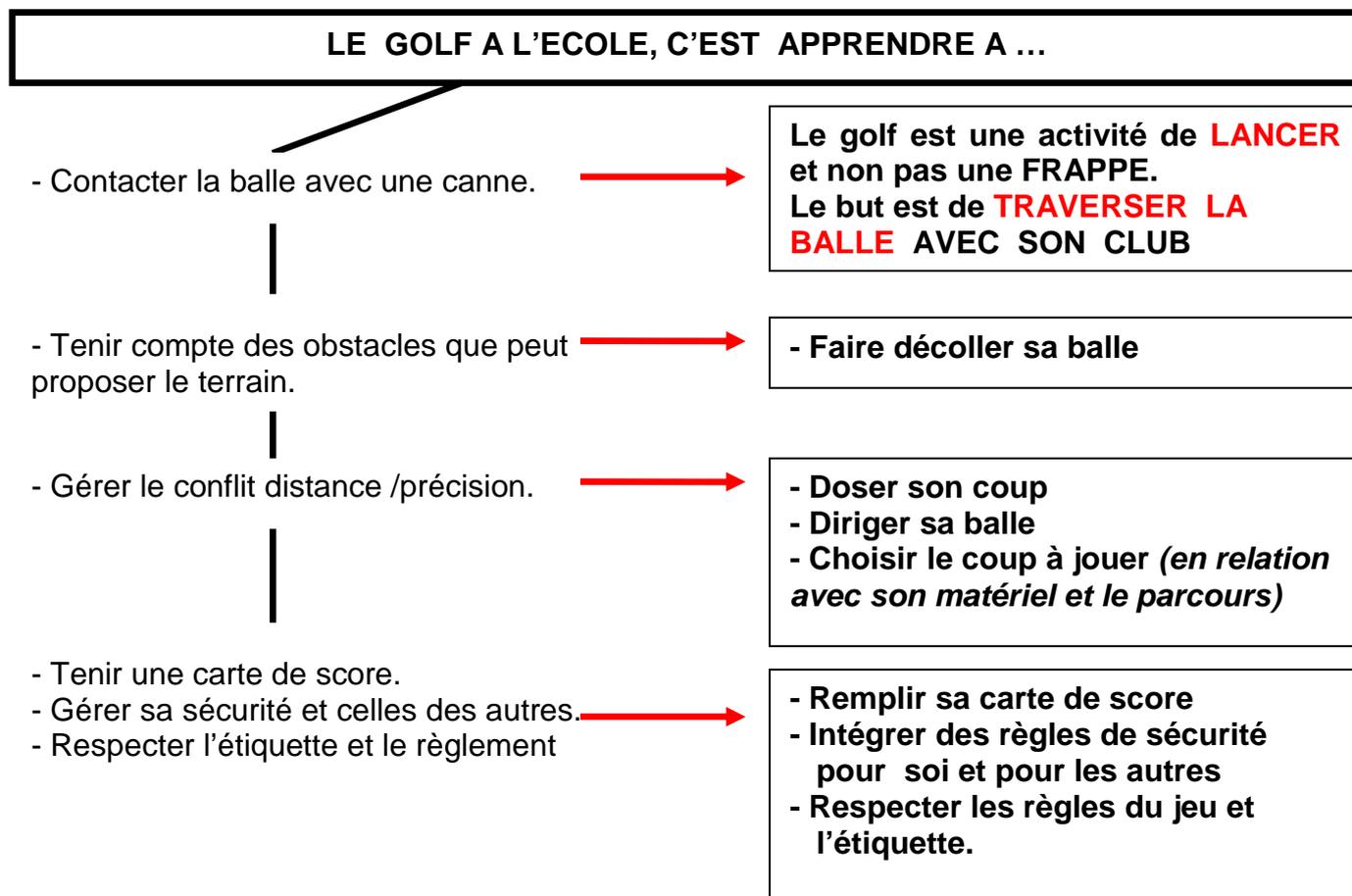
SCIENCES EXPÉRIMENTALES ET TECHNOLOGIE : • Etude d'un environnement géré par l'Homme (un golf)

ARTS VISUELS : • Dessiner, photographier les paysages d'un golf

TECHNIQUES USUELLES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION : • Rechercher des informations sur le règlement, les joueurs, les tournois

