

ffgolf®



mon
carnet
de
golf
en route vers 2024

LIVRET ENSEIGNANT

CYCLE 3



AGENCE
NATIONALE
DU SPORT



Direction des services départementaux
de l'éducation nationale
des Yvelines

COMITÉ DÉPARTEMENTAL DE GOLF
DES YVELINES





EN ROUTE VERS 2024

Mon carnet de golf

1 AVANT PROPOS

Le 17 mai 2011, à l'issue d'une campagne de candidature victorieuse portée par la Fédération française de golf, la France a été désignée pays hôte de la Ryder Cup. En septembre 2018, elle a accueilli pour la première fois de son histoire la plus prestigieuse compétition de golf par équipes. Peu connue dans notre pays, la Ryder Cup est pourtant le 3^e événement sportif le plus médiatisé au monde.

Près d'un milliard de téléspectateurs dans 180 pays ont assisté en direct à cette compétition qui a réuni les 12 meilleurs joueurs des États-Unis et les 12 meilleurs joueurs d'Europe, sur le parcours de l'Albatros, au Golf National situé sur le territoire de Saint-Quentin-en-Yvelines. Deux cent soixante-dix mille spectateurs ont été présents, tout au long de la semaine, pour encourager les joueurs.

Au-delà de démontrer au monde entier le savoir-faire français, en matière d'organisation et d'accueil de grands événements sportifs, la Ryder Cup 2018 a surtout été une formidable opportunité de voir s'affronter les meilleurs joueurs au monde et d'apprécier les valeurs du golf. Ce fut d'ailleurs la force de l'édition française de la compétition que de vouloir populariser ce sport, de l'ouvrir au plus grand nombre et notamment aux plus jeunes.

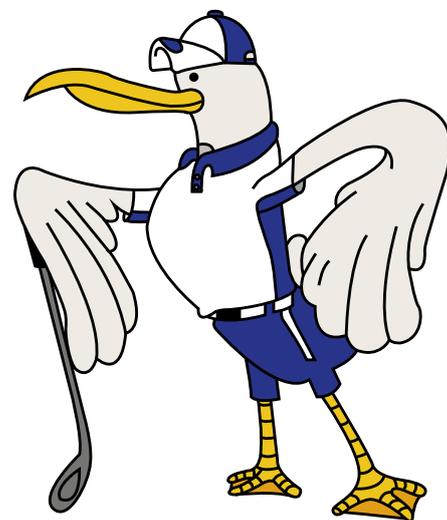
Pour servir cette ambition, un premier livret pédagogique multidisciplinaire autour du golf à destination des élèves de cycle 3 a vu le jour dès 2016, sous l'impulsion de Saint-Quentin-en-Yvelines, de la Fédération française de golf et des Services Départementaux de l'Éducation Nationale des Yvelines. Avec Mon Carnet de Golf Ryder Cup 2018, ce sont près de 60 000 élèves dans 2 537 classes réparties dans 65 départements qui ont depuis découvert le golf à l'école.

Fort de ce succès et dans la perspective de l'accueil au Golf National des épreuves de golf des Jeux Olympiques et Paralympique de 2024, la ffgolf et la DESDEN 78, avec le concours du Lycée Professionnel Claude-Garamont à Colombes, ont œuvré à la réalisation d'une nouvelle version de ce livret.

Mon carnet de golf en route vers 2024 est un outil pédagogique pluridisciplinaire articulé autour des programmes de l'Éducation Nationale et du socle commun de connaissances, de compétences et de culture pour le cycle 3. Vous découvrirez que le golf est une activité physique et sportive particulièrement adaptée au milieu scolaire. Les situations proposées aux élèves éveilleront leur curiosité et susciteront leur désir d'aller plus loin dans les apprentissages.

Grâce à ce support, ils évolueront dans l'univers du golf et plus particulièrement sur le parcours de l'Albatros du Golf National, représenté visuellement trou par trou, tout en ayant la possibilité de créer leur propre parcours. La mascotte « Albus » les accompagnera avec des anecdotes tout au long des 18 trous.

Simple d'utilisation et ludique, « Mon carnet de golf » est destiné à tous les enseignant(e)s qui souhaitent proposer un projet de classe centré sur une pratique sportive originale et l'un des plus grands événements sportifs internationaux sinon le plus grand.



3 LÉGENDE ET MÉTHODOLOGIE

→ Comment « Mon carnet de golf » est-il organisé ?

Ce Carnet est organisé en cinq blocs se référant chacun à deux ou trois domaines d'enseignement, chaque bloc se concluant par une situation ludique de réinvestissement ou de complément, liée aux domaines étudiés.

Il est préconisé de débiter par le premier bloc qui permet d'appréhender concrètement le jeu de golf avec ses Règles, ses valeurs et son environnement culturel anglo-saxon. Les autres blocs sont indépendants, ne nécessitent pas d'être travaillés dans un ordre particulier, mais il est conseillé de mener chacun à son terme.

L'ensemble constitue un parcours de formation qui retrace les 18 trous d'un parcours de golf, en l'occurrence celui de l'Albatros du Golf National de Guyancourt, sur lequel se dérouleront les épreuves de golf des Jeux de Paris 2024. Des panneaux numérotés correspondant aux potences des 18 trous du parcours de l'Albatros marquent le départ de chacun des trous. Chaque potence indique le numéro, le nom et la configuration du trou correspondant.

À noter que vous avez également la possibilité de vous référer au parcours de votre choix et/ou de créer avec vos élèves votre propre parcours, au moyen des vignettes proposées dans les annexes.

Un lexique reprenant l'ensemble des termes spécifiques au golf et son fonctionnement est également disponible en annexe. Les mots dont la définition n'a pas fait l'objet d'un exercice au sein du carnet sont signalés par un astérisque.

Les fiches « élève » respectent la même organisation que les fiches « enseignant(e) ».

Une fois le parcours terminé, la fiche « Notre rencontre olympique » invite à clôturer l'ensemble des apprentissages de manière ludique, autour d'un parcours de golf original, s'inspirant de l'univers des Jeux Olympiques et des différentes notions précédemment étudiées.



→ Annexes enseignant(e)

L'ensemble des annexes de **Mon Carnet de Golf en route vers 2024** est disponible en ligne à l'adresse suivante :

<https://carnetdegolfjop2024.ffgolf.org/profs>

→ Le socle commun et les programmes d'enseignement du cycle 3, cycle de consolidation



La référence au socle commun est présente sur chaque trou à travers cinq tees de couleur correspondant chacun à l'un des 5 domaines du socle commun de connaissances, de compétences et de culture. Le ou les domaines de référence sont signalés sur chaque trou par le ou les tees de couleur correspondants, mis en évidence.

Les contenus d'enseignement proposés s'appuient par ailleurs sur les programmes d'enseignement définis par le Ministère de l'Éducation nationale. Les objectifs et compétences visées pour chaque séquence d'apprentissage sont précisés dans le présent livret, au départ de chaque trou.

Domaine 1	Domaine 2	Domaine 3	Domaine 4	Domaine 5
Les langages pour penser et communiquer	Les méthodes et outils pour apprendre	La formation de la personne et du citoyen	Les systèmes naturels et les systèmes techniques	Les représentations du monde et l'activité humaine

→ Déroulé des séances

Selon la densité des contenus, les fiches proposées à chaque trou peuvent servir de support à une seule ou plusieurs séances de travail.

À NOTER

La quatrième partie « je retiens » est laissée vierge dans le Carnet de l'élève afin de laisser la liberté pédagogique à l'enseignant(e) dans le choix des éléments à faire figurer dans cette partie, des indications étant apportées dans le présent carnet pour ceux qui souhaiteront s'y référer.

→ Chaque trou est conçu selon le schéma suivant :



1 Le départ (je découvre)

Sur le tee de départ inutile de se précipiter, mieux j'analyse la situation avant de jouer, mieux je joue. C'est parti, je tape dans ma balle, je la propulse aussi loin que possible en essayant de rester sur le fairway, et d'éviter les obstacles.



2 Le fairway (je progresse)

Je m'exerce pour arriver au plus près du green, car sur le fairway, il faut prendre les bonnes décisions et adapter son geste.



3 Le green (j'approche)

Je tente un dernier coup d'approche du green afin d'arriver dessus, le plus près possible du trou. Ici tout se joue sur la précision, tout est question de finesse et de subtilité.



4 Le drapeau (je retiens)

Après avoir mis la balle dans le trou, il est temps de tirer les conclusions qui s'imposent. Je dresse un bilan de mon jeu, je retiens les meilleures pratiques tout en ressortant grand de mes erreurs.

*La conception de
Mon Carnet de golf, en route vers Paris 2024,
a été impactée par la pandémie de Covid-19.*

*Sa sortie était initialement programmée
pour la rentrée scolaire de septembre 2020,
à l'issue des Jeux Olympiques et Paralympiques de Tokyo
qui devaient se dérouler au cours de l'été 2020.
Cette dernière a été reportée à la rentrée de septembre 2021.*

*L'ensemble des contenus a été finalisé en amont
des Jeux Olympiques et Paralympiques de Tokyo.*

*Dès lors, il convient de ne pas hésiter à apporter
tout complément relatif aux Jeux de Tokyo 2020
(23 juillet - 8 août 2021) qui serait jugé utile.*



Sommaire

Découvrir le golf p. 10

→ EMC

TROU 1

- 1 *Le golf, un sport pour tous* p. 13
- 2 *Albus te présente l'Olympisme*..... p. 14
- 3 *Paragolf, accessibilité du golf à tous* p. 15
- 4 *Je retiens* p. 15



TROU 2

- 1 *Un sport de règles* p. 16
- 2 *J'appréhende les valeurs des règles de comportement* p. 16
- 3 *Questions/réponses à choix multiples* p. 17
- 4 *Je retiens* p. 17

→ EPS

TROU 3

- 1 *Je découvre la pratique du golf* p. 20
- 2 *Je progresse dans la pratique du golf*..... p. 20
- 3 *J'approche des situations de réinvestissements*..... p. 24
- 4 *Je retiens* p. 26



→ ENGLISH

TROU 4

- 1 *Learn!* p. 28
- 2 *Remember!*..... p. 30
- 3 *Let's play!* p. 31
- 4 *Recap* p. 32



→ JEU / FIN DE PARTIE

TROU 5

- 1 *Albage! Now, let's practice!* p. 33



→ MATHÉMATIQUES

TROU 6

- 1 *Comment compter mon score au golf?* p. 35
- 2 *J'analyse une carte de score*..... p. 35
- 3 *J'analyse et je calcule* p. 36
- 4 *Je retiens* p. 36



