

Le golf à l'école primaire

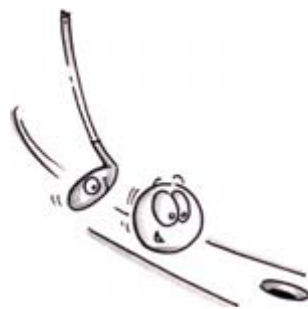
M. BOUWY - CPC

Inspection de l'Education nationale



Sommaire

1. Construire la sécurité avec sa classe
2. Mais quelle langue parle les golfeurs ?
3. L'étiquette
4. Pratiquer, oui, mais avec quel matériel ?
5. Construire son unité d'apprentissage
6. Situation de référence – Le Dagobert
7. Situations de transformation
8. Développer de multiples compétences au travers de la pratique
9. Créer trous et parcours
10. Différents modes de jeux pour développer différentes compétences



Construire la sécurité avec sa classe



POUR SE DÉPLACER AVEC UN CLUB :

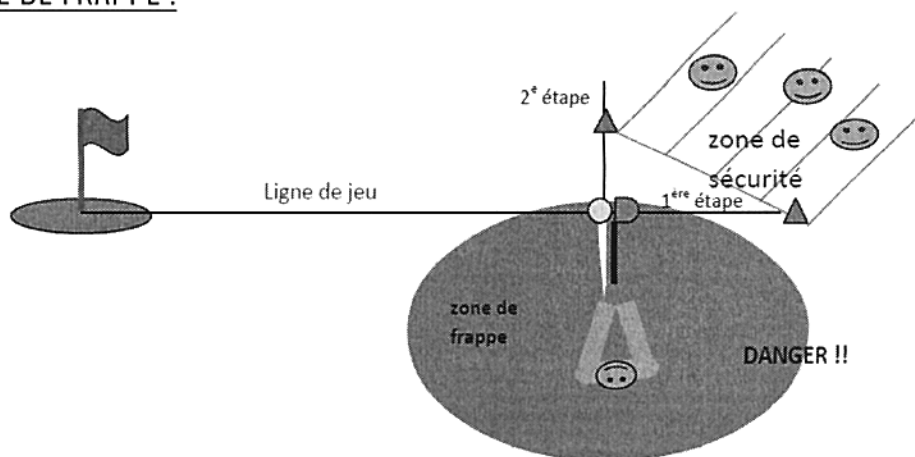
Le transporter en le tenant par la tête, le manche toujours vertical et le grip pointé vers le sol

DELIMITER SA ZONE SECURITAIRE DE FRAPPE :

1^{er} exemple :

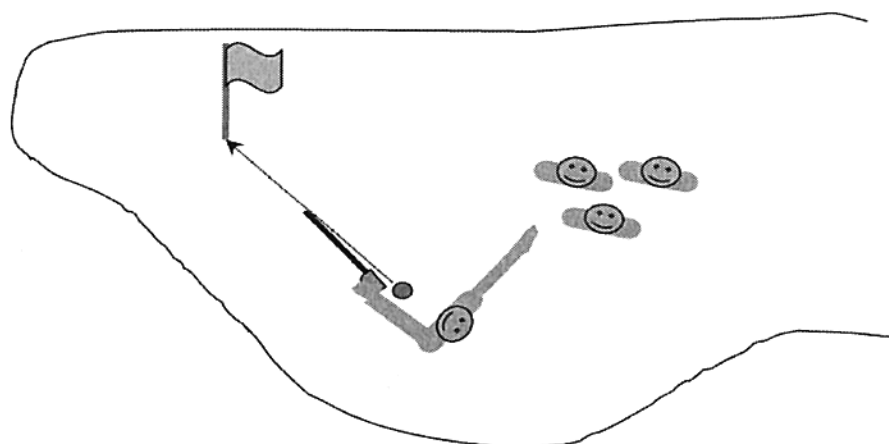
Le joueur devant sa balle trace une ligne imaginaire de la cible à sa balle et place un premier cône à 3 pas en arrière de cette ligne. Puis, il place au niveau de sa balle et à un pas en face de lui le deuxième cône.

Tous ses partenaires se positionnent en retrait, derrière ces deux cônes.



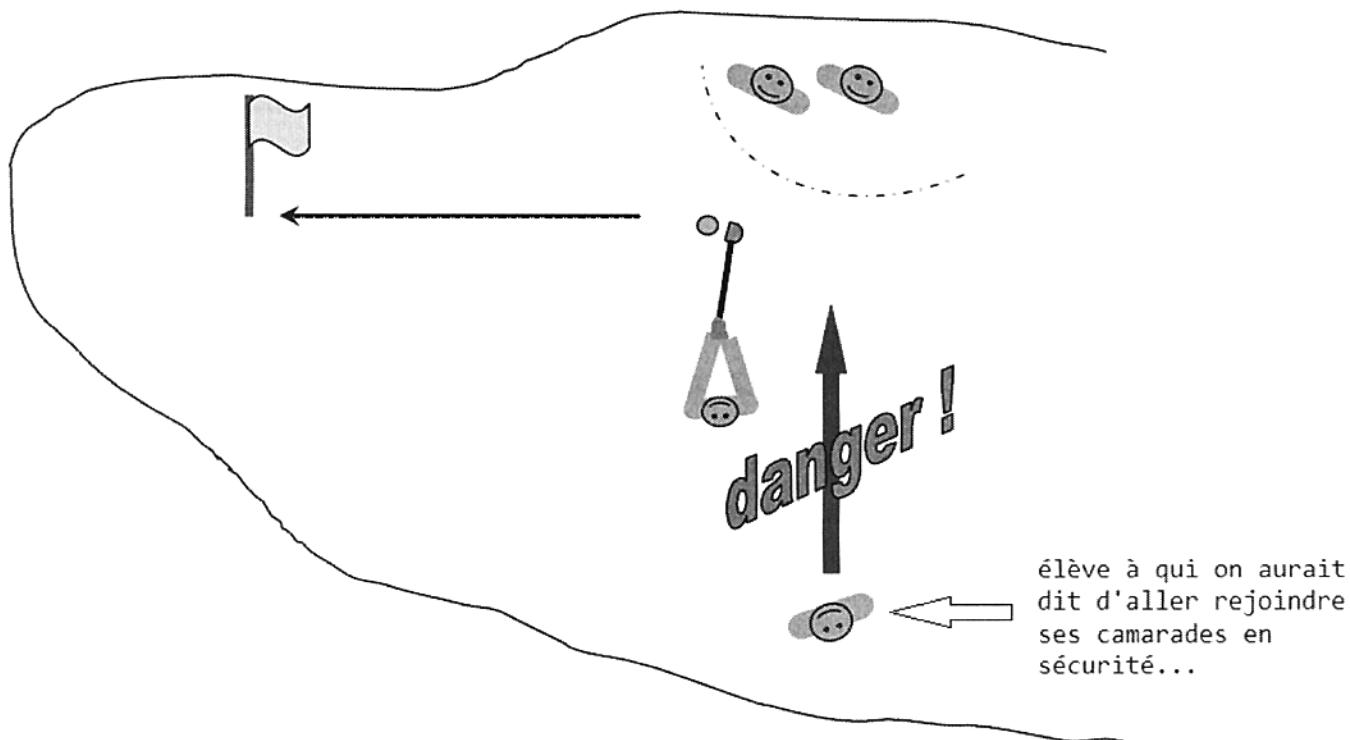
2^{ème} exemple :

Le joueur joue au gendarme ; placé derrière sa balle face à la cible, son bras gauche pointe en direction du drapeau (pour un droitier), le bras droit se place à la perpendiculaire et indique aux autres joueurs où se placer.



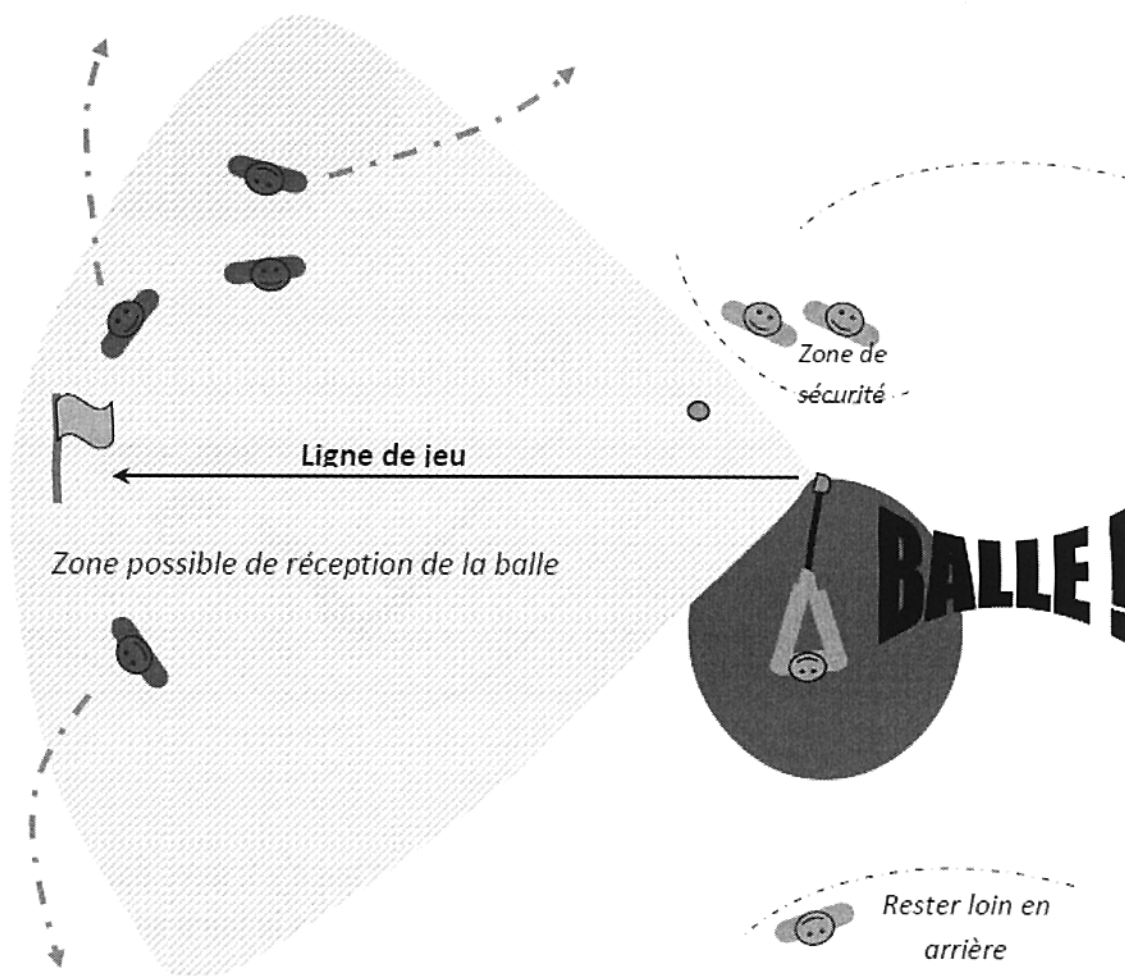
ATTENTION

**Se placer loin derrière n'est pas dangereux et l'enfant qui s'y trouve doit y rester !
Surtout, ne pas lui demander de PASSER DEVANT, il risque de le faire au moment où le
joueur entame son swing... (avant de tourner cette feuille essayez de vous représenter la scène...)**



