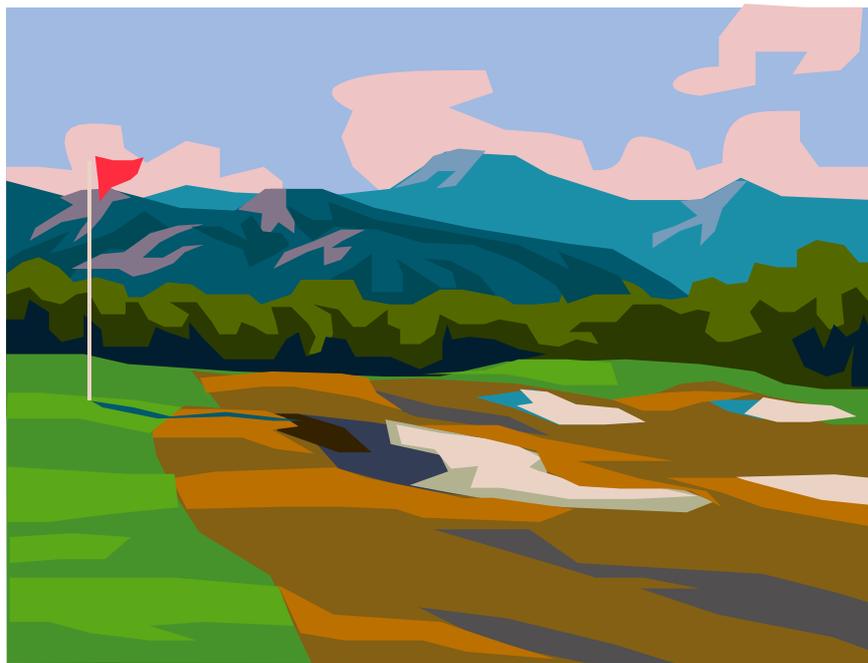


# GOLF À L'ÉCOLE



PYRÉNÉES ATLANTIQUES

2006/2007

EDEPS 64

## SOMMAIRE

+ Journée de formation enseignant.....	<a href="#">page 2</a>
+ Golf : définition, aspects fondamentaux, règles....	page 3
+ Golf : repères pédagogiques.....	<a href="#">page 4</a>
+ Le golf au cycle 3.....	page 5
+ Proposition d'un module d'apprentissage.....	page 6
+ Situations d'apprentissages.....	page 7 à 21
+ Evaluation .....	page 22 à 24
+ <a href="#">Annexes</a> : pages 25 à 32	
- Carte de score.....	page 26
- Fiche de sécurité.....	page 27 à 29
- Exemples d'organisations spatiales.....	page 30 à 31
- Golf et étiquette.....	page 32
+ Terminologie du golf.....	page 33
+ Bibliographie.....	<a href="#">page 34</a>

## CONTENUS DE LA FORMATION ENSEIGNANTS

### ANIMATION PÉDAGOGIQUE



OBJECTIF DE LA FORMATION : PERMETTRE A L'ENSEIGNANT D'ENCADRER SEUL L'ACTIVITE AVEC SA CLASSE

BUT : RENDRE LES ELEVES CAPABLES DE REALISER SEULS EN SECURITE UN PARCOURS EN COMPTANT ET RESPECTANT LES REGLES ESSENTIELLES

FORMATION SUR UNE ½ JOURNEE

<b><u>9h00</u></b>	<b>Tenue permettant la pratique (froid)</b>	
	<i>Définir des rôles et missions de chacun (enseignant, intervenants, parents). Présenter la convention.</i>	Stade
11h00	<i>Groupe 1 : Réalisation d'une ou deux situations d'apprentissage Groupe 2 : Parcours Comment organiser, installer un parcours, des ateliers en golf scolaire ?</i>	Stade Parcours "école"
12h00	<i>Analyse de l'activité Présentation du document et de la démarche du golf scolaire Retour sur les ateliers, remarques sur : Sécurité, Organisation matérielle, quantité de pratique, relance simplifier complexifier (variables)</i>	Salle

#### Principes généraux:

Le golf est une activité sportive support à l'enseignement de l'Education Physique et Sportive qui est une discipline obligatoire dans les programmes de l'école.  
L'Education Physique et Sportive implique une activité motrice suffisante, l'accent doit donc être mis sur la pratique et en particulier sur les déplacements et le nombre de frappes.

#### Objectifs :

Réaliser un parcours en autonomie en avançant en sécurité, en comptant les frappes et dans un temps limité ; cela signifie :

Autonomie	si l'enseignant l'estime possible ne signifie pas seul sans surveillance c'est l'équipe qui est autonome objectif à atteindre au bout de 10 à 15 séances
Sécurité	Celui qui frappe la balle est responsable de la sécurité des autres. Il ne frappe que si les autres sont en position de sécurité Le partenaire non joueur est dans la zone de sécurité face au joueur et en arrière de la balle Toutes les équipes d'une même partie se déplacent à même hauteur. C'est la balle la plus éloignée qui est jouée en premier Chaque équipe reste groupée Après plusieurs séances si l'enseignant l'estime possible les équipes d'une même partie pourront être écartées mais en restant toujours à la même hauteur
Compter	Dès le début du cycle compter On compte et on marque au départ du trou suivant L'équipe compte son score (nombre de coups donnés) La responsabilité de compteur devra être confiée à un élève ou plusieurs élèves
Temps limité	1 trou en 10 minutes maximum Fonction de la distance, de la formule de jeu (relais, scramble, stableford), du nombre maximum de coups.....

**DEFINITION**

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 l'activité.

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

**ASPECTS FONDAMENTAUX**



**TRAJECTOIRE de la balle :**

- **Savoir « 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)

**COMPORTEMENT du joueur :**

- Assurer la **SECURITE**,
- Organiser son déplacement,
- Gérer le score

**REGLES**



**REGLES de bonne conduite ou ETIQUETTE :**

- **RESPECT** des autres joueurs.
- **RESPECT** du terrain.
- **RESPECT** du matériel.

**REGLES de jeu :**

Jouer la balle où elle se trouve.

- Compter pour un coup toute tentative de frappe, même infructueuse (c'est le « airshot »).
- Balle hors des limites du terrain, un coup de pénalité et on rejoue de l'endroit initial.
- Balle dans un obstacle d'eau, un coup de pénalité et on rejoue à côté.



***Définir et accepter les règles dès la première séance.***

**Rôle des adultes supplémentaires**

L'orientation est clairement définie : donner les moyens au maître **d'enseigner seul** avec sa classe.

Si des intervenants extérieurs participent au projet ils seront répertoriés (voir article 3 de la convention).

**Gestion de l'espace**

La classe pouvant être scindée en plusieurs sous-groupes, il est souhaitable de prévoir une organisation spatiale qui permettra à l'activité de se dérouler en sécurité.

Trois grandes formes d'organisation peuvent être abordées :

- Ateliers
- Parcours d'ateliers à thèmes
- Parcours

**Repères pour les séances :**

**A chaque séance, les élèves doivent frapper au moins 50 balles réaliser un parcours travailler des situations ou des interventions sur :**

- les règles --> frapper la balle  
--> compter
- la frappe --> contact  
--> faire avancer vers (différent de faire voler)
- les clubs --> petit bois et putter suffisent
- le comportement --> sécurité  
--> respect
- la vitesse de déplacement --> gestion du matériel  
--> succession des actions
- compter --> les coups  
--> la carte

Aborder différentes formules de jeu pendant le module :

Formule	Intérêts
Scramble (frapper la meilleure balle)	sécurité et nombre de frappes
Relais(1 balle 1 équipe ou 2 balles 2 équipes)	rythme de jeu et sécurité
Match-play L'équipe marque 1 point si elle gagne le trou	Stratégie de jeu dans l'équipe

Rappel définition :

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

**Repères pour une première séance**

La première séance devrait permettre à tous les élèves de prendre leurs repères dans cette espace nouveau et vaste.

Réaliser un parcours en relais par équipe, pour mettre en évidence tous les problèmes relatifs à la sécurité, et aux problèmes rencontrés pour faire avancer la balle.

Découverte de la logique du jeu (amener la balle du départ au trou en la frappant le moins de coups possible) par des mises en situation en petit parcours de putting par exemple. Ces situations pourraient évoluer en augmentant les distances de jeu. On irait donc de mini-circuits vers des grands parcours.

**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).

Compétences générales	Compétences spécifiques	Acquisitions en golf
<p><b>- S'engager lucidement dans l'action :</b> oser s'engager en toute sécurité, choisir des stratégies efficaces, contrôler ses émotions...</p> <p><b>- Construire un projet d'action :</b> formuler, mettre en œuvre, s'engager contractuellement dans un projet d'action ou d'apprentissage, individuel ou collectif, adapté à ses possibilités (ou à celles du groupe).</p> <p><b>- Mesurer et apprécier les effets de l'activité :</b> lire des indices complexes, mettre en relation des notions d'espace et de temps, appliquer des principes d'action, apprécier objectivement ses actions, ses progrès, ceux des autres...</p> <p><b>- Appliquer et construire des principes de vie collective :</b> se conduire dans le groupe en fonction de règles, de codes, écouter et respecter les autres, coopérer...</p>	<p><b>- Réaliser une performance mesurée.</b></p> <p><b>- Adapter ses déplacements à différents types d'environnements.</b></p> <p><b>- Coopérer et s'opposer individuellement et/ou collectivement</b></p>	<p>-Est capable de réaliser un parcours en frappant dans différentes situations, dans différents terrains (herbe, sable, green, ...), ...</p> <p>-Suit le parcours sans erreur et en sécurité</p> <p>-Dans une situation de parcours en autonomie :</p> <p style="padding-left: 40px;">.Annonce la stratégie à mettre en œuvre.</p> <p>ou bien</p> <p style="padding-left: 40px;">.Explique la situation vécue.</p> <p>-Sait choisir les réglages adaptés, justifier ses choix</p> <p>-Dans une situation de parcours en autonomie, respecte les conditions de sécurité</p> <p>-Respecte les règles du jeu (marques de parcours, repères, ordre de passage, ...).</p>

## PROPOSITIONS DE CONTENU DE SEANCES POUR UN MODULE D'APPRENTISSAGE

C'est un exemple... à adapter en fonction de sa classe, du lieu, du golf, du projet.....