→ GÉOGRAPHIE

TROU 7

- 1 *Quels sont les pays ayant accueilli le golf aux JO?* p. 37
- 2 *Je situe les pays liés au golf et aux Jeux Olympiques* p. 38
- 3 *Je m'oriente sur un parcours* p. 38
- 4 *Je retiens* p. 39



→ JEU / FIN DE PARTIE

TROU 8

- 1 *L'albatour!* p. 40



→ HISTOIRE

TROU 9

- 1 *D'où vient le golf?* p. 42
- 2 *Le golf aux Jeux Olympiques*..... p. 43
- 3 *Je construis une frise chronologique* p. 44
- 4 *Je retiens* p. 44



→ FRANÇAIS

TROU 10

- 1 Mets-toi dans la peau d'un cinéaste p. 46
- 2 Construire la structure de la vidéo p. 47
- 3 Rédiger et réaliser la vidéo p. 48
- 4 Je retiens p. 48



→ JEU / FIN DE PARTIE

TROU 11

- L'albamots p. 49



→ SCIENCES

TROU 12

- 1 L'eau, une ressource naturelle capitale pour les golfs p. 51
- 2 D'où provient l'eau utilisée pour arroser les zones vertes du golf? p. 51
- 3 Comment préserver les ressources en eau ? p. 53
- 4 Je retiens p. 53



TROU 13

- 1 La biodiversité p. 54
- 2 Les lieux p. 55
- 3 Découvrir les espèces animales et comment les préserver p. 56
- 4 Je retiens p. 56

→ JEU / FIN DE PARTIE

TROU 14

- Albalplouf! p. 57



→ ÉDUCATION ARTISTIQUE

TROU 15 - Arts plastiques

- 1 Détourner, assembler des objets p. 60
- 2 Détourner, transformer un objet, une image. p. 61
- 3 Le mouvement p. 62
- 4 Je retiens p. 64



TROU 16 - Chant choral

- 1 L'Hymne britannique p. 65
- 2 Chant choral et Histoire des Arts p. 66
- 3 Chant choral et maîtrise de la langue p. 66
- 4 Je retiens p. 66

TROU 17 - Création musicale

- 1 L'Hymne olympique de John Williams p. 67
- 2 Un outil dédié à la musique p. 68
- 3 La posture du bruiteur et du compositeur p. 68
- 4 Je retiens p. 69

→ JEU / FIN DE PARTIE

TROU 18

- Albart! p. 70



Rencontre olympique p. 71



Découvrir le golf

Le golf est un sport mais aussi un jeu qu'il est très amusant de pratiquer seul ou à plusieurs. À toi de découvrir son univers !

LE DÉCOUVRE

1 QU'EST-CE QUE LE GOLF ?



→ Relevé des conceptions

A - L'enseignant(e) pose la question suivante aux élèves :

Qu'est-ce que le golf ?

B - Les élèves écrivent individuellement leurs réponses.

C - Discussion autour des premières représentations de chacun.

D - Constitution d'une affiche collective.

→ Lecture des textes

A - Lecture individuelle des textes 1 et 2.

B - Discussion :

Confronter les premières représentations relevées sur l'affiche collective avec les informations apportées par les textes

C - Lecture individuelle des textes 3 et 4.

→ Questionnaire

Recherche individuelle des réponses aux différentes questions portant sur les 4 textes puis échange collectif guidé par l'enseignant(e)

1 Donne le nom d'une joueuse et d'un joueur qui ont représenté la France aux JO en 2016 ou en 2020 :

Rio 2016 : Karine Icher, Gwladys Nocera, Grégory Bourdy et Julien Quesne.

Tokyo 2020 : Céline Boutier, Perrine Delacour, Antoine Rozner et Romain Langasque.

2 Quels types de parcours de golf existe-t-il en France ?

Parcours traditionnels de 18 trous mais également de 9 trous, des practices et des petits golfs urbains (parcours compact ou pitch and putt).

3 Quels sont les avantages des parcours compacts ?

Le plus souvent implantés à proximité des villes, ils sont tout particulièrement adaptés aux débutants. Une heure peut suffire pour progresser et se détendre.

4 À quel âge peut-on commencer le golf ?

Dès 4 ans.

5 Combien de niveaux de difficulté peut-on passer (Drapeaux) ?

Huit niveaux de difficulté progressifs existent en golf :

- Cinq drapeaux de couleurs différentes correspondent aux cinq premiers niveaux de difficulté croissante : Vert, Rouge, Bleu, Jaune, Blanc.

- Les trois niveaux suivants sont symbolisés par le métal des médailles olympiques : le bronze, l'argent et, ultime étape, l'or.



→ Pour une meilleure compréhension des types de golf, le tableau ci-dessous nous montre les différences entre chacun d'entre eux :

	Nombre de trous	Longueurs des trous	Longueur moyenne	Durée de jeu	Surface
Parcours 18 trous	18	Entre 90 et 600 m	5 830 m	Environ 4 h 30	+/- 50 ha
Parcours 9 trous	9	Entre 90 et 600 m	2 430 m	Environ 2 h 15	+/- 25 ha
Golf compact	Entre 6 et 18 trous	Entre 50 et 180 m	1 200 m pour 9 trous	Environ 1 h 15 pour 9 trous	+/- 13 ha
Golf pitch and putt	Entre 6 et 18 trous	Inférieur à 90 m	580 m pour 9 trous	Environ 1 h 00 pour 9 trous	+/- 7 ha
Practice	Zone d'entraînement	—	—	Libre	+/- 3 ha

2 JE ME REPÈRE SUR UN TROU



→ Lecture des textes

A - Lecture individuelle puis collective des textes.

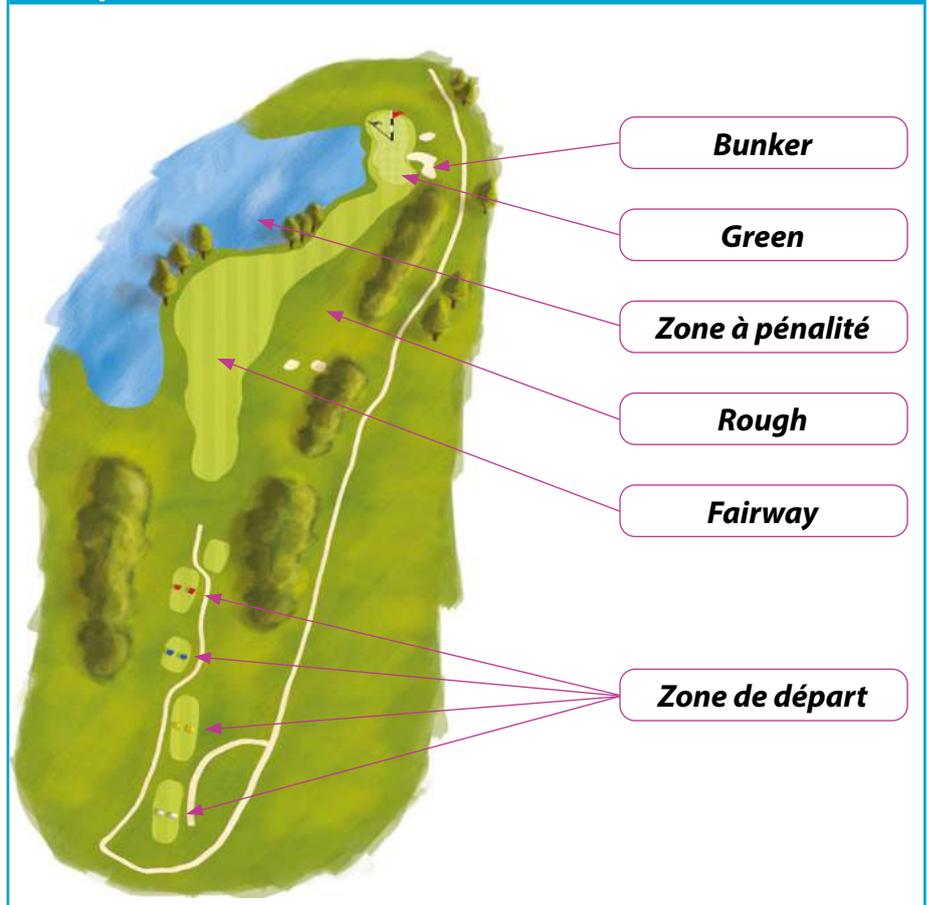
→ Échange collectif

B - Consigne :
Grâce aux définitions, identifier les différentes zones du trou.

→ Travail individuel

C - Compléter le schéma :
Coller dans les emplacements prévus à cet effet les étiquettes correspondantes, proposées en annexe.

→ Réponses



3 J'IDENTIFIE LES ACCESSOIRES DU GOLFEUR



→ Échange collectif

A - Lecture des définitions par l'enseignant(e) :
Comme dans tous les sports, le golfeur a besoin d'accessoires particuliers pour jouer.

Consigne : à partir de chaque définition donnée, identifier le mot et le dessin qui lui correspondent.

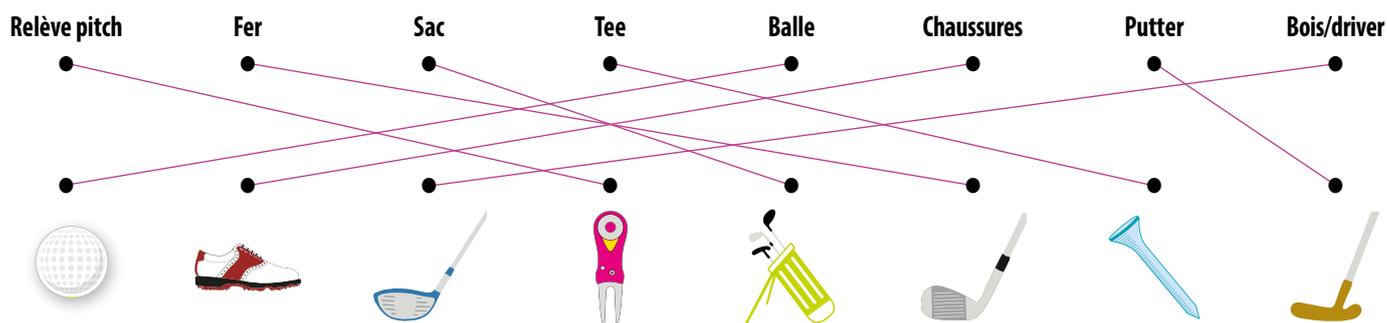
→ Travail individuel

B - Relier les objets à leur nom :
Se remémorer les définitions données précédemment et relier chaque dessin au mot qui lui correspond.

