

# Rencontre Golf scolaire (Cycle 3)



**Projet proposé par C. BEGUINE, C.P.D EPS  
,E. DEMANGEL, CPC EPS Sens II et A  
ROULEAU CPC Sens I  
2011/ 2012.**

## I. CADRAGE DE LA RENCONTRE :

- Date de la rencontre : **Voir planning**
- Niveaux concernés : **classes de cycle 3**
- Ateliers : 5 ateliers pour 3 classes
- Nombre de classes et organisation des groupes : 5 groupes d'environ 12 élèves maxi répartis sur les 5 ateliers, => 30 min par atelier (5 min de battement entre chaque atelier)

## II. ORGANISATION GENERALE :

### 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.

### 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.

**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.

- 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.

• C. Béguine (CPD) ou A Rouleau (CPC), E. Demangel (CPC) et les 4 enseignants encadreront les 6 ateliers.

### Planning de la journée

ROTATION DES GROUPE : 1	GROUPE 2	GROUPE 3	GROUPE 4	GROUPE 5	Groupe 6	
9h30 ou 13h30	Atelier 1	Atelier 2	Atelier 3	Atelier 4	Atelier 5	Atelier 6
25'	Atelier 2	Atelier 3	Atelier 4	Atelier 5	Atelier 6	Atelier 1
25'	Atelier 3	Atelier 4	Atelier 5	Atelier 6	Atelier 1	Atelier 2
25'	Atelier 4	Atelier 5	Atelier 6	Atelier 1	Atelier 2	Atelier 3
	Atelier 5	Atelier 6	Atelier 1	Atelier 2	Atelier 3	Atelier 4
12h00 ou 16h00	Atelier 6	Atelier 1	Atelier 2	Atelier 3	Atelier 4	Atelier 5

- Les repas seront « tirés des sacs ».

#### 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 (6)

#### 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 (18) et une canne ouverte par équipe (6)

**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.**

**MATERIEL :**

- 5 balles (30) et un fer par équipe (6)
- cônes (5, 15, 25, 35m)

**ATELIER 4 : « La cible » Jeu d'approche sur practice.**

**BUT :** Doser la frappe pour mettre la balle dans une zone cible.

**DEROULEMENT :**

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

Dans la zone 15-20m : 3 points , dans la zone 10-15m ou 20-25 m 2 points , dans la zone 5-10m ou 25-35m : 1point

**On ramasse les balles après chaque passage.**

**MATERIEL :**

- 5 balles (30) et un fer par équipe (6)
- cônes (5, 10, 15, 20m, 25 m, 30 m)

**ATELIER 5 : « LE PUTTING GREEN » (putting)**

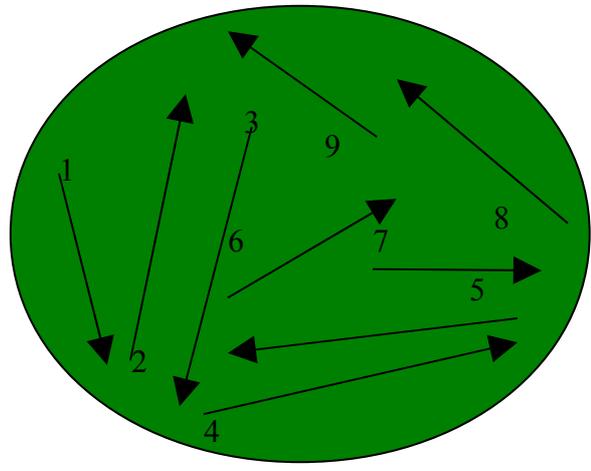
**BUT :** Faire entrer la balle en deux coups

**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 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 :**

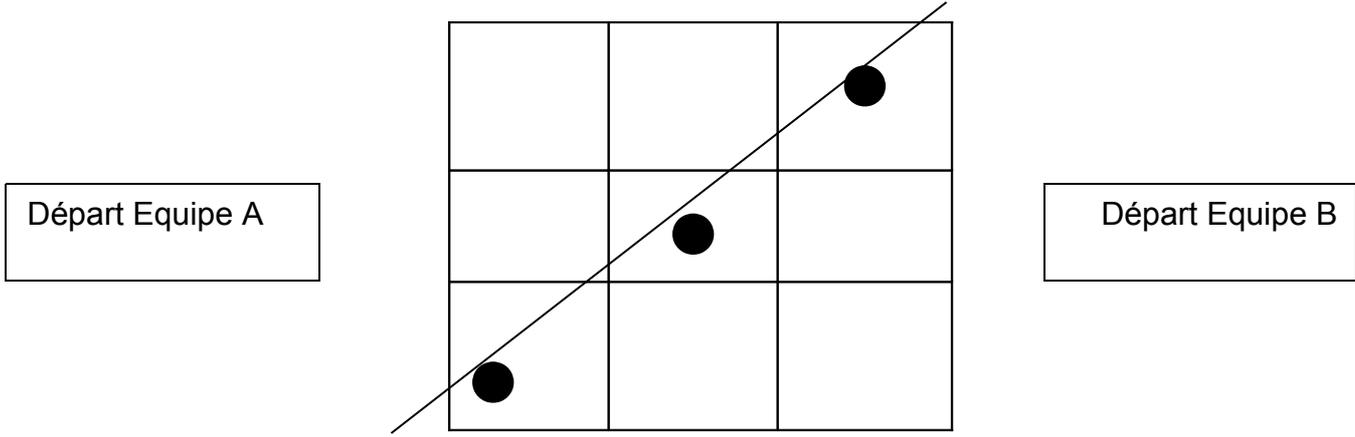
- Une balle et un putter pour deux (6)

**ATELIER 6: « LE MORPION »**

**BUT DU JEU :** Aligner les 3 balles.

**CONSIGNES :**

Par équipe de 3. Balles d'une même couleur dans l'équipe.  
La première équipe qui a réussi à aligner les trois balles a gagné.



**MATERIEL :** Plots, lamelles, balles de couleur 9 carrés d'environ 2m x 2m