

PROJET PEDAGOGIQUE 2022_2023 ACTIVITÉ GOLF AU CYCLE 3



Golf du Parc du Tremblay 33, avenue Jack Gourevitch
94500 Champigny-sur-Marne Tél. : 01 48 83 36 00
Version V11.0 (Mise à jour le 1^{er} septembre 2022)

SOMMAIRE

| | |
|---|--------------|
| Protocole et cadre de fonctionnement Covid-19 | page 3 |
| Partenariat avec des classes de cycle 3 | page 4 |
| Formation des enseignants..... | page 4 |
| Définition de l'activité..... | page 4 |
| - Aspects fondamentaux..... | page 5 |
| - Règles..... | page 5 |
| Repères pédagogiques | |
| - Gestion de l'espace | page 6 |
| - Organisation pour 2 classes | page 7 |
| - Repères pour les séances..... | page 8 |
| - Equipement individuel et cas particuliers | page 8 |
| Acquisitions fin de cycle 3..... | page 9 |
| Programmes BO n°11 du 26 novembre 2015..... | page 9 |
| Proposition de contenus de séances pour un module d'apprentissage..... | page 10 |
| Fiche sécurité..... | page 11 |
| Support de sécurité..... | page 12 |
| Fiches de jeu | page 13 à 21 |
| Lexique | page 22 |
| Un trou de golf | page 23 |
| Bibliographie..... | page 24 |
| Annexe | |
| - Fiche de renseignement..... | page 25 |
| - Carte de score..... | page 26 |
| - Fiche d'évaluation | page 27 |

**En cas d'absence de la classe, il est impératif de
prévenir le golf du Parc du Tremblay au :**

01 48 83 36 00

(Laissez un message sur le répondeur)



ANNÉE SCOLAIRE 2022-2023 PROTOCOLE ET CADRE DE FONCTIONNEMENT

La détermination du niveau applicable pourra concerner **tout ou partie du territoire**. Elle s'appuiera sur une **analyse qualitative** (nature et caractéristiques des variants) **et quantitative** (situation hospitalière notamment) de la situation. En cas de renforcement du protocole au cours de l'année, il sera recherché un délai de mise en œuvre de **10 jours**.

| | SOCLE | NIVEAU 1 | NIVEAU 2 | NIVEAU 3 |
|----------------------------------|---|--|--|---|
| Doctrine d'accueil | <ul style="list-style-type: none"> • Cours en présentiel en école primaire • Cours en présentiel au collège • Cours en présentiel au lycée | <ul style="list-style-type: none"> • Cours en présentiel en école primaire • Cours en présentiel au collège • Cours en présentiel au lycée | <ul style="list-style-type: none"> • Cours en présentiel en école primaire • Cours en présentiel au collège • Cours en présentiel au lycée | <ul style="list-style-type: none"> • Cours en présentiel en école primaire • Cours en présentiel au collège • Hybridation au lycée selon le contexte local |
| Protocole sanitaire | <ul style="list-style-type: none"> • Recommandations générales édictées par le ministère de la Santé et de la Prévention | <ul style="list-style-type: none"> • Respect des mesures d'aération et de lavage des mains • Port du masque : application des règles en population générale (règles en vigueur pour les adultes et les enfants dans l'espace public et dans les autres établissements recevant du public) • Pas de limitation du brassage obligatoire • Désinfection des surfaces les plus fréquemment touchées une fois par jour et des tables du réfectoire après chaque service | <ul style="list-style-type: none"> • Respect des mesures d'aération et de lavage des mains • Port du masque : application des règles en population générale (règles en vigueur pour les adultes et les enfants dans l'espace public et dans les autres établissements recevant du public) • Limitation du brassage par niveau obligatoire • Désinfection des surfaces les plus fréquemment touchées plusieurs fois par jour et des tables du réfectoire après chaque service | <ul style="list-style-type: none"> • Respect des mesures d'aération et de lavage des mains • Port du masque : application des règles en population générale (règles en vigueur pour les adultes et les enfants dans l'espace public et dans les autres établissements recevant du public) • Limitation du brassage par niveau obligatoire et par classe pendant la restauration dans le premier degré • Désinfection des surfaces les plus fréquemment touchées plusieurs fois par jour et des tables du réfectoire, si possible, après chaque repas |
| Activités physiques et sportives | <ul style="list-style-type: none"> • Pas de restriction | <ul style="list-style-type: none"> • Pas de restriction à l'exercice des activités physiques et sportives | <ul style="list-style-type: none"> • Activités physiques et sportives autorisées en extérieur ainsi qu'en intérieur. En intérieur, distanciation adaptée à respecter | <ul style="list-style-type: none"> • Activités physiques et sportives autorisées en extérieur. En intérieur, seules les activités de basse intensité compatibles avec une distanciation sont permises |
| Protocole de contact-tracing | <p>Pour tous les niveaux, application des règles définies par les autorités sanitaires.</p> | | | |



GOLF SCOLAIRE

Partenariat avec des classes de cycle 3

Depuis sa création, la société Vert Marine a toujours privilégié la concertation pour la conception et la réalisation des projets pédagogiques relatifs à l'enseignement scolaire. Ainsi, les éléments présentés ci-après constituent l'ossature de projets d'enseignement qui ne sauraient être mis en oeuvre sans la contribution et l'acceptation des équipes enseignantes des écoles et de leurs conseillers pédagogiques.

Formation des enseignants

Afin de permettre une meilleure connaissance de l'activité et pour s'engager au mieux dans ce projet en prenant en charge un atelier, les enseignants devront participer à une formation pédagogique gratuite encadrée par un moniteur de golf.

- Séance de découverte obligatoire de l'activité et des principes pédagogiques (1 x 3 heures) avec remise du projet pédagogique.

- Séances optionnelles de perfectionnement en pratique libre sur le practice, ateliers et parcours pitch and putt (Des coupons seront remis gratuitement lors de la séance de découverte obligatoire).

Le conseiller pédagogique de chaque circonscription sera présent au minimum à une des séances.

Objectifs du module de découverte :

- Présentation de la convention départementale et du projet pédagogique : sécurité, module d'apprentissage, rôles et missions de chacun (enseignant, intervenants), organisation matérielle.
- Pratique et analyse de l'activité.

Définition de l'activité

Le golf est une activité physique et sportive consistant à envoyer, sur un grand espace aménagé ou non en « parcours », une balle dans un trou à l'aide d'une canne ou d'un club, en un minimum de coups.

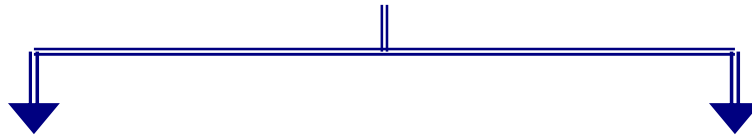
Cette activité se caractérise par une triple confrontation :

- à un parcours,
- à soi-même,
- à un adversaire ou plusieurs adversaires.

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 cette activité.

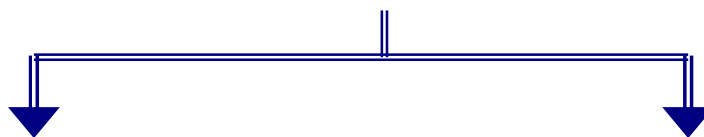
Le respect est une notion fondamentale au golf qui porte le nom d' « **étiquette** ».