Le but est de réaliser une partie sur parcours à chaque séance, pour cela une organisation par ateliers peut-être envisagée.

Module d'apprentissage 10 séances			
Séances n°1 et n° 2 Pour entrer dans l'activité	Séance n°3 Pour mesurer ses acquis	Séances n°4 à 9 Pour apprendre et progresser	Séance n°10 Pour mesurer ses progrès
Situation référence  + sécurité	Le parcours + sécurité (+ Atelier)	Situations d'apprentissage pour : * acquérir le sens du jeu * faire progresser la balle en sécurité * atteindre la cible * jouer sur un parcours	Situation référence Evaluation
Evaluation diagnostique		Evaluation formative	Evaluation finale
EXEMPLES DE SITUATIONS			
Le parcours + sécurité/ Le Dagobert/ Au-delà / La pétanque/ La rivière / Les couloirs/ Le parcours scramble/ Le canal / Le morpion / Le parcours greensome/ Les cibles / Match contre le parcours			

### Pour les situations d'apprentissage :

**Fiche verte** : pages 11 et 15  
Coup au but = pour atteindre la cible.

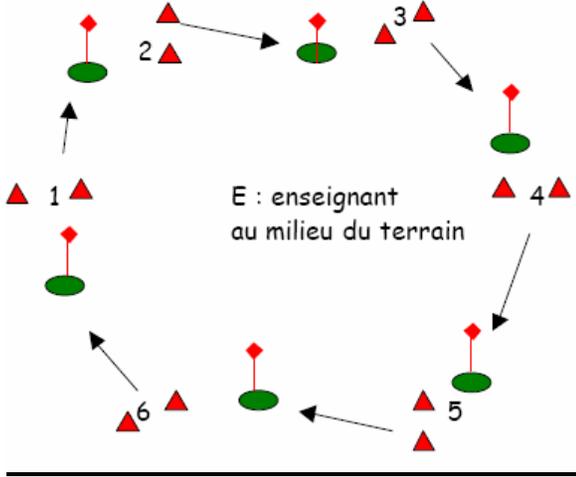
**Fiche bleue** : pages 14, 16 et 18  
Coup d'approche = se rapprocher de la cible.

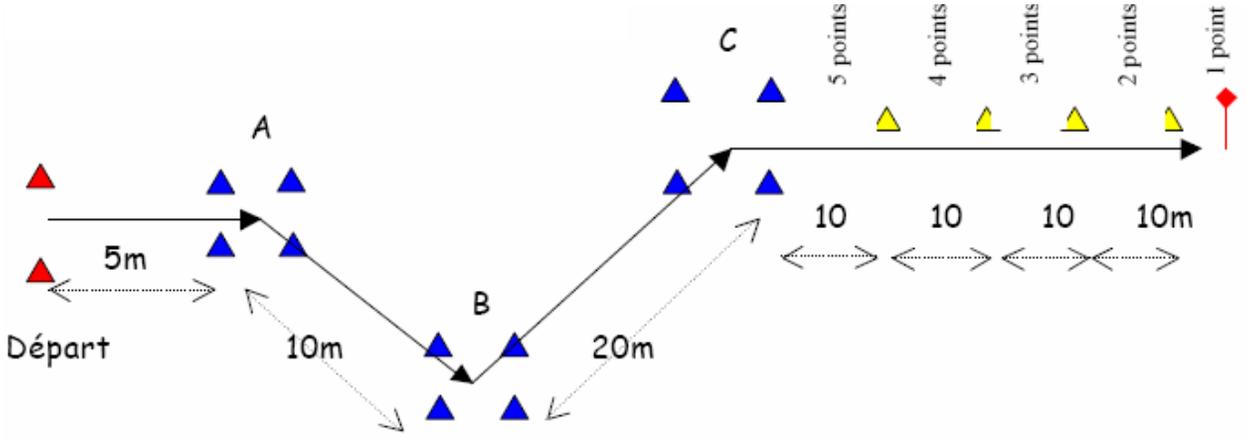
**Fiche orange** : pages 10 et 13  
Coup de progression = 1er coup depuis le départ.

**Fiche jaune** : pages 7, 12, 17 et 20  
parcours

Une convention particulière définissant les modalités d'organisation et de pratique peut être signée avec les gestionnaires d'un golf, des modèles sont à demander à votre conseiller pédagogique EPS.

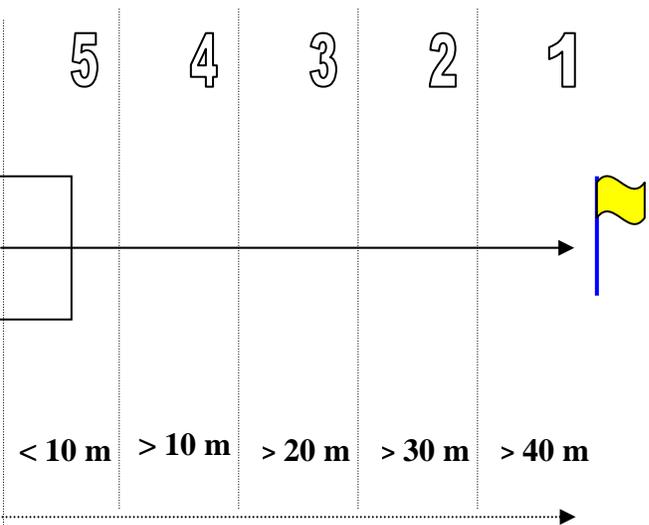
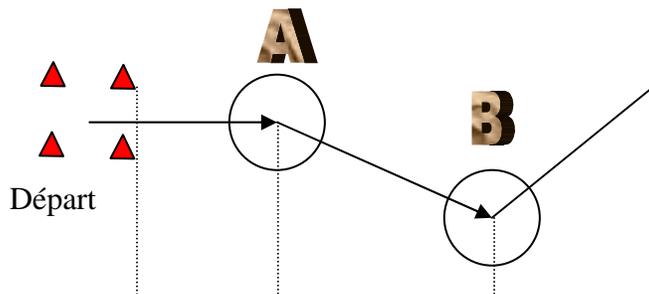
## EXEMPLES DE SITUATIONS

<p><b>Situation :</b></p> <p style="text-align: center;">Le parcours</p>	<p><b>Objectif :</b></p> <p>Comprendre l'activité : le jeu et le comportement avec la sécurité</p>	<p><b>Variables :</b></p> <p>Distance pour les trous. Temps limité ou non</p>
<p><b>But :</b> Amener la balle dans la cible en moins de coups possible.</p>	<p><b>Matériel :</b> 1 drapeau (cible) et 2 plots (départ) par « trou » 2 plots « sécurité » 1 canne, 1 balle et une carte de score par équipe</p>	
<p><b>Déroulement :</b></p> <p>Jouer en relais : alterner entre chaque coup : un joue, un tient les 2 plots « sécurité » (délimite la zone de sécurité, un responsable du terrain (remet les mottes de terre en place), un marque le score. Je ne passe au trou suivant que s'il est libre sinon j'attends à son départ.</p>	<p><b>Critère de réussite :</b></p> <p>Envoyer la balle dans la cible en un minimum de coups et de temps, en respectant la sécurité.</p>	<p><b>Retour sur l'action avec les élèves</b></p> <p>Tenue de la canne. Amplitude de geste (pas trop grande). Penser à pousser la balle. Nombre de coups pour envoyer la balle dans la cible. Contact canne / balle. Viser la cible (place des pieds). Doser la force. Gestion de la sécurité lors des déplacements</p>
	<p><b>Dispositif</b></p> <p>Équipes de 4, une équipe par trou</p> 	

<p><b>Situation de référence :</b></p> <p>Le Dagobert</p>	<p><b>Objectif :</b></p> <p>Evaluation diagnostique individuelle sur le jeu, le comptage des points et la sécurité</p>
<p><b>But :</b> Envoyer la balle vers le drapeau en moins de coups possibles en arrêtant la balle dans les 3 zones.</p>	<p><b>Matériel :</b></p> <p>Par dispositif : 2 plots « départ », 12 plots pour les 3 zones carrées, 4 plots « distance », 1 drapeau, 1 balle</p>
<p><b>Déroulement :</b></p> <p>3 joueurs par équipe : un joue, l'autre compte les coups et le troisième marque le score sur la carte.</p> <p>Envoyer la balle dans les passages obligés A, puis B, puis C.</p> <p>Jouer la balle où elle se trouve pour A et B (possibilité de déplacer un plot s'il gêne dans l'exécution du coup)</p> <p>Une fois dans C, taper un seul coup en direction du drapeau.</p> <p>Une fois la première équipe partie de la zone B, une autre équipe peut démarrer.</p>	<p><b>Critère de réussite :</b></p> <p>Comptage des coups au but, d'approche, de progression et total (voir carte de score)</p> <p><b>Dispositif</b></p> <p>On peut placer <b>4 dispositifs</b> sur un terrain</p>  <p>Zones A et B: carrés de 3m de côté Zone C : carré de 5m de côté</p>

### CARTE DE SCORE

NOM :  
Prénom :  
Entoure le chiffre « 1 » chaque fois que ton camarade annonce 1 coup ; fais le total de chaque partie dans la case en dessous puis fais le total général.



