

COMPETENCE SPECIFIQUE

" Réaliser une performance que
l'on peut mesurer "

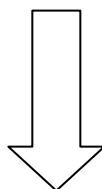
COMPETENCE GENERALE

" Mesurer et apprécier les effets de
l'activité "
" Se conduire dans le groupe en fonction
de règles "

CYCLE 3

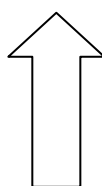
G O L F

- Module n° 1 -



OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE

- **Etre capable de frapper la balle en fonction d'une distance et d'une direction.**
- **Mettre en relation façon de frapper et trajectoire de la balle.**
- **Respecter les règles de sécurité et l'environnement.**



LANGAGE OUTIL

- ***Expliciter les difficultés et les réussites***
- ***Recueillir et analyser des résultats d'observation***
- ***Construire la sécurité pour soi et pour les autres***

INSPECTION ACADEMIQUE DE LA LOIRE

PHASES – OBJECTIFS	SITUATIONS	TRAITEMENTS
<p align="center">Phase d'ENTREE</p> <p>Se familiariser avec</p> <ul style="list-style-type: none"> • les limites de terrain • les règles de sécurité • l'utilisation du club • quelques points spécifiques de l'activité golf : comptage des coups, ordre pour les frappes... 	<p>1 – « L'horloge » - page 3</p> <p>2 – « Fiche de sécurité » - page 4</p> <p>3 – « Les portes » - page 5</p> <p>4 – « Le parcours des 6 trous » - page 6</p> <p>5 – « La pétanque 1 » - page 8</p> <p>6 – « La pétanque 2 » - page 9</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Insister sur le respect des règles de sécurité : la sienne et celle des autres. ➤ Dès le début du module, faire participer les élèves à l'installation matérielle des situations. Un travail de lecture des fiches peut être fait en classe. ➤ Ne pas hésiter, si nécessaire, à renouveler la même situation sur 2 séances successives.
<p align="center">Situation de REFERENCE INITIALE</p> <p>Se confronter à une situation proche du jeu réel permettant aux élèves :</p> <ul style="list-style-type: none"> • d'enchaîner et de varier leurs frappes • de juger et tenir les fiches de marque 	<p align="center">« Tout à l'envers » page 10 et 11</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cette situation met en jeu des frappes courtes puis longues (à l'inverse de la logique d'un vrai parcours) en suivant un parcours imposé. ➤ Bien prévoir les écartements pour le respect de la sécurité
<p align="center">Phase d'APPRENTISSAGE</p> <p>Traitement des problèmes rencontrés en tant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • que joueur • qu'observateur (respect de la mise en sécurité) <p>Toutes les situations d'apprentissage visent à permettre à chaque élève d'améliorer :</p> <ul style="list-style-type: none"> -la qualité de ses frappes : essentiellement un meilleur contact entre le club et la balle, un dosage en fonction de la cible à atteindre et une plus grande précision dans la trajectoire. -sa capacité à assurer sa propre sécurité et celle des autres aussi bien dans les situations en ateliers que celle où il a à se déplacer. -sa compréhension des règles principales de l'activité ainsi que sa capacité à juger. 	<p>1 – Apprendre à mieux frapper la balle - « Le practice » - page 12</p> <p>2 – Apprendre à mieux diriger la balle - « Les portes » - page 13 - « Les couloirs » - page 14</p> <p>3 – Apprendre à mieux doser sa frappe de balle et à faire progresser la balle - « Zone après zone » - page 15 - « Saute-mouton » - page 16 - « Crescendo-decrescendo » - page 17</p> <p>4 – Apprendre à doser et diriger sa balle - « Crescendo-decrescendo » - page 17 - « L'entonnoir » - page 18 - « Les cibles » - page 19</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comme pour les situations d'entrée, ne pas hésiter à renouveler la même situation la séance suivante ou en la décalant dans le temps ➤ Choisir les situations d'apprentissage en fonction des problèmes rencontrés. L'ordre donné par la place de chacune dans le module n'est pas intangible. Cependant, les situations où les élèves ont à faire progresser leur balle sont plus pertinentes vers la fin de la phase d'apprentissage. ➤ Revenir fréquemment sur les règles de sécurité.
<p align="center">Situation de REFERENCE FINALE</p> <p>Pour faire le bilan des apprentissages réalisés au cours du module</p>	<p align="center">« Le parcours des trous parallèles » pages 20 et 21</p>	<p>Cette situation de référence finale nécessite certainement 2 séances.</p>

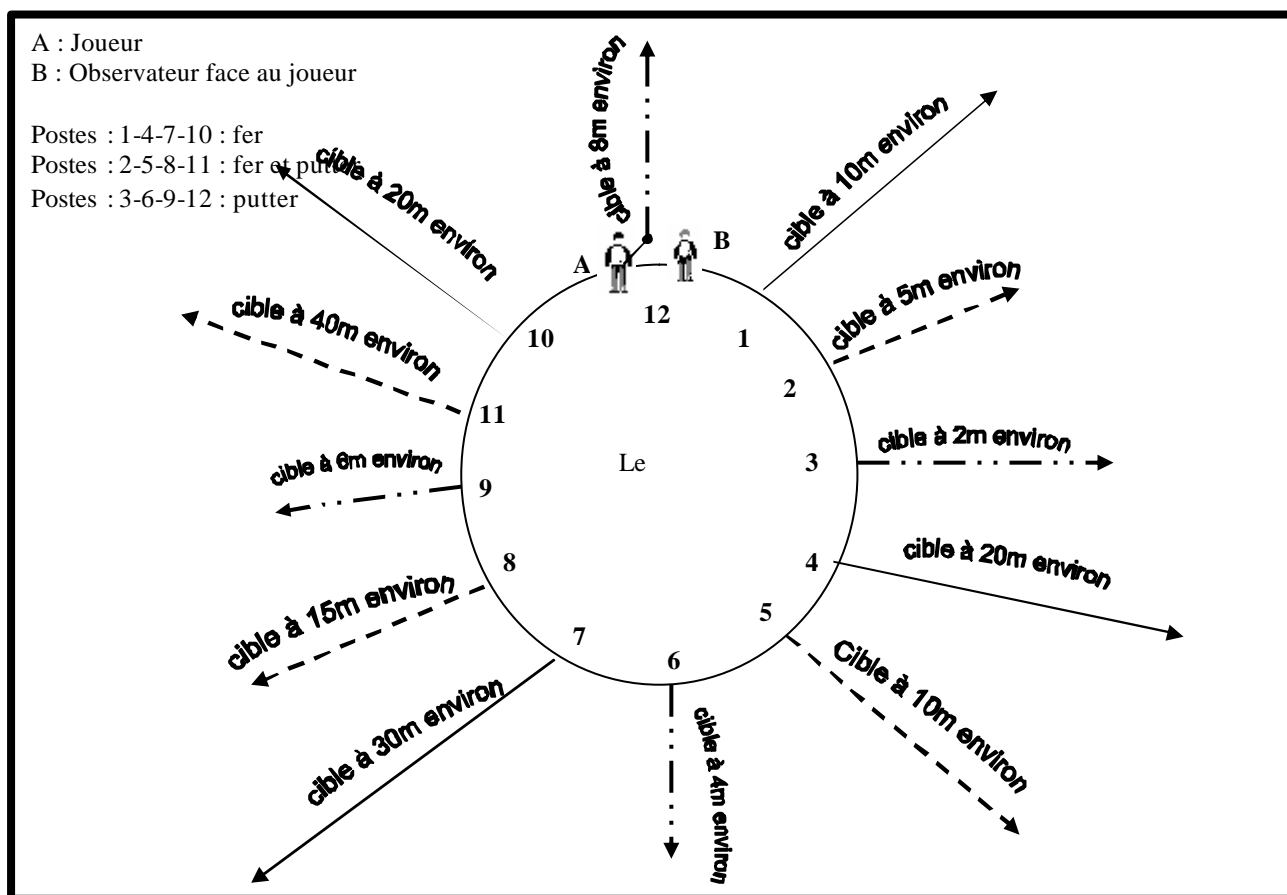
"L'horloge"

Situation d'ENTREE

"Utiliser différents outils en fonction des distances: putter, fer"

BUT : Viser une cible plus ou moins éloignée avec différents outils, putter, fer.