3. ENSEIGNER LE GOLF EN CYCLE 3 :

3.1 Objectifs visés :



3.2 Compétences attendues en fin de module d'apprentissage :

- Réalise un parcours en frappant dans différentes situations,
- Dans une situation de parcours en autonomie, respecte les conditions de sécurité et les règles du jeu (marques de parcours, ordre de passage, ...)
- Choisis le matériel adapté (putter ou canne ouverte) et annonce ses intentions de jeu
- Respecte les principales règles de l'étiquette (vis-à-vis des autres, du parcours)

4. ORGANISER L'ENSEIGNEMENT DU GOLF A L'ECOLE :

4.1 Lieux de pratique :

Bien sûr, la pratique sur un golf permettra d'investir des zones d'entraînement spécifiques (practice, putting green ou parcours de 3 ou 4 trous) et de finaliser un module.

Mais l'apprentissage du golf scolaire peut très bien se concevoir sur un espace d'herbe rase (parc, terrain de grand jeu) ou synthétique. Un parcours en étoile ou en boucle peut être créé sur un terrain de football par exemple (zone de départ matérialisée par deux plots, et zone à atteindre identifiée par un cerceau plat ou de la craie sur l'herbe). On pourra faire apparaître progressivement des obstacles (utilisation de la main courante, buts...) Des morceaux de moquette deviendront d'excellents tapis de practice ...

4.2 Présentation du matériel :



Bois 5 ou Fer 7 junior (90 < < 100 cm)



Balles « mousse » et/ou de plastique dur

Putter junior (éventuellement)

Multi-marqueurs, cônes (4 couleurs)

Cerceaux plats (4 couleurs)

4.3 La sécurité :

L'activité golf n'est pas à proprement parlé une activité dangereuse mais elle nécessite cependant, en tant qu'activité de lancer, un certain nombre de précautions, notamment quant à l'utilisation du matériel :

- le club et son maniement doivent faire l'objet d'un certain nombre de consignes : club tenu par sa tête lors des déplacements ; pas de mouvements parasites avec le club en dehors des moments de swing, pas de détournement de fonction du club (assimilé par les élèves à une épée...)

- un protocole simple et clair doit être mis en place sur chaque situation pour organiser le déplacement des élèves, les moments de frappe, les moments éventuels de récupération de balles... Celui qui frappe la balle est responsable de la sécurité des autres, il ne frappe que si les autres sont en position de sécurité.

- les aires de swing sont délimitées par des postes au sein desquels seul un élève doit se trouver (un poste = un cercle de rayon égal à un club tenu bras tendu autour du joueur) ; veillez à mettre en place des aires de droitiers et de gauchers (gauchers en bout d'alignement à gauche). Le partenaire non joueur est face au joueur et en arrière de la balle.

« Golf en cycle 3 ».

- Chaque équipe reste groupée, toutes les équipes d'une même partie se déplacent à même hauteur, c'est la balle la plus éloignée qui est jouée en premier

4.3.1 Quelques règles pour gérer la sécurité :

a) Fonctionnement des ateliers :

Organisations possibles :

- libre (attention de bien se répartir sur tout l'espace disponible),
- par 2 avec un cerceau, placés face à face;
- en ligne; en 2 rangées, face à face;
- en colonnes de 2, 3 ou 4 joueurs qui récupèrent leur balle et tournent après chaque frappe;
- collectivement autour d'une cible centrale de 5m de rayon délimitée par des assiettes plastique ou des piquets (prévoir 1 cible pour 10 à 12 élèves maxi)

b) Consignes de sécurité « élève golfeur »

1. Se placer obligatoirement en face et à plus de 3 mètres du joueur qui exécute le mouvement
2. Le joueur qui exécute le mouvement s'assure du respect de cette consigne.
3. Lorsqu'un joueur joue son coup, évitez de bouger et de parler pour qu'il puisse se concentrer
4. Lorsque tous les joueurs ont frappé leur premier coup, le joueur le plus loin du drapeau est le joueur qui rejoue le premier

LE CLUB ET MOI Je transporte mon club verticalement sans faire de gestes brusques.
 Je prends mon club par sa tête.