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

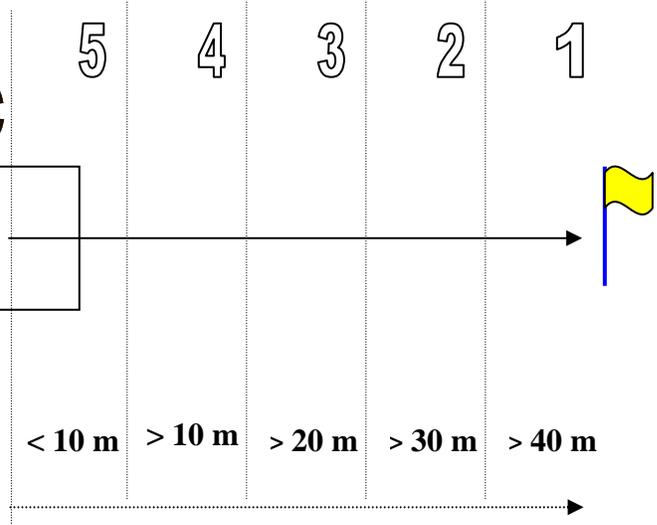
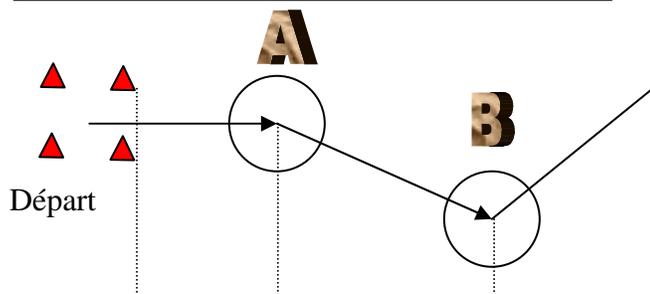
> 40 m :	1
> 30 m :	2
> 20 m :	3
> 10 m :	4
< 10 m :	5

Rappel 1<sup>ère</sup> évaluation

coups au but +  coups d'approche +  coups de progression =  Total

### CARTE DE SCORE

NOM :  
Prénom :  
Entoure le chiffre « 1 » chaque fois que ton camarade annonce 1 coup ; fais le total de chaque partie dans la case en dessous puis fais le total général.



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

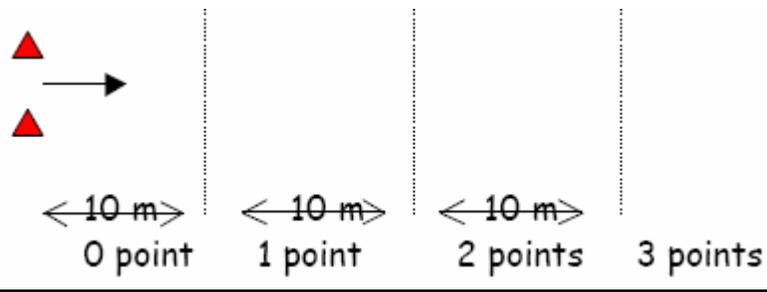
1	1	1	1
1	1	1	1
1	1	1	1

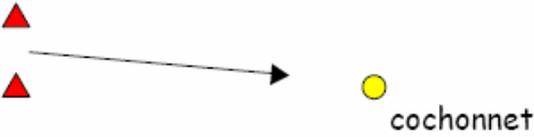
1	1	1	1
1	1	1	1
1	1	1	1

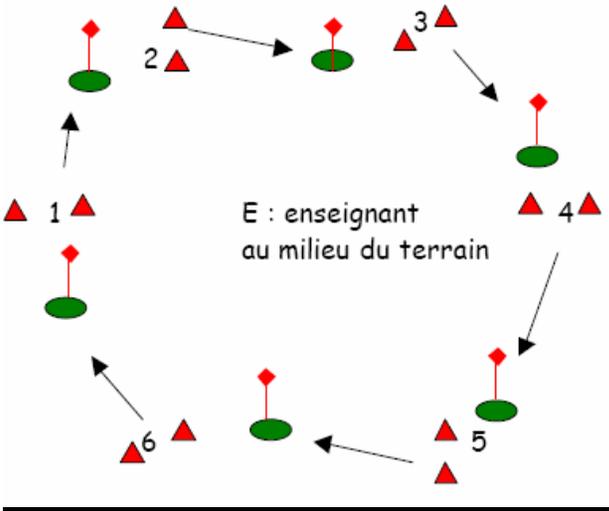
> 40 m :	1
> 30 m :	2
> 20 m :	3
> 10 m :	4
< 10 m :	5

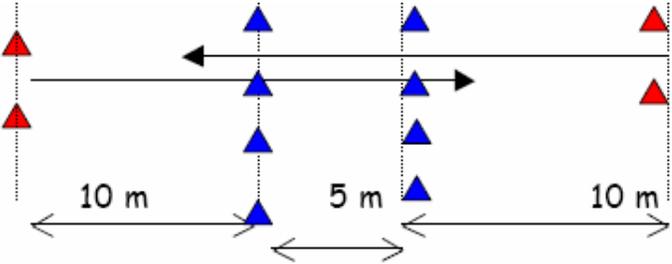
Rappel 1<sup>ère</sup> évaluation

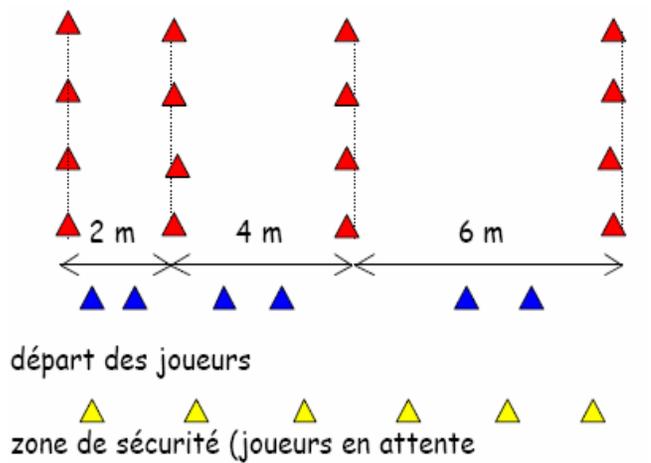
coups au but +  coups d'approche +  coups de progression =  Total

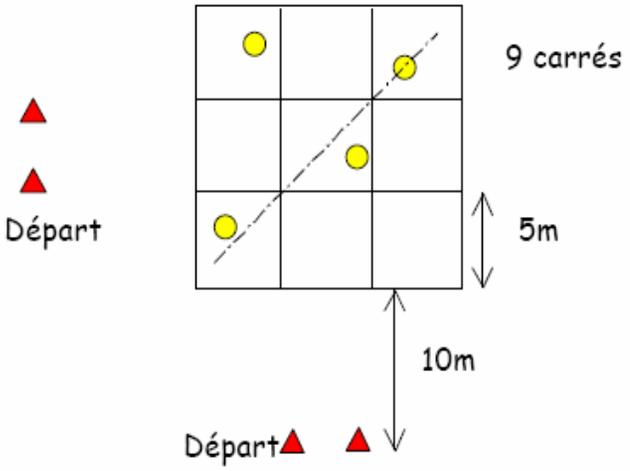
<p><b>Situation :</b> Au delà</p>	<p><b>Objectif :</b> Maîtriser le contact entre la surface de frappe de la canne et de la balle. Compter les points. Assurer la sécurité</p>	<p><b>Variables :</b> Distances. Nombre de balles. « Balle non touchée » comptée ou non pour un coup. Toutes les formes de trajectoires comptent (roulées ou levées)</p>
<p><b>But :</b> Envoyer la balle au delà de la ligne des 30 m. Marquer le score sur une carte.</p>	<p><b>Matériel :</b> par équipe : une canne, 2plots « départ », 3 plots « distance », 3 balles</p>	
<p><b>Déroulement :</b></p> <p>Dans une équipe de 4 joueurs : un joueur joue, un compte les points, un marque le score sur la carte, un est responsable de la sécurité. 3 balles par joueur. Les balles sont ramassées après les 3 envois. Le « air shot » (balle non touchée) compte un coup.</p> <p>Voir fiche de sécurité</p>	<p><b>Critère de réussite :</b> Avoir le maximum de points</p>	<p><b>Retour sur l'action avec les élèves</b></p> <p>Faire prendre conscience du point d'impact de la balle / face de la canne. Ne pas trop forcer la frappe. Rester équilibré après la frappe. Tenue de la canne (doigts paumes), quelle main en haut, en bas ?</p>
	<p><b>Dispositif</b></p> <p>Pour une équipe de 4joueurs</p>  <p>On peut installer 6 ateliers de ce type en //.</p>	

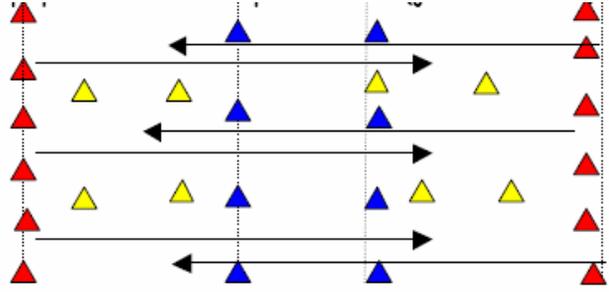
<p><b>Situation :</b> La pétanque</p>	<p><b>Objectif :</b> Doser sa frappe</p>	<p><b>Variables :</b> Distances. Nombre de joueurs dans une équipe. « Balle non touchée » comptée ou non pour un coup. Jouer en temps limité ou non.</p>
<p><b>But :</b> Se rapprocher du cochonnet pour marquer le maximum de points</p>	<p><b>Matériel :</b> par équipe de 2 : une canne, 2 plots « départ », 3 balles</p>	
<p><b>Déroulement :</b></p> <p>Par équipe de 2 joueurs : Installer les 2 plots « départ ». Lancer à la main le cochonnet (balle) à une distance comprise entre 2 m et 20 m. Utiliser les mêmes règles que la pétanque. Chaque joueur a un coup. 1 point au joueur qui s'approche le plus près du cochonnet. Après les 2 coups joués, les plots sont déplacés pour un nouveau départ. Chaque joueur compte les points.</p> <p>Voir fiche de sécurité</p>	<p><b>Critère de réussite :</b> Avoir plus de points que son adversaire.</p> <p><b>Dispositif</b> pour une équipe de 2 joueurs</p>  <p>cochonnet</p> <hr/> <p>On peut mettre tous les élèves en activité sur le terrain en tenant compte des consignes de sécurité.</p>	<p><b>Retour sur l'action avec les élèves</b></p> <p>Faire prendre conscience du point d'impact de la balle / face de la canne. Doser la frappe. Tenir compte du coup précédent (accélérer ou ralentir le coup ?) Tenue de la canne (doigts, paumes), quelle main en haut, en bas ?</p> <p>Garder le même équilibre.</p>