VISUALISER L'ESPACE DE JEU

Pour le joueur : prévenir en cas de danger en criant « Balle » afin que les autres s'écartent.
 Pour le non joueur : apprendre à respecter le joueur, ne pas se situer dans la zone de vision du joueur et se tenir hors du danger.



Mais quelle langue parle les golfeurs ?

Ceux qui découvrent le golf (et ceux qui les côtoient...) sont souvent surpris par le vocabulaire et les expressions particulières des golfeurs : Snobisme ? Elitisme ? Abus de l'Anglais et du Français ?

Chaque sport a son vocabulaire : que crient les spectateurs d'un match de football quand le ballon sort du terrain par la ligne de but après avoir été touché par un défenseur ? Corner... Et comment appelle-t-on au judo un avantage ? yuko ou koka... Et pourquoi en escrime, dans le monde entier, les ordres sont-ils donnés en français ?

Les anglicismes du golf ne sont que la conséquence de ses origines britanniques et de son extrême développement dans les pays anglosaxons. Tout simplement !

Certains mots ont un équivalent français : il faut apprendre à les utiliser ; d'autres n'en ont pas, et il nous semble particulièrement vain et stérile de vouloir à tout prix traduire !

Dans un premier temps tout le jargon n'est pas nécessaire pour une pratique à l'école, vous trouverez ici les mots incontournables encadrés.

Air-shot : tentative de coup passant au dessus de la balle (compte un coup !...).

Adresse : position du joueur devant sa balle lors de la préparation de son coup.

Approche : coup de faible distance destiné à atteindre le green et à placer sa balle le plus près possible du drapeau.

Birdie : score inférieur d'un coup au par.

Bois : club destiné à faire de longues distances, dont la tête était à l'origine en bois et qui est aujourd'hui fabriquée le plus souvent en métal ou matériaux composites.

Bunker : obstacle de sable, disposé près des greens ou sur le parcours.

Bogey : score supérieur d'un coup au par ; double bogey : +2, triple bogey : + 3...

Chip : coup d'approche destiné à porter la balle près du trou en lui donnant une hauteur de vol moyenne.

Club (canne) : instrument servant à frapper la balle pour la déplacer. Les clubs ont des «têtes» en métal ou en matériaux composites et des inclinaisons différentes pour réaliser des distances adaptées aux coups souhaités (14 clubs maximum...). Il existe trois familles de clubs : les bois, les fers et les putters.

Divot : motte de terre ou de gazon arrachée par le club en jouant (à replacer immédiatement !)

Dog-leg : trou qui tourne à droite ou à gauche.

Drive : le premier coup sur un long trou frappé avec un driver (bois n°1).

Dropper : action consistant à remettre la balle en jeu en la laissant tomber à bout de bras et à hauteur des épaules.

Eagle : score de 2 en dessous du par.

Étiquette : ensemble des usages qui prônent le respect des autres et du terrain : c'est le «code de bonne conduite» des golfeurs.

Fairway (piste de jeu) : «la voie normale» tondu ras qui relie l'aire de départ au green.

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 idéal sur un trou.

Pénalités : nombre de coups déterminés par les règles et que l'on ajoute à son score pour des fautes commises lors du jeu.

Pitch : ce terme désigne la marque (impact) faite sur le gazon par la balle en tombant (à réparer immédiatement).

Practice : terrain d'entraînement où l'on frappe des balles depuis des emplacements fixes, sans aller les chercher.

Putter : club à face verticale servant, sur le green, à faire rouler la balle vers le trou.

Putting-green : green d'entraînement.

Swing : (mouvement) tout le geste du golf... en un seul mot !

Tee : petit objet en bois ou en plastique planté dans le sol et destiné à surélever la balle au départ.

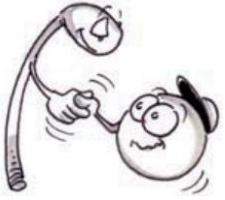
Topper : frapper la balle sur sa partie supérieure.

Wedge : club très ouvert pour les coups en hauteur (pitching-wedge) ou pour les sorties de bunker (sand-wedge).

Cependant si vous terminez votre pratique du golf par un déplacement sur un « vrai » terrain de golf (Béthune, Arras, Olhain...) il peut être intéressant d'aborder avec eux des mots comme green, bunker, practice...

« L'étiquette »

Le savoir-vivre du golf... à connaître et respecter



Sous ce titre sont regroupées toutes les règles de comportement qu'un vrai joueur respecte. Elles figurent en préambule des «Règles du Golf» et sont caractérisées par le fait qu'elles n'entraînent pas de pénalité quand elles ne sont pas respectées : c'est d'ailleurs ce qui devrait les rendre plus présentes et plus fortes car elles résument tout le «savoir-vivre» universel du golf.

*En une phrase : **le respect des autres joueurs et du terrain.***

LE DANGER

- *Ne jouez jamais tant que les joueurs qui vous précèdent sont à portée de votre meilleur coup.*
- *Si vous faites des mouvements d'essai, assurez-vous que ceux qui vous entourent (et particulièrement ceux qui sont derrière vous et que vous ne pouvez pas voir !) ne risquent pas d'être touchés ou de recevoir la terre ou les graviers que vous pourriez déplacer.*
- *Si votre balle se dirige dans une direction où elle risque de frapper quelqu'un, vous devez immédiatement crier pour avertir du danger. L'expression habituelle est «balle» en français, («fore» en anglais).*

LA CADENCE

- *Marchez rapidement. Vous devez conserver l'intervalle avec le groupe précédent.*
- *Si un groupe se laisse distancer d'un trou franc par celui qui le précède et retarde le groupe suivant, il doit inviter ce dernier à passer, quel que soit le nombre de joueurs composant ce groupe.*
- *Évitez les multiples (et souvent inutiles) mouvements d'essai.*

LA GÊNE

Vous savez combien le golf demande de calme et de sérénité ; alors, évitez, lorsqu'un joueur joue son coup :

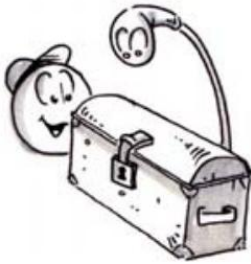
- *de vous déplacer, de bouger, de parler,*
- *de vous tenir trop près de lui,*
- *de vous placer sur le prolongement de sa ligne de jeu sur un green ou derrière lui quand il joue son coup.*

LE TERRAIN ET LE MATERIEL

- *Remplacez les divots immédiatement et aplanissez les. (Sur un « vrai parcours » de golf il sera nécessaire également de relever les pitches sur le green)*
- *Ne détériorez pas volontairement la flore.*

Pratiquer, oui, mais avec quel matériel ?

La Fédération Française de Golf propose en prêt un « Kit Golf ». Les animations pédagogiques de mai et de juin ont été réalisées à l'aide du matériel issu de ces kits.



Composition du kit :

- 30 clubs « Petit bois » (droitier et gaucher)
- 115 balles colorées en mousse
- 6 drapeaux
- 40 bols de couleurs
- 18 plots
- 24 piquets
- 1 sac de transport



Le matériel composant ce kit provient de Décathlon, il est donc possible d'acquérir tout ou partie de ce kit...