ASPECTS FONDAMENTAUX



| Trajectoire de la balle | Comportement du joueur |
|---|--|
| Savoir : <ul style="list-style-type: none">- CONTACTER (entre la surface de frappe de la tête de la canne et la balle)- ORIENTER (le lancer et de la surface de frappe)- DOSER (l'accélération de la tête de la canne dans la zone d'impact) | Savoir : <ul style="list-style-type: none">- Assurer la SÉCURITÉ- Organiser son déplacement- Gérer le score |

RÈGLES



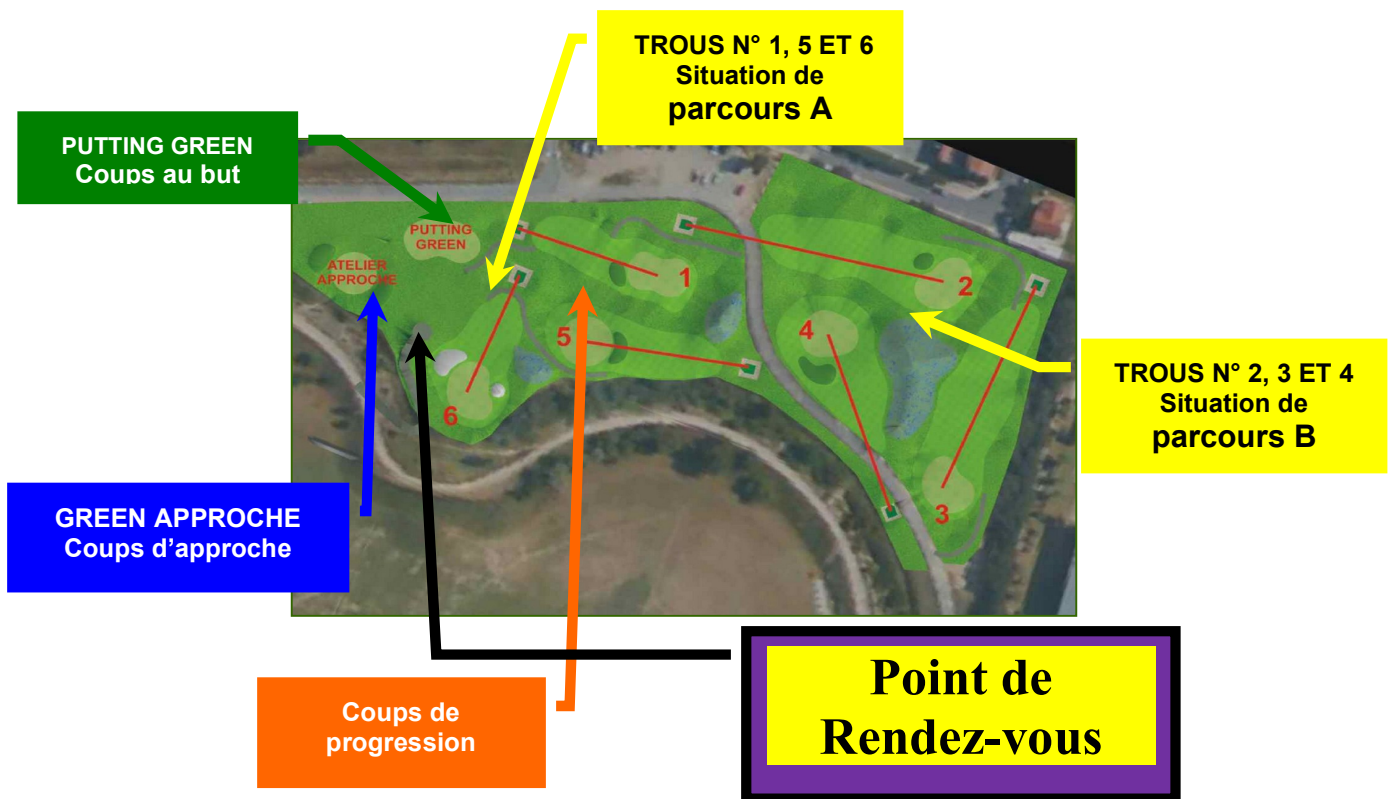
| RÈGLES de bonne conduite ou « ETIQUETTE » | RÈGLES DE JEU |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">- Respect des autres joueurs- Respect du terrain- Respect du matériel | <ul style="list-style-type: none">- Jouer la balle où elle se trouve- Compter pour un coup toute tentative de frappe, même infructueuse.- Balle dans un obstacle de sable, on rejoue de cet endroit.- Balle hors des limites du terrain, un coup de pénalité et on rejoue de l'endroit initial. |

REPÈRES PÉDAGOGIQUES

Gestion de l'espace :

Le point de **rendez-vous** se situe à l'entrée des installations du pitch and putt.

L'activité se déroule **exclusivement sur les installations du pitch and putt** en **extérieur** (en cas de pluie fine l'activité est maintenue **et annulée en cas de pluie intense**).



Organisation pour 1 ou 2 classes en simultané :

- Avant la 1^{ère} séance, chaque enseignant devra répartir sa classe en **6 groupes** de 4 à 5 élèves (faire un groupe de gaucher si plus de 3 élèves) et renseigner la feuille en annexe (une copie sera laissée à la direction du golf).
- L'éducateur du golf installe, avant l'arrivée des élèves, tout le matériel en regard des situations proposées.
- **Chaque enseignant aura la charge de sa classe complète**, l'éducateur apportera une aide dans l'organisation des séances.
- **Le point de rendez-vous se situe à l'entrée des installations du pitch and putt.**
- **L'activité se déroule exclusivement sur les installations du pitch and putt en extérieur.**
- **En cas de pluie fine l'activité est maintenue et annulée en cas de pluie intense.**

Quatre formes d'organisation en ateliers seront abordées :

| ZONES | ATELIERS | FICHES JEUX |
|---|---|---|
| Putting green | <p>Coups au but : contacter la balle à l'aide d'un putter pour la faire rentrer dans le trou en moins de coups possibles.</p> <p>6 ateliers proposés :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le contact de la balle x 2 - le dosage - la direction - situation jeu x 2 : le trou (mini parcours de 3 trous avec 5 coups maximum) | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Le trou (page 14) ✓ La zone (page15) ✓ Les portes (page 16) ✓ Le mini-parcours (page 17) |
| Le green d'approche | Coups d'approche pour se rapprocher de la cible. | ✓ Les cibles (page 18) |
| Les trous n° 1 ou 5 | Coups de progression : notion de grandes approches. | ✓ Page 19 |
| Parcours A Trous n° 1, 5 et 6 | <p>Situations de parcours : RELAIS sur 3 ou 4 trous en équipe.</p> <p>But du jeu : L'équipe doit atteindre le drapeau (cible) en MOINS DE COUPS possible (maximum de 7 coups). Les joueurs jouent avec leur balle à tour de rôle en alternance.</p> | ✓ Page 20 |
| Parcours B Trous n° 2, 3 et 4 | <p>Situations de parcours : RELAIS sur 3 ou 4 trous en équipe.</p> <p>But du jeu : L'équipe doit atteindre le drapeau (cible) en MOINS DE COUPS possible (maximum de 7 coups). Les joueurs jouent avec leur balle à tour de rôle en alternance.</p> | ✓ Page 20 |

Repères pour les séances :

Suivant l'atelier pratiqué :

- Présentation de l'atelier.
- Apprendre et faire respecter **les règles de sécurité et de comportement** (Cf p n°8)
- Enseigner les fondamentaux techniques. (Cf fiche n°3 et annexe)
- Mise en activité **rapide** des élèves.

Équipement individuel :

D'une manière générale, la tenue ne doit pas gêner les élèves dans leurs mouvements et permettre une pratique extérieure soumise aux éléments climatiques que sont le soleil, **le vent et la pluie**.

Prévoir une tenue adaptée en cas de pluie fine.

Une trousse de secours est indispensable comme dans toute sortie scolaire.