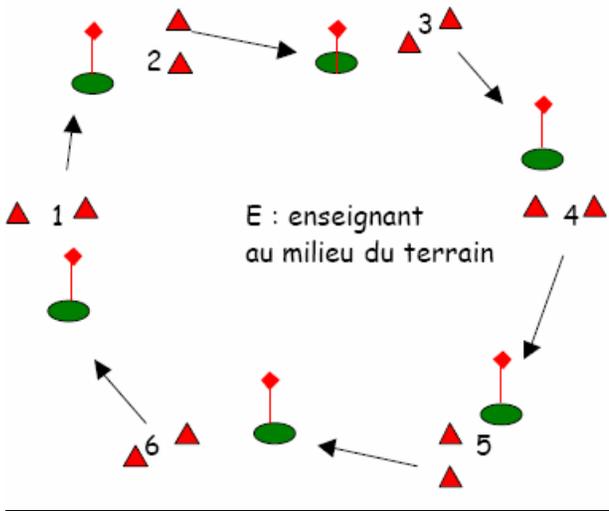
<p><b>Situation :</b></p> <p style="text-align: center;">Le parcours scramble</p>	<p><b>Objectif :</b> Comprendre l'activité : le jeu et le comportement avec la sécurité. Marquer le score.</p>	<p><b>Variables :</b> Distance pour les trous. Scramble à 4 (le secrétaire est joueur).</p>
<p><b>But :</b> Amener la balle dans la cible en moins de coups possible.</p>	<p><b>Matériel :</b> 1 drapeau (cible) et 2 plots (départ) par « trou » 1 canne, 1 balle par joueur et une carte de score par équipe (carte parcours)</p>	
<p><b>Déroulement :</b></p> <p>4 par équipe. (3 joueurs et un secrétaire qui change à chaque trou). Chaque joueur joue un premier coup ; la balle de l'équipe qui est jugée la meilleure est choisie.</p> <p>De cet emplacement chaque joueur joue un second coup... et ainsi de suite jusqu'à ce que le trou soit terminé. L'équipe démarre au trou suivant que s'il est libre sinon elle attend à son départ.</p> <p>Se positionner toujours en face de celui qui tape et attendre que tous les joueurs aient bien récupéré leur balle</p>	<p><b>Critère de réussite :</b> Envoyer la balle dans la cible en un minimum de coups, en respectant la sécurité.</p>	
	<p><b>Dispositif</b> Équipes de 4, une équipe par trou puis rotation.</p> 	<p><b>Retour sur l'action avec les élèves</b></p> <p>Tenue de la canne. Amplitude de geste (pas trop grande). Penser à pousser la balle. Nombre de coups pour envoyer la balle dans la cible. Contact canne / balle. Viser la cible (place des pieds). Doser la force. Gestion de la sécurité lors des Déplacements. Quel est l'avantage de cette formule de jeu ?</p>

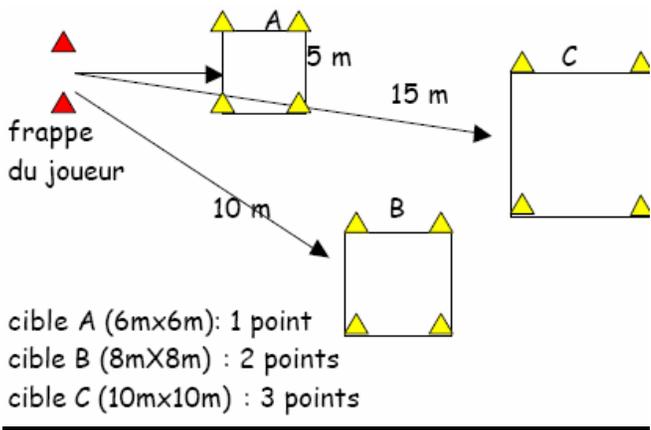
<p><b>Situation :</b></p> <p style="text-align: center;">La rivière</p>	<p><b>Objectif :</b>  Maîtriser le contact entre la surface de frappe de la canne et de la balle.  Doser. Compter les points.  Assurer la sécurité.</p>	<p><b>Variables :</b>  Distances.  Nombre de balles.  « Balle non touchée » comptée ou non pour un coup.  Toutes les formes de trajectoires comptent (roulées ou levées).  Par équipe opposées 2 à 2.  La première équipe arrivée à X points a gagné.  Score sur X tentatives.</p>
<p><b>But :</b> Frapper la balle pour lui faire traverser la rivière et ne pas dépasser la zone d'arrivée.</p>	<p><b>Matériel :</b> une balle par élève, une canne par équipe, des plots « départ », des plots « rivière »</p>	
<p><b>Déroulement :</b>  Les élèves sont répartis par équipe de 4 ou 5 du même côté de la rivière et jouent à tour de rôle. L'élève compte un point par tentative réussie à chaque fois que la balle traverse la rivière.</p> <p>Voir fiche de sécurité</p>	<p><b>Critère de réussite :</b>  Avoir le maximum de points</p> <p><b>Dispositif</b>  2 équipes face à face (jeu de renvoi)</p>  <p>On peut installer 6 ateliers de ce type en //</p>	<p><b>Retour sur l'action avec les élèves</b></p> <p>Faire prendre conscience du point d'impact de la balle / face de la canne.  Quelle force pour frapper.  Rester équilibré après la frappe.  Tenue de la canne (doigts, paumes), quelle main en haut, en bas ?</p>

<p><b>Situation :</b></p> <p>Les couloirs</p>	<p><b>Objectif :</b></p> <p>Maîtriser le contact entre la surface de frappe de la canne et de la balle.          Orienter sa frappe.          Compter les points.          Assurer la sécurité</p>	<p><b>Variables :</b></p> <p>3 balles par joueur, la meilleure compte « Balle non touchée » comptée ou non pour un coup.          Toutes les formes de trajectoires comptent (roulées ou levées).</p>
<p><b>But :</b> Envoyer la balle le plus loin possible en restant dans son couloir.</p>	<p><b>Matériel :</b> balles, une canne par équipe, des plots</p>	
<p><b>Déroulement :</b></p> <p>Par équipe de 2 joueurs (à un contre un). Choisir un couloir (petit, moyen, grand). 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 à 10 a gagné. Essayer différents couloirs.</p> <p>Voir fiche de sécurité.</p>	<p><b>Critère de réussite :</b></p> <p>La balle doit rester dans le couloir le plus loin Possible.</p> <p><b>Dispositif</b>          ex pour 6 équipes (12 élèves)</p>  <p>départ des joueurs</p> <p>zone de sécurité (joueurs en attente)</p>	<p><b>Retour sur l'action avec les élèves</b></p> <p>Faire prendre conscience du point d'impact de la balle / face de la canne.          Quelle force pour réussir sa frappe ?          Rester équilibré après la frappe.          Tenue de la canne (doigts, paumes), quelle main en haut, en bas ?          Qu'est-ce qui fait aller droit ?          Place des pieds, des épaules par rapport au couloir ?</p>

<p><b>Situation :</b> Le morpion</p>	<p><b>Objectif :</b> Doser et orienter sa frappe. Mettre en place une stratégie de jeu</p>	<p><b>Variables :</b> Distances, dimensions des carrés. Nombre de joueurs dans une équipe. « Balle non touchée » comptée ou non pour un coup. Un seul départ ou plusieurs. Balles de couleurs différentes.</p>
<p><b>But :</b> Aligner 3 balles.</p>	<p><b>Matériel :</b> par équipe de 3 : une canne, plots « départ », 1 balle par joueur</p>	
<p><b>Déroulement :</b></p> <p>2 équipes de 3 joueurs sur un carré: La première équipe qui a réussi à aligner 3 balles a gagné. Un joueur de chaque équipe joue en alternance. Toute balle n'est jouée qu'une seule fois depuis le départ. Toute balle « au repos » déplacée sera replacée.</p> <p>Voir fiche de sécurité.</p>	<p><b>Critère de réussite :</b> 3 balles alignées</p> <p><b>Dispositif</b> pour 2 équipes de 3 joueurs</p>  <p>On peut mettre tous les élèves en activité sur le terrain en faisant 4 terrains de morpion (varier les dimensions et distances en fonction de l'habileté des élèves).</p>	<p><b>Retour sur l'action avec les élèves</b></p> <p>Faire prendre conscience du point d'impact de la balle / face de la canne. Doser la frappe. Orienter la frappe. Tenir compte du coup précédent (accélérer ou ralentir le coup ?) Tenue de la canne (doigts, paumes), quelle main en haut, en bas ?</p> <p>Garder le même équilibre.</p>

<p><b>Situation :</b></p> <p style="text-align: center;">Le canal</p>	<p><b>Objectif :</b>  Maîtriser le contact entre la surface de frappe de la canne et de la balle.  Doser. Orienter.  Compter les points.  Assurer la sécurité</p>	<p><b>Variables :</b>  Largeur du canal, du couloir  Nombre de balles.  « Balle non touchée » comptée ou non pour un coup.  Toutes les formes de trajectoires comptent (roulées ou levées).  Par équipe, les points s'ajoutent  Par équipe en opposition immédiate : la première équipe arrivée à X points a gagné.  Score sur X tentatives.</p>
<p><b>But :</b> Frapper la balle pour lui faire traverser le canal dans les limites du couloir et ne pas dépasser la zone d'arrivée.</p>	<p><b>Matériel :</b> une balle par élève, une canne par équipe, des plots « départ », des plots « canal », des plots « couloir »</p>	<p><b>Retour sur l'action avec les élèves</b></p> <p>Faire prendre conscience du point d'impact de la balle / face de la canne.  Quelle force pour frapper.  Rester équilibré après la frappe.  Tenue de la canne (doigts, paumes), quelle main en haut, en bas ?  Quel geste ? Comment garder la bonne direction ?</p>
<p><b>Déroulement :</b></p> <p>Les élèves sont répartis par équipe de 4 ou 5 du même côté du canal et jouent à tour de rôle.  L'élève compte un point par tentative réussie à chaque fois que la balle traverse la rivière tout en restant dans les limites du couloir.</p> <p style="text-align: center;">Voir fiche de sécurité.</p>	<p><b>Critère de réussite :</b>  Envoyer le plus de balles de suite au delà du canal et avant la zone de frappe opposée, tout en restant dans le couloir.</p> <p><b>Dispositif</b>  2 équipes face à face par couloir (jeu de renvoi)</p>  <p>On peut installer 3 couloirs en //.</p>	