A titre indicatif voici les tarifs en vigueur durant le mois de juin 2013

- Club de Golf Bois junior INESIS 8-11 ans : 29,95 €
- INESIS Y-golf foam ball slow : 0,99 €
- INESIS Y-golf grip ball x3 : 1,95 €

Construire son unité d'apprentissage

Entrée dans l'activité	Objectifs
Le morpion	Sens du jeu / Règles d'or / Sécurité
Le parcours	Sens du jeu / Règles d'or / Sécurité
La marelle modifiée pratique	Sens du jeu / règles d'or / sécurité

Situation de référence	Objectif
Le Dagobert	Tous les fondamentaux

Situations de transformation	Objectifs
Le saut mouton	Dosage / déplacement
Le triangle	Dosage / sécurité
La pétanque	Dosage / sécurité
Le morpion	Dosage / direction / sécurité
La zone suite	Dosage / déplacement
La marelle	Dosage / déplacement
Les couloirs	Direction / sécurité
Le canal	Contact / direction / déplacement
L'entonnoir	Contact / direction / sécurité
La zone	Dosage long / sécurité
L'approche	Dosage / déplacement
Les cibles	Dosage / direction / sécurité
L'au-delà	Contact / sécurité
La rivière	Dosage / sécurité
Les portes	Direction / sécurité

Situation d'évaluation terminale	Objectif
Le Dagobert	Tous les fondamentaux

Situation de réinvestissement	Objectif
Jeux sur des parcours	Tous les fondamentaux

Le Dagobert

Objectif : Evaluation / Situation de référence

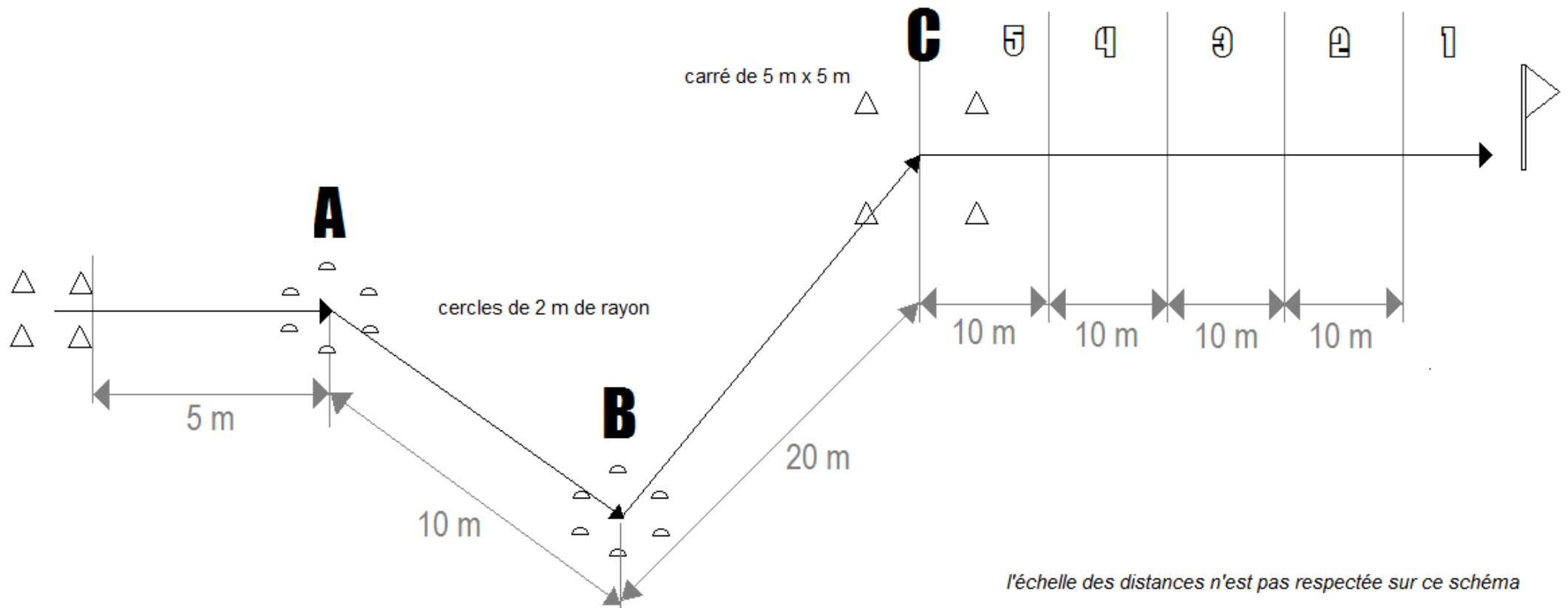
Matériel : Un club et une balle par groupe, des plots (26 par dispositif), un drapeau, une feuille de score par joueur

But pour l'élève : Envoyer la balle vers le drapeau en moins de coups possible

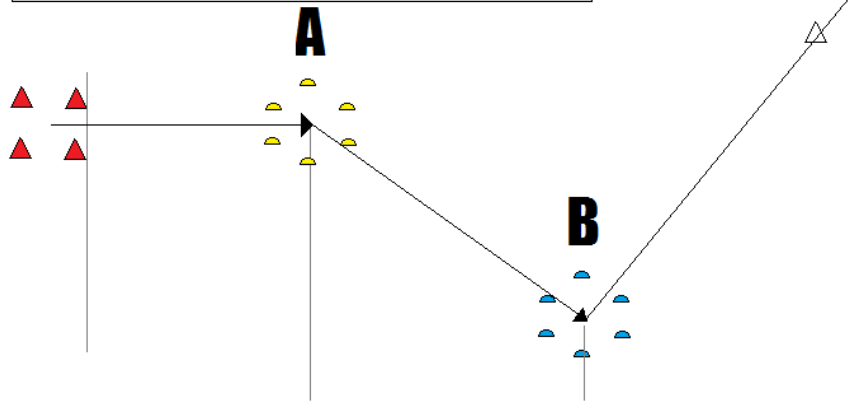
Consignes :

Un groupe de 4 joueurs, plusieurs groupe peuvent évoluer sur le dispositif en respectant l'étiquette. L'un joue, l'autre compte les coups, le troisième remplit la feuille de score, le quatrième vérifie la concordance.

Il est obligatoire d'envoyer la balle dans les zones A, puis B, puis C. Quand la balle est en C, taper un seul coup en direction du drapeau. On doit jouer la balle où elle se trouve. Une fois la première équipe partie de la zone A, l'autre équipe joue.



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



C	5	4	3	2	1
	△	△			
	△				
	<10m	>10m	>20m	>30m	>40m

1	1	1	1
1	1	1	1
1	1	1	1

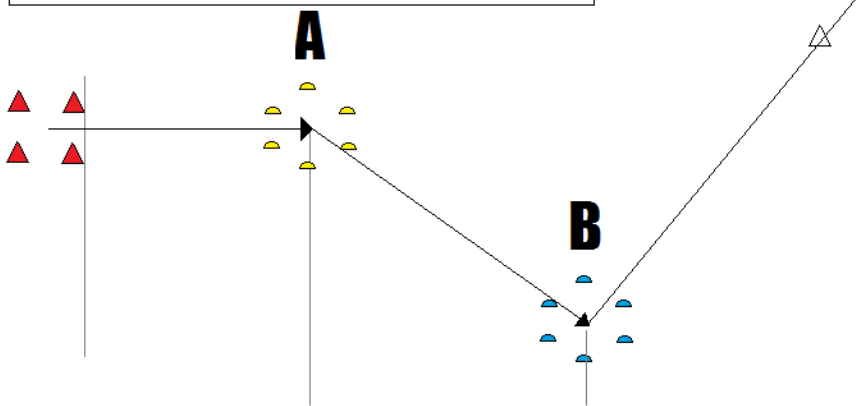
1	1	1	1
1	1	1	1
1	1	1	1

1	1	1	1
1	1	1	1
1	1	1	1

>40m = 1
>30m = 2
>20m = 3
>10m = 4
<10m = 5

<input style="width: 40px; height: 30px;" type="text"/>	+	<input style="width: 40px; height: 30px;" type="text"/>	+	<input style="width: 40px; height: 30px;" type="text"/>	+	<input style="width: 40px; height: 30px;" type="text"/>	=	<input style="width: 40px; height: 30px;" type="text"/>
coups au but		coups d'approche		coups de progression		Total		

NOM : _____ Prénom : _____
 Entoure le chiffre "1" à chaque fois que ton camarade annonce 1 coup ; fais le total de chaque annonce 1 coup ; puis fais le total général



C	5	4	3	2	1
	△	△			
	△				
	<10m	>10m	>20m	>30m	>40m

1	1	1	1
1	1	1	1
1	1	1	1

1	1	1	1
1	1	1	1
1	1	1	1

1	1	1	1
1	1	1	1
1	1	1	1

>40m = 1
>30m = 2
>20m = 3
>10m = 4
<10m = 5

<input style="width: 40px; height: 30px;" type="text"/>	+	<input style="width: 40px; height: 30px;" type="text"/>	+	<input style="width: 40px; height: 30px;" type="text"/>	+	<input style="width: 40px; height: 30px;" type="text"/>	=	<input style="width: 40px; height: 30px;" type="text"/>
coups au but		coups d'approche		coups de progression		Total		

SAUTE-MOUTON

OBJECTIFS :

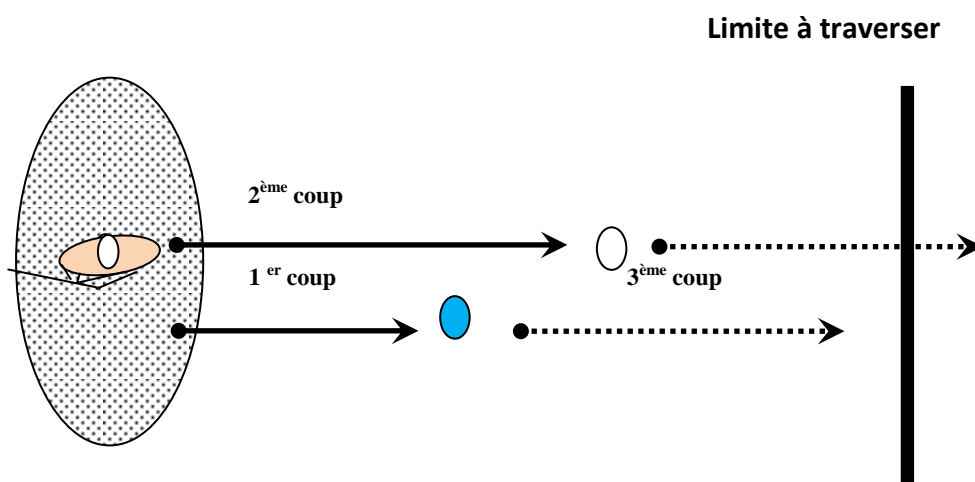
Doser.

Trouver la distance qui permet à chaque coup de faire progresser les 2 balles avec régularité et répétition.

DISPOSITIF :

Zone de frappe
du joueur

1 joueur



BUT DU JEU :

Traverser le terrain en faisant progresser 2 balles successivement en saute mouton.

CONSIGNES :

Du départ, on frappe la première balle pour faire progresser vers la ligne de but adverse. Puis, on frappe la 2^{ème} balle de telle sorte qu'elle dépasse la première. Et ainsi de suite, jusqu'à la ligne opposée.