DISPOSITIF : Un terrain délimité (terrain de foot en herbe ou en stabilisé) ayant, un rond central de diamètre environ 20m et 12 postes matérialisés par des assiettes et des cerceaux.
8 putters et 8 fer **ou** 12 clubs polyvalents - 2 cônes cibles - un seau d'environ 40 balles (12x3=36 balles) - 12 assiettes pour les départs et 12 cerceaux pour la sécurité



DEROULEMENT :

Les élèves sont par 2, ou 3 si nécessaire. Quand A est joueur B est observateur et se place en sécurité dans le cerceau. **Au signal du maître** l'observateur B récupère les 3 balles et se positionne pour jouer. La même procédure est utilisée lorsque B joue et A est observateur. Puis à un autre signal du maître, les 2 élèves passent au poste suivant dans le sens des aiguilles d'une montre, pour faire le tour de l'horloge.

CONSIGNES :

- **AUX JOUEURS** : « Vous devez prendre l'outil proposé ou faire un choix pour essayer d'approcher, en une frappe, votre balle le plus près possible de votre cible. » - « Vous frappez vos trois balles à la suite. »
- **AUX OBSERVATEURS** : « Vous devez vous mettre dans le cerceau devant l'élève qui frappe. Vous regardez où les balles tombent pour pouvoir les récupérer lorsque ce sera le moment. »

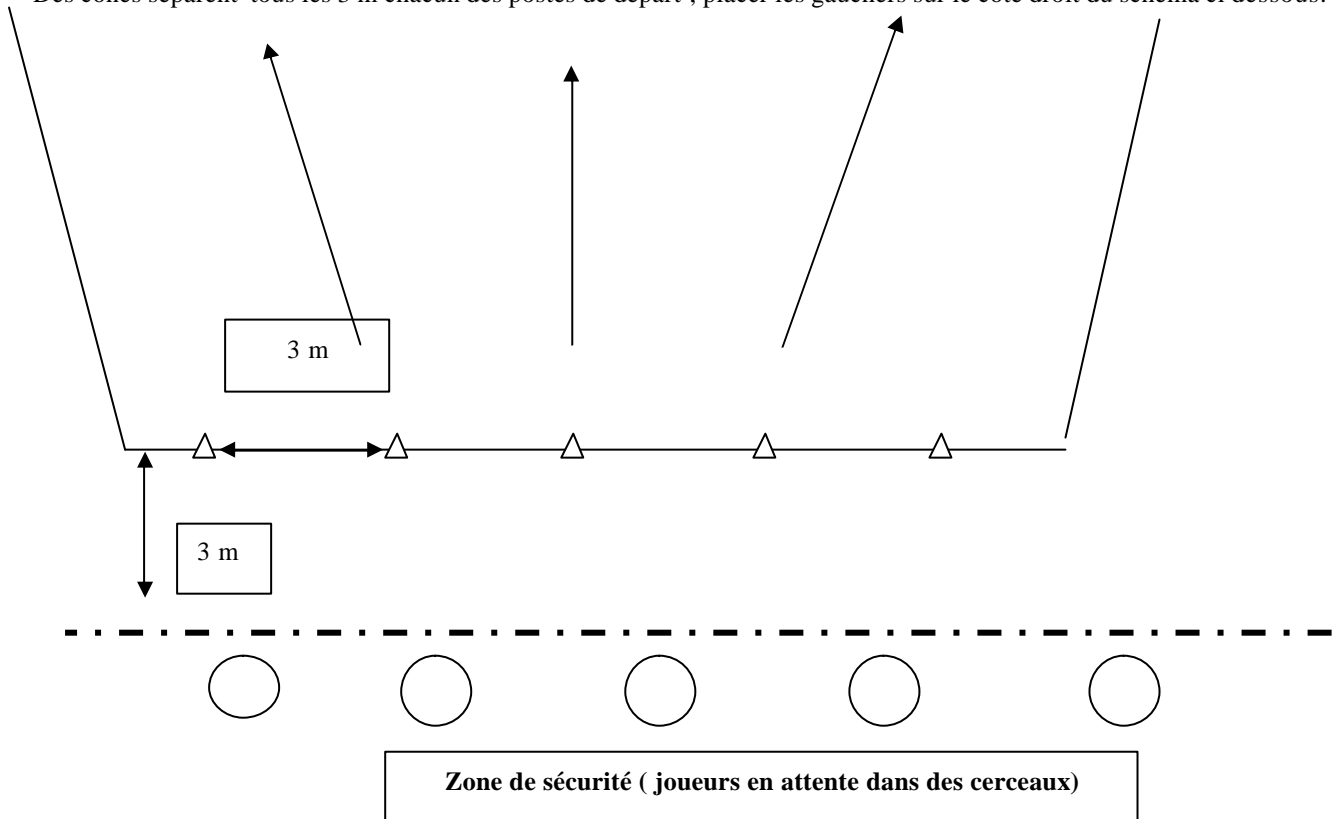
Fiche sécurité pour l'enseignant

« Connaître la sécurité pour prévenir le danger »

Selon les situations, les élèves se placent en sécurité soit 3 m en retrait du joueur (dispositif A), soit face au joueur (dispositif B). Dans tous les cas de jeu en déplacement, c'est le dispositif B qu'il convient de mettre en place. Ce dispositif fait l'objet d'une fiche élève.

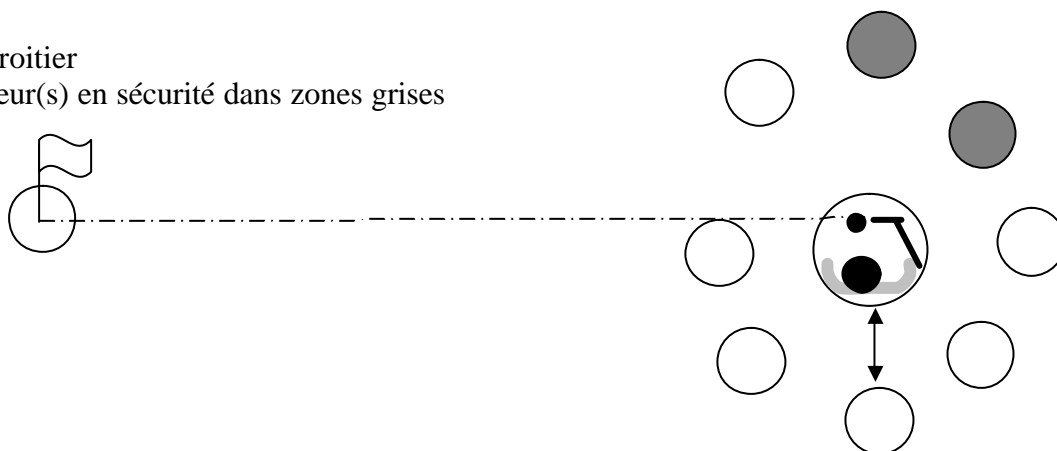
dispositif A : Le maître gère l'espace et le temps

Des cônes séparent tous les 3 m chacun des postes de départ ; placer les gauchers sur le côté droit du schéma ci-dessous.



dispositif B: Les élèves gèrent seuls l'espace et le temps

Joueur droitier
Observateur(s) en sécurité dans zones grises



En zone de sécurité, les joueurs en attente doivent avoir obligatoirement un pied dans le cerceau. Pour les élèves gauchers, il faut inverser par symétrie zone de frappe et zone de sécurité (il y a tout intérêt à mettre les gauchers dans un même groupe de jeu)

"Les portes"

Situation d'ENTREE

"Essayer de doser sa frappe pour diriger la balle entre les portes"

BUT : Faire franchir les portes à la balle en frappant le moins de coups possible.

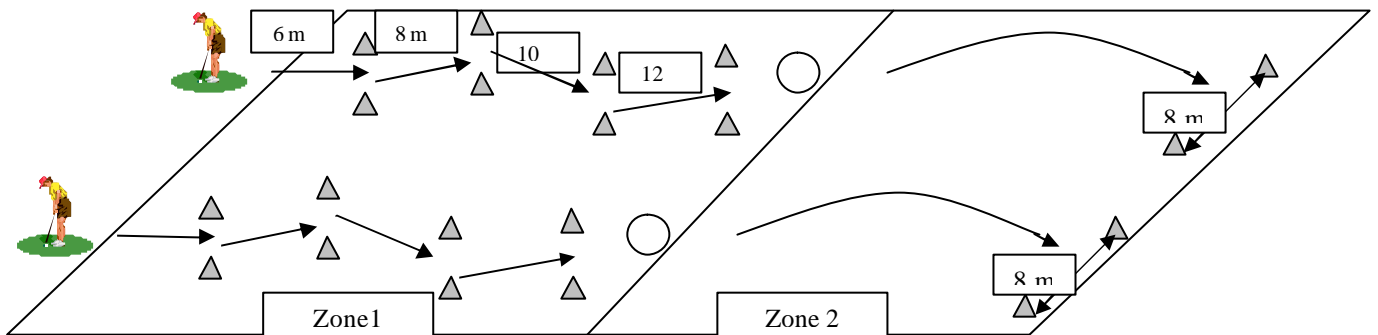
DISPOSITIF : Un terrain de foot en stabilisé ou en herbe tondue depuis peu : le même dispositif de portes installé **4 fois en parallèle**

8 équipes de 3 joueurs : 4 équipes jouent, les 4 autres équipes sont engagées dans une autre activité de type « pétanque »

44 cônes ou assiettes pour délimiter les portes (largeur des portes entre 50 cm et 1 m en zone 1 et 8 m en zone 2) et 4 cerceaux.

un fer et un putter par équipe qui joue ou un club polyvalent.