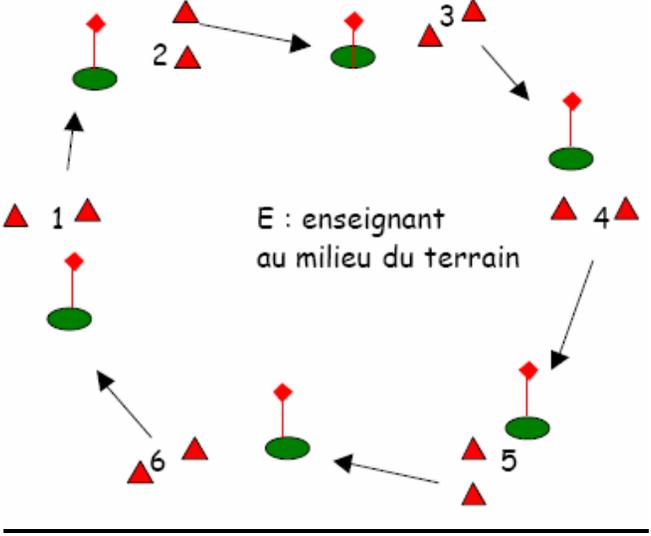
<p><b>Situation :</b></p> <p>Le parcours greensome</p>	<p><b>Objectif :</b> Comprendre l'activité : le jeu et le comportement avec la sécurité. Marquer le score.</p>	<p><b>Variables :</b> Distance pour les trous. Temps limité. Nombre de coups maxi toléré par équipe (ex : 10). Au-delà on ramasse la balle et on va jouer le trou suivant.</p>
<p><b>But :</b> Amener la balle dans la cible en moins de coups possible.</p>	<p><b>Matériel :</b> 1 drapeau (cible) et 2 plots (départ) par « trou ». 1 canne, 1 balle par joueur et une carte de score par équipe (carte parcours)</p>	
<p><b>Déroulement :</b></p> <p>2 par équipe. 2 équipes par trou.</p> <p>Les 2 partenaires jouent chacun une balle au départ de chaque trou, puis choisissent l'une d'elles qu'ils jouent alors alternativement jusqu'à la fin du trou.</p> <p>L'équipe qui a sa balle la plus loin du drapeau joue toujours en premier. Se positionner toujours en face de celui qui tape.</p> <p>L'équipe démarre au trou suivant que s'il est libre sinon elle attend à son départ. Marquer le score sur une carte.</p>	<p><b>Critère de réussite :</b></p> <p>Envoyer la balle dans la cible en un minimum de coups, en respectant la sécurité.</p>	
	<p><b>Dispositif</b> Équipes de 2, deux équipes par trou puis rotation</p>  <p>E : enseignant au milieu du terrain</p>	<p><b>Retour sur l'action avec les élèves</b></p> <p>Tenue de la canne. Amplitude de geste (pas trop grande). Penser à pousser la balle. Nombre de coups pour envoyer la balle dans la cible. Contact canne / balle. Viser la cible (place des pieds). Doser la force. Gestion de la sécurité lors des déplacements.</p>

<p><b>Situation :</b></p> <p style="text-align: center;">Les cibles</p>	<p><b>Objectif :</b>          Maîtriser le contact entre la surface de frappe de la canne et de la balle.          Compter les points.          Assurer la sécurité.</p>	<p><b>Variables :</b>          Distances, dimension des cibles.          Nombre de balles.          « Balle non touchée » comptée ou non pour un coup.          La balle compte si le rebond s'est produit dans la cible.</p>
<p><b>But :</b> Envoyer la balle dans les cibles.</p>	<p><b>Matériel :</b> par équipe : une canne, 2plots « départ », 12 plots « cible », 6 balles.</p>	
<p><b>Déroulement :</b></p> <p>Une équipe de 4 à 5 joueurs :          3 balles par joueur.</p> <p>Viser une cible l'une après l'autre. Totaliser le maximum de point pour l'équipe.          Le « air shot » (balle non touchée) compte un coup.</p> <p>On va chercher les 6 balles lorsqu'elles sont jouées.</p>	<p><b>Critère de réussite :</b></p> <p>Avoir le maximum de points</p> <p><b>Dispositif</b>          pour une équipe de 4 joueurs</p>  <p>cible A (6mx6m): 1 point          cible B (8mX8m) : 2 points          cible C (10mx10m) : 3 points</p> <p>On peut installer plusieurs ateliers de ce type.</p>	<p><b>Retour sur l'action avec les élèves</b></p> <p>Faire prendre conscience du point d'impact de la balle / face de la canne.          Ne pas trop forcer la frappe.          Doser. Quelle amplitude du geste ?          Rester équilibré après la frappe.          Tenue de la canne (doigts, paumes), quelle main en haut, en bas ?          Comment viser ? Pourquoi une balle va à droite, à gauche ?</p>

<u>Les cibles</u>					Carte de score	
<u>Equipe :</u>	Joueur 1 : Joueur 2 : Joueur 3 :			Joueur 4 : Joueur 5 :		
	1	2	3	4	5	<u>TOTAL</u>
<u>A 1 point</u>						
<u>B 2 points</u>						
<u>C 3 points</u>						
<u>TOTAL</u>						

<u>Les cibles</u>					Carte de score	
<u>Equipe :</u>	Joueur 1 : Joueur 2 : Joueur 3 :			Joueur 4 : Joueur 5 :		
	1	2	3	4	5	<u>TOTAL</u>
<u>A 1 point</u>						
<u>B 2 points</u>						
<u>C 3 points</u>						
<u>TOTAL</u>						

<u>Les cibles</u>					Carte de score	
<u>Equipe :</u>	Joueur 1 : Joueur 2 : Joueur 3 :			Joueur 4 : Joueur 5 :		
	1	2	3	4	5	<u>TOTAL</u>
<u>A 1 point</u>						
<u>B 2 points</u>						
<u>C 3 points</u>						
<u>TOTAL</u>						

<p><b>Situation :</b></p> <p>Le match contre le parcours.</p>	<p><b>Objectif :</b> Comprendre l'activité : le jeu et le comportement avec la sécurité. Marquer le score</p>	<p><b>Variables :</b> Distance pour les trous. Nombre de coups pour réaliser le « par ». Nombre de coups maxi toléré par joueur (= « par »). Au delà on ramasse la balle.</p>
<p><b>But :</b> Amener la balle dans la cible en moins de coups possible.</p>	<p><b>Matériel :</b> 1 drapeau (cible) et 2 plots (départ) par « trou ». 1 canne, 1 balle par joueur et une carte de score par équipe (carte parcours).</p>	
<p><b>Déroulement :</b></p> <p>4 par équipe. 1 équipe par trou.</p> <p>C'est un match contre le parcours, lequel réalise le « par » sur chaque trou, soit 5 coups.</p> <p>Le joueur qui sur un trou égalise le « par » marque 0 (il partage le trou) ; Le joueur qui marque au dessous du « par » marque - (il gagne le trou) ; Le joueur qui joue au-dessus du « par » marque + (il perd le trou).</p> <p>On effectue le total algébrique des + et des -, et le vainqueur est celui qui obtient le meilleur résultat contre le parcours.</p> <p>Le joueur qui a sa balle la plus loin du drapeau joue toujours en premier.</p> <p>Se positionner toujours en face de celui qui tape. L'équipe démarre au trou suivant que s'il est libre sinon elle attend à son départ.</p> <p>Le joueur est aussi secrétaire.</p>	<p><b>Critère de réussite :</b> Réussir à « battre le parcours », en respectant la sécurité.</p> <p><b>Dispositif</b> Équipes de 4 joueurs par trou puis rotation.</p>  <p>E : enseignant au milieu du terrain</p>	<p><b>Retour sur l'action avec les élèves</b></p> <p>Tenue de la canne. Amplitude de geste (pas trop grande). Penser à pousser la balle. Nombre de coups pour envoyer la balle dans la cible. Contact canne / balle. Viser la cible (place des pieds). Doser la force. Gestion de la sécurité lors des déplacements avec 4 joueurs. Quelle partie du jeu faut-il travailler pour être plus performant ?</p>

<u>Le match contre le parcours</u>						<u>Carte de score</u>	
<u>Joueur :</u>						Pour chaque trou : « par » = .....	
1	2	3	4	5	6	<u>TOTAL</u>	
+ 0 -	+ 0 -	+ 0 -	+ 0 -	+ 0 -	+ 0 -	+ 0 -	

<u>Le match contre le parcours</u>						<u>Carte de score</u>	
<u>Joueur :</u>						Pour chaque trou : « par » = .....	
1	2	3	4	5	6	<u>TOTAL</u>	
+ 0 -	+ 0 -	+ 0 -	+ 0 -	+ 0 -	+ 0 -	+ 0 -	

<u>Le match contre le parcours</u>						<u>Carte de score</u>	
<u>Joueur :</u>						Pour chaque trou : « par » = .....	
1	2	3	4	5	6	<u>TOTAL</u>	
+ 0 -	+ 0 -	+ 0 -	+ 0 -	+ 0 -	+ 0 -	+ 0 -	

<u>Le match contre le parcours</u>						<u>Carte de score</u>	
<u>Joueur :</u>						Pour chaque trou : « par » = .....	
1	2	3	4	5	6	<u>TOTAL</u>	
+ 0 -	+ 0 -	+ 0 -	+ 0 -	+ 0 -	+ 0 -	+ 0 -	

## Situation Evaluation

### Maîtrise d'exécution :

Total sur 45 divisé par 5 = **note sur 9**

(ou sur 36 divisé par 4)

- 🚩 1) 18 tirs, balle sans tee, en regardant la balle
- 🚩 2) 18 tirs, balle sans tee, dans une zone de son choix.
- 🚩 3) 9 tirs avec le putter (si les conditions le permettent)

🚩 1)

1pt : balle qui vole + de 35 mètres.