La balle frappée doit toujours dépasser la balle arrêtée.

Sinon, il faut revenir au départ et recommencer.

Compter le nombre de coups nécessaires pour traverser le terrain.

Après chaque tentative, marquer le résultat sur le tableau.

VARIABLES :

Simplification	Complexification
<ul style="list-style-type: none">Diminuer la distance par rapport à la cible.	<ul style="list-style-type: none">Nombre de coups limité.Eloigner les ciblesDélimiter des zones latéralesAvec 3 balles : jouer une balle, la suivante plus longue, la troisième plus courte.Idem mais c'est le partenaire qui donne la consigne plus courte, plus longue,...

LE TRIANGLE

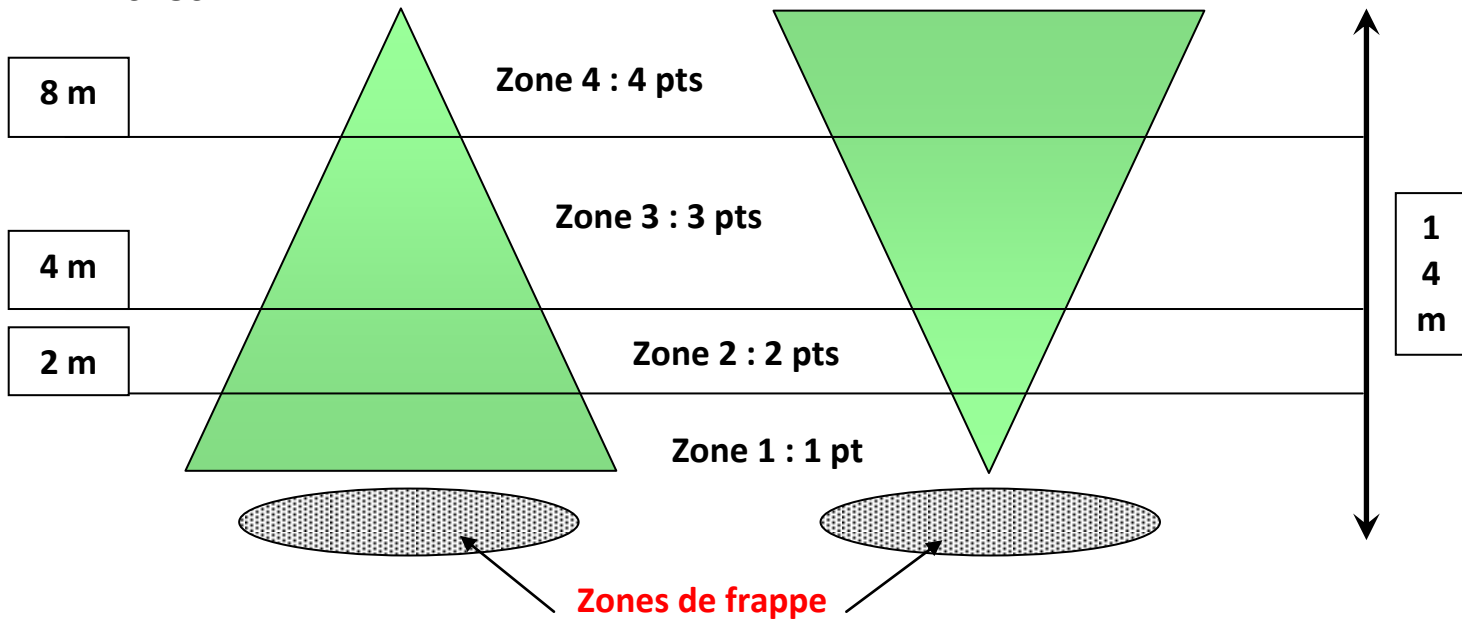
OBJECTIF :

Doser

MATERIEL :

12 assiettes (repères) de 2 couleurs différentes, 6 assiettes chacun.
Une canne et des balles.

DISPOSITIF :



BUT DU JEU :

Par 2, marquer le plus de points en plaçant chaque assiette dans une des quatre zones.

CONSIGNES :

Lorsque la balle s'immobilise dans une des 4 zones, placer une assiette à cet endroit.
Le jeu est terminé lorsqu'un des 2 joueurs a réussi à placer ses 6 assiettes.

VARIABLES :

Simplification	Complexification
<ul style="list-style-type: none">Prendre en compte l'endroit où la balle touche le sol et non pas où elle s'arrête.	<ul style="list-style-type: none">Placer toutes les assiettes dans chaque zone en progression. (zone 1, 2, 3,4)L'élève donne la zone à atteindre.L'enseignant décide à l'avance la zone à atteindre.Envoyer dans la même zone que l'adversaire.Coup levé ou roulé.

CRITERES DE REUSSITES :

Au moins 2 balles sur 4 dans la zone choisie.

LA PETANQUE

OBJECTIF :

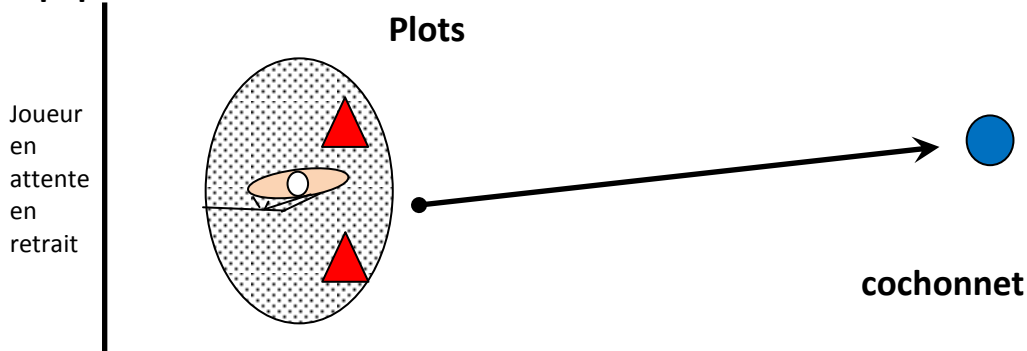
Doser

MATERIEL :

Des balles de couleurs différentes et une canne pour 2.

DISPOSITIF :

Equipe de 2



BUT DU JEU :

Se rapprocher du cochonnet pour marquer le maximum de points.

CONSIGNES :

Vous avez chacun 3 balles. Un joueur lance le « cochonnet » à une distance de 4 à 20 m.

Du départ vous envoyez vos balles le plus près possible du « cochonnet ». Vous devez jouer ensuite à tour de rôle, le premier qui le touche à gagner.

VARIABLES :

Simplification	Complexification
<ul style="list-style-type: none">Mettre une zone à la place du cochonnet de 50 cm à 1 m	<ul style="list-style-type: none">Coup levé ou roulé imposé.Jouer une balle.Jouer par équipe de 2.

CRITERES DE REUSSITES :

Celui qui marque le plus de points.

LE MORPION

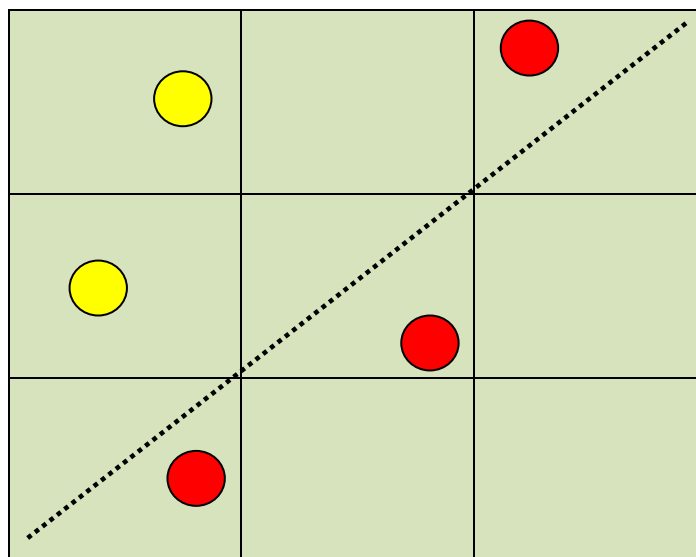
OBJECTIFS :

Doser et orienter. Prise en compte de la stratégie.

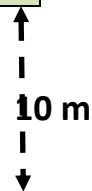
MATERIEL :

Plots, balles de couleur.

DISPOSITIF :



9 carrés d'environ
5m x 5m



BUT DU JEU :

Aligner les 3 balles.

CONSIGNES :

Par équipe de 3. 3 balles chacun de 2 couleurs différentes. Deux balles par case possibles.

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

Toute balle au repos déplacée sera replacée.

VARIABLES :

Simplification	Complexification
<ul style="list-style-type: none">Augmenter la taille des carrés.Diminuer la distance départ-carré.	<ul style="list-style-type: none">Coup levé ou roulé imposé.Match direct par équipe avec une seule balle par case et le même départ.

CRITERE DE REUSSITE :

Presque toutes les balles vont dans la cible (9 carrés).

LA ZONE suite

OBJECTIFS :

Doser.

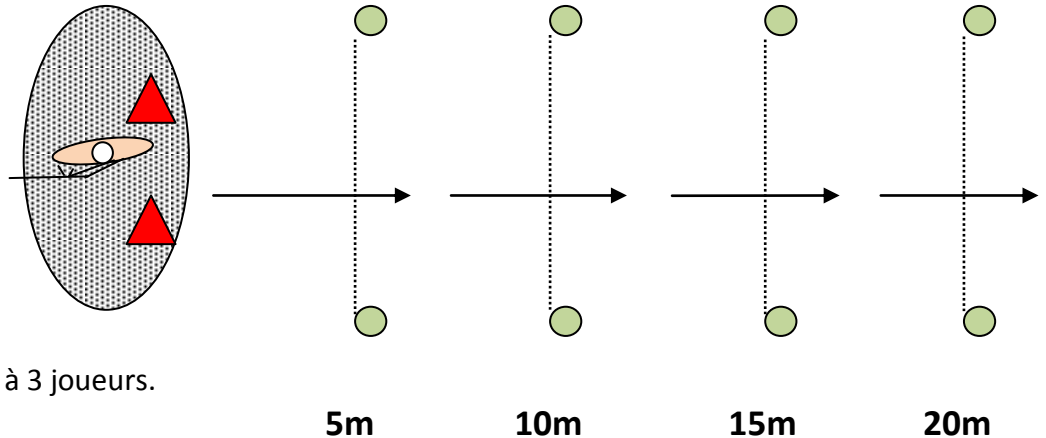
Assurer la sécurité. Se déplacer en sécurité.