Cas particuliers :

L'activité se déroule exclusivement sur les installations du pitch and putt (en cas de pluie fine l'activité est maintenue et annulée en cas de pluie intense).

En cas d'accident, suivre le protocole d'urgence défini préalablement à l'école.

En cas d'absence de la classe ou d'annulation en raison d'une météorologie très défavorable, il est impératif de prévenir le golf au : 01 48 83 36 00 (laissez un message sur le répondeur).

ACQUISITION FIN DE CYCLE 3

Cette activité s'intègre aux activités de la compétence spécifique : réaliser une performance mesurée (La performance est ici comprise au sens général de réalisation) régulièrement et/ou à une échéance donnée (pour égaler ou battre son record) mettant en jeu des actions motrices caractérisées par leur force, leur vitesse dans des espaces et avec des matériels variés.

Il s'agira de :

Réaliser un parcours en autonomie en avançant en sécurité, en comptant et dans un temps limité. **L'accent est donc bien mis sur le comportement qui permet une répétition de la performance et non uniquement sur l'aspect moteur du geste (la frappe).**

PROGRAMMES BO n°11 du 26 novembre 2015

Domaine du socle, partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités.

| Champ d'apprentissage « Adapter ses déplacements à des environnements variés » Attendus de fin de cycle | Compétences travaillées en golf |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">- Réaliser, seul ou à plusieurs, un parcours dans plusieurs environnements inhabituels, en milieu naturel aménagé.- Connaître et respecter les règles de sécurité qui s'appliquent à chaque environnement. | <ul style="list-style-type: none">- Est capable de compter son score dans un parcours en respectant les règles énoncées.- Est capable de réaliser un parcours en frappant dans différentes situations, dans différents terrains (herbe, sable, green, ...)- Dans une situation de parcours en autonomie, respecte les conditions de sécurité- Respecte les règles du jeu (marques de parcours, repères, ordre de passage, ...)- Dans une situation de jeu en équipe, échanger pour appliquer la meilleure stratégie. |

PROPOSITIONS DE CONTENU DE SÉANCES POUR MODULE D'APPRENTISSAGE

Module d'apprentissage sur 6 séances x 1 heure effective d'activité = 6 heures

| SÉANCE N° | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|-------------|---------------------------------------|-------------------------|---------------------------------------|-------------------------|---------------------------------------|---|
| CLASSE 1 | LE PARCOURS RELAIS EN EQUIPE | Coups au but | LE PARCOURS RELAIS EN EQUIPE | Coups d'approche | LE PARCOURS RELAIS EN EQUIPE | LE PARCOURS DÉFI CARTE DE SCORE |
| | | Coups de progression | | Coups de progression | | |
| CLASSE 2 | LE PARCOURS RELAIS EN EQUIPE | Coups de progression | LE PARCOURS RELAIS EN EQUIPE | Coups de progression | LE PARCOURS RELAIS EN EQUIPE | LE PARCOURS DÉFI CARTE DE SCORE |
| | | Coups au but | | Coups d'approche | | |

Le jeu sur le parcours

| | | | |
|-----------------------------------|------------------|--------------------------------|---------------------------|
| JOUER EN RELAIS A TOUR DE ROLE | ÉQUIPE DE 4 OU 5 | 1 CLUB + 1 BALLE PAR ÉQUIPE | BALLE MOUSSE + P'TIT BOIS |
|-----------------------------------|------------------|--------------------------------|---------------------------|

Jouer en relais : un club et une balle par équipe de 4 ou 5 élèves.

En partant du plot de départ, chaque élève joue à tour de rôle pour atteindre la zone d'arrivée (matérialisée par un drapeau planté dans un cerceau) en moins de coups possible.

Place de l'enseignant :

Observation globale des différents trous de façon à avoir tous les élèves dans le champ de vision.

En cas d'intervention, respecter les règles de sécurité (cf fiche sécurité page 10)

FICHE SÉCURITÉ (sur le parcours)

Sous réserve de respecter quelques règles simples de sécurité, la pratique du golf ne présente aucun risque en particulier.

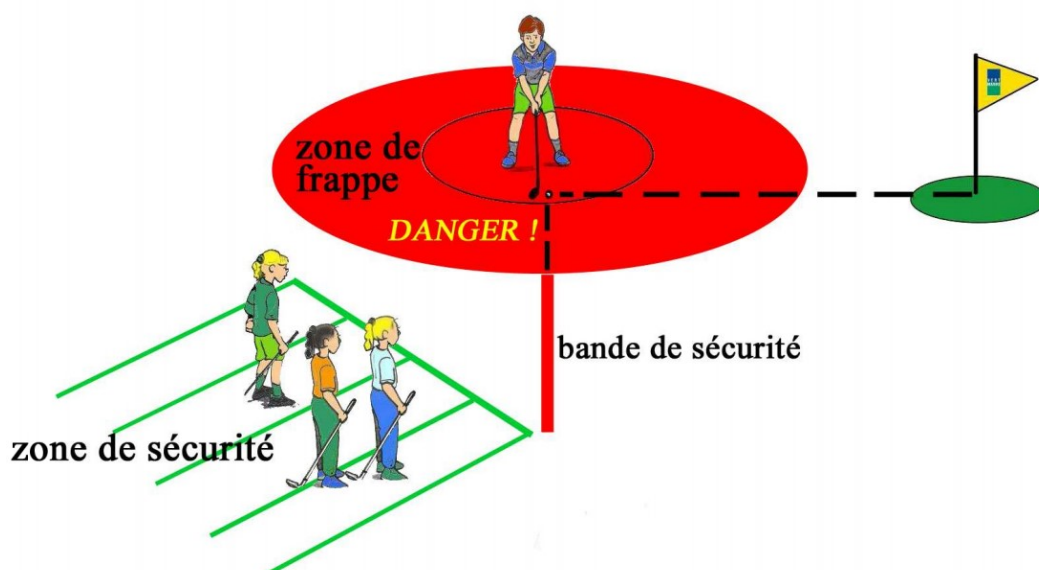
En déplacement :

- L'enfant (joueur) tient son club (petit bois) comme la canne du grand-père par la poignée « tête du club ».
- La tête du club est dirigée vers le haut et le manche pointe vers le bas (sol).