24 balles : 1 balle par équipe en zone 1 + 5 balles par équipe en attente à la ligne médiane.



DEROULEMENT :

En zone 1, les 3 élèves jouent la même balle à tour de rôle jusqu'au franchissement de la 4^{ème} porte.

En zone 2, chaque élève frappe 1 ou 2 balles pendant que ses équipiers sont en sécurité dans le cerceau. La récupération des balles se fait au signal du maître lorsque tous les joueurs des 4 équipes ont terminé.

CONSIGNES :

- « Dans la zone 1, à l'aide du putter, vous devez faire passer la balle entre les portes en moins de coups possible (si une porte est ratée, on doit revenir en arrière pour la prendre dans le bon sens). Vous jouez chacun votre tour. Dès que la balle a franchi la 4^{ème} porte, vous la ramassez et vous la mettez avec les 5 autres, déjà placées vers la ligne médiane »
- « En zone 2, vous avez chacun, au maximum 2 essais, avec le fer qui est sur place, pour parvenir à faire passer la balle entre les cônes »
- « Dans chaque équipe, vous comptabilisez le nombre total de coups joués dans les 2 zones par tous les membres de l'équipe »
- « Pensez à votre sécurité ; vous ne devez pas dépasser la ligne médiane »

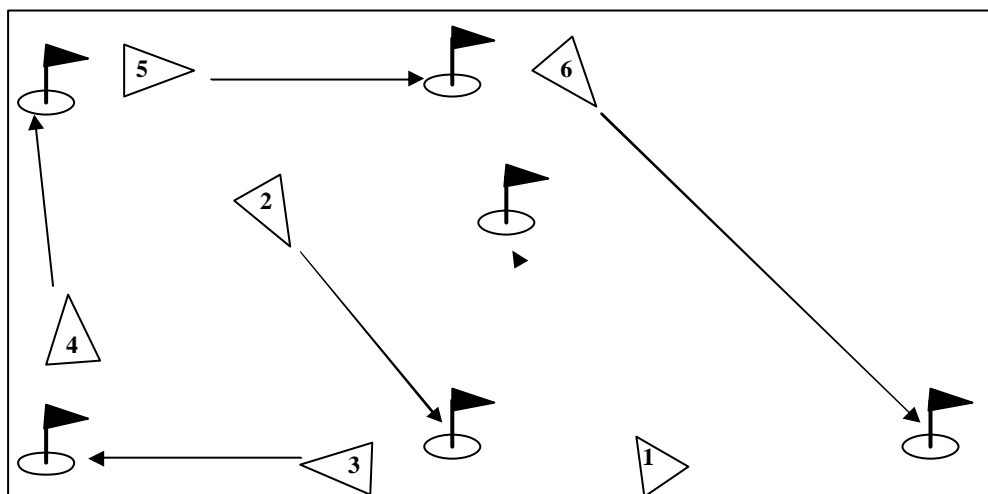
"Le parcours des 6 trous"

Situation d'ENTREE

« Enchaîner les coups sur un parcours par équipe »

BUT : Réaliser un parcours par équipes de 2 avec un putter en un minimum de coups.

DISPOSITIF : Un terrain délimité de la taille d'un terrain de football en herbe ou en stabilisé
 12 équipes de 2 joueurs - 6 départs et drapeaux distants de 15 à 40 mètres
 6 putters ou clubs polyvalents - 6 cônes pour les départs et 6 cerceaux sécurité
 6 cerceaux plats (diamètre 50 cm) ou matériel spécifique (socles + drapeaux) - 12 balles



DEROULEMENT :

- A chaque cône de départ, disposer 2 équipes qui s'affronteront tout au long du parcours. Chaque équipe a une balle, les deux équipes se partagent un putter.
- Le parcours s'enchaîne dans l'ordre numérique (exemple : début au trou n°4, puis 5, 6 et 1,2,3)
- Pour le premier trou, tirer au sort l'équipe qui débute. Pour les autres trous, c'est l'équipe qui aura réalisé le moins de coups sur le trou précédent qui commence le suivant.
- **C'est toujours l'équipe dont la balle est la plus éloignée de la cible qui joue** (la même équipe peut donc jouer plusieurs fois de suite)

CONSIGNES :

- « Dans votre équipe, vous jouez en alternance le moins de coups possible. »
- « A l'issue de chaque trou, vous remplissez la grille des scores (jointe page suivante) puis faites le total sur l'ensemble du parcours. L'équipe qui totalise le moins de coups l'emporte. »
- « A la fin d'un trou, allez au départ suivant avec votre putter et votre balle. Vous ne commencez que lorsque vos camarades ont libéré le parcours. »
- « Veillez à respecter les consignes de placement pour être en sécurité. »

Parcours des 6 trous – grille des scores

	Trou n°1	Trou n°2	Trou n°3	Trou n°4	Trou n°5	Trou n°6	Total
Equipe n° (prénoms)							
Equipe n° (prénoms)							

	Trou n°1	Trou n°2	Trou n°3	Trou n°4	Trou n°5	Trou n°6	Total
Equipe n° (prénoms)							
Equipe n° (prénoms)							

	Trou n°1	Trou n°2	Trou n°3	Trou n°4	Trou n°5	Trou n°6	Total
Equipe n° (prénoms)							
Equipe n° (prénoms)							

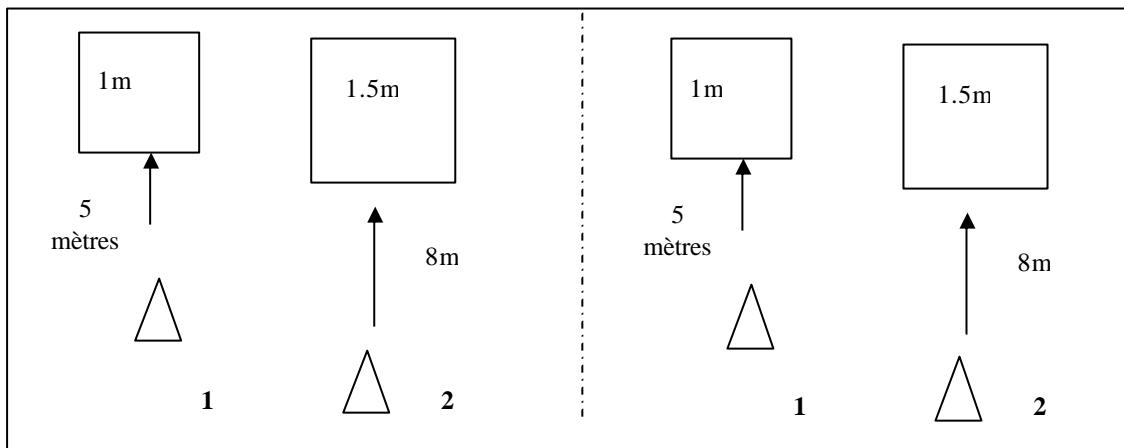
"La pétanque 1"

Situation d'ENTREE

« Viser une zone en prenant en compte des règles de jeu »

BUT : Atteindre une zone en un seul coup.

DISPOSITIF : Un terrain délimité de la taille d'un terrain de football en herbe ou en stabilisé partagé en 2 fois 2 zones
 2 fois 2 zones
 12 équipes de 2 joueurs
 8 putters ou clubs polyvalents - 4 cônes pour les départs
 48 balles avec des marques identifiables (balles numérotées)



DEROULEMENT :

- A chaque cône de départ, disposer 3 équipes. 2 équipes s'affrontent, la troisième arbitre puis on opère deux rotations pour que chaque équipe joue deux fois et arbitre une fois.
- Chaque équipe qui joue prend un putter et chaque joueur dispose de 3 balles.