LE MATERIEL :

Une canne par équipe 1 balle par joueur et des plots.

DISPOSITIF :

zone de frappe du joueur



Deux équipes de 2 à 3 joueurs.

BUT DU JEU :

Envoyer la balle dans chaque zone en progression.

L'équipe gagnante est celle qui a envoyé toutes ces balles derrière la dernière ligne en passant par chaque zone en un minimum de coups.

CONSIGNES :

- Vous devez atteindre la dernière zone en passant obligatoirement dans chacune des zones délimitées. Vous tapez vos balles à tour de rôle.
- 1 balle par joueur.
- 1 joueur joue, 1 joueur compte les points, 1 joueur est responsable de la sécurité, à tour de rôle
- Les joueurs qui ne jouent pas se placent en dehors des zones.

VARIABLES :

Simplification	Complexification
	<ul style="list-style-type: none">• Coup levé ou roulé imposé.• Délimiter latéralement des zones à ne pas dépasser• Seules les balles levées comptent.• La balle compte si le rebond se fait après la ligne.

CRITERE DE REUSSITE :

Envoyer la balle dans chaque zone en se souciant des autres joueurs et en jouant à son tour.

LA MARELLE

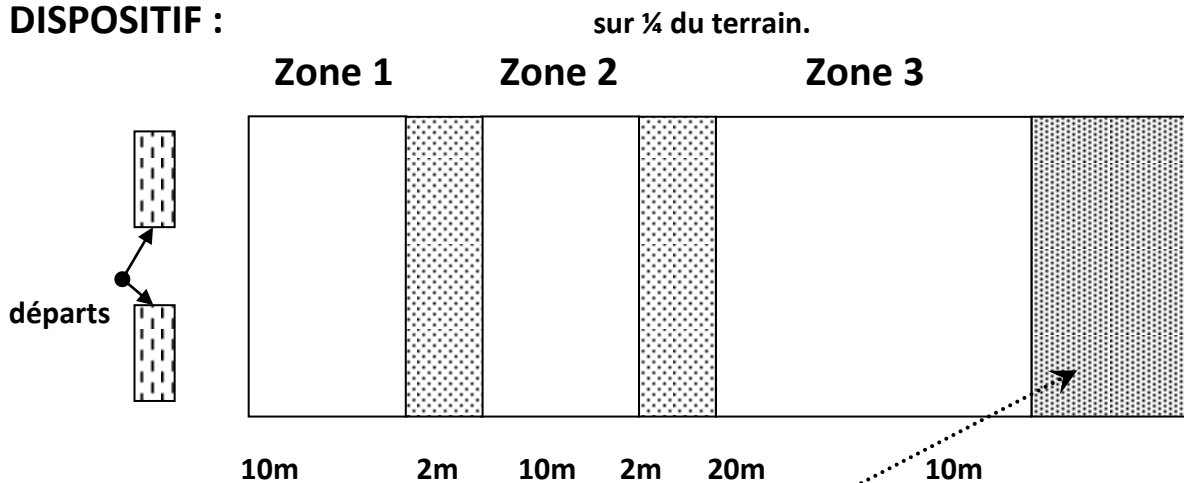
OBJECTIF :

Doser et se déplacer en sécurité.

MATERIEL :

1 balle chacun. Une canne pour l'équipe.

DISPOSITIF :



BUT DU JEU :

Amener la balle dans la dernière zone en passant par des zones intermédiaires.

CONSIGNES :

1 équipe de 3 ou 4 au départ. Chacun joue sa balle à tour de rôle et essaie de l'envoyer dans la première zone, puis les suivantes. Celui qui rate va ramasser sa balle et la place dans le centre de la zone avec un coup de pénalité (maximum de coups 6, minimum 3).

Celui qui ne joue pas, se place en dehors des zones de frappe.

VARIABLES :

Simplification	Complexification
	<ul style="list-style-type: none">• Coup levé ou roulé imposé.• Délimiter latéralement des zones à ne pas les dépasser• Seules les balles levées comptent.• La balle compte si le rebond se fait après la ligne.• Zone à atteindre plus réduite.• Envoyer la balle directement dans la dernière zone.• Si la balle s'arrête dans les zones « 2m », on replace sa balle dans la zone précédente.

CRITERE DE REUSSITE :

3 ou 4 coups pour arriver à la dernière zone et se déplacer en toute sécurité pour lui et pour les autres.

Les couloirs

OBJECTIF :

Orienter

MATERIEL :

Une canne par équipe, des balles, des plots.

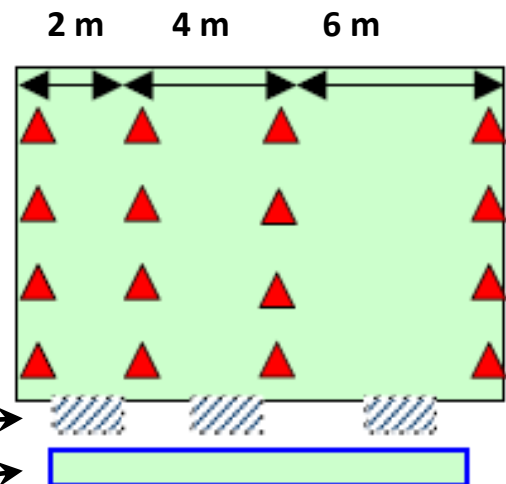
DISPOSITIF :

3 couloirs de largeurs différentes sur un quart du terrain de foot

longueur de 20 à 30 m

Zone de frappe (joueurs)

Zone de sécurité (joueurs en attente)



BUT DU JEU :

Aller le plus loin tout en restant dans le couloir.

CONSIGNES :

2 joueurs, celui qui a l'honneur choisit le couloir.

Chacun joue sa balle : le point est remporté par celui qui va le plus loin à condition que la balle reste dans le couloir.

Le premier qui arrive à 10 points a gagné.

VARIABLES :

Simplification	Complexification
<ul style="list-style-type: none">• 3 balles par joueur, la meilleure des 3 balles compte.• On compte l'endroit de l'impact avec le sol	<ul style="list-style-type: none">• Coup levé ou roulé imposé.• Seules les balles levées comptent.• Zone à atteindre plus réduite.

CRITERE DE REUSSITE :

La balle doit rester dans le couloir le plus loin possible.

LE CANAL

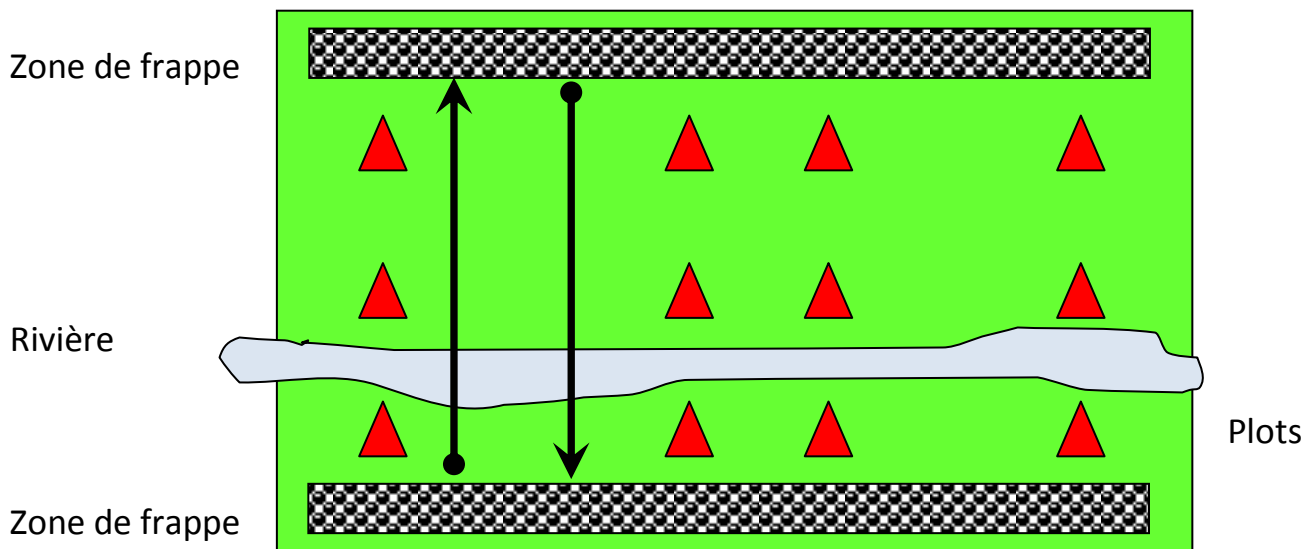
OBJECTIF :

Contacter en direction.

MATERIEL :

Plots de couleur différente pour la matérialisation de l'espace, une balle par enfant et des plots.

DISPOSITIF : Equipes de 4 à 5 joueurs



La zone de frappe doit être délimitée par des plots de chaque côté de la rivière.

BUT DU JEU :

Traverser la rivière en restant dans les limites des couloirs.

CONSIGNES :

Vous jouez à tour de rôle. Vous marquez un point quand réussissez à passer la rivière, tout en restant dans les limites des couloirs.

VARIABLES :

Simplification	Complexification
<ul style="list-style-type: none">On compte l'endroit de l'impact avec le solDiminuer la distance zone de frappe-rivière	<ul style="list-style-type: none">La rivière peut s'élargir.Par équipe, les points s'ajoutent.On compte l'endroit d'arrêt de la balleDiminuer la largeur des couloirs

CRITERE DE REUSSITE :

Envoyer le plus de balles de suite (3 ou plus) derrière la rivière et avant la zone de frappe opposée, tout en restant dans le couloir.