0,5 pt : balle qui vole – de 35 mètres.

0,5 pt : balle qui roule jusqu'à 35 mètres.

0 pt : balle non touchée ou autre.

Nom :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Vole + de 35m																		
Vole – de 35m																		
Roule → 35m																		
Ratée																		

🚩 2)

L'élève choisit une zone de 10 mètres sur 10 environ, à un minimum de 20 mètres de la zone de tir.

1pt : balle rentre dans la zone et y reste.

1pt : balle tombe dans la zone, même si elle n'y reste pas.

Nom :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Réussi																		
Ratée																		

🚩 3)

Putting à 3 m du trou (les trous d'un parcours de golf éducatif sont d'environ 1 longueur de club)

Nom :	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Réussi (1pt)									
Ratée									

## Performance :

Moyenne des deux notes = **note sur 6**

🏌️ 1) Evaluation individuelle : (carte de score)

Barème :

- + 1 au dessus du par = 6 pts.
- + 2 au dessus du par = 5 pts.
- + 3 au dessus du par = 4 pts.
- + 4 au dessus du par = 3 pts.
- + 5 au dessus du par = 2 pts.
- + 6 au dessus du par = 1 pts.

🏌️ 2) Evaluation par équipe : (carte de score)

Barème :

Le par = 6 pts.

- + 1 au dessus du par = 5 pts.
- + 2 au dessus du par = 4 pts.
- + 3 au dessus du par = 3 pts.
- + 4 au dessus du par = 2 pts.
- + 5 au dessus du par = 1 pts.

## Connaissances :

### **Note sur 5**

- Connaissance minimale du règlement = 2 pts
- Connaissance minimale de l'étiquette du golf = 2 pts
- Connaissance des consignes de sécurité = 1 pt

## Evaluation

🚩 1) 18 tirs, balle sans tee, en regardant la balle

Nom :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Vole + de 35m																		
Vole – de 35m																		
Roule→ 35m																		
Ratée																		

🚩 2) 18 tirs, balle sans tee, dans une zone de son choix.

Nom :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Réussi																		
Ratée																		

🚩 3) 9 tirs avec le putter (si les conditions le permettent)

Nom :	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Réussi (1pt)									
Ratée									

## Evaluation

🚩 1) 18 tirs, balle sur tee, en regardant la balle

Nom :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Vole + de 35m																		
Vole – de 35m																		
Roule→ 35m																		
Ratée																		

🚩 2) 18 tirs, balle sur tee, dans une zone de son choix.

Nom :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Réussi																		
Ratée																		

🚩 3) 9 tirs avec le putter (si les conditions le permettent)

Nom :	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Réussi (1pt)									
Ratée									

# ANNEXES



**CARTE DE SCORE**

Le parcours					Carte de score	
<b>Equipe :</b>						
1	2	3	4	5	6	TOTAL

Le parcours					Carte de score	
<b>Equipe :</b>						
1	2	3	4	5	6	TOTAL

Le parcours					Carte de score	
<b>Equipe :</b>						
1	2	3	4	5	6	TOTAL

## FICHE SECURITE

### POUR PRÉVENIR LE DANGER

#### DE LA CANNE

Vis-à-vis des joueurs de son groupe  
Vis-à-vis des autres groupes sur le terrain

#### DE LA BALLE

- sur le parcours
- dans les ateliers

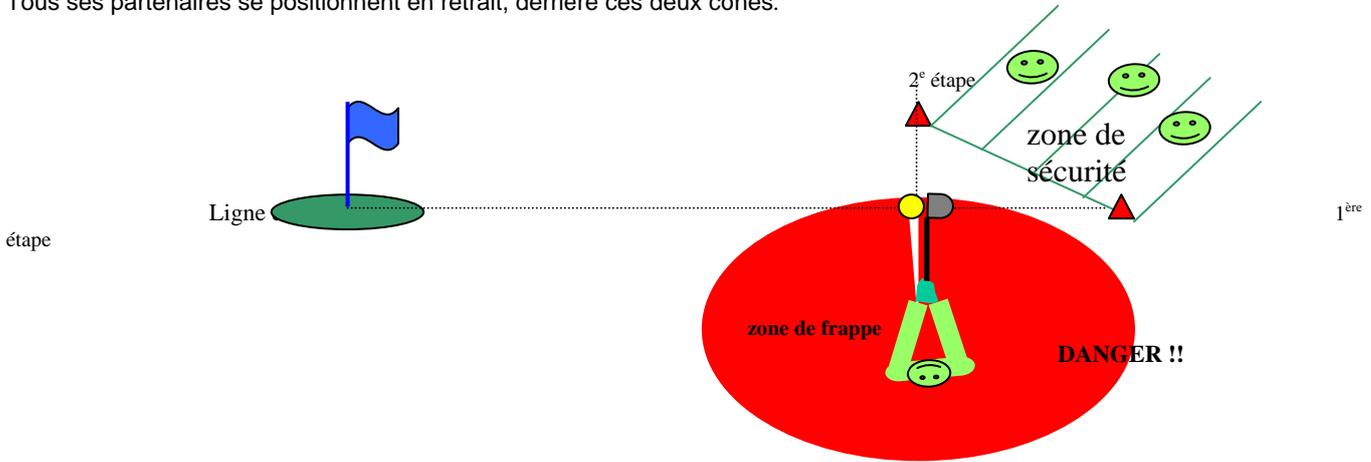
### CONSTRUIRE LA SÉCURITÉ AU DEPART ET SUR LE PARCOURS (DANS UNE FORMULE COLLECTIVE)

#### POUR SE DÉPLACER AVEC UNE CANNE

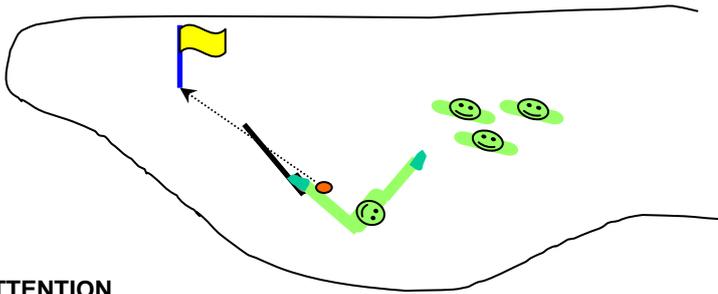
LA TRANSPORTER EN LA TENANT PAR LA TÊTE, LE MANCHE VERTICAL, LE BOUT DE CAOUTCHOUC (la poignée) POINTÉ VERS LE SOL

#### Délimiter sa zone de frappe sur le parcours

1<sup>er</sup> 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.



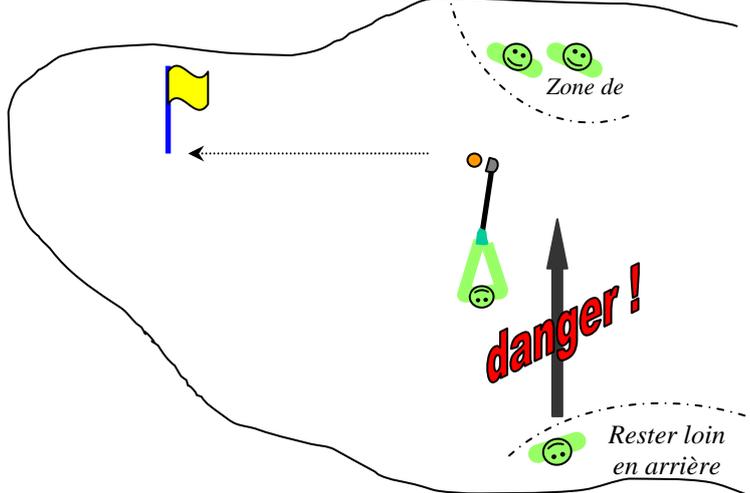
2<sup>ème</sup> exemple : le joueur joue au gendarme ; placé derrière sa balle face à la cible, son bras gauche pointe en direction du drapeau (pour un droitier), le bras droit se place à la perpendiculaire et indique aux autres joueurs où se placer.