CONSIGNES :

- « Chaque atelier possède des règles de jeu différentes. Vous devez vous y conformer. »
- « Vous inscrirez les résultats de votre équipe sur la fiche que l'enseignant vous distribuera. »
- **Pour l'atelier 1** : « Vous jouez chacun, vos trois balles à la suite. Vous alternez un joueur de l'équipe A et de l'équipe B. Vous comptez ensuite le nombre de balles dans la cible pour définir l'équipe gagnante qui en totalise le plus grand nombre. Vous pouvez être à égalité ! L'équipe qui atteint la première 20 points l'emporte. »
- **Pour l'atelier 2** : « Vous jouez chacun votre première balle, à tour de rôle, en alternant un joueur de l'équipe A et de l'équipe B. Vous procédez de la même façon pour la seconde et la troisième balle. L'équipe gagnante est celle qui totalise le plus de balles dans la cible. Vous faites 3 parties contre la même équipe avant de faire une rotation. »

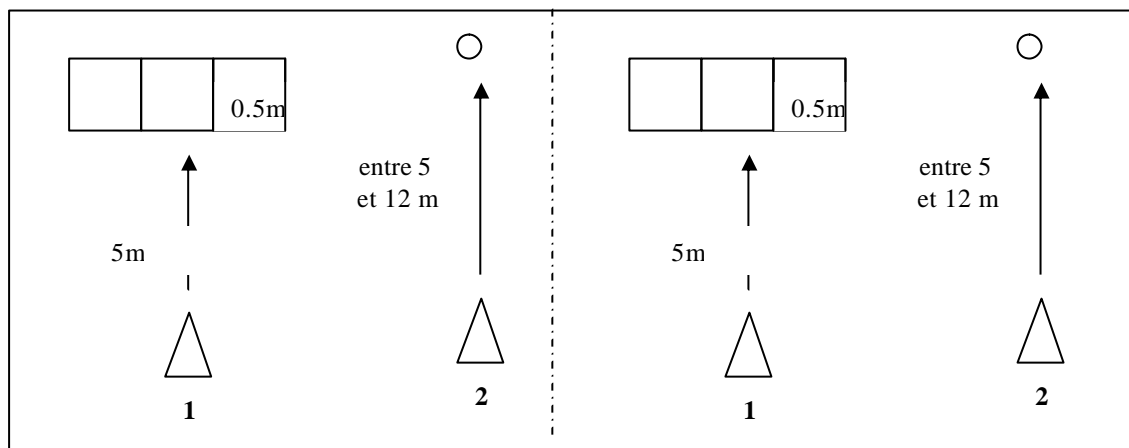
"La pétanque 2"

Situation d'ENTREE

« Viser une zone, une cible en prenant en compte des règles de jeu »

BUT : Atteindre une zone, approcher un objet en un seul coup.

DISPOSITIF : Un terrain délimité de la taille d'un terrain de football en herbe ou en stabilisé partagé en 2 fois 2 zones
 12 équipes de 2 joueurs
 8 putters ou clubs polyvalents - 4 cônes pour les départs - 1 cochonnet
 48 balles avec des marques identifiables (balles numérotées)



DEROULEMENT

- A chaque cône de départ, disposer 3 équipes. 2 équipes s'affrontent, la troisième arbitre puis on opère deux rotations pour que chaque équipe joue deux fois et arbitre une fois.
- Chaque équipe qui joue prend un putter et chaque joueur dispose de 3 balles.

CONSIGNES :

- « Chaque atelier possède des règles de jeu différentes. Vous devez vous y conformer. »
- « Vous inscrirez les résultats de votre équipe sur la fiche que l'enseignant vous distribuera. »
- **Pour l'atelier 1** : « Vous jouez chacun, votre première balle, à tour de rôle en alternant un joueur de l'équipe A et de l'équipe B. Vous procédez de la même façon pour la seconde et troisième balle. Vous gagnez un carré si vous avez plus de balles à l'intérieur que votre adversaire. L'équipe qui gagne le plus de carrés emporte une manche. Il faut gagner 3 manches pour emporter la partie. »
- **Pour l'atelier 2** : « Vous jouez selon la règle de la pétanque. Chaque joueur 1 des équipes A et B joue une première balle. C'est ensuite au tour de l'équipe la plus éloignée du cochonnet de jouer jusqu'à ce qu'elle «tienne» (soit la plus près). Vous comptez un point pour chaque balle la plus proche du cochonnet. L'équipe gagnante est la première qui atteint 11 points. »

Situation de REFERENCE INITIALE

"Tout à l'envers"

BUT : Marquer le moins de points possibles sur un parcours divisé en 5 parties.

DISPOSITIF : 1 terrain herbeux ou en stabilisé d'environ de la taille d'un stade de foot (100 x 50 m) ;
 4/5 du terrain pour la situation de référence, le reste étant utilisé pour 3 ateliers « pétanque » (cf situation d'entrée) d'attente.
 1 club polyvalent (ou 1 putter et un fer 9) et trois balles pour trois élèves, des plots, des cerceaux plats pour la sécurité, de la rubalise, des sardines de camping, un drapeau

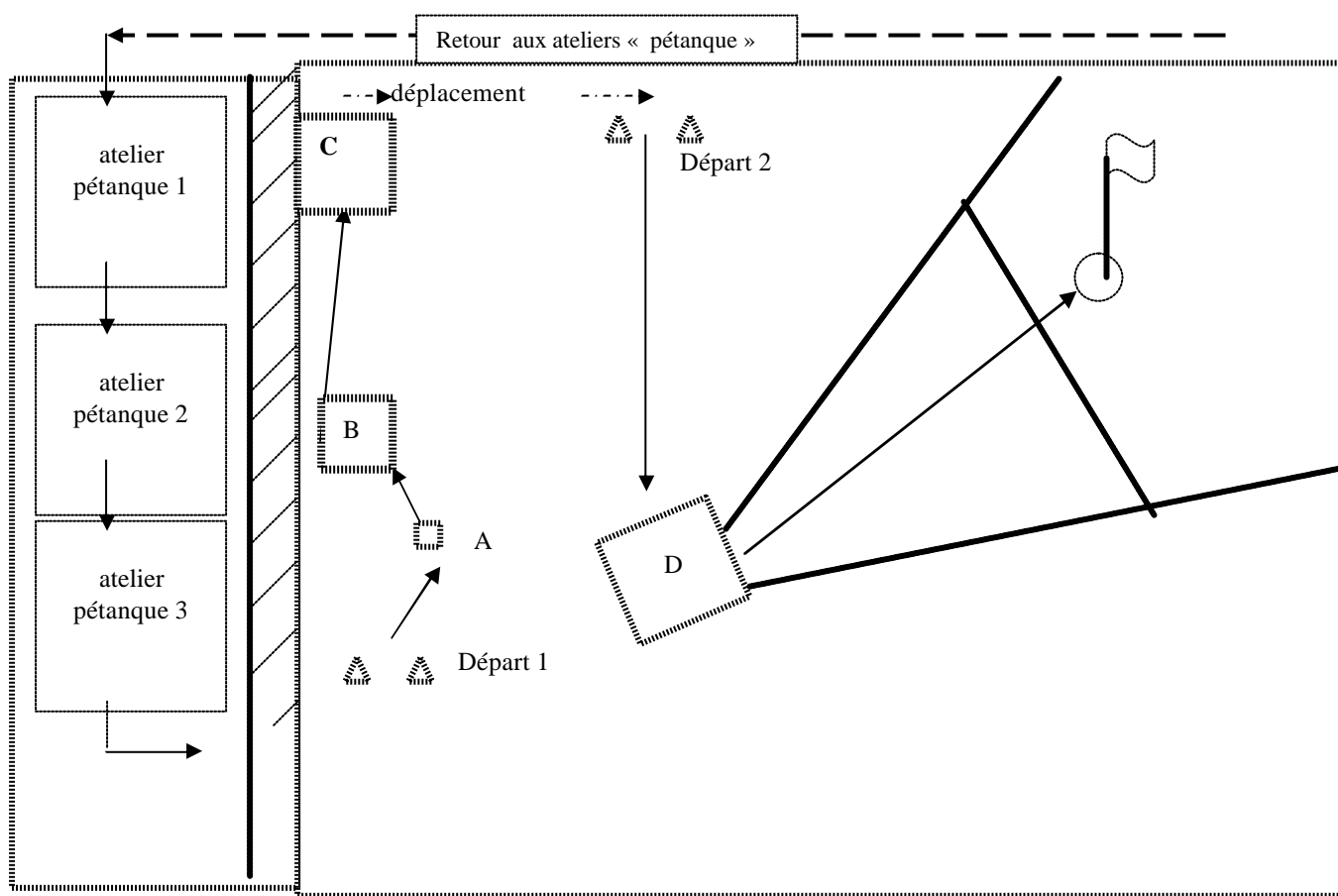


tableau indicatif pour installation du dispositif
 (cibles réalisées avec de la rubalise et des sardines de camping) :