Remarque :
Il existe différents types de clubs*, ayant chacun une fonction particulière : les bois, les fers et les putters.

→ Définitions à lire aux élèves

- ① Il en existe plusieurs qui sont numérotés de 1 à 9. Ils permettent de faire plusieurs types de coups (lobés, roulés, pitchés...): **Fers**
- ② Club qui sert à faire rouler la balle sur le green: **Putter**
- ③ Club qui sert à envoyer le plus loin possible la balle: **Bois / Driver**
- ④ Sert à transporter tout le matériel du golfeur pendant sa partie: **Sac**
- ⑤ Petit objet en bois ou en plastique planté dans le sol et destiné à surélever la balle de départ: **Tee**
- ⑥ Petite sphère que le golfeur doit faire rentrer dans un trou en ne la déplaçant qu'à l'aide d'un club: **Balle**
- ⑦ Équipées de crampons qui servent à assurer la stabilité du golfeur lorsqu'il joue: **Chaussures**
- ⑧ Petit objet en métal permettant au joueur de relever l'impact formé par sa balle à l'arrivée sur le green (permet d'aplanir le green pour lui rendre son aspect d'origine): **Relève pitch**



→ Pour aller plus loin : travail collectif

- Lecture du texte « Le golfeur est maintenant équipé, il peut aller jouer! »
- Mise en évidence des différents termes spécifiques à l'univers du golf, marqués par un astérisque
- Échange collectif sur la signification précise des différents termes relevés
- Lecture et explication des définitions figurant dans le lexique

JE RETIENS

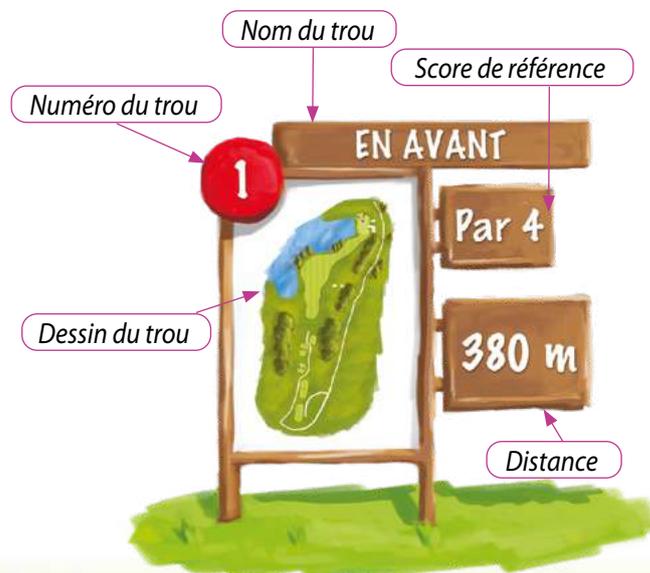
4 JE RETIENS



Sur un parcours de golf, à proximité de chaque zone de départ, il y a un panneau qui te renseigne sur les éléments importants du trou que tu vas jouer.

Joue sur l'Albatros ou crée ton propre parcours.

Des vignettes sont disponibles en annexe pour que chaque élève puisse créer son propre parcours.





GOLF, JOP & Éducation Morale et Civique



*Tous au Golf!
Le golf est un sport
qui peut être pratiqué par tous...*

DOMAINE 3 — La Formation de la personne et du citoyen

COMPÉTENCES	<ul style="list-style-type: none"> • Respecter autrui • Acquérir et partager les valeurs de la République • Construire une culture civique
OBJECTIFS	<ul style="list-style-type: none"> • Accepter et respecter les différences

LE DÉCOUVRE

1 LE GOLF UN SPORT POUR TOUS



→ Observer des photos

1) Afficher les images en annexe au vidéoprojecteur

2) Engager la discussion : que remarque-t-on ?

Il y a une personne en situation de handicap, un enfant, une femme de nationalité différente.

3) À partir de ces photos, que peux-tu observer concernant la pratique du golf ?



→ Pour aller plus loin

La joueuse coréenne Inbee Park:

Joueuse de golf professionnelle née le 12 juillet 1988 en Corée du Sud, passée pro en 2006. Elle a gagné l'US Open féminin de golf en 2008 et fut la meilleure joueuse entre 2013 et 2015. Elle obtient la médaille d'or olympique en 2016 à Rio.

Le joueur paragolf Aurélien Lacour:

Conseiller Technique National, référent national pour la Commission Jeunes et paragolf de la ffgolf. Il a commencé à jouer à l'âge de 20 ans.

Son parcours

✓ 2003 – 2006

Jeu en utilisant ses deux bras

✓ 2007

Découverte du paragolf: participation au 1^{er} Championnat de France paragolf (jeu à deux bras)

✓ 2007 – maintenant

Jeu à un bras (droitier)

✓ 2007 – 2016

Membre de l'Équipe de France paragolf

Son palmarès

✓ 2008

- 1^{re} sélection en Équipe de France pour l'Open d'Autriche (10^e en 3^e série)
- Internationaux de France: 3^e en 3^e série et vice-champion de France
- Sélectionné au Championnat d'Europe individuel (10^e en 3^e série)

✓ 2009

- Champion de France – 3^e série
- Sélectionné au Championnat d'Europe par équipes: 3^e

✓ 2010

- 1^{er} aux Internationaux des Pays-Bas – 3^e série
- Passage en 2^e série
- 1^{er} aux Internationaux de Norvège – 2^e série
- 1^{er} au classement individuel européen 2^e série

✓ 2010

- Champion de France – 2^e série
- Sélectionné au Championnat d'Europe par équipes

✓ 2012

- 3^e aux Internationaux de France – 2^e série

✓ 2013

- Champion de France – Catégorie « Joueur d'un bras »

✓ 2014

- 3^e aux Internationaux du Portugal
- 3^e au classement européen individuel – 2^e série

✓ 2016

- 4^e aux Internationaux du Portugal – 2^e série
- Sélectionné au Championnat d'Europe individuel: 40^e toutes catégories

✓ 2017

Participation au Championnat de France

✓ 2018

Participation aux Internationaux de France

À noter

Le Classement Mondial pour les joueurs en situation de Handicap (WR4GD) a été créé en 2019.



Le CIO a pris la décision en 2009 de réintégrer le golf parmi les disciplines olympiques.

→ La couleur des 5 anneaux Olympiques

bleu - jaune
noir - vert - rouge

→ L'origine des 5 anneaux Olympiques

Le symbole olympique se compose de 5 anneaux de même dimension, entrelacés de gauche à droite.

Ses couleurs sont le bleu, le jaune, le noir, le vert et le rouge.

Le symbole olympique représente l'union des 5 continents et la rencontre des athlètes du monde entier aux Jeux Olympiques.

→ Associer aux images les valeurs olympiques.

(Certaines photos peuvent représenter plusieurs valeurs)



Excellence



Amitié



Respect



Excellence



Amitié



Respect

→ Pour aller plus loin

La photo de Mohamed Ali :

Un des plus grands boxeurs de tous les temps allume la flamme aux Jeux d'Atlanta le 19 juillet 1996.

Celui qui est choisi pour allumer la flamme ne l'est pas par hasard mais par la volonté du pays organisateur d'envoyer un message fort. Ici, Mohamed Ali affaibli par la maladie de Parkinson (sa main gauche tremble), allume la flamme de la main droite.

Observer la vidéo disponible à partir des annexes : « Célébrez l'olympisme et ses valeurs ».



→ Observer une vidéo



1) Visionner la vidéo en annexe :
« Edga Penina Open 2016-Aurelien Lacour & Mathieu Lebon-1st Tee ».

2) Poser la question :
Vois-tu une adaptation spécifique pour ce joueur handicapé dans cette vidéo ?

- Aucune adaptation : même matériel, même club, même balle, même parcours et même règles.
- En revanche une adaptation particulière existe pour les joueurs paraplégiques : le paragolfeur. Vidéo disponible en annexe.

Depuis la fin des années quatre-vingt-dix l'association Handigolf promeut de nombreuses manifestations qui permettent d'ouvrir ce sport aux personnes handicapées.

Il existe une équipe nationale paragolf mais le paragolf ne fait pas encore partie des disciplines paralympiques.

→ Pour aller plus loin

Le Golf National de Guyancourt

Site de la Ryder Cup 2018, il a accueilli, le samedi 14 avril 2018 la journée handigolf.



Organisation de la journée handigolf

La Direction Départementale de la Cohésion Sociale ainsi que le Comité Départemental Olympique et Sportif prennent part à l'organisation de la journée Handigolf, au Golf National de Guyancourt.

Les règles du paragolf

Contrairement à d'autres disciplines handisports, les règles du paragolf sont les mêmes pour les joueurs handicapés et les joueurs valides. Le paragolf se pratique sur les mêmes parcours.

On peut identifier cinq groupes de paragolfers :

- les golfeurs handicapés physiques (amputés),
- les golfeurs aveugles ou déficients visuels,
- les golfeurs atteints de problèmes neurologiques,
- les golfeurs à mobilité réduite (paraplégiques, trétraplégiques, autres),
- les golfeurs atteints d'un handicap mental ou psychique.

→ Les valeurs paralympiques

On fera rechercher aux élèves les valeurs spécifiques du mouvement paralympique et on pourra les faire réfléchir sur celles-ci :

- 1 **Courage**
- 2 **Détermination**
- 3 **Inspiration**
- 4 **Égalité**



Le golf est un sport accessible à tous qui figure de nouveau dans la liste des disciplines olympiques mais qui ne fait pas partie des disciplines paralympiques.



GOLF, JOP & Éducation Morale et civique

Les gagnants au golf sont, avant tout, le comportement et le **fair play**, ingrédients indispensables au bon déroulement d'une partie !



DOMAINE 3 — La Formation de la personne et du citoyen

COMPÉTENCES	<ul style="list-style-type: none"> • Respecter autrui • Acquérir et partager les valeurs de la République • Construire une culture civique
OBJECTIFS	<ul style="list-style-type: none"> • Accepter et respecter les différences

LE DÉCOUVRE

1 UN SPORT DE RÈGLES



→ La BD aux 7 erreurs



→ Correction

La BD en annexe peut être projetée au vidéoprojecteur

- 1 Une golfeuse portable à l'oreille.
- 2 Une golfeuse laissant derrière elle son mouchoir.
- 3 Une motte de terre arrachée.
- 4 Des marques de pas et de balles laissées dans le bunker non ratissé.
- 5 Un golfeur à l'adresse et une golfeuse mal placée devant lui.
- 6 Une bouteille d'eau vide laissée sur le fairway.
- 7 Un sac de golf « abandonné » sur le fairway gênant les golfeurs.