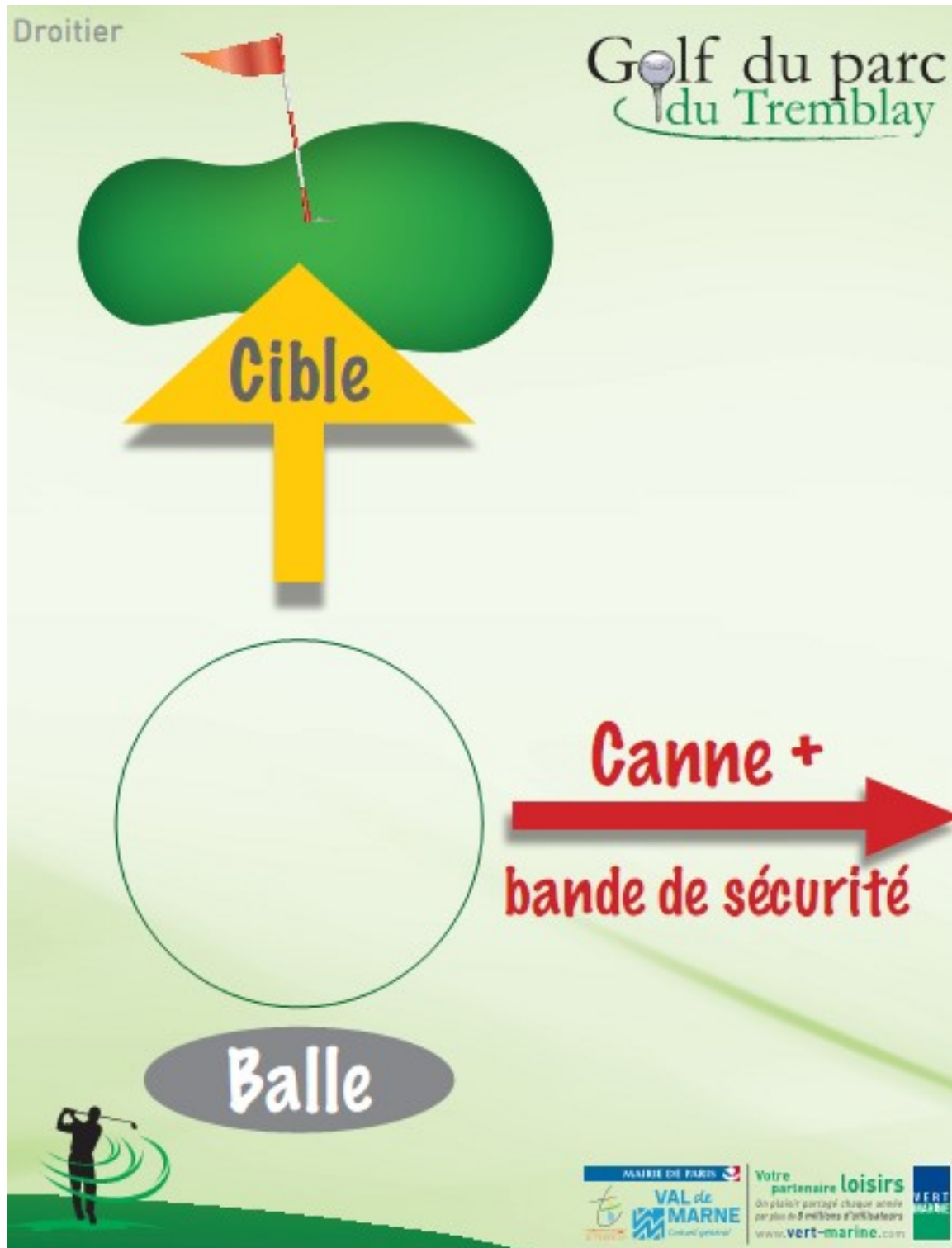


En situation de jeu :

- 1) Poser le « **support de sécurité** » au-dessus de la balle en orientant la flèche jaune vers le drapeau (cible). Dans l'axe de la flèche rouge, placer la canne au sol puis ajouter la **bande de sécurité (rouge)** dans le prolongement.
- 2) Les partenaires/adversaires se placent obligatoirement dans la **zone de sécurité** au bout de la **bande de sécurité (rouge)**, hors de la « zone de frappe de la balle » et s'immobilisent.
- 3) Le joueur récupère le « **support de sécurité** » en le donnant à ses camarades puis sa canne au sol, il se place ensuite devant la balle en vérifiant que personne ne se trouve dans la zone de frappe et sur la trajectoire de la balle puis joue.



LE SUPPORT DE SECURITE (PLAQUE)



FICHES JEUX

LA PRISE DU CLUB (GRIP)

Photo n° 1



Photo n° 2



CRITERES DE REALISATION :

- Placer les mains sur le manche (la poignée) en caoutchouc, pour les droitiers, main gauche en haut, main droite en bas (photo n° 1)
- Recouvrir le pouce de la main gauche (main du haut) avec la main droite (main du bas).
- Positionner le manche dans les doigts avec un grip à dix doigts (les dix doigts touchent le manche) avec les mains rapprochées (photo n° 2).
- Tenir le manche avec une légère pression.
- Nécessité de trouver un placement de mains permettant « d'armer les poignets » afin de restituer de l'énergie.
- Rendre les mains « vivantes ». Bouger la canne avec les mains, se laisser « entraîner » par son poids.
- Le club doit venir peu à peu le prolongement de la main.

PLACEMENT DE LA TÊTE DE CLUB (CANNE)

Photo n° 1



Photo n° 2



Photo n° 3



Photo n° 4



CRITÈRES DE RÉALISATION :

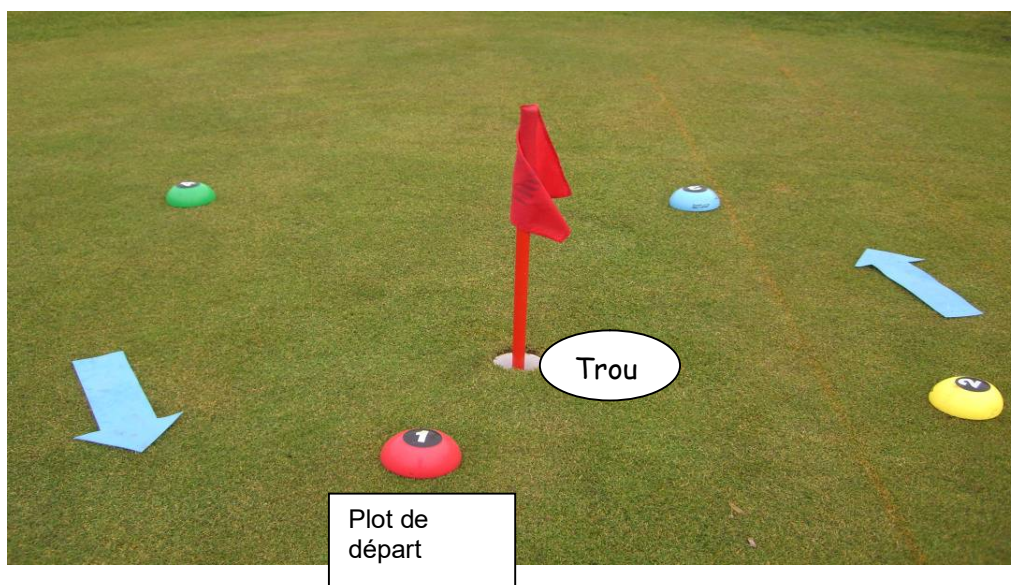
- Placer la tête du club (canne) juste derrière la balle (photo n° 1)
- Positionner la semelle de la tête du club à plat sur le sol avec la balle au centre de la face (photos n° 2 et 3)
- Orienter la face du club vers la cible en visant avec la flèche (photos n° 3 et 4)

COUPS AU BUT : LE TROU (sur le putting green)

OBJECTIFS : Contacter. Jouer en sécurité.

LE MATÉRIEL : Des balles de jeu et une canne (putter) par joueur. Des plots, flèches et une cible.

DISPOSITIF : Sur le putting green.



Groupe de 4 à 5 joueurs. Un joueur à chaque plot.
Les plots sont placés à distances variables (de 0,50m à 1,50m)

BUT DU JEU : Atteindre **directement** le trou en 1 coup.

CONSIGNES :

Groupe de 4 à 5 joueurs ; 1 balle et une canne par joueur.

Le joueur doit envoyer sa balle dans le trou en un coup. Chaque joueur se positionne au niveau d'un plot de départ. Chaque plot se situe à une distance différente.

Le joueur marque le(s) point(s) indiqués sur le plot lorsque sa balle arrive directement dans le trou.

Changer de plot à chaque coup. Faire le maximum de points.

Le joueur doit récupérer sa balle sans courir, ni gêner les autres ni abîmer le trou . Un point de pénalité en cas de non respect de la consigne.

VARIABLES :

- La distance des plots.
- Le nombre de points

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

- Faire rentrer sa balle dans le trou en un coup.
- Marquer le maximum de points.

CRITÈRES DE RÉALISATION :

- Centrer la balle sur la face du club.
- Contacter la balle sans la pousser (frapper).
- Frapper « doucement » avec régularité.