LES AUTRES ET MOI Je délimite ma zone de frappe
 Je place mes partenaires et adversaires en sécurité sur le parcours

4.4 Principales règles de jeu :

Aire de départ : placer la balle (éventuellement sur un tee) sur le ligne passant entre les deux marques

Ordre de jeu : Au départ du premier trou : par tirage au sort ; au départ des trous suivants : le joueur qui gagne le trou précédent commence

Sur le terrain : sauf cas particuliers, la balle doit être jouée là où elle repose

Objets encombrants (sauf obstacles) (branchages, feuilles, ...) : peuvent être enlevés sans déplacer la balle

Dropper une balle : remettre en jeu en laissant tomber la balle bras tendu, horizontalement

Balle hors limite ou perdue : il faut remettre en jeu une balle soit en la droppant , soit en la jouant sur un tee (dans le cas d'une balle jouée au départ) en retournant là où la balle perdue avait été jouée (on comptabilisera tous les coups joués + 1 coup de pénalité)

Bunker (obstacle de sable) : il est interdit d'améliorer la position de la balle

4.5 L'étiquette : c'est le code de « bonne conduite » des golfeurs, c'est à dire l'ensemble des usages qui prônent le respect des autres et du terrain.

« Golf en cycle 3 ».

□ **Vis-à-vis des partenaires :**

- Je me place en dehors de la zone dangereuse et face à mon partenaire.
- Je joue à mon tour et j'évite de me déplacer et de parler pendant le jeu des autres joueurs.
- Je ne saute pas de joie quand j'ai réussi mon putt ni...quand mon partenaire l'a raté.
- Sur le green, si cela permet d'accélérer le jeu et avec l'accord du partenaire, je joue avant lui.

□ **Vis-à-vis des autres utilisateurs du parcours :**

- Tous les joueurs sont concernés par la balle frappée
- Je ne joue que quand la partie précédente est hors d'atteinte
- Dans tous les cas, je respecte le calme d'un parcours
- J'évite de jouer lentement, je ne me laisse pas distancer par la partie précédente, je ne freine pas la partie suivante
- J'anticipe de manière à gagner du temps

□ **Vis-à-vis du parcours :**

- Je respecte la propreté.
- Je ne fais pas de swing d'essai sur l'aire de départ.
- Je replace les mottes de gazon arrachées lors du swing.
- Après avoir joué dans un bunker, j'efface soigneusement toutes les traces.
- J'enlève soigneusement le drapeau lorsque toutes les balles sont sur le green et je le replace en fin de jeu avant de quitter le green.
- Je ne cours pas sur un parcours.

4.6 Repères pour les séances :

- Favoriser en début d'apprentissage les balles « mousse », et si l'on en a un : le putter
- Proposer dans la séance : un échauffement, une ou deux situations d'apprentissage en jouant sur les variables de simplification et de complexification (une situation peut être utilisée plusieurs séances en faisant agir les variables), jouer un parcours de 3 ou 4 trous en introduisant différentes formules de jeu.

PARCOURS SCRAMBLE : Par équipe de 2, 3 ou de 4. A chaque coup, tous les joueurs jouent avec leur balle de l'endroit où le meilleur d'entre eux est parvenu

FOURSOME : Par équipe, les joueurs de l'équipe jouent une seule balle, alternativement

STROKE PLAY : La compétition est gagnée par le camp qui joue le ou les trous dans le plus petit nombre de coups.

COMPETITION CONTRE PAR : Une compétition Contre Par est une forme de Stroke Play dans laquelle l'épreuve se joue contre un score fixé pour chaque trou, ce score étant le Par du trou. Un trou est gagné si le camp fait un score inférieur au Par ; Un trou est partagé si le camp fait un score égal au Par ; Un trou est perdu si le camp fait un score supérieur au Par .

STABLEFORD : La manière de compter consiste à attribuer des points en comparant le score réalisé à chaque trou avec un score fixé qui est le Par du trou : Plus d'un coup au-dessus du score fixé 0 ; Un coup de plus que le score fixé 1 ; Egal au score fixé 2 ; Un coup de moins que le score fixé 3 ; Deux coups de moins que le score fixé 4 ; Trois coups de moins que le score fixé 5 ; Quatre coups de moins que le score fixé 6. Le gagnant est le camp qui totalise le plus grand nombre de points.

« Golf en cycle 3 ».

GREENSOME : Les 2 joueurs de l'équipe jouent chacun une balle du départ, choisissent celle qui leur convient le mieux et terminent le trou en jouant alternativement cette balle.