LE PROGRESSE

2 J'APPRÉHENDE LES VALEURS DES RÈGLES DE COMPORTEMENT



→ Les valeurs des « règles du comportement du joueur » anciennement nommées « l'Étiquette »

A - L'enseignant(e) pose une question aux élèves :

Que peut-on faire et ne pas faire quand on joue au golf ?

B - Lecture et commentaire des grands principes.

C - Aide à la reformulation.

Quelles valeurs retrouve-t-on dans le code du comportement ?

→ Correction

- 1 Respect
- 2 Politesse
- 3 Fair play



GOLF, JOP & Éducation Physique et Sportive

Parlez de golf, c'est bien,
mais y jouer, c'est encore mieux !
Allons voir si c'est aussi facile
que ça en a l'air...



DOMAINE 1 — Les langages pour penser et communiquer

COMPÉTENCES	Adapter sa motricité à des situations variées
	Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité
	Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente

DOMAINE 2 — Les méthodes et les outils pour apprendre

COMPÉTENCES	Apprendre par l'action, l'observation et l'analyse de l'activité <ul style="list-style-type: none"> Observer son activité et celle des autres : prendre des repères extérieurs et des repères sur son corps pour améliorer son action ; utiliser des outils de mesure simples Identifier ses points forts et ses points faibles, se fixer des objectifs simples de progression ; construire un projet d'action
	Répéter un geste <ul style="list-style-type: none"> Chercher à perfectionner son geste pour le rendre plus efficace, stabiliser son geste
	Utiliser des outils numériques

DOMAINE 3 — La formation de la personne et du citoyen

COMPÉTENCES	Partager des règles <ul style="list-style-type: none"> Respecter les règles de sécurité, le règlement, le code de bonne conduite
	Assumer des responsabilités <ul style="list-style-type: none"> Assurer les différents rôles sociaux : pratiquant, observateur, arbitre, entraîneur

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES VISÉES PENDANT LE CYCLE

A	Répéter les gestes techniques afin de mieux contacter la balle	D1	D2	
B	Faire le lien entre la « forme » du geste, la distance parcourue et la direction donnée à la balle	D1	D2	
C	Prendre des repères sur soi et les autres afin de se déplacer en autonomie et en sécurité		D2	D3
D	Analyser sa pratique et observer celle d'un partenaire afin de progresser (compter, conseiller...)	D1	D2	D3

PARCOURS DE FORMATION

Le golf peut permettre de confronter l'élève à trois grands champs d'apprentissage de l'EPS. Selon les besoins et la programmation EPS, l'enseignant(e) choisira au moins une dominante	Champs 1 : Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée
	Champs 2 : Adapter ses déplacements à des environnements variés
	Champs 4 : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

→ Avant de commencer...

→ Espaces de pratique

Le parcours

Les séances se dérouleront sur un parcours de 3 à 6 trous, aménagé à l'aide de plots et de drapeaux, sur différents espaces de jeu adaptés tels qu'une cour de récréation, un terrain synthétique, un terrain stabilisé, ou toute autre surface lisse et régulière.

Le practice

- Le « practice » peut être matérialisé dans un champ, un parc ou un stade si l'on dispose d'une surface suffisante.
- Des morceaux de moquette ou des pailleçons peuvent notamment constituer des tapis de practice.

→ Le matériel

Le kit P'tit golf

- La Fédération française de golf a conçu un kit « p'tit golf » constitué de matériels spécifiques (notamment de balles de swin golf en mousse) permettant à un enseignant(e) non spécialiste de conduire l'activité seul(e) avec ses élèves.
- Ce matériel permet une approche globale mais techniquement juste et une pratique hors golf, sur de grands espaces en herbe. Il a été pensé pour permettre à une classe complète d'être en activité.
- Ce matériel pourra être complété par des balles de golf traditionnelles et des putters* mais uniquement pour putter sur le putting-green* ou le green*.



→ Repères pour le petit jeu

→ Pour le putting

- 1 Les mains sont positionnées bas sur le grip pour faciliter le mouvement de balancier des bras sans cassure.
- 2 Le corps est penché légèrement en avant, les épaules sont parallèles à la ligne de putt.
- 3 Les bras et le manche du club forment un "Y", le but étant de déplacer le "Y" sans le déformer.
- 4 Le regard est orienté à la verticale de la balle.
- 5 Le corps doit rester stable.



Position de départ



Position en haut de l'élan



Position de fin d'élan

→ Pour les approches roulées

- 1 La balle est positionnée au niveau du pied arrière.
- 2 Les pieds sont joints.
- 3 Les bras et le manche du club forment un "Y", le but étant de déplacer le "Y" sans le déformer.
- 4 La tête du club effectue un trajet rectiligne de faible amplitude avant et après la frappe.
- 5 Les mains sont orientées vers l'objectif en fin de mouvement.

→ Pour les approches levées avec l'utilisation d'un fer ouvert

- 1 La balle est positionnée au niveau du talon du pied avant.
 - 2 Les pieds sont légèrement écartés et le pied avant est ouvert.
 - 3 Les bras et le manche du club forment un "Y", mais le "Y" va se transformer en "L".
- N.B. : Pendant la montée du club, il est important de conserver les angles (triangle bras-épaule) : ce sont les poignets qui vont permettre de monter davantage le club jusqu'à former un "L" (bras à l'horizontale, club à la verticale)

→ Repères pour le grand jeu

→ Pour le swing, l'équilibre du corps est important

- 1 Le regard est fixé sur la balle pendant la frappe.
- 2 Pendant la montée du club, il est important de conserver les angles (triangle bras-épaules) : ce sont les poignets qui vont permettre de monter davantage le club jusqu'à former un « L ».
- 3 Les pieds restent bien à plat et immobiles (le talon du pied arrière ne se soulève qu'à la fin de la rotation du buste).





→ Des situations pour entrer dans l'activité



Livret disponible en annexe.

Les élèves devront être confrontés dès la première séance à une situation globale de jeu. Une attention particulière sera portée sur les règles de sécurité et de respect (règles de bon comportement...) indispensables au bon fonctionnement du jeu.

Concernant notamment le placement sécuritaire des joueurs vis-à-vis de celui qui est à l'adresse, les élèves pourront se reporter au dessin inséré dans leur carnet de golf.

Les formules de jeu telles que le scramble* facilitent la réussite des élèves et sont à privilégier lors de cette première phase de découverte.

Un parcours de 3 à 6 trous sera installé. Chaque trou à effectuer sera matérialisé par deux plots au départ et un drapeau à atteindre de la même couleur.

Les élèves seront répartis 4 par 4 au départ de chaque trou. Chaque élève aura sa propre balle mais un seul club sera mis à disposition de chaque groupe pour des raisons de sécurité. À chaque coup, les élèves repartiront de l'emplacement de la meilleure balle pour continuer le parcours (voir l'illustration dans le carnet de golf).

→ Variantes

Le parcours en demi-soleil

- Départ des différents trous organisés en demi-soleil.
- Chaque trou ayant une distance de 10 à 40 mètres.
- L'avantage de cette disposition est le retour systématique des élèves vers le centre, à la fin de chaque trou, avant le passage au trou suivant.

Foursome

- Les élèves répartis par binômes se défient successivement sur les différents trous.
- Chaque binôme (camp) a sa propre balle que les deux joueurs jouent alternativement jusqu'au trou (et ainsi de suite de trou en trou), pour tenter d'atteindre chaque cible en moins de coups que le camp adverse.
- Un joueur de chaque camp débute le jeu sur tous les trous pairs, l'autre joueur de chaque camp débutant le jeu sur tous les trous impairs.



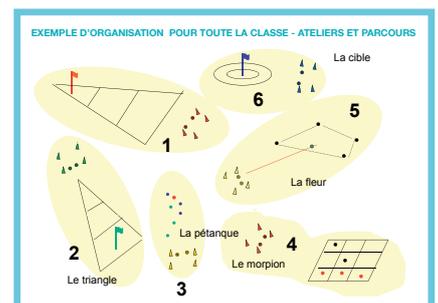
→ Des situations pour progresser, évaluer et permettre aux élèves de réinvestir leurs acquis

Les Règles fondamentales devront être respectées

- Faire avancer la balle en la frappant à l'aide d'un club.
- Jouer la balle où elle se trouve (ne pas la déplacer à la main avant de jouer sauf dans certains cas particuliers).
- Ne pas se rapprocher du trou lorsque sa balle est injouable ou introuvable et que l'on est tenu de la remettre en jeu (action de dropper*).
- Compter pour un coup toute tentative de frappe réalisée avec l'intention de déplacer franchement la balle, même si cette tentative est infructueuse (air shot*).

Permettre aux élèves de réinvestir leurs acquis, en les mettant en situation de jeu sur différents parcours aménagés à chaque séance

- Privilégier les organisations (demi-soleil, parcours en boucle réduite...) et formules de jeu (scramble, foursome...) vues précédemment jusqu'à ce que les élèves aient compris et intégré les règles de sécurité ainsi que le comportement à adopter sur le parcours. Il sera alors possible de complexifier et de faire varier davantage les parcours et formules de jeu.



Situation de début d'activité

LE DAGOBERT

OBJECTIFS : Évaluation de la maîtrise des principales trajectoires.

MATÉRIEL : Un club pour trois, une balle, des plots et un drapeau.

DISPOSITIF : Possibilité de placer 4 situations sur le terrain.

→ La situation de référence

Le Dagobert

- 1 Cette situation permet à chaque élève de se confronter aux problèmes fondamentaux de l'activité et de s'auto-évaluer.
- 2 Elle est globalisante et construite en cohérence avec la logique interne de l'activité.
- 3 Elle constitue un repère stable auquel l'élève peut se référer pour tester ses acquis et évaluer ses progrès.
- 4 Elle peut être évolutive si les progrès des élèves l'imposent (complexification envisageable).

Entoure le chiffre "1" à chaque fois que ton a amarade annonce 1 coup - fais le total de chaque partie dans les cases en-dessous, puis fais le total général.