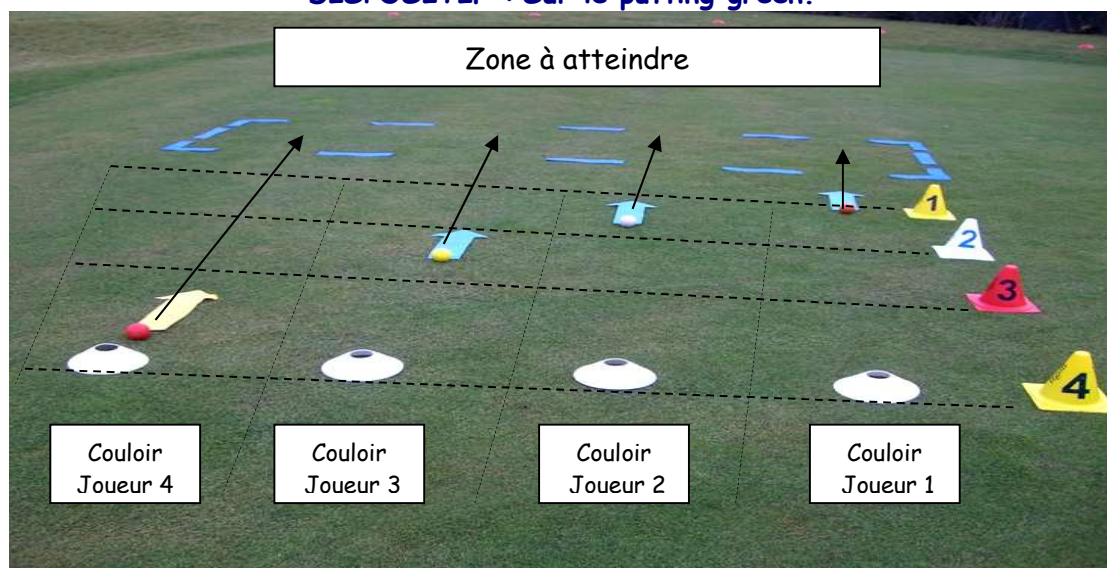
RETOUR SUR L'ACTION AVEC LES ÉLÈVES : Où devez-vous contacter la balle sur la face du club ? Êtes-vous réguliers ? Comment faites-vous pour améliorer le coup précédent ?

COUPS AU BUT : LA ZONE (sur le putting green)

OBJECTIFS : Doser. Jouer en sécurité.

LE MATÉRIEL : Un club (canne/putter) et une balle de jeu par joueur. Des plots et des bandes.

DISPOSITIF : Sur le putting green.



BUT DU JEU : Envoyer la balle dans la zone en progression en marquant le maximum de points.

CONSIGNES : Groupe de 4 à 5 joueurs. Une balle de jeu et un putter par joueur.

Tous les joueurs débutent **simultanément du plot n°1 en se répartissant sur les différents couloirs**. En cas de réussite le joueur recule au plot n° 2, en cas d'échec il reste au plot n° 1 et ainsi de suite jusqu'au plot n° 4.

Le joueur marque 1 point lorsque sa balle s'arrête dans la zone à partir du plot le plus éloigné de la cible (plot n°4).

Faire le maximum de points. Le joueur doit récupérer sa balle sans courir et sans gêner les autres joueurs. Un point de pénalité en cas de non respect de la consigne.

VARIABLES :

- ❑ Modifier la distance et la largeur de la zone (bandes plus étroites ou plots plus éloignés).
- ❑ Adapter le contrat de réussite en fonction du niveau des élèves.
- ❑ Imposer un temps de jeu et/ou un nombre de coups.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

- ❑ Envoyer la balle dans la zone en un coup à partir de chaque plot.
- ❑ Marquer le maximum de points.

CRITÈRES DE RÉALISATION :

- ❑ Voir la fiche « prise du club ».
- ❑ Poser la tête du putter à plat sur le sol. La balle doit être au centre de la face.
- ❑ Faire un « **petit** » mouvement de balancier d'arrière en avant en recherchant **une amplitude adaptée à la distance (doser sa frappe)**. La tête du putter doit se déplacer parallèlement au sol (à l'horizontale) en ajustant la vitesse (accélération) de la tête de club.

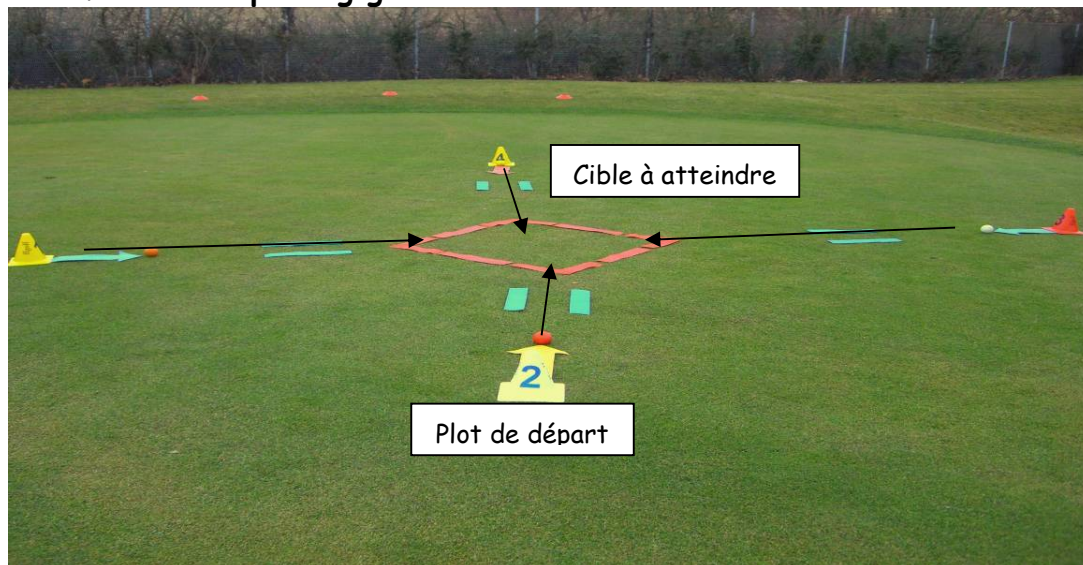
RETOUR SUR L'ACTION AVEC LES ÉLÈVES : Comment vous y prenez-vous pour doser ? Faut-il faire un grand geste ou un plus petit ? À quel moment faut-il faire un grand ? un petit ?

COUPS AU BUT : LES PORTES (sur le putting green)

OBJECTIFS : Diriger. Jouer en sécurité.

LE MATÉRIEL : Un club (canne/putter) et une balle de jeu par joueur. Des plots et bandes.

DISPOSITIF : Sur le putting green



Groupe de 4 à 5 joueurs. Les portes sont représentées par des bandes de 40 cm.
Les plots sont placés à distances variables (de 2 m à 8m)

BUT DU JEU : Envoyer la balle dans la cible entre les portes. Marquer le maximum de points.

CONSIGNES : Groupe de 4 à 5 joueurs. Une balle et un putter par joueur.

Le joueur doit envoyer sa balle **en un coup** dans la cible entre les portes (sans les toucher). Chaque joueur se positionne au niveau d'un plot de départ. Chaque plot se situe à une distance différente.

Le joueur marque le(s) point(s) lorsque sa balle s'arrête dans la zone. Plot n° 1 = 1 pt, plot n° 2 = 2 pts, plot n° 3 = 3 pts et plot n° 4 = 4pts. Changer de plot à chaque coup et tourner dans le sens des aiguilles d'une montre. Faire le maximum de points. Le joueur doit récupérer sa balle sans courir et sans gêner les autres : un point de pénalité en cas de non respect de la consigne.