L'ENTONNOIR

OBJECTIFS :

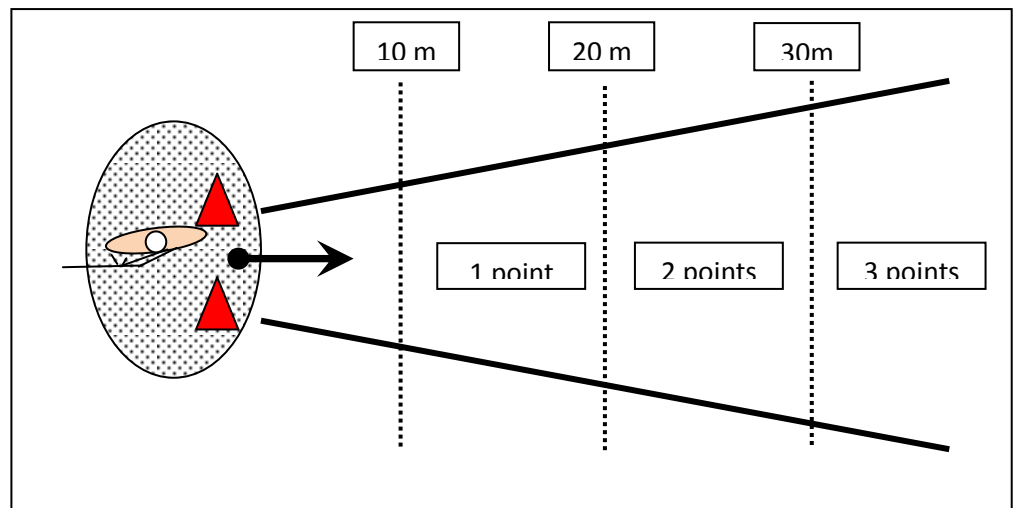
Contacter la balle en direction.
Compter.
Assurer la sécurité.

LE MATERIEL :

Une canne par équipe et des plots.

DISPOSITIF :

zone de frappe du joueur



Une équipe de 4 à 5 joueurs.

BUT DU JEU :

Envoyer la balle au delà de la ligne des 30 m, en restant dans les limites des plots.
Marquer le score sur une carte.

CONSIGNES :

Vous jouez trois balles à la suite. Vous marquez le nombre de points en fonction de la zone atteinte.
Un joueur compte les points, un les note. Un joueur responsable de la sécurité.
Le air shot compte.
Toute balle en dehors des limites fait enlever 1 point sur le score.
On ramasse les balles après chaque passage.

VARIABLES :

Simplification	Complexification
<ul style="list-style-type: none">On compte l'endroit de l'impact avec le solAugmenter l'angle de la zone de réceptionToutes les formes de trajectoire comptent	<ul style="list-style-type: none">Par équipe, les points s'ajoutent.On compte l'endroit d'arrêt de la balleSeules les balles levées comptent.

CRITERE DE REUSSITE :

Comptabiliser un maximum de points.

LA ZONE

OBJECTIFS :

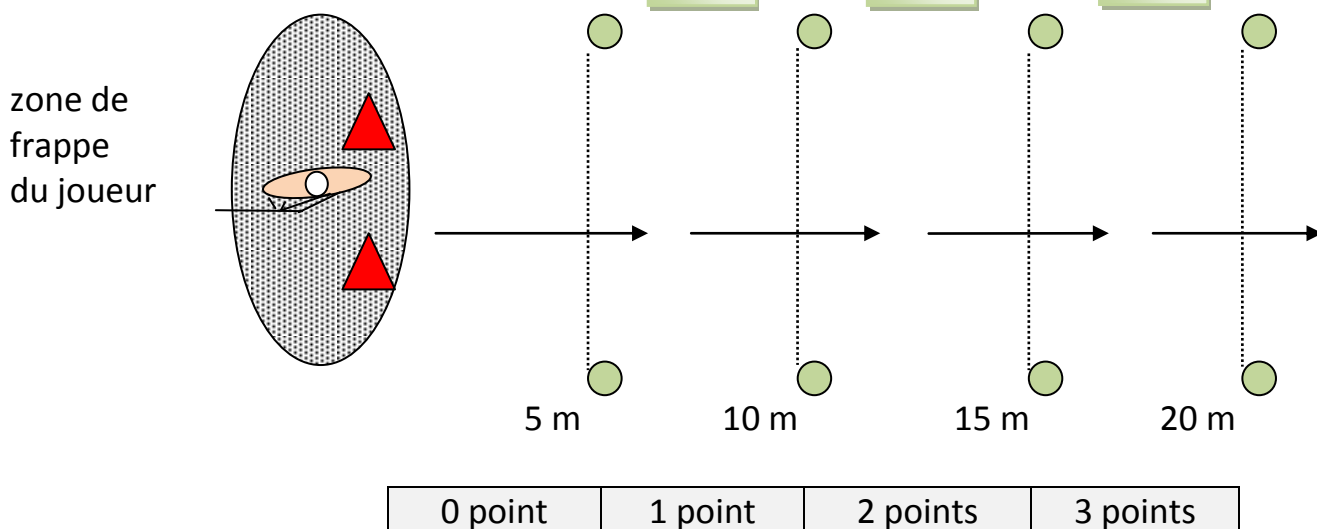
Doser.
Assurer la sécurité.

LE MATERIEL :

Une canne par équipe et des plots.

DISPOSITIF :

Une équipe de 4 à 5 joueurs.



BUT DU JEU :

Envoyer la balle dans la 3ème zone.

CONSIGNES :

Vous jouez trois balles à la suite. Vous marquez le nombre de points en fonction de la zone atteinte.
Un joueur compte les points, un les note. Un joueur responsable de la sécurité.
Le air shot compte.
Toute balle en dehors des limites fait enlever 1 point sur le score.
On ramasse les balles après chaque passage.

VARIABLES :

Simplification	Complexification
On compte l'endroit de l'impact avec le sol Augmenter la largeur de la zone de réception Toutes les formes de trajectoire comptent	Par équipe, les points s'ajoutent. On compte l'endroit d'arrêt de la balle Seules les balles levées comptent.

CRITERE DE REUSSITE :

Comptabiliser un maximum de points.

L'APPROCHE

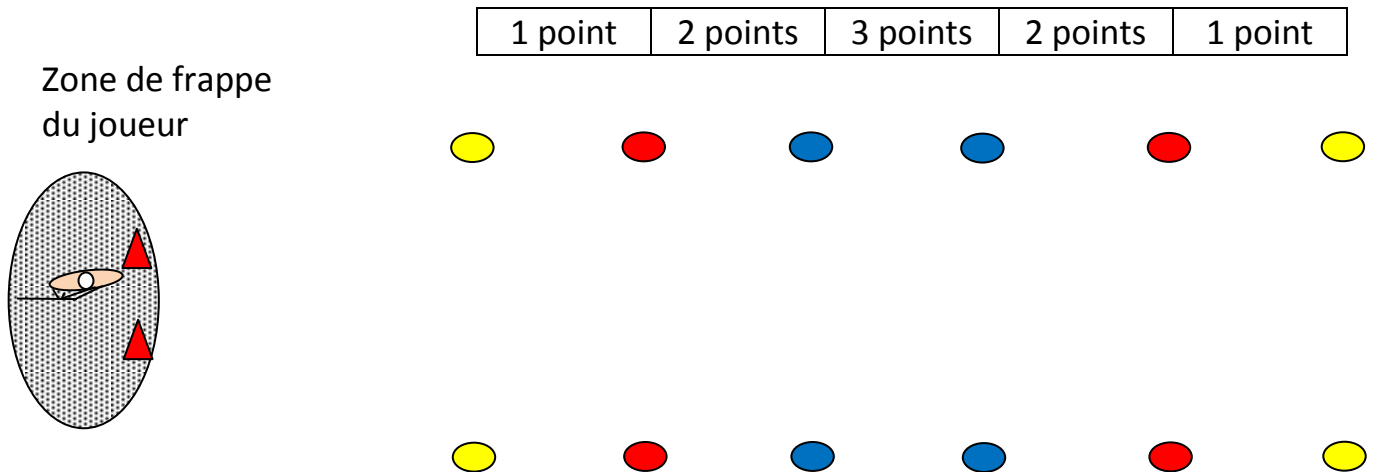
OBJECTIFS :

Doser. Assurer la sécurité.

LE MATERIEL :

Une canne par équipe et des plots.

DISPOSITIF : Une équipe de 4 à 5 joueurs.



BUT DU JEU :

Envoyer la balle entre les plots bleus.

CONSIGNES :

Vous jouez trois balles à la suite. Vous marquez le nombre de points en fonction de la zone atteinte. Un joueur compte les points, un les note. Un joueur responsable de la sécurité.

Le air shot compte.

Toute balle en dehors des limites fait enlever 1 point sur le score.

On ramasse les balles après chaque passage.

VARIABLES :

Simplification	Complexification
<ul style="list-style-type: none">On compte l'endroit de l'impact avec le solAugmenter la largeur de la zone de réception (4m, 3m)Toutes les formes de trajectoire comptent	<ul style="list-style-type: none">Par équipe, les points s'ajoutent.On compte l'endroit d'arrêt de la balleSeules les balles levées comptent.

CRITERE DE REUSSITE :

Comptabiliser un maximum de points.