→ Les situations de transformation

Pour développer les compétences motrices générales de l'élève

Quelques situations d'entrée dans l'activité à proposer au début de chaque séance :

- 1 Passes rugby: les élèves sont disposés en cercle et se font des passes latérales avec un ballon de rugby, dans un sens puis dans l'autre, en étant plus ou moins espacés les uns des autres.
- 2 Parcours slalom avec 1 bois et une balle (type hockey) : les élèves effectuent le slalom en essayant de garder le contrôle de la balle posée au sol avec la tête du club puis visent la cible située en fin de parcours qu'ils doivent atteindre avec la balle.
- 3 Parcours moteur de concentration avec des cerceaux de couleur exemple: vert pieds joints, rouge pied droit, bleu pied gauche et jaune flexion.
- 4 Lancers de balles dans des zones plus ou moins éloignées.
- 5 Slalom pas chassés en restant face au déplacement.

→ Pour le petit jeu

Pour développer les compétences motrices générales de l'élève

Les savoirs à construire porteront sur la précision des coups, en lien avec le dosage et la direction, dans des situations de jeu sur le green (putting) et autour du green (approches roulées et levées).

Travailler tout d'abord le putting

- En positionnant la balle au départ à proximité de la cible qui peut être matérialisée par un trou, un anneau plat, un cerceau plat, une zone marquée à la craie ou à la peinture biodégradable, un drapeau... en l'éloignant progressivement de celle-ci (de 20 centimètres à 4 ou 5 mètres). Les trajectoires seront au début essentiellement rectilignes pour mettre en réussite les élèves puis elles seront complexifiées en utilisant les pentes du terrain, en ajoutant des contraintes (obstacles à contourner).

Aborder ensuite les approches

- En positionnant la balle juste en dehors du green ou de la surface lisse qui le matérialise, en restant assez longtemps sur une distance assez réduite puis en augmentant très progressivement la distance d'éloignement.

Proposer des situations qui amènent à enchaîner les deux types d'actions

- Approche et putting en les complexifiant progressivement.

→ Quelques exemples de situations d'apprentissage à mettre en œuvre

LA ZONE

OBJECTIFS : Tenir la balle en « zone » (zone de frappe) 10 fois.

MATÉRIEL : 1 ballon de tennis, 1 ballon de badminton, 1 ballon de basket, une corde de frappe de tennis.

DISPOSITIF :

BUT DU JEU : Tenir la balle en « zone » pendant 10 secondes sans la laisser tomber.

CONSIGNES :

- Le joueur se tient à l'arrière du court et lance la balle en l'air.
- Le joueur se tient à l'avant du court et récupère la balle dans la zone de frappe.
- Le joueur se tient à l'arrière du court et récupère la balle dans la zone de frappe.
- Le joueur se tient à l'avant du court et récupère la balle dans la zone de frappe.

VARIANTES :

- Utiliser un ballon de badminton.
- Utiliser un ballon de basket.
- Utiliser un ballon de tennis.

CRITÈRES DE RÉUSSITE : Tenir la balle en « zone » pendant 10 secondes sans la laisser tomber.

INDICATEUR DE RÉALISATION : Tenir la balle en « zone » pendant 10 secondes sans la laisser tomber.

La zone

Compétences visées

- A - Répéter les gestes techniques afin de mieux contacter la balle**
- C - Prendre des repères sur soi et les autres afin de se déplacer en autonomie**

S'opposer individuellement ; jouer en sécurité ; doser le lancer et lancer droit pour envoyer la balle derrière la ligne la plus éloignée, en passant successivement par chaque zone, en un minimum de coups.

LES PORTES

OBJECTIFS : Traverser une zone de frappe.

MATÉRIEL : 3 ballons de tennis, 3 ballons de badminton, 3 ballons de basket.

DISPOSITIF :

BUT DU JEU : Traverser une zone de frappe en lançant la balle dans les portes.

CONSIGNES :

- Le joueur se tient à l'arrière du court et lance la balle dans les portes.
- Le joueur se tient à l'avant du court et récupère la balle dans les portes.
- Le joueur se tient à l'arrière du court et récupère la balle dans les portes.
- Le joueur se tient à l'avant du court et récupère la balle dans les portes.

VARIANTES :

- Utiliser un ballon de badminton.
- Utiliser un ballon de basket.
- Utiliser un ballon de tennis.

CRITÈRES DE RÉUSSITE : Traverser une zone de frappe en lançant la balle dans les portes.

INDICATEUR DE RÉALISATION : Traverser une zone de frappe en lançant la balle dans les portes.

Les Portes

Compétences visées

- A - Répéter les gestes techniques afin de mieux contacter la balle**
- B - Faire le lien entre la « forme » du geste, la distance parcourue et la direction donnée à la balle**

Jouer en sécurité ; orienter le lancer pour franchir successivement 3 portes plus ou moins éloignées et orientées différemment, à partir d'une même zone de frappe.

LA PÉTANQUE

OBJECTIFS : Gagner un match.

MATÉRIEL : 1 ballon de pétanque, 1 ballon de badminton, 1 ballon de basket.

DISPOSITIF :

BUT DU JEU : Gagner un match en lançant la balle dans les portes.

CONSIGNES :

- Le joueur se tient à l'arrière du court et lance la balle dans les portes.
- Le joueur se tient à l'avant du court et récupère la balle dans les portes.
- Le joueur se tient à l'arrière du court et récupère la balle dans les portes.
- Le joueur se tient à l'avant du court et récupère la balle dans les portes.

VARIANTES :

- Utiliser un ballon de badminton.
- Utiliser un ballon de basket.
- Utiliser un ballon de tennis.

CRITÈRES DE RÉUSSITE : Gagner un match en lançant la balle dans les portes.

INDICATEUR DE RÉALISATION : Gagner un match en lançant la balle dans les portes.

La Pétanque

Compétences visées

- C - Prendre des repères sur soi et les autres afin de se déplacer en autonomie**
- D - Observer la pratique d'un partenaire afin de l'aider à progresser (compter, analyser, restituer, conseiller)**

S'opposer individuellement ou collectivement ; jouer en sécurité ; doser le lancer pour se rapprocher du cochonnet et marquer le maximum de points en lançant la balle à la main puis à l'aide d'un club et en utilisant les règles traditionnelles de la pétanque. Chaque joueur dispose à chaque partie de 3 balles de même couleur, différente pour chacun.

LE MORPION

OBJECTIFS : Gagner un match.

MATÉRIEL : 1 ballon de pétanque, 1 ballon de badminton, 1 ballon de basket.

DISPOSITIF :

BUT DU JEU : Gagner un match en lançant la balle dans les portes.

CONSIGNES :

- Le joueur se tient à l'arrière du court et lance la balle dans les portes.
- Le joueur se tient à l'avant du court et récupère la balle dans les portes.
- Le joueur se tient à l'arrière du court et récupère la balle dans les portes.
- Le joueur se tient à l'avant du court et récupère la balle dans les portes.

VARIANTES :

- Utiliser un ballon de badminton.
- Utiliser un ballon de basket.
- Utiliser un ballon de tennis.

CRITÈRES DE RÉUSSITE : Gagner un match en lançant la balle dans les portes.

INDICATEUR DE RÉALISATION : Gagner un match en lançant la balle dans les portes.

Le Morpion

Compétences visées

- D - Observer la pratique d'un partenaire afin de l'aider à progresser (compter, analyser, restituer, conseiller)**

S'opposer individuellement ; jouer en sécurité ; doser et orienter le lancer pour lancer successivement 3 balles dans un rectangle composé de 9 cases et parvenir à les aligner avant son adversaire en les positionnant dans 3 cases différentes, alignées dans la largeur, la longueur ou en diagonale. Chaque case peut être utilisée par chacun des joueurs (possibilité de deux balles par case). Les deux joueurs qui s'opposent disposent chacun de 5 balles de couleur identique, différente pour chacun.

→ Pour le grand jeu

Pour développer les compétences motrices générales de l'élève

Les savoirs à construire porteront sur la distance à parcourir qui sera plus ou moins longue, le geste (le swing), la qualité de la frappe/ du lancer (contact entre la surface de frappe du club et la balle (parvenir à faire partir la balle du 1^{er} coup), accélération de la tête de club dans la zone d'impact (pour gagner en distance et/ ou en hauteur), orientation du lancer et de la surface de frappe (lancer droit).

Travailler le swing

- Apprendre à jouer avec le club : le bouger avec les mains, le laisser balancer au bout des bras, se laisser entraîner par son poids.
- Laisser balancer le corps pour accélérer la tête du club et lui donner de la vitesse au passage du point bas, se laisser entraîner par la force centrifuge.
- Les premiers gestes doivent être larges, grands, libres et non retenus.
- La cible doit être large, à une distance qui ne demande pas de dosage.
- Le club doit devenir progressivement le prolongement de la main.
- Ne pas chercher à écraser (frappe de haut en bas) ni soulever la balle (frappe de bas en haut) : pour un maximum d'efficacité, appliquer toute l'énergie à la balle parallèlement au sol, dans le sens du déplacement voulu.

Travailler l'orientation et l'efficacité du geste

- Sur des distances réduites au départ, environ 15 à 20 mètres entre le départ et la cible (qui peut être matérialisée par un trou, un anneau plat, un cerceau plat, une zone marquée à la craie ou à la peinture biodégradable, un drapeau...) et en augmentant progressivement les distances, en s'éloignant de la cible (jusqu'à 70 mètres entre le départ et la cible).

Travailler le dosage

- Ajouter au fil des séances des obstacles entre le départ et la cible : obstacles naturels tels que plan d'eau, ruisseau, buisson, haie, taillis, arbre, rocher... ou artificiels, matérialisés par des jalons, des objets divers à franchir et/ ou contourner tels que des caissettes, des barres fixées en hauteur, des bacs à sable... Alternier peu à peu les distances et les obstacles à franchir.

→ Quelques exemples de situations d'apprentissage à mettre en œuvre

ICI OU LÀ-BAS

OBJECTIF : Lancer.

MATÉRIEL : Un ballon souple, des jalons, 2 bâtons de golf.

DISPOSITIF : [Schéma illustrant la disposition des joueurs et des zones de jeu]

BUT DU JEU : Envoyer la balle dans la zone située entre 2 et 5 mètres puis au-delà d'une ligne située à 20 mètres.

CONSIGNES : [Texte des consignes]

VARIANTES : [Texte des variantes]

CRITÈRES DE RÉUSSITE : [Texte des critères de réussite]

INDICATEURS DE RÉALISATION : [Texte des indicateurs de réalisation]

Ici et là-bas

Compétences visées

- A - Répéter les gestes techniques afin de mieux contacter la balle**
- B - Faire le lien entre la « forme » du geste, la distance parcourue et la direction donnée à la balle**
- D - Observer la pratique d'un partenaire afin de l'aider à progresser (compter, analyser, restituer, conseiller)**

Envoyer la balle alternativement dans une zone située entre 2 et 5 mètres puis au-delà d'une ligne située à 20 mètres. Utilisation d'un mouvement en « Y » pour envoyer la balle dans la zone entre 2 et 5 mètres puis du « L » pour dépasser la ligne des 20 mètres. Un élève observateur comptabilise le nombre de coups réussis pour 10 essais et un autre filme pour vérifier la « forme » du mouvement.