VARIABLES :

- ❑ Modifier la distance et la largeur de la zone (bandes plus étroites ou plots plus éloignés).
- ❑ Adapter le contrat de réussite en fonction du niveau des élèves.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

- ❑ La balle doit s'arrêter dans la cible sans toucher les portes (bandes). Marquer le maximum de points.

CRITÈRES DE RÉALISATION :

Préparation : définir une ligne imaginaire de la balle vers la cible en passant par la porte.

Action : la face du club et le chemin du club restent **perpendiculaires** à cette direction (ligne imaginaire) au moment de la frappe. (cf. fiche « prise du club »)

RETOUR SUR L'ACTION AVEC LES ÉLÈVES : Comment placez-vous la face du putter pour viser ? Dans le mouvement, que faites-vous pour envoyer la balle dans la cible ?

COUPS AU BUT : LE MINI PARCOURS (sur le putting green)

OBJECTIFS : Comprendre l'activité : le jeu et le comportement. Se déplacer en sécurité.

LE MATÉRIEL : Un club (putter) et une balle de jeu par joueur, des plots et drapeaux.

DISPOSITIF : Sur le putting-green.



4 à 5 joueurs. 3 ou 4 trous avec des distances et des couleurs différentes.
Le départ est matérialisé par un plot et la cible à viser par un drapeau.

BUT DU JEU : Amener la balle dans le trou en moins de coups possible **en respectant la sécurité.**

CONSIGNES : Chaque joueur se place à un plot, frappe sa balle jusqu'à ce qu'elle rentre dans le trou ; plusieurs coups peuvent être nécessaires pour atteindre le trou (la balle doit être frappée chaque fois à l'arrêt). Ramasse sa balle, se dirige vers le plot suivant et joue si le trou est libre. Réaliser ce mini parcours **en moins de coups possibles.**

Dans le cas du jeu à plusieurs : chaque joueur joue son premier coup puis le joueur dont la balle est **la plus éloignée de la cible** joue son second coup etc... cette règle s'applique pour chaque coup joué.

VARIABLES :

- Nombre limité de coups.
- Temps imposé.
- Distance des trous.
- Jeu en équipe.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

- Amener la balle dans la cible en un minimum de coups en respectant la sécurité.
- Totaliser les coups joués sur le mini parcours.

CRITÈRES DE RÉALISATION :

- Observer le terrain (distance, pente) et adapter son action.

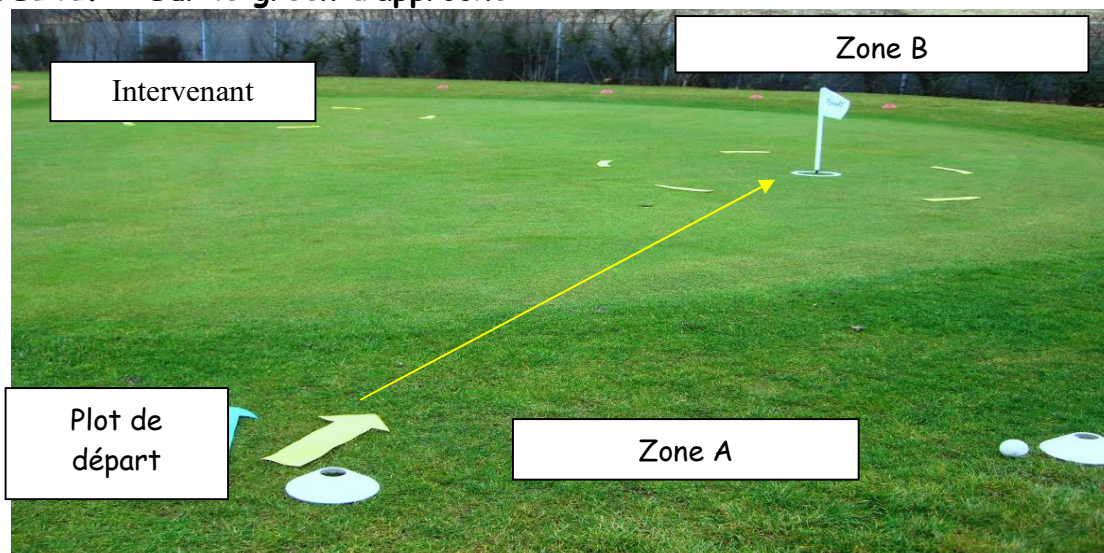
RETOUR SUR L'ACTION AVEC LES ÉLÈVES : En combien de coups avez-vous envoyé la balle dans la cible ? Comment avez-vous contacté la balle ? Avez-vous réussi à viser ? à doser ? est-ce que la gestion du déplacement à plusieurs vous a posé des problèmes ? lesquels ?

COUPS D'APPROCHES : LES CIBLES

OBJECTIFS : Doser en direction. Assurer la sécurité.

LE MATÉRIEL : Un club (une canne) et deux balles en mousse pour 1 ou 2 joueurs. Des plots, un drapeau et des bandes.

DISPOSITIF : Sur le green d'approche



BUT DU JEU : Immobiliser la balle dans la cible.

CONSIGNES : Les joueurs (20 à 30 jeunes) sont répartis de part et d'autre des zones A et B avec 2 balles et un club (une canne) par personne ou par groupe de 2 .

- Viser le drapeau en immobilisant la balle à l'intérieur de la cible (1 pt)
- Concours : deux balles par joueur. Totaliser le maximum de points en équipe ou en individuel.

VARIABLES :

- ❑ Toutes les formes de trajectoire comptent (roulées ou levées).
- ❑ Modifier la surface de la cible (zone à atteindre plus réduite ou plus importante).
- ❑ Alternner la zone de frappe des joueurs

CRITÈRE DE RÉUSSITE :

- ❑ Marquer le maximum de points.

CRITÈRES DE RÉALISATION :

- ❑ Cf. fiche « prise du club » et « placement de la tête du club »
- ❑ Placer les pieds de part et d'autre de la balle (la balle au centre des pieds). Par un mouvement de balancier d'arrière en avant sans bouger les pieds (dissociation bras/tronc) faire glisser la semelle du club le long du sol en terminant le mouvement vers l'avant (continuer après la frappe vers la cible).
- ❑ Rechercher une amplitude adaptée à la distance (ajuster le dosage).

RETOUR SUR L'ACTION AVEC LES ÉLÈVES : Comment placez-vous la canne pour viser ? Comment vous y prenez-vous pour doser ? Quelle cible vous a paru la plus facile à atteindre et pourquoi ?