MATCH PLAY : Le jeu se joue par trou. Un trou est gagné par le camp qui entre sa balle dans le trou dans le plus petit nombre de coups

- Faire travailler les élèves par 2 (partage de matériel, échanges de conseils)
- *A chaque séance, les élèves doivent frapper au moins 50 balles,*

5. EXEMPLE DE MISE EN ŒUVRE D'UN MODULE D'APPRENTISSAGE EN CYCLE 3 :

Le module d'apprentissage de 8 séances présenté ici a été conduit lors du troisième trimestre de l'année scolaire 2010/2011 avec la classe de cycle 3 de l'école élémentaire « Boussicats » d'Auxerre, encadrée par l'enseignant NOIROT Sébastien et BEGUINE Christophe, CPD EPS.

Module d'apprentissage de 8 séances :

Séances n°1, 2 et 3 : Pour entrer dans l'activité

Séance n°4 : Pour mesurer les besoins

Séances n°5 à 7 : Pour apprendre et progresser

Séance n°8 : Pour valider ses acquis

Séance 1, objectifs :

- Se familiariser avec : les règles de sécurité ; l'utilisation du club ;
- Se confronter au coup au but
- Insister sur le respect des règles de sécurité : la sienne et celle des autres.

Horaire	Dispositif d'organisation	Matériel nécessaire	Déroulement séance 1 :
5'	Accueil		<ul style="list-style-type: none"> - Présentation du module - Présentation du matériel
7'	Echauffement		Mobilisation articulaire (bras, épaules, ceinture abdominale) <ul style="list-style-type: none"> → Tenue du club → Distance de sécurité → Répertoire gaucher et droitier
25'	Par 2 En 2 lignes, face à face	1 canne et 1 putter /joueur si possible + 1 balle cônes cerceaux	<ul style="list-style-type: none"> - « <u>Dans la porte</u> » : S'échanger la balle en la faisant passer entre les plots lors de chaque échange, 1 balle pour 2 <ul style="list-style-type: none"> → Comparer les 2 types de clubs - « <u>Le trou</u> » : Envoyer sa balle dans le cerceau (à 4m, avec putter) → Règles de sécurité pour récupérer sa balle - <u>Variable</u> : une balle pour 2, cerceau à 5m, l'on joue à tour de rôle pour envoyer la balle dans le cerceau avant son adversaire
10'	Par 2	1 putter pour 2 et une	<ul style="list-style-type: none"> - « Le parcours » : En 1x1, Départ délimité par 2 plots

« Golf en cycle 3 ».

5'	Bilan	balle chacun cerceaux cônes	<p>BUT DU JEU : Amener la balle dans la cible avant son adversaire pour marquer un point</p> <p>CONSIGNES : Jouer en relais : alterner entre chaque coup : Jeu sur un même trou jusqu'à l'annonce d'une rotation par l'E</p> <p>CRITERES DE REUSSITES : Marquer plus de points que son adversaire</p> <p>BILAN AVEC LES ELEVES :</p> <ul style="list-style-type: none">- Revenir sur les problèmes de sécurité éventuellement rencontrés.- Identifier les difficultés: choix du club, puissance de frappe et direction de la balle- définir les formes de jeu (cours/précis, long)
----	-------	-----------------------------------	--

Séance 2, objectifs :

- Le mouvement de « balancier »

Horaire	Dispositif d'organisation	Matériel nécessaire	Déroulement séance 2 :
10'	Echauffement		Mobilisation articulaire (bras, épaules, ceinture abdominale) → Rappel tenue du club → Positionner gaucher et droitier
20'	Par 2 En 2 groupes,	<i>1 putter /2</i> <i>3 balles de même couleur/ pour 2 joueurs</i>	Travail du balancier sans balle → rappel tenue du club → rappel position de sécurité pour les non joueurs, protocole pour la récupération des balles ... - avec une balle, - 3 balles de suite - Arrêter sa balle dans une zone
20'	Par groupes de 4	<i>1 putter par terrain, 1 balle de couleur/ joueur cônes</i>	<u>« La Pétanque » :</u> MATERIEL : Des balles de couleurs et une canne pour 2. DISPOSITIF : Equipe de 2 BUT DU JEU : Se rapprocher du cochonnet pour marquer le maximum de points. CONSIGNES : Cochonnet à une distance minimum de 2m et maximum 20 m. Utiliser les mêmes règles que la pétanque. VARIABLES : Jouer par équipe de 2. CRITERES DE REUSSITES : Celui qui marque le plus de points.
5'	Bilan		BILAN AVEC LES ELEVES :