	Départ 1	Zone A	Zone B	Zone C	Départ 2	Zone D	Drapeau
Taille de la cible		Côté = 30 cm	Côté = 1 m	Côté = 2 m		Côté = 5 m	
Distance de jeu	1 m	5 m	10 m	déplacement pour être en sécurité	20 m	40 à 50 m	

DEROULEMENT :

- Pour une classe de 24 élèves, 8 groupes de 3 joueurs. Pour commencer, 3 fois 2 groupes à la pétanque et 2 groupes au « tout à l'envers » : le premier est au départ, le second pourra commencer dès que la zone A sera libérée.
- Les 3e et 4e groupes quittent la pétanque (terrain 3) pour le « tout à l'envers » lorsque les 2 premiers ont terminé leur situation de référence . Les groupes suivants changent alors d'atelier pétanque (du terrain 1 vers le 2 et du terrain 2 vers le 3) quand ceux-ci se libèrent .
- Sur le « tout à l'envers », un seul élève joue, il enchaîne les 5 cibles, le 2e compte et le 3e marque au fur et à mesure de l'avancement du jeu ; on a donc 3 passages successifs pour l'ensemble des 3 joueurs de chaque groupe.
- Les 3 ateliers pétanque permettent à chaque équipe d'attendre son tour pour accéder à la situation « tout à l'envers ». Dans ces ateliers, les élèves sont en autonomie comme lors des séances précédentes.

CONSIGNES :

- Aux JOUEURS : «Tu peux jouer seulement lorsque le joueur du groupe qui te précède a quitté la zone que tu vas viser. Tu joues toujours la balle depuis le départ 1 ou les carrés de zone sauf de la zone C où il y a déplacement vers le départ 2. » - « Après le passage du 3^e joueur du groupe, vous récupérez les balles et vous rejoignez l'atelier pétanque (terrain 1) en passant sur le côté du stade. »
- Au COMPTEUR : «Tu comptes et annonces au marqueur le nombre de coups pour que la balle atteigne chaque zone (A, B, C, D, drapeau). En cas d'échec tu annonces 5 (3 coups + 2 pénalités) »
- Au MARQUEUR : «Tu marques (après chaque trou) chacun des 5 résultats annoncés par le compteur sur la carte score puis tu fais le total. »

BILAN AVEC LES ELEVES :

- ✓ Revenir sur les problèmes de sécurité éventuellement rencontrés.
- ✓ A partir des cartes de scores :
Analyser et comparer les niveaux de réussite de chacun en fonction des zones à atteindre.

Identifier les difficultés: choix du club, puissance de frappe et direction de la balle.

Carte de score

Prénom élève :

	Du départ 1 à A			De A à B			De B à C			De départ 2 à D			De D à drapeau		
Score															
Putter ou Fer															
Problème distance															
Problème direction															
	Ball e 1	Ball e 2	Ball e 3	Ball e 1	Ball e 2	Ball e 3	Ball e 1	Ball e 2	Ball e 3	Ball e 1	Ball e 2	Ball e 3	Ball e 1	Ball e 2	Ball e 3

"le practice"

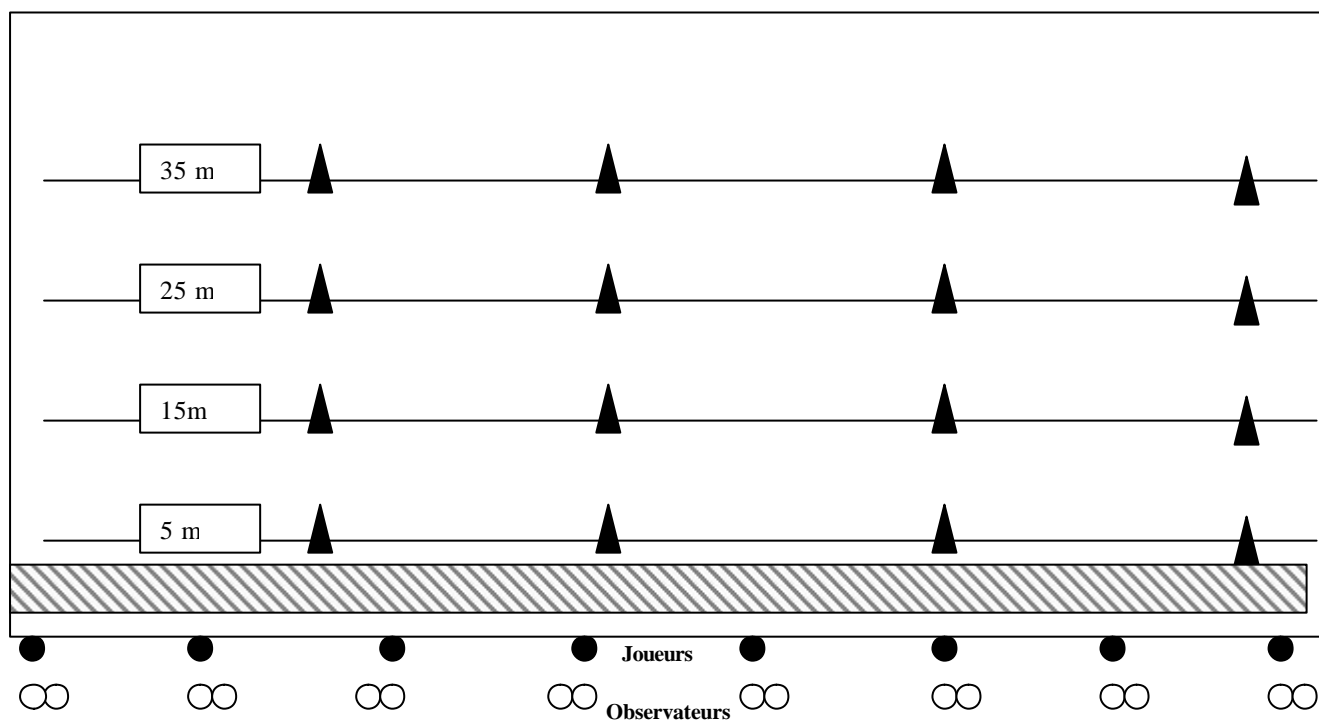
Situation d'APPRENTISSAGE

"Faire voler sa balle"

BUT : Frapper la balle avec un fer pour la lever et aller loin

DISPOSITIF : Un terrain de football

1 fer ou 1 club polyvalent pour trois - 16 cônes - 40 balles



DEROULEMENT :

Les élèves sont par 3. Quand un élève est joueur, les deux autres se placent en sécurité (cf fiche sécurité). Les joueurs frappent 5 balles à la suite. Quand tous les joueurs ont frappé, **le maître donne le signal pour la récupération des balles.**

CONSIGNES :

- **AUX JOUEURS** : « Vous frappez vos 5 balles à la suite. Vous attendez le signal du maître pour aller récupérer vos balles. » - « Vous vous entraînez pour que votre balle vole le plus loin possible. Attention, vous regardez son point d'impact au sol pour connaître votre distance parcourue. »
- **AUX OBSERVATEURS** : « Vous êtes en attente dans la zone sécurisée. Vous observez le point d'impact des balles du joueur et l'endroit où elles s'arrêtent pour aider le moment venu à la récupération. »

CRITERES DE REUSSITE :

Lever sa balle pour franchir la bande des 5 mètres 5 fois sur 5.

PENDANT OU APRES LA SEANCE :

Collectivement, faire identifier les façons de frapper les plus efficaces pour lever la balle. Recommencer la situation en essayant de mettre en pratique ce que l'on a repéré.