COUPS DE PROGRESSION

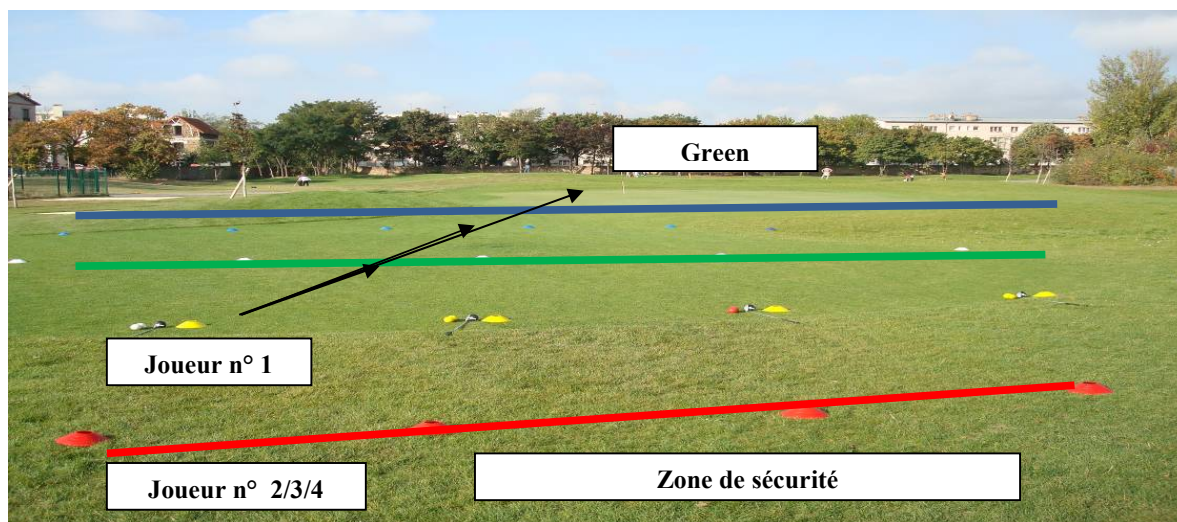
OBJECTIFS :

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

LE MATÉRIEL :

Un club (canne), une balle légère, des plots et un drapeau.

DISPOSITIF : sur un trou du parcours



BUT DU JEU :

Envoyer la balle dans une zone en alternant les distances (**en respectant la sécurité**).

CONSIGNES :

7 à 8 groupes de 3 à 4 joueurs avec 2 balles légères et une canne (bois) par groupe
Le joueur n° 1 se place au départ du plot jaune, les autres se placent derrière la ligne rouge en sécurité et ainsi de suite. Envoyer la balle proche la 1^{ère} ligne (5m), puis dans la 2^{ème} zone entre 6m et 15m et dans la 3^{ème} zone entre 16m et 30m (le green).
Ramasser les balles après chaque passage au signal de l'enseignant.

VARIABLES :

- Toutes les trajectoires comptent (voler, rouler ...)
- Réduire ou augmenter la distance des couloirs
- Alternner les zones à atteindre

CRITÈRE DE RÉUSSITE :

- Envoyer la balle dans la zone correspondante.
- Marquer le maximum de points

CRITÈRE DE RÉALISATION :

- Voir la fiche « prise de club » et placement de la tête de club
- Rechercher une amplitude adaptée à la distance (doser sa frappe).
- Ajuster la vitesse (accélération) de la tête de club.

Retour sur l'action avec les élèves :

Comment vous vous y prenez pour doser ? Faut-il faire un grand geste ou un plus petit ? A quel moment faut-il faire un grand ? un petit ?

LE PARCOURS 6 TROUS

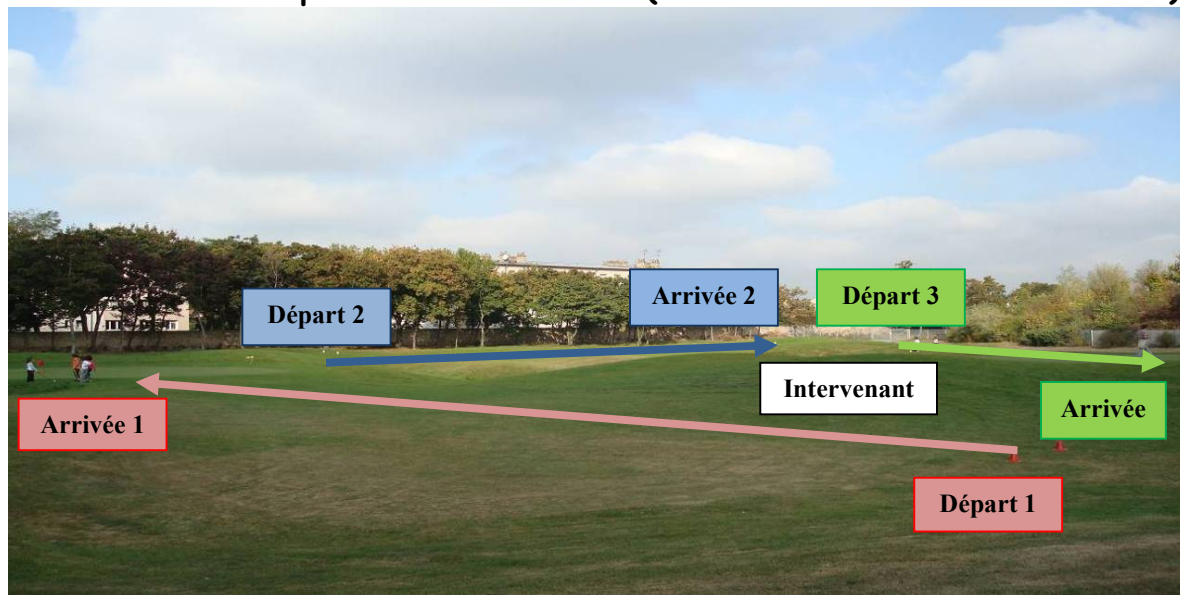
OBJECTIFS :

Se déplacer en sécurité. Comprendre l'activité : le jeu, le comportement et le terrain (étiquette).

LE MATÉRIEL :

Un club (canne), une balle légère, des plots et drapeaux.

DISPOSITIF : Sur le parcours à trois trous (distance des trous de 30m à 40m)



BUT DU JEU :

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

CONSIGNES :

A) Jouer en relais : un club et une balle par équipe de 4 ou 5 élèves sur 6 trous

En partant du plot de départ, chaque élève joue à tour de rôle pour atteindre la zone d'arrivée (matérialisée par un drapeau planté dans un cerceau) en moins de coups possible

VARIABLES :

- Distance des trous entre 30m et 40m (avancer ou reculer le départ).
- Nombre de coups limité - Temps imposé.

CRITÈRE DE RÉUSSITE :

- Envoyer la balle dans la cible en un minimum de coups et de temps, en respectant la sécurité et l'étiquette
- Total des coups sur les 6 trous.

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 ?

SÉCURITÉ : Place de l'enseignant (intervenant sur l'image)

Observation globale des différents trous de façon à avoir tous les élèves dans le champ de vision

En cas d'intervention, respecter les règles de sécurité (cf fiche sécurité)

Lexique :

- **Adresse** : position du joueur devant sa balle lors de la préparation du coup.
- **Birdie** : score inférieur d'un coup au par.
- **Bunker** : obstacle généralement creux et remplis de sable.
- **Bogey** : score supérieur d'un coup au par.
- **Club** : canne de golf ou lieu où l'on pratique le golf (le club house étant l'accueil du golf)
- **Divot** : motte de terre ou de gazon arrachée par le club en jouant (qui doit être remplacée).
- **Drive** : le premier coup, frappé à toute volée, pour franchir le plus de distance possible ; le plus souvent joué avec un driver (bois n°1).
- **Dropper** : action consistant à remettre la balle en jeu en la faisant tomber à bout de bras et à hauteur des épaules.
- **Eagle** : score de 2 coups en dessous du par.
- **Fairway** : « passage dégagé » par analogie à un terme de marine ; à l'origine zone où l'herbe était naturellement rase ; aujourd'hui zone tondue ras qui relie l'aire de départ au green.
- **Green** : surface de gazon très fin et très ras sur laquelle se trouve le trou, signalé par un drapeau que l'on retire pour finir le trou.
- **Grip** : désigne soit la manière de tenir son club, soit la partie du club (en cuir ou en caoutchouc) où l'on place les mains.
- **Par** : score de référence théorique d'un trou, uniquement fondé sur sa longueur.
- **Practice** : zone d'entraînement ressemblant à un pas de tir où l'on frappe des balles depuis des emplacements fixes, sans aller les chercher.
- **Putter** : club à la face très peu ouverte destiné à faire rouler la balle dans le trou.
- **Tee** : petit objet en bois ou en plastique planté dans le sol et destiné à surélever la balle au départ d'un trou.