L'AU-DELÀ

OBJECTIF : Lancer.

MATÉRIEL : Un ballon souple, des jalons, 2 bâtons de golf.

DISPOSITIF : [Schéma illustrant la disposition des joueurs et des zones de jeu]

BUT DU JEU : Contacter la balle (et accélérer) pour atteindre des zones de plus en plus éloignées.

CONSIGNES : [Texte des consignes]

VARIANTES : [Texte des variantes]

CRITÈRES DE RÉUSSITE : [Texte des critères de réussite]

INDICATEURS DE RÉALISATION : [Texte des indicateurs de réalisation]

L'au-delà

Compétences visées

- A - Répéter les gestes techniques afin de mieux contacter la balle**
- B - Faire le lien entre la « forme » du geste, la distance parcourue et la direction donnée à la balle**
- D - Observer la pratique d'un partenaire afin de l'aider à progresser (compter, analyser, restituer, conseiller)**

Contacter la balle (et accélérer) pour atteindre des zones de plus en plus éloignées et comptabiliser un maximum de points. Des élèves observent et filment.

Annexe 30 - L'ENTONNOIR

OBJECTIFS : Contacter la balle en direction d'une zone de cible.

MATÉRIEL : Un club de fer, une balle, un plot, un joueur.

DISPOSITIF : Un plot de fer, une balle, un plot, un joueur.

BUT DU JEU : Contacter la balle en direction d'une zone de cible.

CONSIGNES : Contacter la balle en direction d'une zone de cible.

VARIANTES : Contacter la balle en direction d'une zone de cible.

INDICATEUR DE RÉALISATION : Contacter la balle en direction d'une zone de cible.

L'Entonnoir

Compétences visées

- A - Répéter les gestes techniques afin de mieux contacter la balle**
- B - Faire le lien entre la « forme » du geste, la distance parcourue et la direction donnée à la balle**

Contacter la balle et orienter le lancer pour atteindre des zones de plus en plus éloignées, jusqu'à envoyer la balle au-delà de la ligne des 30 m, en restant dans les limites de la zone délimitée par des plots, progressivement élargie.

Annexe 31 - LES CIBLES

OBJECTIFS : Orienter et doser le lancer pour immobiliser la balle dans différentes cibles carrées plus ou moins éloignées, d'orientations différentes dans l'espace et de surfaces variables.

MATÉRIEL : Un club de fer, une balle, un plot, un joueur.

DISPOSITIF : Un plot de fer, une balle, un plot, un joueur.

BUT DU JEU : Orienter et doser le lancer pour immobiliser la balle dans différentes cibles carrées plus ou moins éloignées, d'orientations différentes dans l'espace et de surfaces variables.

CONSIGNES : Orienter et doser le lancer pour immobiliser la balle dans différentes cibles carrées plus ou moins éloignées, d'orientations différentes dans l'espace et de surfaces variables.

VARIANTES : Orienter et doser le lancer pour immobiliser la balle dans différentes cibles carrées plus ou moins éloignées, d'orientations différentes dans l'espace et de surfaces variables.

INDICATEUR DE RÉALISATION : Orienter et doser le lancer pour immobiliser la balle dans différentes cibles carrées plus ou moins éloignées, d'orientations différentes dans l'espace et de surfaces variables.

Les Cibles

Compétences visées

- A - Répéter les gestes techniques afin de mieux contacter la balle**
- B - Faire le lien entre la « forme » du geste, la distance parcourue et la direction donnée à la balle**
- D - Observer la pratique d'un partenaire afin de l'aider à progresser (compter, analyser, restituer, conseiller)**

Orienter et doser le lancer pour immobiliser la balle dans différentes cibles carrées plus ou moins éloignées, d'orientations différentes dans l'espace et de surfaces variables.

J'APPROCHE

3

J'APPROCHE : DES SITUATIONS DE RÉINVESTISSEMENT



Les savoirs à construire porteront sur les choix stratégiques à opérer pour le gain de la partie : la prise d'informations sur le parcours : la position de la balle et la cible à atteindre pour s'opposer à un autre joueur ou une équipe, en jouant le moins de coups possible.

→ Quelques exemples de situations d'apprentissage à mettre en œuvre

Les formules de jeux sont présentées de la plus facile à la plus difficile.

Annexe 32 - LE SCRAMBLE

OBJECTIFS : Jouer un premier coup, le capitaine choisit la balle de l'équipe qu'il juge la meilleure. De cet emplacement chaque joueur joue un second coup... et ainsi de suite jusqu'à ce que le trou soit terminé.

MATÉRIEL : Un club de fer, une balle, un plot, un joueur.

DISPOSITIF : Un plot de fer, une balle, un plot, un joueur.

BUT DU JEU : Jouer un premier coup, le capitaine choisit la balle de l'équipe qu'il juge la meilleure. De cet emplacement chaque joueur joue un second coup... et ainsi de suite jusqu'à ce que le trou soit terminé.

CONSIGNES : Jouer un premier coup, le capitaine choisit la balle de l'équipe qu'il juge la meilleure. De cet emplacement chaque joueur joue un second coup... et ainsi de suite jusqu'à ce que le trou soit terminé.

VARIANTES : Jouer un premier coup, le capitaine choisit la balle de l'équipe qu'il juge la meilleure. De cet emplacement chaque joueur joue un second coup... et ainsi de suite jusqu'à ce que le trou soit terminé.

INDICATEUR DE RÉALISATION : Jouer un premier coup, le capitaine choisit la balle de l'équipe qu'il juge la meilleure. De cet emplacement chaque joueur joue un second coup... et ainsi de suite jusqu'à ce que le trou soit terminé.

Le Scramble

Les joueurs constituent une équipe ; chaque joueur joue un premier coup ; le capitaine choisit la balle de l'équipe qu'il juge la meilleure. De cet emplacement chaque joueur joue un second coup... et ainsi de suite jusqu'à ce que le trou soit terminé.

Compétences visées

- B - Faire le lien entre la « forme » du geste, la distance parcourue et la direction donnée à la balle**
- C - Prendre des repères sur soi et les autres afin de se déplacer en autonomie**
- D - Observer la pratique d'un partenaire afin de l'aider à progresser (compter, analyser, restituer, conseiller)**

Le Greensome

Jeu dans lequel deux partenaires concourent ensemble en tant qu'équipe en jouant chacun une balle au départ puis choisissent l'une d'elles qu'ils jouent alors alternativement jusqu'à la fin du trou. Si la balle de A a été choisie c'est au tour de B de jouer le deuxième coup.

Compétences visées

- B - Faire le lien entre la « forme » du geste, la distance parcourue et la direction donnée à la balle**
- C - Prendre des repères sur soi et les autres afin de se déplacer en autonomie**
- D - Observer la pratique d'un partenaire afin de l'aider à progresser (compter, analyser, restituer, conseiller)**

Se déplacer en sécurité ; coopérer et s'opposer collectivement ; contacter la balle de manière efficace, orienter et doser son geste pour atteindre chaque cible en moins de coups que l'équipe adverse, en jouant deux balles par équipe (1 par équipier) au départ de chaque trou puis en jouant alternativement au sein de chaque équipe à partir de la première balle jugée la meilleure par chacune.

Annexe 33 - LE GREENSOME

OBJECTIFS : Jouer deux balles par équipe au départ de chaque trou puis en jouant alternativement au sein de chaque équipe à partir de la première balle jugée la meilleure par chacune.

MATÉRIEL : Un club de fer, une balle, un plot, un joueur.

DISPOSITIF : Un plot de fer, une balle, un plot, un joueur.

BUT DU JEU : Jouer deux balles par équipe au départ de chaque trou puis en jouant alternativement au sein de chaque équipe à partir de la première balle jugée la meilleure par chacune.

CONSIGNES : Jouer deux balles par équipe au départ de chaque trou puis en jouant alternativement au sein de chaque équipe à partir de la première balle jugée la meilleure par chacune.

VARIANTES : Jouer deux balles par équipe au départ de chaque trou puis en jouant alternativement au sein de chaque équipe à partir de la première balle jugée la meilleure par chacune.

INDICATEUR DE RÉALISATION : Jouer deux balles par équipe au départ de chaque trou puis en jouant alternativement au sein de chaque équipe à partir de la première balle jugée la meilleure par chacune.

LE GREENSOME	
OBJECTIFS:	Apprendre à jouer en sécurité et à contrôler la balle dans un trou.
MATÉRIEL:	10 balles de golf, 10 drapeaux, 10 bâtons de golf.
DISPOSITIF:	Disposition des trous et des drapeaux sur le parcours.
BUT DU JEU:	Le joueur qui réalise le plus grand nombre de trous en un nombre de coups défini à l'avance.
CONSIGNES:	Chaque joueur doit jouer en sécurité et contrôler la balle dans un trou.
VARIANTES:	Le jeu peut être adapté à différents niveaux de difficulté.
INDICATEUR DE RÉALISATION:	Le joueur qui réalise le plus grand nombre de trous en un nombre de coups défini à l'avance.

Le Foursome

Jeux dans lequel deux partenaires concourent ensemble en tant qu'équipe en jouant alternativement les coups sur une seule balle. Elle exige que l'un des partenaires jouera tous les trous impairs et l'autre tous les trous pairs pour commencer les trous et de jouer chaque trou en alternant les coups.

Compétences visées

- B** - Faire le lien entre la « forme » du geste, la distance parcourue et la direction donnée à la balle
- C** - Prendre des repères sur soi et les autres afin de se déplacer en autonomie
- D** - Observer la pratique d'un partenaire afin de l'aider à progresser (compter, analyser, restituer, conseiller)

La Course au drapeau

Chaque équipe plante un drapeau portant son nom à l'endroit où repose sa balle lorsqu'il a joué un nombre de coups fixés au départ pour tout le monde.

Compétences visées

- B** - Faire le lien entre la « forme » du geste, la distance parcourue et la direction donnée à la balle
- C** - Prendre des repères sur soi et les autres afin de se déplacer en autonomie
- D** - Observer la pratique d'un partenaire afin de l'aider à progresser (compter, analyser, restituer, conseiller)

Se déplacer en sécurité ; contacter la balle de manière efficace, orienter et doser son geste pour gagner le plus grand nombre de trous et planter son drapeau le plus loin possible en un nombre de coups défini au départ.