Séance 3, objectifs :

- Le coup d'approche ou « chip »

Horaire	Dispositif d'organisation	Matériel nécessaire	Déroulement séance 3 :
10'	Echauffement		Mobilisation articulaire (bras, épaules, ceinture abdominale) → Rappel tenue du club → Positionner gaucher et droitier
20'	Par 2 En 2 groupes,	1 canne ouverte /2	Travail du balancier avec canne ouverte → rappel tenue du club → rappel position de sécurité pour les non joueurs, protocole pour la récupération des balles ...
10'	Collectif	3 balles de même couleur/ pour 2	- avec une balle, - 3 balles de suite - Arrêter sa balle dans une zone « LE GAGNE TERRAIN » : traverser le terrain en jouant à tour de rôle une même balle de l'endroit où son partenaire l'a envoyé → position de sécurité / dernier joueur à jouer,
5'	Bilan		BILAN AVEC LES ELEVES :

Séance 4, objectifs :

- Situation de référence : Le parcours

Horaire	Dispositif d'organisation	Matériel nécessaire	Déroulement séance 4 :
10'	Echauffement		Mobilisation articulaire (bras, épaules, ceinture abdominale) → rappel position de sécurité pour les non joueurs, protocole pour la récupération des balles ... → position de sécurité / dernier joueur à jouer, → Repérer gaucher et droitier
35'	Equipes de 4 ou 5	1 putter + 1 canne / groupe 1 balle chacun 1 carte de score 6 plots « départ » 1 crayon / groupe	« Le parcours » BUT DU JEU : Amener la balle dans la cible en moins de coups possible. (maximum 5 coups) CONSIGNES : Jouer chacun sa balle Le plus éloigné joue, un marque le score → 1ères notions sur l'étiquette , rappel sur la sécurité Je ne passe sur le trou suivant que s'il est libre. CRITERES DE REUSSITES : Envoyer la balle dans la cible en un minimum de coups,
10'	Bilan		BILAN AVEC LES ELEVES - les principales règles du jeu de golf - choisir entre putter et canne ouverte, la stratégie - l'étiquette

LE PARCOURS					Carte de score	
GROUPE n°	Trou n°1	Trou n°2	Trou n°3	Trou n°4	Trou n°5	Trou n°6

« Golf en cycle 3 ».

5'	Bilan		BILAN AVEC LES ELEVES <ul style="list-style-type: none">- Rester équilibré dans la frappe. Ne pas forcer son geste. Garder le même équilibre pour les deux coups. Quelles différences entre les 2 gestes ?- Tenir compte du coup précédent. Mettre en place une stratégie
-----------	--------------	--	---

Séance 7, objectifs :

- Les coups de progression

Horaire	Dispositif d'organisation	Matériel nécessaire	Déroulement séance 7 :
10'	Echauffement		Mobilisation articulaire (bras, épaules, ceinture abdominale)
2x20'	2 groupes de 10 et 12 Rotation sur 2 ateliers	<i>Canne ouverte</i> <i>Balles Multi-marqueurs</i>	<p>1. « LES CIBLES AVEC OBSTACLE » <u>BUT DU JEU</u> : Immobiliser la balle dans la cible. <u>DEROULEMENT</u>: 3 balles par joueur. Viser une cible l'une après l'autre. (cible 1 à 5m (6x6) = 1 point, cible 2 à 15m (8x8) = 2 points, cible 3 à 30m (10x10) = 3 points. <u>CRITERES DE REUSSITES</u> : Marquer le maximum de points (/18)</p>
		<i>Putter</i> <i>1 balle / joueur</i> <i>Cerceaux Multi-marqueurs</i>	<p>2. « MATCH PLAY 1x1 » <u>BUT</u> : Gagner l'opposition en petit jeu <u>DEROULEMENT</u> : Jeu en 1 / 1. Celui qui place le premier sa balle jouée dans la cible marque 1 point. Le premier coup est joué par celui qui a perdu le jeu précédent. <u>VARIABLE</u> : Le premier à 3 points gagne la manche</p>
5'	Bilan		BILAN AVEC LES ELEVES