"Les portes"

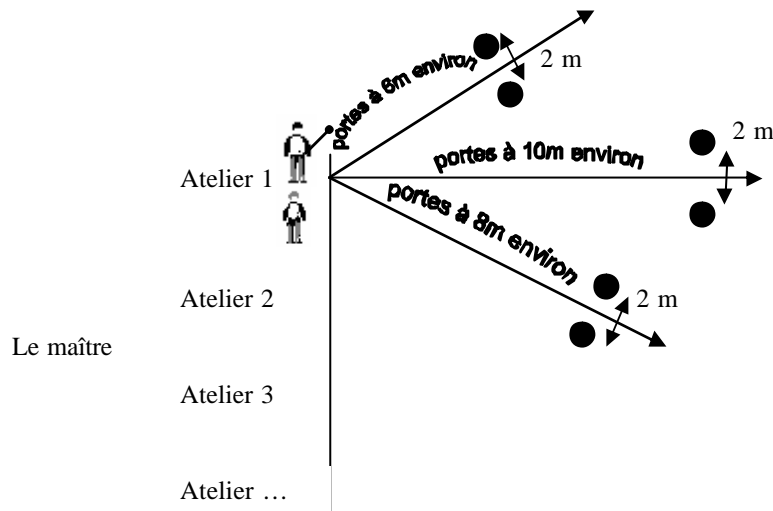
Situation d'APPRENTISSAGE

"Diriger son tir avec les différents clubs"

BUT : Envoyer la balle entre les portes avec les différents clubs fer / putter

DISPOSITIF : Un demi terrain de foot en stabilisé ou en herbe

MATERIEL : (par groupe) - 1 putter et 1 fer **ou** 1 club polyvalent - 6 cônes – balles - 1 assiette pour le départ et 1 cerceau pour la sécurité : matériel à multiplier par le nombre d'ateliers



DEROULEMENT :

Les élèves sont par 2, ou 3 si nécessaire. Quand un élève est joueur l'autre est observateur et se place en sécurité (cf fiche sécurité). **Au signal du maître** l'observateur récupère les 6 balles et se positionne pour jouer. La même procédure est utilisée à chaque ramassage de balle et changement.

CONSIGNES :

- **AUX JOUEURS** : « Lors du premier passage vous devez prendre le fer et essayer de faire passer la balle entre les 2 portes. Vous avez 2 essais par porte, puis vous essayez avec la porte suivante. » - « Vous commencez qu'au signal du maître. » - « Lors du deuxième passage vous utiliserez le putter. »
- **AUX OBSERVATEURS** : « Vous devez vous mettre dans le cerceau devant l'élève qui frappe. Vous regardez où les balles vont pour pouvoir les récupérer lorsque ce sera le moment. » - « Vous devez annoncer la réussite ou l'échec à chaque essai. »

CRITERES DE REUSSITE :

(exemple) 2 portes sur 3 au putter et 2 portes sur 3 au fer. *A décliner selon les niveaux.*

VARIABLES :

Avec 3 balles et 2 clubs, réaliser la meilleure performance, avec 6m=1pt, 8m=2pts, 10m=3pts
Chercher à établir un record.

PENDANT OU APRES LA SEANCE : Collectivement, faire comparer les façons de frapper et les trajectoires en utilisant le fer ou le putter. Que permet chacun des clubs ?

"Les couloirs"

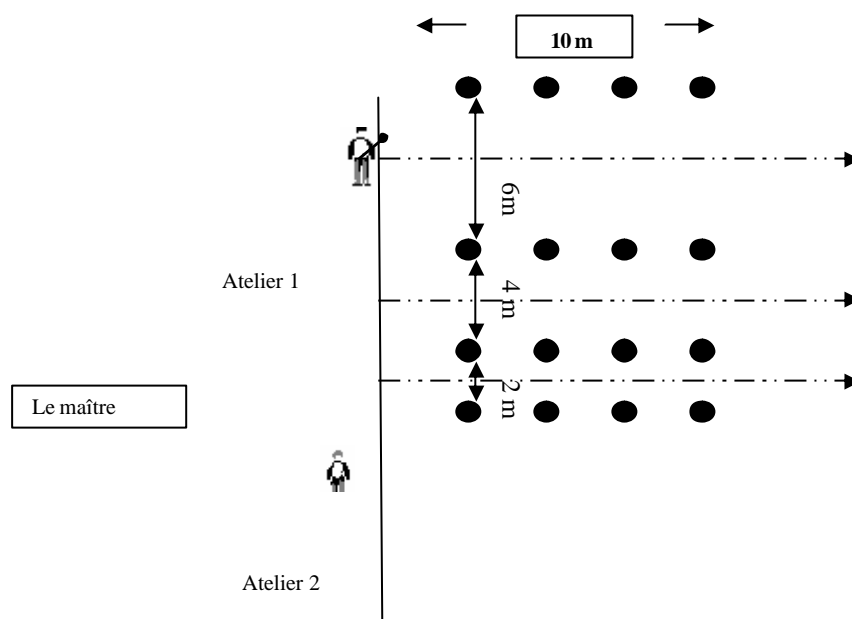
Situation d'APPRENTISSAGE

"Diriger son tir avec les différents clubs"

BUT : Envoyer la balle pour qu'elle traverse un couloir avec différents clubs fer / putter

DISPOSITIF : Un demi terrain de foot en stabilisé ou en herbe

par groupe : 1 putter et 1 fer **ou** 1 club polyvalent - 16 cônes - 6 balles - 3 assiettes pour les départs et 1 cerceau, matériel à multiplier par le nombre d'ateliers **Erreur !**



DEROULEMENT :

Les élèves sont par 2, ou 3 si nécessaire. Quand un élève est joueur l'autre est observateur et se place en sécurité (cf fiche sécurité. **Au signal du maître** l'observateur récupère les 6 balles et se positionne pour jouer. La même procédure est utilisée à chaque ramassage de balle et changement.

CONSIGNES :

- **AUX JOUEURS** : « Lors du premier passage vous devez prendre le fer et lors du deuxième, vous utiliserez le putter. Vous avez 2 essais par couloir, pour faire traverser chaque couloir, à la balle. Puis vous essayez avec le couloir suivant. Vous marquez un point par couloir traversé.» - « Vous frappez vos six balles, puis vous changez de poste au signal du maître. »
- **AUX OBSERVATEURS** : « Vous devez vous mettre dans le cerceau devant l'élève qui frappe. Vous regardez où les balles vont pour pouvoir les récupérer après les frappes de votre camarade. » - « Vous devez annoncer la réussite ou l'échec à chaque essai. »

CRITERES DE REUSSITES :

Faire plus que son adversaire.

VARIABLES : Avec 3 balles et 2 clubs, réaliser la meilleure performance, avec couloir de 6m=1pt, couloir de 4m=2pts, couloir de 2m=3pts

PENDANT OU APRES LA SEANCE : Collectivement, faire comparer les façons de frapper et les trajectoires en utilisant le fer ou le putter. Que permet chacun des clubs ?

"Zone après zone"

Situation d'APPRENTISSAGE

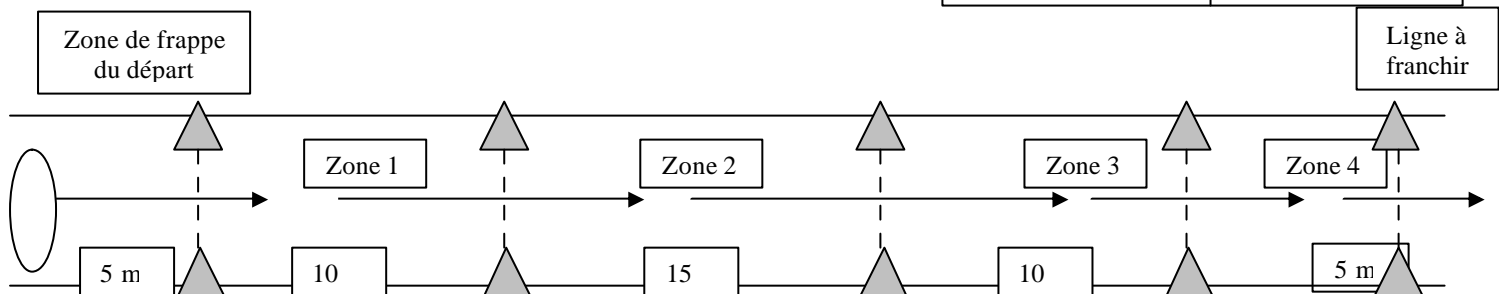
"Faire progresser la balle"

BUT : Faire progresser la balle jusqu'à la dernière ligne en respectant un arrêt dans chaque zone.

DISPOSITIF : 4 fers en tout : un seul fer pour 2 équipes qui s'affrontent (les joueurs se le passent) - une douzaine de balles : une balle par élèves qui jouent sur chaque bande de terrain.