LA COURSE AU DRAPEAU	
OBJECTIFS:	Apprendre à jouer en sécurité et à contrôler la balle dans un trou.
MATÉRIEL:	10 balles de golf, 10 drapeaux, 10 bâtons de golf.
DISPOSITIF:	Disposition des trous et des drapeaux sur le parcours.
BUT DU JEU:	Le joueur qui réalise le plus grand nombre de trous en un nombre de coups défini à l'avance.
CONSIGNES:	Chaque joueur doit jouer en sécurité et contrôler la balle dans un trou.
VARIANTES:	Le jeu peut être adapté à différents niveaux de difficulté.
INDICATEUR DE RÉALISATION:	Le joueur qui réalise le plus grand nombre de trous en un nombre de coups défini à l'avance.

Le Match contre le parcours

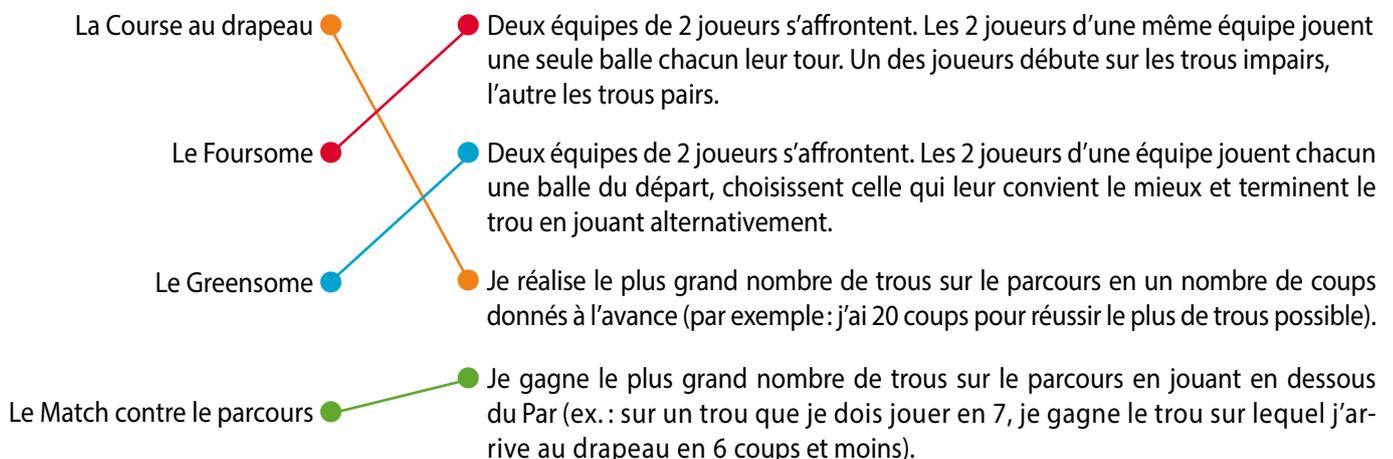
Chaque joueur joue le parcours en réalisant au mieux un coup de moins que le contrat de référence (à définir par l'enseignant(e)) s'il parvient à jouer, sur chaque trou, au minimum 1 coup de moins il est négatif - ; s'il fait au moins un coup de plus il est positif + ; s'il réalise le contrat il reste neutre =. On additionne les - et les + et le joueur qui a le plus de - a gagné.

Compétences visées

- B** - Faire le lien entre la « forme » du geste, la distance parcourue et la direction donnée à la balle
- C** - Prendre des repères sur soi et les autres afin de se déplacer en autonomie
- D** - Observer la pratique d'un partenaire afin de l'aider à progresser (compter, analyser, restituer, conseiller)

Jouer en sécurité ; gérer son déplacement et celui des autres ; jouer simultanément différents rôles (joueur et secrétaire) ; gérer son score ; contacter la balle de manière efficace, orienter et doser son geste pour gagner le plus grand nombre de trous en essayant de jouer en dessous du par (défini par l'enseignant(e)) sur chacun.

→ Relie chaque formule de jeu avec sa définition puis entoure chaque situation que tu auras testée en séance d'EPS





→ Pour être autonome sur le parcours :

- ① Je dois pouvoir me déplacer en sécurité (je sais me placer en miroir lorsque mon partenaire joue au départ), je sais compter mes coups ainsi que ceux de mon partenaire, je sais les noter sur une carte de score.
- ② Je gère mon matériel. Mon déplacement se fait en fonction des partenaires, on avance en même temps.
- ③ Je respecte le code du comportement du golf et la logique du jeu.

→ Pour aider un partenaire à progresser dans ses approches :

- ① L'observateur doit pouvoir évaluer le respect du « Y » lors de la position de départ, puis de la prise d'élan, puis à la fin du mouvement.
- ② L'observateur et le joueur peuvent contrôler la direction de la balle en fonction de l'orientation de la tête de club. Balle qui part à gauche = tête de club orientée à gauche, tête de club orientée vers la cible = la balle part vers la cible.
- ③ L'observateur peut également vérifier la position du club à la fin du mouvement d'approche ; le club finit vers le ciel (vers la gauche ou la droite) ou il finit vers la cible.

→ Pour améliorer mon geste et le rendre plus efficace, je dois :

- ① Analyser le milieu (distance, obstacles, pentes, vent...) dans lequel j'évolue.
- ② Pouvoir adapter mon mouvement en fonction de la distance que j'ai à faire.
- ③ Vérifier le « Y » tout au long de mon mouvement pour les approches.
- ④ Aligner mon corps dans la direction de la cible.



GOLF, JOP & English



*Playing golf in English,
a fun way to learn
new words and phrases!*

DOMAINE 1 — Les langages pour penser et communiquer

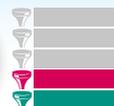
COMPÉTENCES	Écouter et comprendre
	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendre les consignes • Suivre les instructions données • Suivre le fil d'une histoire simple et en identifier le sujet • Comprendre des mots familiers et des expressions courantes • Comprendre et extraire l'information essentielle d'un message oral de courte durée
	Lire et comprendre
	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendre des textes courts et simples
	Parler en continu
	<ul style="list-style-type: none"> • Reproduire un modèle oral
	Écrire
	<ul style="list-style-type: none"> • Copier des mots isolés et des textes courts
	Rédiger et dialoguer
	<ul style="list-style-type: none"> • Dialoguer pour échanger / obtenir des renseignements • Réagir à des propositions dans des situations de la vie courante (remercier, féliciter, présenter des excuses...)

DOMAINE 2 — Les méthodes et les outils pour apprendre

COMPÉTENCES	Coopération et réalisation de projets
	Utiliser des outils numériques pour échanger et communiquer

VOCABULAIRE À ABORDER

À l'oral et à l'écrit avant les activités	Nombres jusqu'à 40
	Vêtements
	Prépositions de lieu
	Accessoires
	Éléments du parcours



→ Compréhension orale à partir du dessin animé «Franklin plays golf»

Vidéo (regarder à partir de 12'50)

SUGGESTION

Les consignes peuvent être données en anglais.

❶ **Activité de pré-écoute:** travailler en amont à l'oral le lexique et les structures langagières du dessin animé (voir tableau ci-après) en insistant sur la phonologie. On pourra s'aider, pour la mémorisation, du mime, d'activités ludiques (Simon says, What's missing, memory...), du matériel de golf, de dessins et d'images, en classe ou en situation lors d'une séance d'EPS.

❷ **Figurer l'image de la première scène de la vidéo:** les élèves doivent décrire l'image et/ou émettre des hypothèses sur la suite de la vidéo.

❸ **Première écoute sans les sous-titres:** visionnage des 5 premières minutes - reconnaissance des mots connus et/ou des structures langagières.

❹ **Avant la deuxième écoute et la réalisation des activités,** lire les consignes du livret élève de la partie I *Discovering*.

→ Découpage du dessin animé : «Franklin plays golf»

Tableau indicatif pour l'enseignant(e) des passages présentant un intérêt pour le lexique et les structures langagières

Éléments du parcours	Consignes, Règles du jeu et de sécurité
This pound is right on the way.	-12'50 à 12'52: Could you boys move over a bit, please?
-15'53 à 15'55: It's called a water hazard	-13'21 à 13'29: First you need to keep your feet apart, watch your grip, swing back keeping your eyes on the ball.
-16'39 à 16'40: It's called the sandtrap (that's why they put it there. It's kind of like the pound back there. Same idea).	-14'44 à 14'55: - Gee Dad, I'll never hit the ball that far! - You don't have to get all the way there in one swing. It will take a few turns. Hit it as hard as you can.
-20'27 à 20'30: Dad, look, your ball is right by the hole .	-15'53 à 16': It's called a water hazard. The challenge is to get over it. But, there's no rule that says you can't go around it.
-20'56 à 20'59: Here it is. It's in the hole.	-16'10 à 16'14: No, you still have to hit your ball around that way.
	-16'31 à 16'33: My ball got stuck in the sand.
	-17'08 à 17'31: Ok, that's five for me and twenty six for you. I've got twenty six and you've got five? What did you do wrong dad? Well actually Franklin, in golf the player with the lowest score wins. Oh, then twenty six is terrible, isn't it?

① Listen to Franklin's father?
Circle the possible movements of the ball.

Avant cette activité, travailler les différents mouvements en EPS avec des cerceaux posés au sol et associer les mouvements / prépositions aux flèches.

(vidéo 15'40 à 16'07)



② Where is the ball? Choose the right picture.

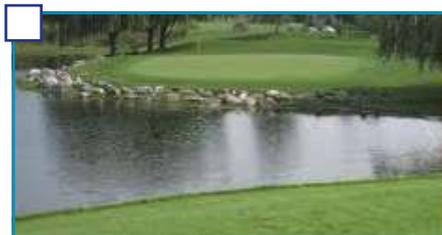
(vidéo 16'23 à 16'59)



In the forest



In the sand



In the water hazard



In the rough



In the fairway

③ What is the score?
Circle the answer.

(vidéo 16'59 à 17'36)

What is Franklin's score?

6	16	26	36
---	----	----	----

What is Franklin's score?

4	5	14	25
---	---	----	----

Who is the winner?