#### 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 balance sa canne pour jouer.

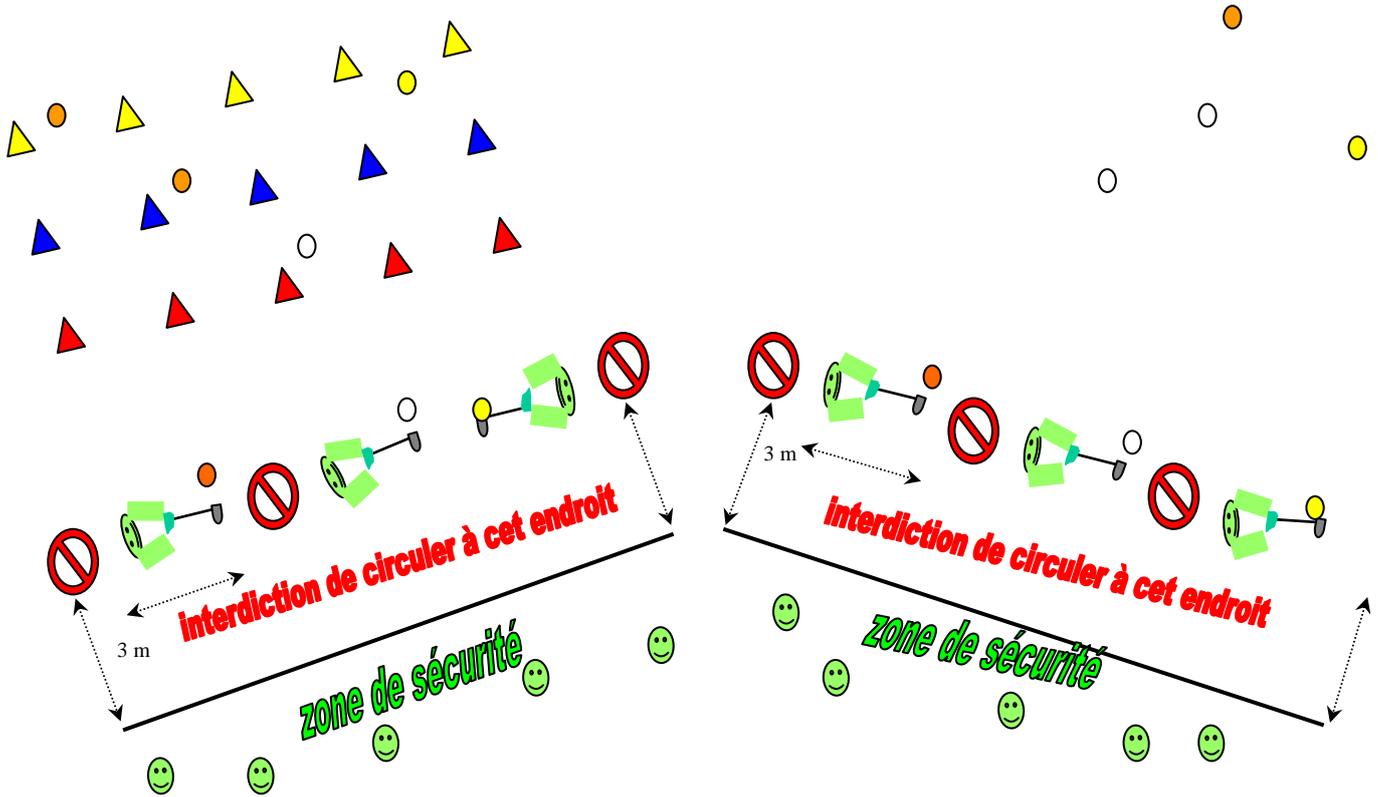




# CONSTRUIRE LA SÉCURITÉ DANS LES ATELIERS

## Définir la zone de sécurité en situations d'ateliers

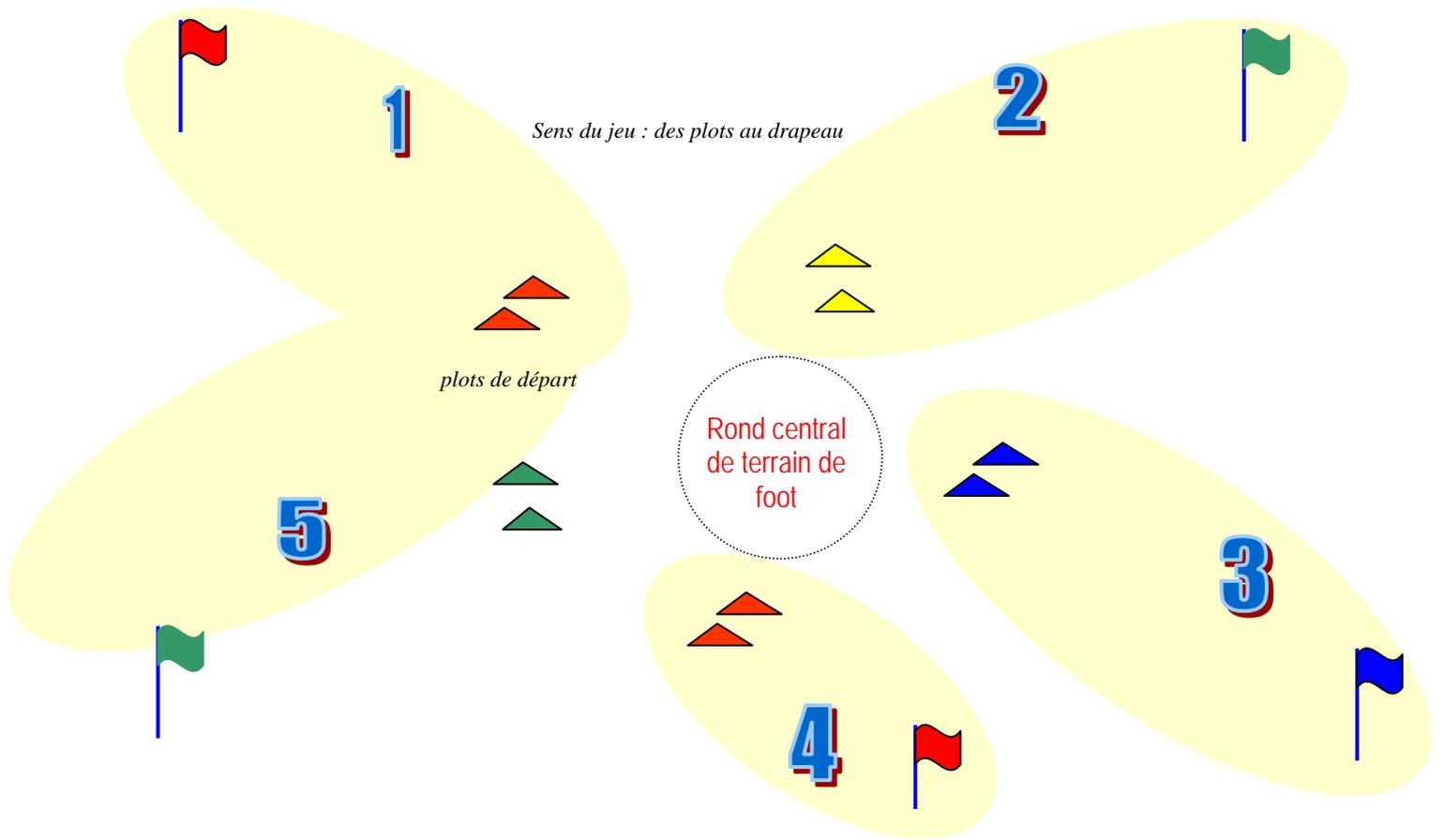
Les joueurs se placent sur une ligne droite dans chaque atelier, un cerceau entre chaque joueur, tous les 3 mètres.



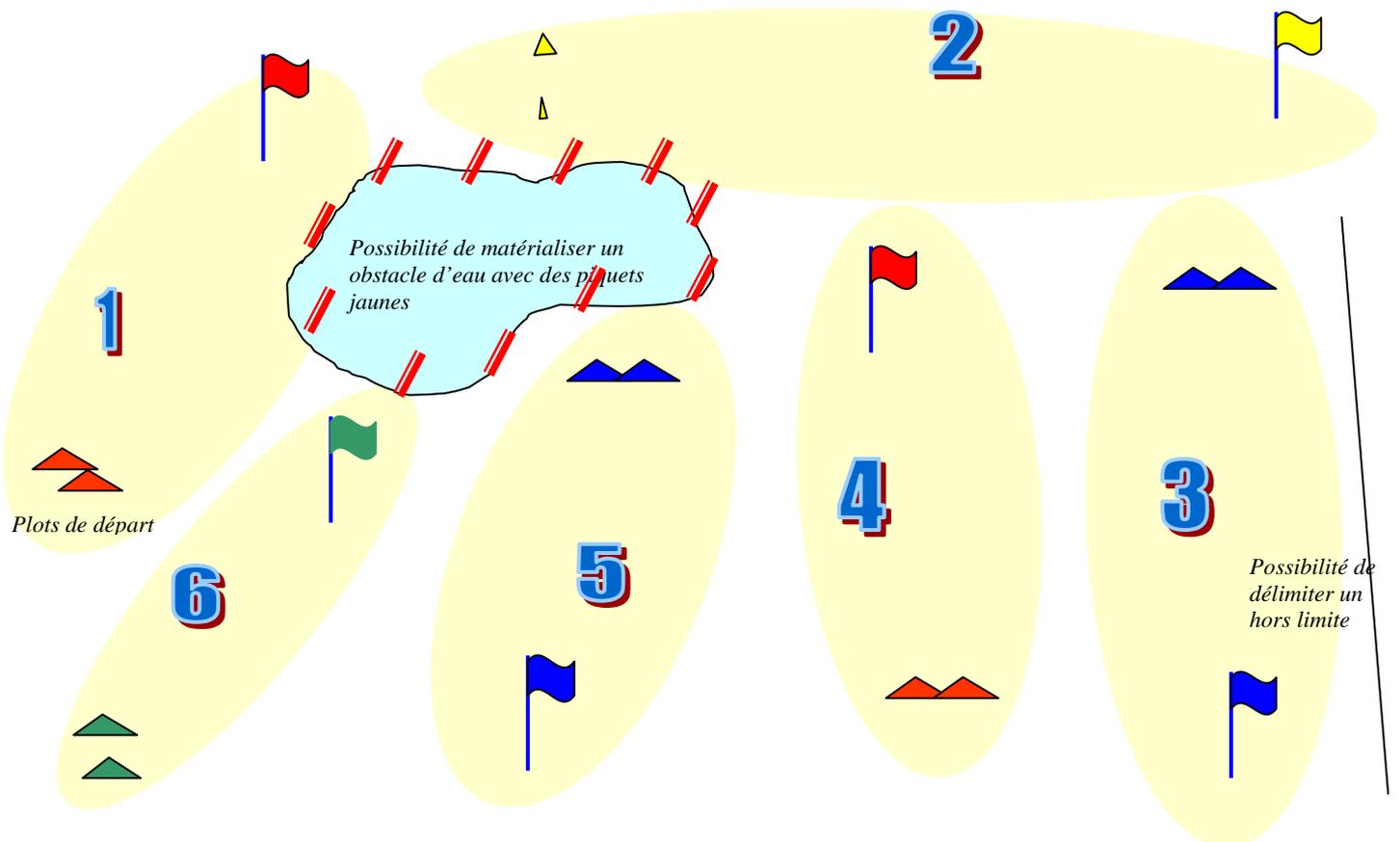
Matérialiser une ligne à 3 m en retrait des joueurs pour délimiter la zone de sécurité.  
Les enfants qui ne jouent pas, restent dans la zone de sécurité.