La classe se répartit sur les 4 bandes du terrain découpé ainsi et à l'intérieur de chacune, on constitue 2 équipes (de 2 ou 3 élèves) qui s'affronteront.

Chaque bande de terrain est équipée avec la même installation dessinée ci-dessous :



DEROULEMENT :

Pendant qu'une équipe joue, l'autre compte le nombre de coups.

Chaque joueur a sa balle et ne joue que la sienne.

Chacun leur tour, les joueurs d'une même équipe jouent leur premier coup, pour atteindre la zone 1. Toute balle hors zone (trop longue ou trop courte ou ayant sorti sur les côtés de la zone) est repositionnée à la main au centre de la zone visée lorsque tous les joueurs ont frappé leur balle. Pour le deuxième coup, c'est toujours le joueur qui a la balle la plus éloignée de la zone suivante qui joue en premier et ainsi de suite en respectant cette règle.

CONSIGNES :

- Aux JOUEURS : « Vous faites progresser vos balles d'une zone à l'autre, sans en sortir » - « Vous veillez à votre sécurité et à celle de vos camarades » (dispositif B)
- Aux OBSERVATEURS MARQUEURS : « Vous comptez 1 point par frappe + 1 point chaque fois que la balle est prise à la main pour la replacer. »

CRITERES DE REUSSITE :

Faire moins de points que l'équipe adverse et/ou faire un maximum de 18 points par équipe, à chaque passage.

PENDANT OU APRES LA SEANCE :

Collectivement ou à l'intérieur de chaque équipe, faire identifier ce qui a permis à certains de réussir.

Quelles difficultés ont-ils rencontrées pour jouer et pour juger.

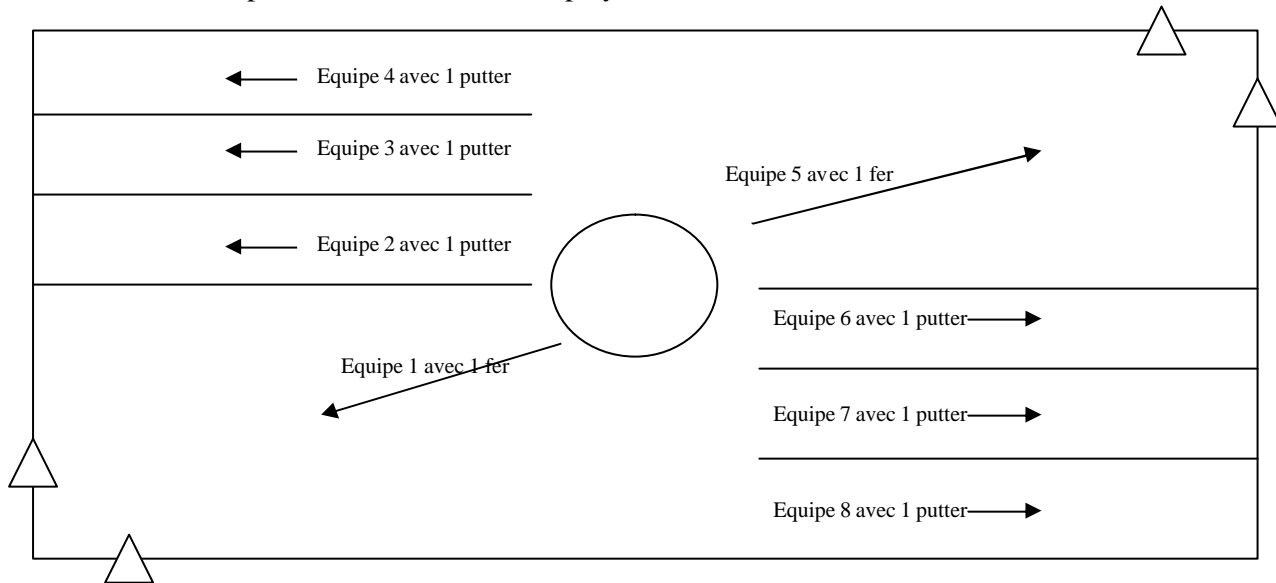
"Saute-mouton"

Situation d'APPRENTISSAGE

" Doser sa frappe "

BUT : Traverser une moitié de terrain en faisant progresser successivement les 3 balles «à saute-mouton »

DISPOSITIF : - 6 putters et 2 fers ou 8 clubs polyvalents - 24 balles et 4 cônes



DEROULEMENT :

Rotation des 8 équipes de 3 joueurs, réparties comme sur le schéma du dispositif.

Au départ du milieu du terrain, le premier joueur A frappe une balle en direction de la porte de d'angle (pour ceux qui ont un fer) ou en direction de la ligne de but (pour ceux qui ont un putter). Le deuxième joueur B frappe une seconde balle en cherchant à dépasser la première balle et le troisième C frappe une troisième balle en cherchant à dépasser les 2 autres (principe du saute-mouton). Ensuite, chaque joueur frappe, à tour de rôle et toujours dans le même ordre (A, B, C), **la balle la plus éloignée** de la ligne de but ou des 2 cônes d'angle (même si ce n'est pas celle qu'il a frappée le coup précédent), en essayant de dépasser les 2 autres

L'équipe doit revenir au départ et recommencer si il y a **2 échecs successifs** (il y a échec quand la balle frappée n'a pas dépassé les 2 autres).

CONSIGNES :

- « A chaque fois que tu joues, tu dois, avec ta balle aller plus loin que les 2 autres »
- « Quand un de tes équipiers frappe, tu te mets en sécurité » (dispositif B)

CRITERES DE REUSSITE :

- 1- Traverser le terrain avec les 3 balles sans jamais revenir au départ
- 2- Réussir plusieurs traversées en 5 minutes.

"L'entonnoir"

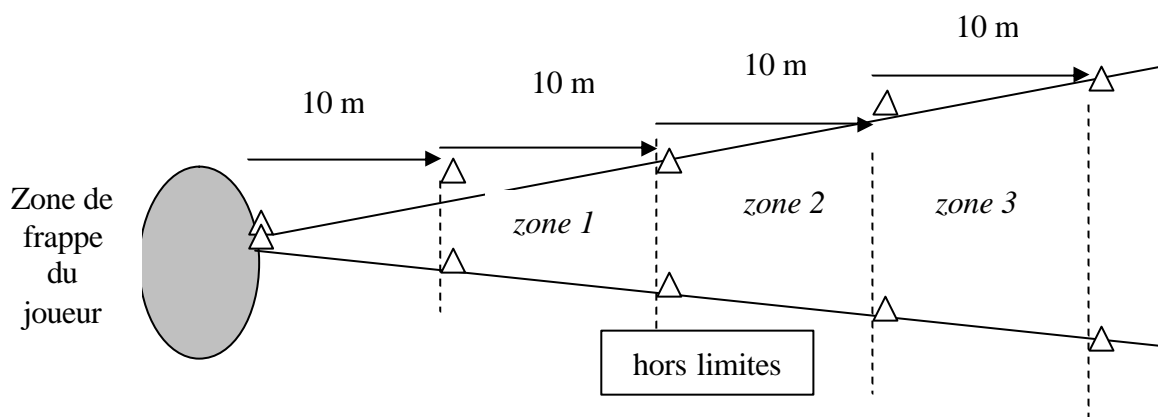
Situation d'APPRENTISSAGE

" doser et diriger"

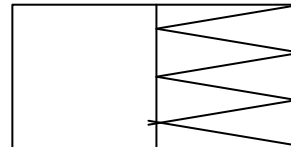
Pour des raisons de sécurité et de quantité de matériel, cette situation doit être mise en place pour une 1/2 classe pendant que l'autre moitié est sur une autre situation

BUT : envoyer la balle dans une zone délimitée

DISPOSITIF : 1 club et 4 balles par groupe de 4 élèves (1 fer ou 1 club polyvalent) ; une trentaine d'assiettes délimitant les zones



Trois zones de jeu en parallèle sur un 1/2 terrain, les départs étant sur la ligne médiane. L'autre moitié du terrain est réservé à une autre situation (au putter)



CONSIGNES :

- « vous jouez les 4 balles à la suite de façon à ce qu'il y en ait au moins une qui s'arrête dans chacune des 3 zones. On ramasse les balles après chaque passage »
- « les 3 autres joueurs sont en sécurité »

CRITERES DE REUSSITE :

les 3 zones atteintes avec 4 balles

VARIABLES :

- annoncer la zone visée dès la première balle
- entonnoir plus ou moins évasé, entonnoir inversé
- ordre imposé pour atteindre les zones type marelle
- défi à 2 contre 2 à l'intérieur du groupe de 4
- imposer balle roulée ou balle levée.