Séance 8, objectifs : Pour valider ses acquis

Horaire	Dispositif d'organisation	Matériel nécessaire	Déroulement séance 8 :
10'	Echauffement		Mobilisation articulaire (bras, épaules, ceinture abdominale)
45'	Groupes de 3 ou 4	<p>1 balle par joueur 1 canne ouverte et 1 putter par groupes</p> <p>1 fiche de score par groupe</p> <p>Pour le <u>parcours « 7 trous »</u> : 7 cônes n°, 7 drapeaux, 7 cerceaux.</p>	<p>« LE MATCH CONTRE LE PARCOURS »</p> <p>BUT DU JEU : Amener la balle dans la cible en 5 coups maximum.</p> <p>CONSIGNES : C'est un match contre le parcours, lequel réalise le « par » sur chaque trou, soit 5 coups. On effectue le total, et le vainqueur est celui qui obtient le meilleur résultat contre le parcours. Jouer chacun sa balle. Celui qui fait plus de 7 coups ramasse sa balle.. Se placer en face de celui qui tape. Jouer à son tour., le plus éloigné du groupe joue, un marque le score → Rappel sur la sécurité pour soi et pour les autres, des règles (/ comptabilité des coups), du choix entre putter et canne ouverte. Avertir sur la stratégie-choix de trajectoires / obstacles Le groupe ne passe sur le trou suivant que s'il est libre.</p> <p>CRITERES DE REUSSITES : Gagner son match, en respectant la sécurité et son adversaire (le parcours).</p>
5'	Bilan de cycle		BILAN AVEC LES ELEVES

6. FINALISER LES APPRENTISSAGES PAR UNE RENCONTRE :

La rencontre inter-écoles présentée ici a été préparée, puis encadrée au Golf du Sénonais (Lixy) lors du troisième trimestre de l'année scolaire 2010/2011, par BEGUINE Christophe (CPD EPS), DEMANGEL Eric (CPC EPS Sens 2) et ROULEAU Adeline (CPC EPS Sens1), pour deux classes de l'école de Vallery (CM1 CM2) et un groupe de l'IME Ste Béate.

I. CADRAGE DE LA RENCONTRE :

Principes de la rencontre :

- Il s'agit d'une rencontre dont le but est de finaliser le travail réalisé dans le cadre d'une unité d'apprentissage de l'activité golf.
- La rencontre fonctionnera par groupe, les élèves en binômes. Chaque binôme gèrera sa carte de score
- Chaque groupe sera encadrée d'un adulte durant la journée.

II. ORGANISATION GENERALE :

- Groupes d'environ 12 élèves maxi réparties sur 5 ateliers, => 30 min par atelier (5 min de battement entre chaque atelier)

Objectifs :

- Valider dans le cadre d'un golf les compétences abordées lors du module d'apprentissage
 - Etre capable de frapper la balle en fonction d'une distance et d'une direction
 - Respecter les règles de sécurité et l'environnement
 - Respecter les règles du jeu (marques de parcours, repères, ordre de passage, ...).

Préalables :

- Les élèves devront être capables de :
 - se déplacer sur le golf en respectant l'étiquette
 - respecter les règles du jeu et tenir une carte de score
 - se conformer à chaque instant aux règles de sécurité (pour l'autre et pour soi-même)
 - frapper les balles tout en respectant les surfaces de jeu.

Avertissement : Les classes sont accueillies dans un lieu privé, ouvert aux adhérents. Les accompagnateurs devront être vigilants au respect de « l'étiquette » et de la sécurité.

Notamment :

Vis-à-vis des partenaires :

- Je me place en dehors de la zone dangereuse et face à mon partenaire.
- Je joue à mon tour et j'évite de me déplacer et de parler pendant le jeu des autres joueurs.
- Je ne saute pas de joie quand j'ai réussi mon putt ni...quand mon partenaire l'a raté.

Vis-à-vis des autres utilisateurs du parcours :

- Je ne joue que quand la partie précédente est hors d'atteinte
- Dans tous les cas, je respecte le calme d'un parcours
- J'anticipe de manière à gagner du temps

Vis-à-vis du parcours :

- Je respecte la propreté.
- Je ne fais pas de swing d'essai sur l'aire de départ.
- Je replace les mottes de gazon arrachées lors du swing.

« Golf en cycle 3 ».

- Après avoir joué dans un bunker, j'efface soigneusement toutes les traces.
- J'enlève soigneusement le drapeau lorsque toutes les balles sont sur le green et je le replace en fin de jeu avant de quitter le green.
- Je ne cours pas sur un parcours.