Un trou de golf :

(Éléments extraits de l'ouvrage publié par la FFGolf " *Je joue au golf* ")

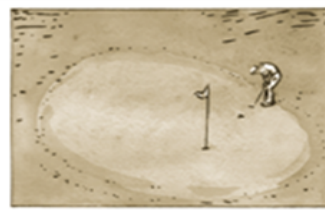
Un trou de golf comprend...



Un départ : c'est une aire horizontale, souvent légèrement surélevée, sur laquelle sont placées des marques de couleurs (très souvent des boules) qui délimitent l'emplacement d'où l'on doit jouer pour commencer le trou. Les couleurs des marques différencient les départs de chacun en fonction de son niveau et des difficultés du parcours.



Le fairway : (familièrement appelé la piste) : c'est une surface en gazonnée et bien entretenue, qui relie l'aire de départ au green.



Un green : surface de gazon très fin et très ras sur laquelle se trouve le trou, signalé par un drapeau que l'on retire pour finir le trou.

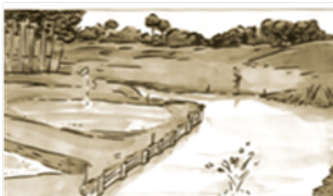
En plus de ces trois composantes principales, chacun des multiples éléments qui composent un terrain de golf possède un nom qui lui est propre :



Le rough : tous les espaces naturels qui entourent le trou (herbe haute, arbustes, forêt...)



Les bunkers : obstacles créés par l'architecte du golf, généralement creux et remplis de sable, disposés le long d'un trou et autour du green et destinés à " pimenter " le jeu.



Les obstacles d'eau : qu'ils soient lacs, étangs, ruisseaux ou rivières, ils sont souvent utilisés par les concepteurs pour agrémenter le paysage et le jeu.

Bibliographie et Textes de référence :

Bibliographie.

- **Le p'tit golf à l'école – Livret pédagogique pour l'enseignant**, Inspection Académique des Landes, Ligue Aquitaine FFGolf, USEP.
- **Jeux de golf – Du lancer au drive**, Nicolas Lemoine, Éditions Revue EPS.
- **Articles de la Revue EPS1**, Éditions Revue EPS.

Textes de référence.

- Code de l'Éducation (Partie législative) :
- Art. L.321-3 (modifié par la loi n° 2003-339 du 14 avril 2003 ; Journal Officiel du 15 avril 2003) : **Enseignement de l'Éducation physique et sportive dispensé dans les écoles maternelles et élémentaires.**
- Code du Sport (Partie législative) :
- Art. L.212.1, 2 et 3 portant sur l'**Obligation de qualification.**
- Arrêté du 9 juin 2008 (Journal Officiel du 17 juin 2008) **Programmes d'enseignement de l'école et Horaires des écoles maternelles et élémentaires.**
- Décret n°2006 – 830 (Bulletin Officiel n° 29 du 20 juillet 2006) : **Socle commun de connaissance et de compétences.**
- Circulaire n° 92-196 du 3 juillet 1992 (Bulletin Officiel n° 29 du 16 juillet 1992) : **Participation d'intervenants extérieurs aux activités d'enseignement dans les écoles maternelles et élémentaires**
- Circulaire n° 99-136 du 23 septembre 1999 (Bulletin Officiel Hors Série n° 7 du 23 septembre 1999) : **Organisation des sorties scolaires dans les écoles maternelles et élémentaires publiques.**
- Circulaire 2004-138 du 13 juillet 2004 (Bulletin Officiel n° 32 du 9 septembre 2004) : **Risques particuliers à l'enseignement de l'éducation physique et sportive et au sport scolaire.**

FICHE DE RENSEIGNEMENT CONSTITUTION DES GROUPES

NOM de l'enseignant :

ECOLE :

COMMUNE :

| GROUPE N° 1 - ENFANTS DROITIERS Nom & Prénom enfant | | GROUPE N° 2 - ENFANTS DROITIERS Nom & Prénom enfant | |
|--|--|---|--|
| 1 | | 1 | |
| 2 | | 2 | |
| 3 | | 3 | |
| 4 | | 4 | |
| 5 | | 5 | |
| GROUPE N° 3 - ENFANTS DROITIERS Nom & Prénom enfant | | GROUPE N° 4 - ENFANTS DROITIERS Nom & Prénom enfant | |
| 1 | | 1 | |
| 2 | | 2 | |
| 3 | | 3 | |
| 4 | | 4 | |
| 5 | | 5 | |
| GROUPE N° 5 - ENFANTS DROITIERS Nom & Prénom enfant | | GROUPE N° 6 – ENFANTS GAUCHERS/DROITIERS Nom & Prénom enfant | |
| 1 | | 1 | |
| 2 | | 2 | |
| 3 | | 3 | |
| 4 | | 4 | |
| 5 | | 5 | |

Selon le nombre d'enfants par classe : Faire 5 groupes de (4 à 5) enfants droitiers uniquement (groupe n° 1 à 5) en équilibrant les groupes (effectif et mixité) + 1 groupe (groupe n° 6) d'enfant(s) gaucher(s)* et droitiers (si besoin).

- **De 3 à 5 enfants gauchers dans la classe : Les noter dans le groupe n°6 (NE PAS RAJOUTER D'ENFANT DROITIER).*
- **De 1 à 2 enfants gauchers dans la classe : Les noter dans le groupe n° 6 + rajouter 2 enfants droitiers pour faire un groupe de 3 à 4 enfants (notez (droitier) à coté du nom des enfants droitiers).*
- **Avec aucun enfant gaucher : Répartir tous les enfants droitiers dans les 6 groupes.*

CARTE DE SCORE



Carte de Score

École : _____

Mon équipe : _____

| | | |
|----------|-------|-------|
| Joueur 1 | _____ | _____ |
| Joueur 2 | _____ | _____ |
| Joueur 3 | _____ | _____ |
| Joueur 4 | _____ | _____ |
| Joueur 5 | _____ | _____ |

À chaque coup, tu dessines un bâton (maximum 7 bâtons).
 À chaque fin de trou, tu additionnes tous les bâtons.
 À la fin du parcours, tu fais le nombre total de coups.

| TROU N° | NOMBRE DE COUPS | TOTAL |
|-----------------------------------|-----------------|-------|
| 1 | _____ | _____ |
| 2 | _____ | _____ |
| 3 | _____ | _____ |
| 4 | _____ | _____ |
| 5 | _____ | _____ |
| 6 | _____ | _____ |
| TOTAL DU NOMBRE DE COUPS : | | _____ |

MODULE GOLF SCOLAIRE

Période :

Nom :

Prénom :

Coche ce que tu sais faire :

- J'ai une tenue adaptée aux conditions météorologiques
- J'ai repéré le danger du CLUB et de la BALLE
- Je place correctement le support de sécurité et la bande de sécurité
- Quand un joueur est à « l'adresse », je ne bouge ni ne parle

- J'ai repéré la zone fragile : Le GREEN, je ne cours pas sur cette partie du terrain
- J'évite de piétiner les zones de sable (BUNKER) si ma balle ne s'y trouve pas
- Je connais les différentes parties d'un trou

- Sur le parcours on joue à tour de rôle (RELAIS)

- J'ai compris le but de l'action : atteindre la cible
- Je regarde la cible avant de jouer
- J'ai compris ce qu'est la surface de frappe du club
- Je suis capable de créer de la vitesse grâce à un grip (PRISE) adapté

- Je compte mes coups
- Je marque mon score sur la carte de score