LES CIBLES

OBJECTIFS :

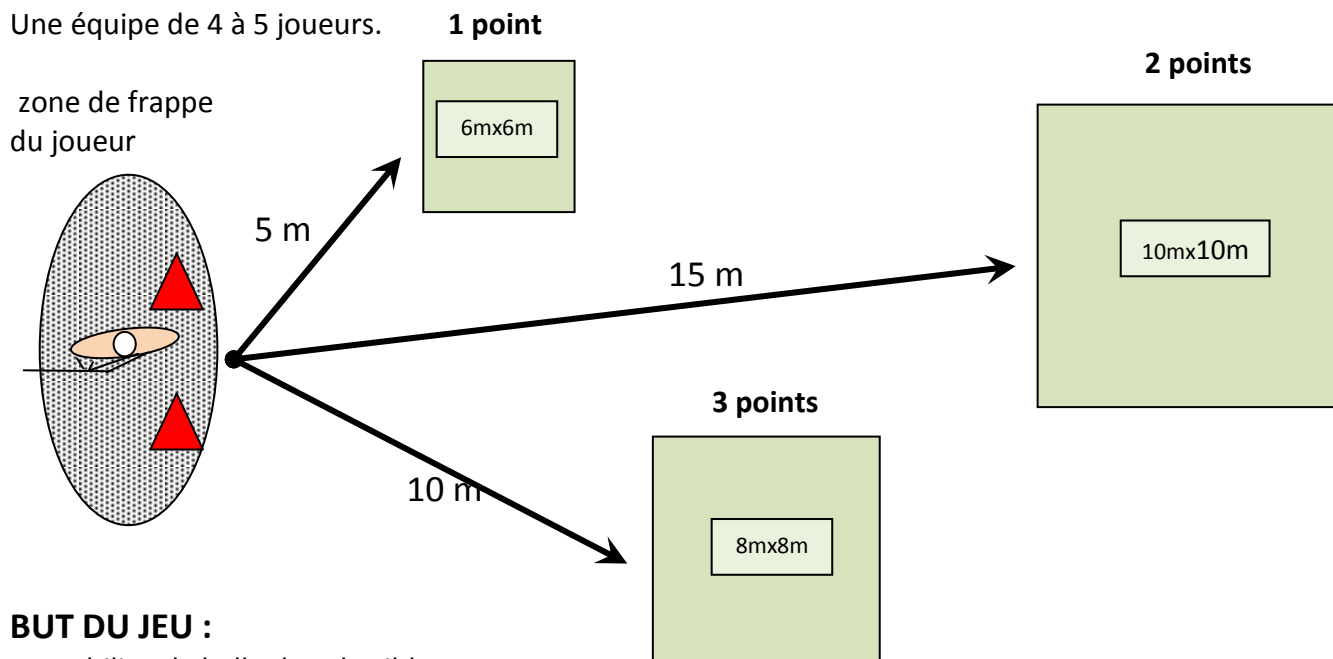
Doser en direction.
Assurer la sécurité.

LE MATERIEL :

Une canne par équipe et des plots.

DISPOSITIF :

Une équipe de 4 à 5 joueurs.



BUT DU JEU :

Immobiliser la balle dans la cible.

CONSIGNES :

- . 3 balles par joueur.
- . Viser une cible l'une après l'autre.
- . Concours : par équipe de 4 ou 5 joueurs. Une balle par joueur, choisir la cible. Totaliser le maximum de points pour l'équipe.

VARIABLES :

Simplification	Complexification
<ul style="list-style-type: none">• On compte l'endroit de l'impact avec le sol• Augmenter la largeur de la zone de réception• La balle compte si le rebond se fait dans le carré• Toutes les formes de trajectoire comptent	<ul style="list-style-type: none">• Par équipe, les points s'ajoutent.• On compte l'endroit d'arrêt de la balle• Seules les balles levées comptent.

CRITERE DE REUSSITE :

Comptabiliser un maximum de points.

L'AU DELA

OBJECTIFS :

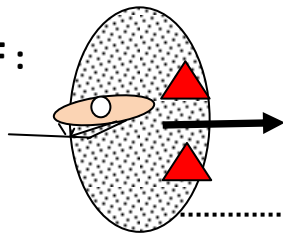
Contacter la balle (et accélérer).
Compter.
Assurer la sécurité.

LE MATERIEL :

Une canne par équipe et des plots.

DISPOSITIF :

zone de
frappe du
joueur



0 point
points

10 m

1 point

20 m

2 points

30 m

3

Une équipe de 4 à 5 joueurs.

BUT DU JEU :

Envoyer la balle au delà de la ligne des 30 m. Marquer le score sur une carte.

CONSIGNE :

Vous devez envoyer la balle le plus loin possible. Vous tapez 3 balles à la suite. Le marqueur note la zone atteinte. On ramasse les balles après chaque passage.

Attention . Le air shot (balle non touchée) compte.

VARIABLES :

Simplification	Complexification
<ul style="list-style-type: none">On compte l'endroit de l'impact avec le solAugmenter la largeur de la zone de réceptionToutes les formes de trajectoire comptent	<ul style="list-style-type: none">On compte l'endroit d'arrêt de la balleSeules les balles levées comptent.Vous devez atteindre la zone que vous annoncez, les points comptent double. (Si la balle s'y arrête, si la balle y fait son rebond,...)Vous devez atteindre la zone annoncée par un autreToute balle en dehors des limites fait enlever 1 point sur le score.

CRITERE DE REUSSITE :

Comptabiliser un maximum de points.

LA RIVIERE

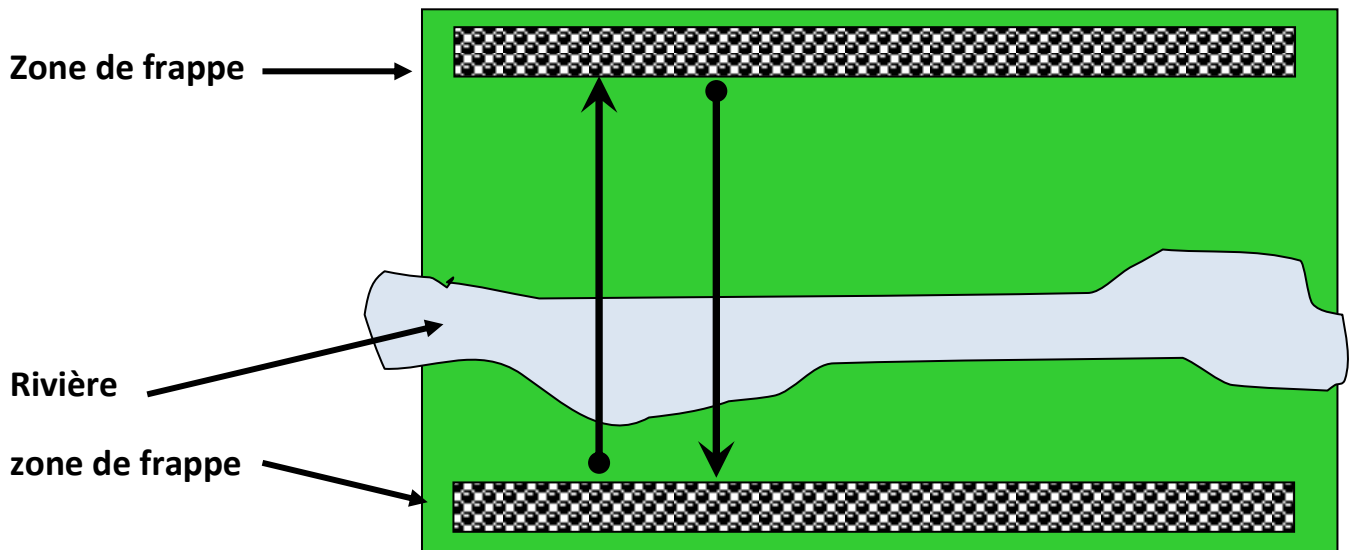
OBJECTIF :

Doser.

MATERIEL :

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

DISPOSITIF : Jeu par équipe en aller et retour.



BUT DU JEU :

Traverser la rivière

CONSIGNES :

Vous êtes du même côté de la rivière. Vous jouez à tour de rôle. Vous devez passer la rivière. Si vous avez réussi vous marquez un point.

VARIABLES :

Simplification	Complexification
<ul style="list-style-type: none">On compte l'endroit de l'impact avec le solDiminuer la largeur de la rivière	<ul style="list-style-type: none">On compte l'endroit d'arrêt de la balleSeules les balles levées comptent.Toute balle atteignant, voire dépassant, l'autre zone de frappe n'est pas comptabilisée.

CRITERE DE REUSSITE :

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

LES PORTES

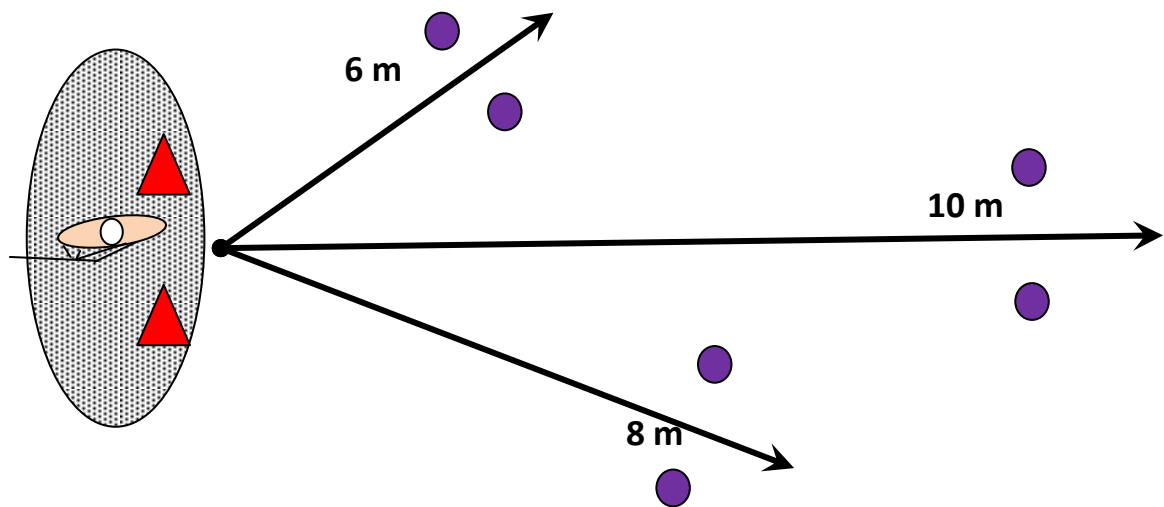
OBJECTIF :

Diriger.