ATELIER 1 : « **LE MATCH CONTRE LE PARCOURS** »

BUT DU JEU : Amener la balle dans la cible en 5 coups maximum par équipe de deux

CONSIGNES :

C'est un match contre le parcours par équipe de 2 : Les enfants sont répartis par équipes de 2, et doivent atteindre la cible (trou/drapeau) en 5 coups, pour marquer un point. Important : les « hair-shots » (lorsque l'on rate la balle) comptent. Si la cible n'est pas atteinte dans le nombre de coups impartis, le joueur ramasse sa balle et se rend sur le départ du trou suivant. Les deux partenaires jouent chacun une balle au départ de chaque trou, puis partent à chaque fois de l'emplacement de la balle qu'ils choisissent, jusqu'à la fin du trou.

Se placer en face de celui qui tape.

Jouer à son tour, le plus éloigné du groupe joue en premier.

Marquer son score

Le groupe ne passe sur le trou suivant que s'il est libre.

MATERIEL :

- une balle et un club par équipe

ATELIER 2 : « **LA RIVIERE** » (Lever sa balle par-dessus un obstacle)

BUT DU JEU : Traverser le bunker (départ à 10m)

CONSIGNES :

L'enfant compte un point à chaque fois qu'il touche le green et 2 points lorsqu'ils touchent la zone.

MATERIEL :

- trois balles et une canne ouverte par équipe

ATELIER 3 : « **AU DELA** » (jeu long sur le practice)

BUT DU JEU : Envoyer la balle dans la zone la plus éloignée.

DEROULEMENT :

Les joueurs frappent 5 balles à la suite (organisation par vague)

Dans la 1ère zone : 1 point, dans la 2ème zone : 2 points et dans la 3ème zone : 3 points.

On ramasse les balles après chaque passage.

« Golf en cycle 3 ».

MATERIEL :

- 5 balles et un fer par équipe
- cônes (5, 15, 25, 35m)

ATELIER 4 : « LE PUTTING GREEN » (putting)

BUT : Faire entrer la balle en deux coups

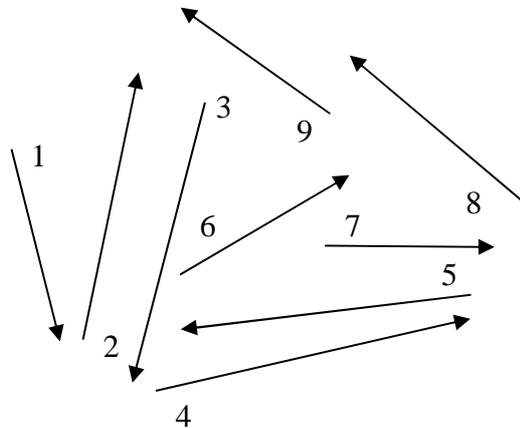
DISPOSITIF : 9 postes de départ répartis autour du green. Pour chaque poste de départ, un trou est affecté. Les élèves se répartissent sur les postes.

DEROULEMENT :

Les élèves doivent en deux coups maximums faire entrer la balle dans le trou. Lorsqu'ils y arrivent, ils passent à un poste suivant.

Circuit de 9 trous. Chaque trou réalisé en 2 coups rapporte 1 point au joueur/à la classe.

Les enfants jouent avec une balle de golf dure et un putter (club permettant de faire rouler la balle).



MATERIEL :

- Une balle et un putter pour deux

ATELIER 5 : « LE MORPION »