**EXEMPLES D'ORGANISATIONS SPATIALES**

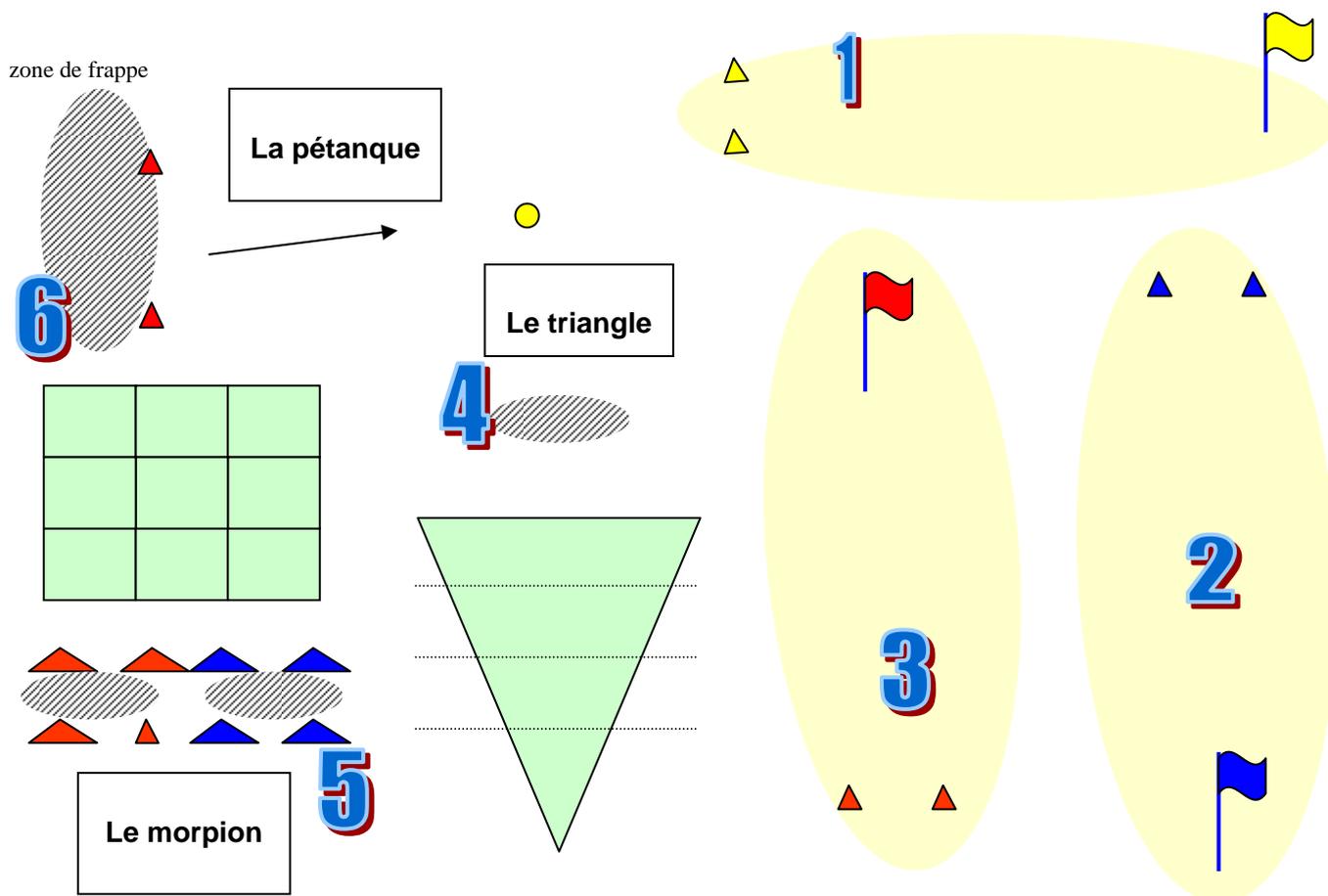
**1. CONSTRUIRE UN PARCOURS EN ÉTOILE**



**2. CONSTRUIRE UN PARCOURS EN BOUCLE**



### 3. EXEMPLE D' ORGANISATION POUR TOUTE LA CLASSE - ATELIERS ET PARCOURS



L'étiquette c'est le code de « bonne conduite » des golfeurs, c'est à dire l'ensemble des usages qui prônent le respect des autres et du terrain.  
C'est une exigence d'**Éducation** mettant en jeu la **courtoisie, la maîtrise de soi, le savoir-vivre, le respect et la tolérance.**

## Quelques comportements à adopter



### ❖ Vis-à-vis des partenaires :

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

### ❖ Vis-à-vis des autres utilisateurs du parcours :

- Tous les joueurs sont concernés par la balle frappée
- Je ne joue que quand la partie précédente est hors d'atteinte
- Dans tous les cas, je respecte le calme d'un parcours
- J'évite de jouer lentement, je ne me laisse pas distancer par la partie précédente, je ne freine pas la partie suivante
- J'anticipe de manière à gagner du temps profitable à ma concentration (placement du sac, rangement du matériel, fiche...)
- Je prévois de poser mon sac à proximité du trajet vers le trou suivant



### ❖ Vis-à-vis du parcours :

- Je respecte la propreté (papiers).
- Je ne fais pas de swing d'essai sur l'aire de départ.
- Je replace les mottes de gazon arrachées lors du swing.
- Après avoir joué dans un bunker, j'efface soigneusement toutes les traces.
- Je ne cours pas sur un parcours.
- Je ne pose jamais mon sac sur le green.
- Je relève mon pitch dès mon arrivée.
- J'enlève soigneusement le drapeau lorsque toutes les balles sont sur le green et je le replace en fin de jeu avant de quitter le green.
- Je ne m'appuie pas sur mon putter.
- Je ne saute pas de joie quand j'ai réussi mon putt ni...quand mon partenaire l'a raté.





## TERMINOLOGIE du GOLF

- UN AIR – SHOT : Tentative de coup sans frappe de balle, qui compte pour 1 coup.
- L' ADRESSE : Position du joueur devant sa balle lors de la préparation de son coup (« être à l'adresse »).
- UNE APPROCHE : Coup de faible distance destiné à atteindre le green et à placer sa balle le plus près possible du drapeau.
- UN BIRDIE : Score inférieur d' 1 coup au par = le par – 1.
- UN BUNKER : Obstacle de sable disposé près des greens ou sur le parcours.
- UN BOGEY : Score supérieur d' 1 coup au par = le par + 1  
Double bogey = le par + 2 etc...
- UN DIVOT : Motte de terre ou de gazon arrachée par le club en jouant : à replacer immédiatement !
- DROPPER : Action consistant à remettre sa balle en jeu en la laissant tomber à bout de bras et à hauteur des épaules.
- LE FAIRWAY : Piste de jeu : la voie normale, tondu ras qui relie l'aire de départ au green.
- LE GREEN : Partie tondu très ras, très fragile, où se trouve le trou.
- UN GRIP : Désigne - la manière de tenir son club  
- la partie du club (en cuir ou en caoutchouc) où l'on place les mains.
- LE PAR : Score idéal sur un trou.
- UN PITCH : Marque (impact) faite sur le gazon du green par la balle en tombant : la réparer immédiatement avec un relève-pitch.
- UN PRACTICE : Terrain d'entraînement où l'on frappe des balles depuis des emplacements fixes, Sans aller les ramasser ...en principe !
- UN PUTTING-GREEN : Green d'entraînement.
- DU ROUGH (= rugueux) : Herbe haute située de part et d'autre du Fairway.
- UN SWING : (Mouvement) : tout le geste du golf.
- UN TEE : Petit objet en bois ou en plastique, planté dans le sol, destiné à surélever la balle, seulement au départ !
- FORMULE STABLEFORD : La manière de compter consiste à attribuer des points en comparant le score réalisé à chaque trou avec un score fixé qui est le par du trou.
- FORMULE MATCHPLAY : Compétition par trous. Le gagnant est celui qui fait rentrer sa balle dans le trou avec moins de coups que son adversaire. La partie est gagnée par celui qui a remporté le plus grand nombre de trous.
- PARCOURS FOURSOME : Formule de jeu en double, 2 par équipe. Chaque camp a une balle en jeu. Elle est jouée alternativement par chaque partenaire, un équipier jouant les départs impairs et l'autre les départs pairs. Cette formule peut-être jouée, en stableford ou contre le par et en match-play..
- PARCOURS GREENSOME : Formule de jeu par équipe de 2, chacun jouant une balle au départ. Au 2ème coup, l'équipe choisit la meilleure balle et la joue alternativement jusqu'au trou.
- PARCOURS SCRAMBLE : Par équipe de 2, 3 ou de 4. A chaque coup, tous les joueurs jouent avec leur balle de l'endroit où le meilleur d'entre eux est parvenu.

## **BIBLIOGRAPHIE**

- **Le livret P'tit Golf (1<sup>er</sup> degré et Collège)**
- **F . Farges (Collège Garcia-Lorca)**
- **FPC des Yvelines (D. Diquet)**
- **FPC Gironde (P. Soyer)**

## **REMERCIEMENTS**

### **Pour la Ligue de golf d'Aquitaine :**

Philippe Uranga, BE 2 golf, professeur de Sport, CTR Ligue d'Aquitaine  
Laurent Elduayen, BE 2 golf, CTD Pyrénées Atlantiques

### **Pour le Comité Départemental de golf du 64:**

Pierre Bouteille Président du Comité Départemental

### **Pour l'Inspection Académique des Pyrénées Atlantiques :**

L'Equipe Départementale en Education Physique et Sportive  
<http://www.ac-bordeaux.fr/EPS64/>