MATERIEL :

Une canne par équipe et des plots.

DISPOSITIF : Jeu par équipe en aller et retour.



BUT DU JEU :

Envoyer la balle entre les portes.

CONSIGNES :

. 1 joueur joue , 1 joueur compte les points, 1 joueur est responsable de la sécurité.

. Changer de porte à chaque tir.

Concours par équipe : 1 balle par joueur, il décide à l'avance la porte, qu'il souhaite franchir.

L'équipe qui a marqué le plus de points a gagné.

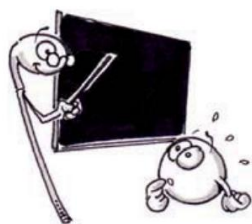
VARIABLES :

Simplification	Complexification
<ul style="list-style-type: none">Augmenter l'espacement entre les plots.Diminuer les distances départ-portes.Mettre plus de portes.	<ul style="list-style-type: none">Seules les balles levées comptent.Seules les balles dépassant directement la porte comptent.L'adversaire donne la porte à franchir.

CRITERE DE REUSSITE :

La balle doit traverser et dépasser la porte pour qu'elle soit bonne.

Développer de multiples compétences au travers de la pratique



Outre les compétences travaillées lors de la pratique effective de l'activité, de nombreuses compétences peuvent être développées par le biais de l'installation des parcours ou des ateliers en suivant des fiches. Selon la manière dont vous les utilisez et les informations que vous y faites figurer elles pourront se transformer en situation problème ou en exercice de réinvestissement dans différents domaines des mathématiques. Voici une liste non-exhaustive des items ou des compétences pouvant être mis en jeu :

Les items du palier 2 du LPC

- Compétence 3 : Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique
 - Utiliser les unités de mesure usuelles
 - Utiliser des instruments de mesure
- Compétence 6 : Les compétences sociales et civiques
 - Respect les règles de vie, notamment dans les pratiques sportives
 - Coopérer avec un ou plusieurs camarades
- Compétence 7 : L'autonomie et l'initiative
 - Respecter des consignes simples en autonomie
 - Montrer une certaine persévérance dans toutes les activités
 - Commencer à s'auto-évaluer dans des situations simples
 - Se déplacer en s'adaptant à l'environnement
 - Réaliser une performance mesurée

Les compétences du B.O de juin 2008

- Mathématiques – Grandeurs et mesure
 - Connaître et utiliser les unités usuelles de mesure
 - Résoudre des problèmes dont la résolution implique des conversions
 - Reproduire un angle donné en utilisant un gabarit
- Mathématiques – Organisation et gestion de données
 - Résoudre des problèmes relevant de la proportionnalité et notamment des problèmes relatifs aux échelles

Créer trous et parcours

Il est nécessaire de connaître certains points de règles et certaines normes avant d'aborder la pratique du golf en parcours ou de commencer la création de trou par les élèves...

La symbolisation en parcours :

- Obstacle d'eau latéral : piquets ou assiettes de couleur rouge
- Obstacle d'eau frontal : piquets ou assiettes de couleur jaune
- Hors-limites : piquets ou assiettes de couleur blanche



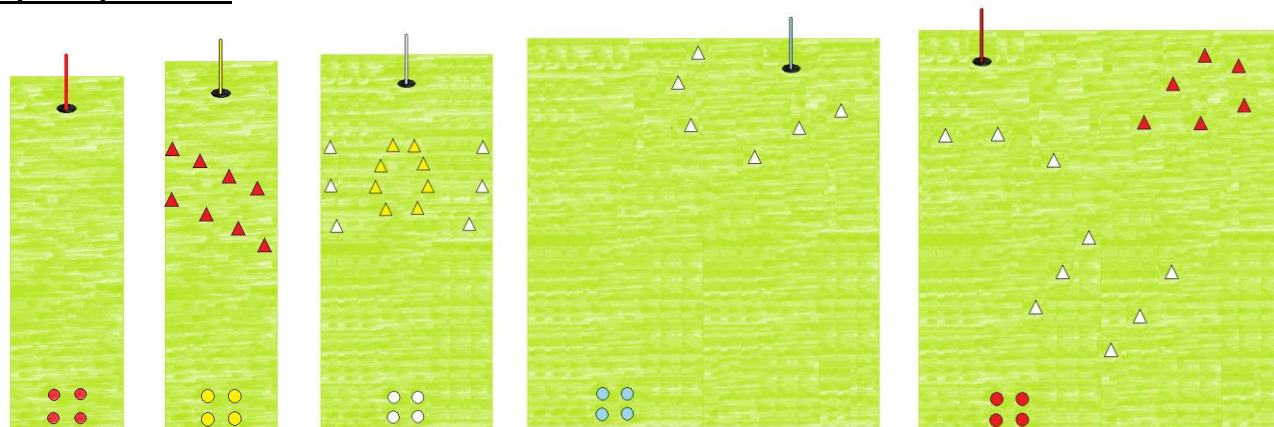
Les pénalités :

- Si la balle tombe dans un obstacle d'eau, un point de pénalité est compté, la balle est remplacée avec un drop à partir de l'endroit où elle est rentrée.
- Si la balle atterri dans une zone hors limite, un point de pénalité est compté, mais le joueur doit rejouer son coup à l'endroit où il avait joué son coup précédent.
- Un air-shot compte un coup de pénalité.

La différenciation en parcours :

Il est possible de différencier le jeu en parcours en définissant des règles spécifiques pour chaque joueur par exemple au niveau de l'approche du trou (1 point à une distance de club, 1 point à une distance de coupelle, 1 point si on touche le drapeau), ou au niveau des obstacles (si la balle traverse un obstacle d'eau latéral mais qu'elle en ressort, on peut ne pas compter de pénalité pour certains joueurs)...

Exemple de parcours :



Différents modes de jeux pour développer différentes compétences

Les exemples seront illustrés avec un groupe de 4 élèves évaluant sur un parcours : Alice, Brandon, Céline, David

L'originel

Ici les quatre élèves vont jouer les uns contre les autres. Chaque coup est comptabilisé, ainsi que les pénalités. On ne marque pas ses propres points sur sa feuille de score, un autre joueur du groupe le fait pour nous et inversement. Le joueur s'assure à la fin de chaque trou que le marqueur de commets pas d'erreur sur la feuille de score. A la fin du parcours on totalise coups et coups de pénalité, celui qui a le plus faible score remporte la victoire.

	Trou 1		Trou 2		Trou 3		Trou 4		Trou 5		Total
	Coups	Pén.	Coups	Pén.	Coups	Pén.	Coups	Pén.	Coups	Pén.	
Alice	3		3		4	1	5		6		22
Brandon	2		4	1	3		4	2	3	2	21
Céline	3		2	1	5	2	4		4	1	22
David	2	1	3	2	4	1	4	3	4		26

Sur ce parcours avec ce mode de jeu c'est Brandon malgré 5 pénalités, et en ayant fait une seule fois un meilleur résultat (trou 3) que les autres.

Le matchplay

Ici les quatre élèves peuvent jouer les uns contre les autres, ou on peut les placer en duel même si ils évolueront à quatre sur le parcours. Chaque trou apporte un point à celui qui réalise le plus petit score. Sur notre parcours on peut donc avoir au maximum 5 points.

Avec la même feuille de score... en choisissant le match-play en duel : Alice VS Brandon et Céline VS David

	Trou 1		Trou 2		Trou 3		Trou 4		Trou 5		Point
	Coups	Pén.	Coups	Pén.	Coups	Pén.	Coups	Pén.	Coups	Pén.	
Alice	3		3		4	1	5		6		2
Brandon	2		4	1	3		4	2	3	2	3
Céline	3		2	1	5	2	4		4	1	3
David	2	1	3	2	4	1	4	3	4		3

Brandon remporte son match face à Alice 3 points à 2. Céline et David font match nul 3 à 3...

Réfléchissez sur les intérêts apportés par ce mode de jeu en comparaison avec le mode de jeu originel.

L'original et le matchplay sont des modes de jeu oppositionnels, voici à l'inverse deux modes de jeu coopératifs : le foursome et le scramble.

Le scramble (1 club / 4 balles)

Les joueurs constituent une équipe de quatre. Chaque joueur joue un premier coup, l'équipe choisit alors la balle qu'elle juge la meilleure (choix justifiés par des discussions). De cet emplacement chaque joueur joue un second coup et ainsi de suite jusqu'à ce que le trou soit terminé.

On remplit donc une seule fiche de score pour l'équipe. Les scores peuvent être alors comparés entre différentes équipes. Si l'on garde toujours le même parcours on peut construire un tableau d'évolution des scores sur l'ensemble de la pratique.

	Trou 1		Trou 2		Trou 3		Trou 4		Trou 5		Total
	Coups	Pén.	Coups	Pén.	Coups	Pén.	Coups	Pén.	Coups	Pén.	
L'équipe ABCD	3		3		4		4		6		20

Le foursome (2 clubs / 2 balles)

On crée deux équipes de deux joueurs par groupe. Au sein de chaque équipe, les deux joueurs jouent une seule balle alternativement pendant le jeu de chaque trou.

	Trou 1		Trou 2		Trou 3		Trou 4		Trou 5		Total
	Coups	Pén.	Coups	Pén.	Coups	Pén.	Coups	Pén.	Coups	Pén.	
L'équipe AB	3		3	1	4		4	2	6		23
L'équipe CD	2	1	3	2	4		4	3	4	2	25

Les scores peuvent être alors comparés entre différentes équipes. Si l'on garde toujours le même parcours on peut construire un tableau d'évolution des scores sur l'ensemble de la pratique.



Document réalisé notamment à partir de :

Le p'tit golf à l'école - FFGolf

Jouer au golf - FFGolf

Remerciements :

M. Pascal Claudon - Personne Ressource académique

M. Eric Duflot - CPC EPS Arras 2