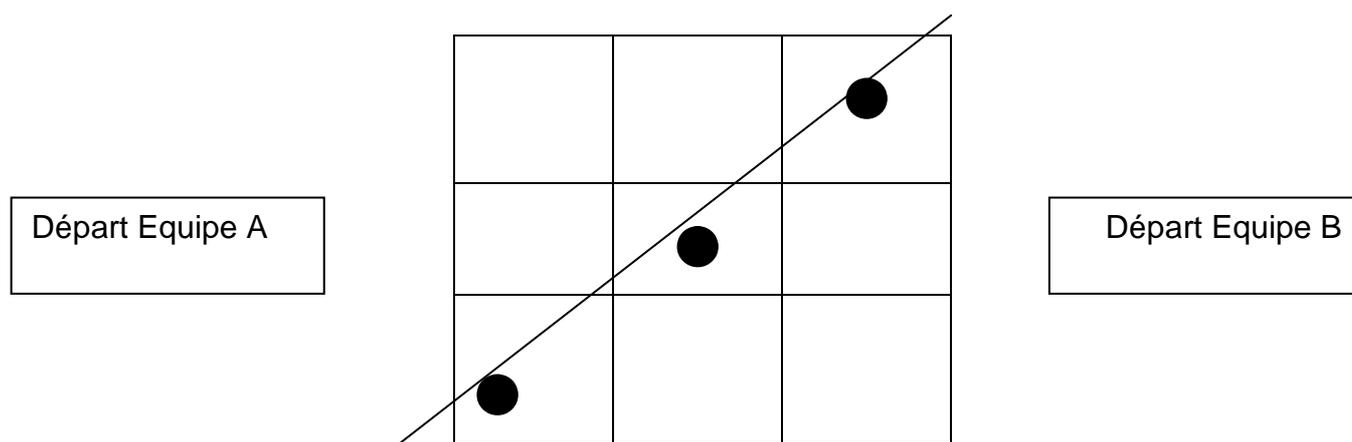
BUT DU JEU : Aligner les 3 balles.

CONSIGNES :

Par équipe de 3. Balles d'une même couleur dans l'équipe.

Une balle par case. Toute balle au repos déplacée sera replacée dans sa case. On peut reprendre les balles qui ne sont pas dans les cases.

La première équipe qui a réussi à aligner les trois balles a gagné.



MATERIEL : Plots, lamelles, balles de couleur 9 carrés d'environ 5m x 5m (x2 dispositifs)

ANNEXE : **FEUILLE DE SCORE.**

RENCONTRE GOLF CYCLE 3 à Date :			
Ecole :		Niveau de classe :	
Nom :		Prénom :	
ATELIERS		Feuille de score	
1/ « LE MATCH CONTRE LE PARCOURS »: Amener la balle dans la cible en 5 coups maximum par équipe de deux	Trou 1	Trou 2	Trou 3
2/« LA RIVIERE »: Lever sa balle par-dessus un obstacle.	0 point	1 point	2 points
3/ « AU DELA » (jeu long sur le practice) Envoyer la balle dans la zone la plus éloignée.	1 point	2 points	3 points
4/ « LE PUTTING GREEN » (putting): Faire entrer la balle en deux coups	Nombre de balles entrées:		
5/ « LE MORPION » Aligner les 3 balles.	Nombre de lignes réussies:		

4. LEXIQUE :

Air-shot : C'est un coup raté qui ne touche pas la balle, et cela compte un coup !

Backspin : Effet rétro donné à la balle

Birdie : Score inférieur d'un coup au par

Bogey : Score supérieur d'un coup au-dessus du par

Bunker : Obstacle de sable

Chip : Petit coup d'approche du green avec un fer

Club : Canne de golf (bois, fer ou putter)

Divot : Motte de terre ou de gazon arrachée par le club en jouant (à replacer selon l'étiquette !)

Dogleg (littéralement « jambe de chien ») désigne un trou qui tourne à droite ou à gauche

Drive : Le premier coup joué avec un driver

Driver : Le bois numéro 1

Drop : Action de « *laisser tomber* » sa balle pour la remettre en jeu (après un hors-limite ou une balle dans l'eau...). « *To drop* » : Laisser tomber la balle

Eagle : Score de 2 en-dessous du par

Fairway : Piste de jeu tondue ras

Grip : Manche du club. « *To grip the club* » : tenir le club

Hook (littéralement « *crochet* ») : Trajectoire carrément à gauche suite à une frappe avec une face de club trop fermée

Par : Contrat du trou

Pitch : Petit coup d'approche

Pitching-wedge : Club pour des trajectoires lobées ou pour des coups d'approche

Practice : Terrain d'entraînement où l'on frappe des coups longs depuis des emplacements fixes sans aller rechercher les balles.

Putter : Club avec une face verticale utilisé sur le green, pour faire rouler la balle jusqu'au trou

Putting-green : Green d'entraînement

Sandwedge : Club très ouvert pour sortir des bunkers ou pour coups lobés

Slice : Trajectoire carrément vers la droite suite à une frappe avec une face de club trop ouverte

Stance : Position du joueur, on dit aussi « *se mettre à l'adresse* »

Swing : Mouvement du golf

Tee : Petit objet en bois ou en plastique pour surélever la balle au départ

Topper : Frapper la balle sur sa partie supérieure (coup raté)
« *Golf en cycle 3* ».