PENDANT OU APRES LA SEANCE :

Collectivement, faire identifier ce qui a permis à certains de réussir : Comment doser ses frappes?

"Les cibles"

Situation d'APPRENTISSAGE

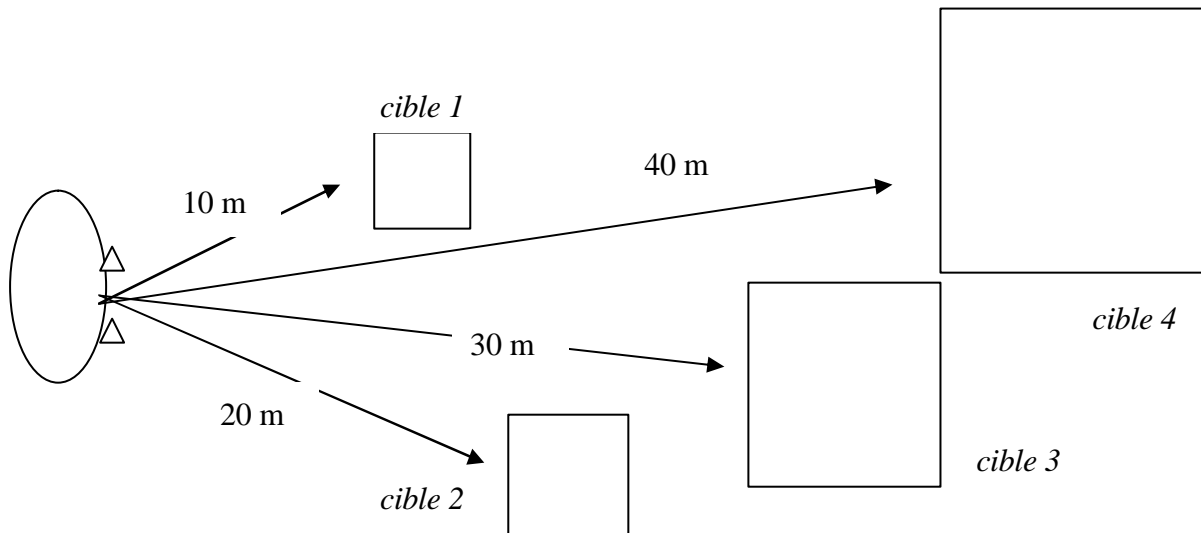
" doser et diriger"

Pour des raisons de sécurité et de quantité de matériel, cette situation doit être mise en place pour une ½ classe pendant que l'autre moitié est sur une autre.

BUT : envoyer la balle dans une cible déterminée

DISPOSITIF : 1 club polyvalent ou 1 fer et 5 balles par équipe de 4 élèves ; une cinquantaine de plots ou assiettes délimitant les sommets des zones

Trois zones de jeu en parallèle sur un ½ terrain, les départs étant sur la ligne médiane.
L'autre moitié du terrain est réservé à une autre situation (au putter)



CONSIGNES

- « Vous jouez les 5 balles à la suite de façon à ce qu'il y en ait au moins une qui s'arrête dans chaque zone. Vous ne les ramassez, après chaque passage, qu'au signal du maître.
- « Les 3 autres joueurs sont en sécurité. »

CRITERES DE REUSSITE :

les 4 cibles atteintes avec 5 balles

VARIABLES : même situation avec le putter (distances : 2, 4, 6, 8 m)

- taille des cibles
- annoncer la cible visée dès la première balle
- ordre imposé pour atteindre les zones type marelle
- valeur attribuée à chaque zone
- défi à 2 contre 2 à l'intérieur du groupe de 4 ou défi équipe contre équipe
- imposer balle roulée ou balle levée

PENDANT OU APRES LA SEANCE :

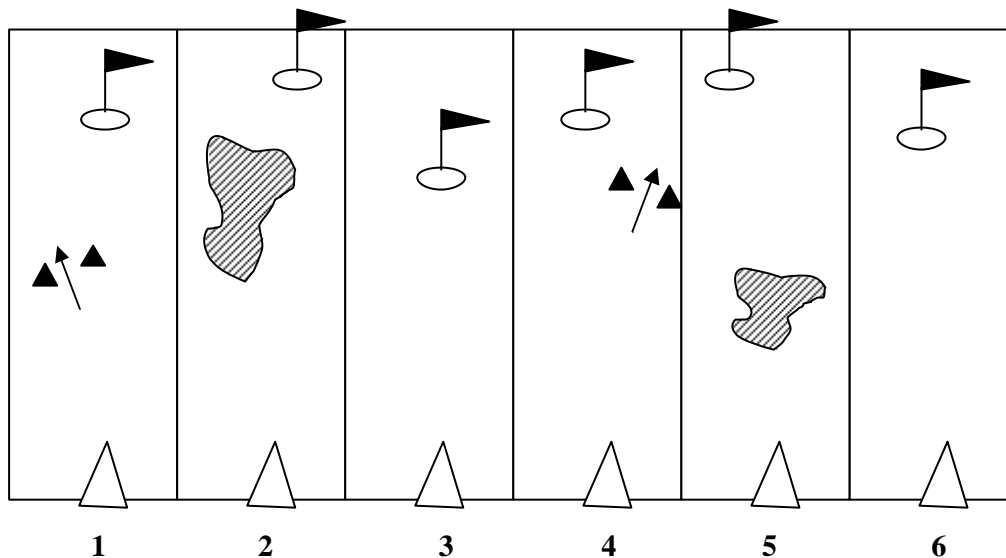
Collectivement ou dans chaque équipe, faire identifier comment il convient de s'y prendre pour que la balle s'arrête dans la cible visée, si on la fait voler ou si on la fait rouler.

Situation de REFERENCE FINALE

" Le parcours des trous parallèles "

BUT : Réaliser le parcours en comptabilisant le moins de coups joués.

DISPOSITIF : 1 terrain herbeux ou en stabilisé d'environ de la taille d'un stade de foot (100x50m) partagé en 6 couloirs
1 club polyvalent (ou 1 putter et un fer 9) pour chaque départ ,6 cônes de départ, 4 plots, 6 cerceaux plats et/ou drapeaux, de la rubalise ou ficelle et des sardines de camping pour les 2 zones interdites (symbolisant deux obstacles d'eau)



DEROULEMENT :

- Les élèves se répartissent par 3 ou 4 sur chaque trou.
- Lorsqu'un trou est effectué, chaque joueur inscrit son nombre de coups (sans oublier les pénalités) puis l'équipe se rend au départ suivant et attend le feu vert du maître pour débuter.
- Chaque élève dispose de 8 coups maximum pour effectuer le trou. S' il n'y parvient pas, il inscrit 10 points sur sa fiche de score.

CONSIGNES : Rappel des règles de sécurité : dans cette situation le joueur doit toujours s'assurer que ses camarades sont en sécurité.

- « A mon premier signal, à tour de rôle, chaque joueur joue son premier coup **au fer**. »
- « A mon second signal, vous pouvez entrer sur le terrain **avec le putter** pour continuer le jeu.

Rappel de la logique de progression au golf : c'est toujours le joueur le plus éloigné de la cible qui joue.

- « Vous effectuez le trou en tenant compte des contraintes. Vous comptez un point de pénalité pour : - une balle dans l'eau (repositionner la balle avant l'obstacle)
- une porte non franchie (repositionner la balle avant la porte)
- une balle hors limite (repositionner la balle à l'endroit où elle est sortie)

CRITERES DE REUSSITE :

- Terminer chaque trou en 8 coups maximum

Fiche Score

Nom de l'élève :

	Trou 1	Trou 2	Trou 3	Trou 4	Trou 5	Trou 6	Total
Score							
Trou terminé en 8 coups maximum	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	
	Non	Non	Non	Non	Non	Non	
Nombre de pénalités							

Bilan possible:

Analyse des fiches de score selon les axes suivants

Nombre de trous terminés en moins de 8 coups : (pour évaluer la régularité du joueur)

Nombre de trous réalisés sans pénalité : (pour apprécier la capacité de l'élève à jouer en fonction de la connaissance de son niveau)

Nombre de pénalités pour : (pour affiner le type de difficultés rencontrées : aptitudes à diriger et doser ses frappes)

- Entrée dans l'eau :
- Porte non franchie :
- Sortie hors limite :

Revenir collectivement sur les éventuels manquements aux règles de sécurité.