Franklin's dad

Remarque :

- En 6^e travailler le génitif ('s)
- En CM: faire remarquer l'ordre inverse des mots (par rapport au français)



1 Write the words.

Écrire les mots dans les étiquettes/bulles correspondant aux différentes parties du dessin.

golf bag, clubs, putter, ball, golf trousers, golf shirt, golf shoes, golf cap

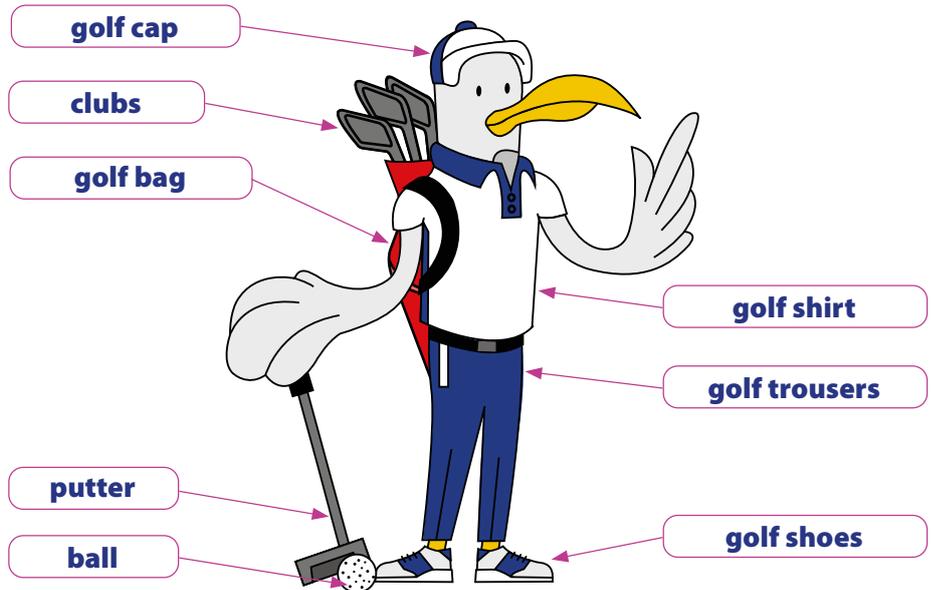
2 Memory

Match the picture with the correct word:

Découper les cartes du jeu à partir des annexes à imprimer.

Possibilité de faire la même activité sur TNI ou tablette (Learning Apps par exemple)

Club - putter - tee - golf bag - golf club - cap - ball - hands - eyes - feet - head - leg - arm - water hazard - club house - rough - bunker - hole - fairway - green



3 Listen! Look at the picture, tick or cross? ✓ or ✗.

Les élèves écoutent, regardent le dessin et indiquent dans le tableau:

✓ si c'est vrai, ✗ si c'est faux.

Expliquer la différence avec le français / On fait une croix (cross) lorsque c'est faux, contrairement au français.

	✓	✗	
1	<input type="checkbox"/>	✗	Albus's club is in the water hazard.
2	✓	<input type="checkbox"/>	Albus's cap is on his head.
3	✓	<input type="checkbox"/>	Albus's golf bag is in the bunker.
4	<input type="checkbox"/>	✗	Albus's ball is in front of the club house.
5	✓	<input type="checkbox"/>	Albus's tee is on the green.

* L'audio correspondant est disponible en annexe.

* On peut faire écouter chaque proposition deux fois.



→ Goose game

Matériel : Plateau du jeu et cartes à jouer à retrouver en annexe. Prévoir 2 dés.



Ce jeu permet de réinvestir le lexique et les structures langagières autour des accessoires du joueur, des différentes parties du parcours, des consignes et des règles du golf.

PRÉREQUIS

Connaître le vocabulaire des jeux de plateau.

(It's) your turn! (It's) my turn! Play again!
Skip a turn! Throw the dice! Wrong answer. Correct answer. You're the winner! Walk back! Walk forward! Go to square...
Pick a card!

→ Règles du jeu

Case		Consignes
Albus		Se rendre sur la case Albus suivante.
Bunker		<ul style="list-style-type: none"> • Piocher une carte « gage » (Pick a card). —> Si la réponse est correcte, rejouer (If the answer is correct, play again) —> Si la réponse est inexacte, passer un tour (Skip a turn)
Water hazard		
Rough		
Forest		
Club house		On revient au départ.
Hole		Sur une case « Drapeau », rejouer sans piocher de carte.



→ Tool Box

Solution des mots mêlés.

P	S	P	T	H	O	L	E	T	A
S	B	A	G	G	R	D	S	T	R
C	W	U	N	E	R	E	E	Y	O
Z	O	I	V	D	R	E	Y	Y	U
R	B	O	N	O	T	K	E	R	N
F	A	U	F	G	V	R	S	N	D
P	G	V	B	A	L	L	A	H	I
P	U	T	T	E	R	D	Q	P	G
T	I	O	B	U	N	K	E	R	S
H	O	D	F	A	I	R	W	A	Y



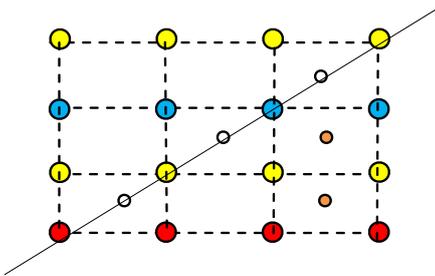
Albage!



Enjoy yourself!
But don't forget the rules!

DISCOVERING
1

NOW, LET'S PRACTICE!



Safe zone

→ Tic tac toe

Goal of the game

Line up the three balls.

Game instructions

- Form two teams of three.
- Choose a colour for your team. Each player in the team takes three balls of this colour.
- One by one, the players of each team hit the ball and aim at one of the squares.
- Each team tries to align three balls.

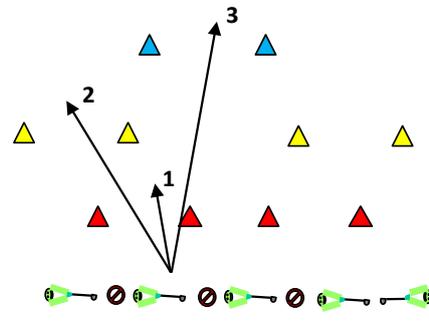
→ The doors

Goal of the game

Score as many points as you can.

Game instructions

- Form two teams of three.
- Choose a colour for your team. Each player in the team takes three balls of this colour.
- One by one, the players of each team hit the ball and aim at one of the doors.
- Door 1 (6 meters) scores 1 point.
Door 2 (10 m) scores 2 points.
Door 3 (20 m) scores 3 points.



Safe zone

→ Remarque aux enseignant(e)s

Accompagner les consignes en anglais d'indications visuelles (gestuelle, matériel)

Chaque équipe est accompagnée d'un caddy chargé de guider ses camarades, de leur donner les balles et des conseils pour jouer, de compter les points. Le caddy fait des rappels sur la bonne conduite au golf.

Ces explications peuvent être données en français en amont du jeu.

→ Réviser en amont

- Take your golf club.
- Do you have your golf club?
- Here is your ball.
- You need to keep your feet apart.
- Watch your grip.
- **Swing** back.
- Keep your eyes on the ball.
- Try harder! Look, your ball is right by the hole.
- Can you please move over a bit?
- Can you please step aside. You don't have to get there in one swing. It will take a few turns.
- Respect other players. Be quiet!
- Stand in the **safe zone**.
- Encourage your friends. Be fair.



GOLF, JOP & Mathématiques

Avec les Par, les birdies
et autres eagles...
il y a des maths dans le golf!
On peut compter sur toi ?



DOMAINE 1 <i>Les langages pour penser et communiquer</i>		DOMAINE 3 <i>La formation de la personne et du citoyen</i>	
DOMAINE 2 <i>Les méthodes et les outils pour apprendre</i>		DOMAINE 4 <i>Les systèmes et les systèmes techniques</i>	
COMPÉTENCES	Chercher	<ul style="list-style-type: none"> Prélever et organiser les informations nécessaires à la résolution de problèmes à partir de supports variés : textes, tableaux, diagrammes, graphiques, dessins, schémas, etc. 	
	Modéliser	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser les mathématiques pour résoudre quelques problèmes issus de situations de la vie quotidienne Reconnaître et distinguer des problèmes relevant de situations additives, multiplicatives, de proportionnalité 	
	Raisonner	<ul style="list-style-type: none"> Résoudre des problèmes nécessitant l'organisation de données multiples ou la construction d'une démarche qui combine des étapes de raisonnement Progresser collectivement dans une investigation en sachant prendre en compte le point de vue d'autrui Justifier ses affirmations et rechercher la validité des informations dont on dispose 	
	Calculer	<ul style="list-style-type: none"> Calculer avec des nombres décimaux de manière exacte ou approchée en utilisant des stratégies ou des techniques appropriées (mentalement, en ligne ou en posant les opérations) Utiliser une calculatrice pour prouver ou vérifier un résultat 	
	Communiquer	<ul style="list-style-type: none"> Expliquer sa démarche ou son raisonnement, comprendre les explications d'un autre et argumenter dans l'échange 	
OBJECTIFS GOLF	<ul style="list-style-type: none"> Découvrir les règles de calcul des scores au golf Analyser une carte de score Calculer un score lors d'un parcours de golf 		
OBJECTIFS EN MATHÉMATIQUES	<ul style="list-style-type: none"> Calculer : addition en ligne, calcul mental, utilisation du tableur ou de la calculatrice Chercher des informations dans un texte et un tableau Savoir répondre aux questions posées dans le problème 		

1 COMMENT COMPTER MON SCORE AU GOLF ?



→ Étape 1

Lecture et compréhension du texte (prérequis)

Collectif / l'enseignant(e) guide la lecture et s'assure de la bonne compréhension.

Les élèves lisent le texte. L'enseignant(e) pose des questions pour s'assurer de la bonne compréhension. Ceci constitue un prérequis pour la suite des activités proposées dans cette situation.

→ Étape 2

Constitution d'une affiche collective

Collectif / L'enseignant(e) guide l'échange, explicite les scores, aide à repérer les essentiels à écrire sur l'affiche et rédige l'affiche.

NB : cette affiche peut être donnée à réaliser par un groupe d'élèves en dehors de ce temps de travail..

Éléments principaux de l'affiche :

- Le Par : on fait exactement le même nombre de coups que celui demandé
- 1 coup en dessous du Par : birdie
- 2 coups en dessous du Par : eagle
- 1 coup au-dessus du Par : bogey
- 2 coups au-dessus du Par : double bogey
- L'exploit pour un golfeur : le trou en 1.

2 J'ANALYSE UNE CARTE DE SCORE



Voir annexe : Le belge Nicolas Colsaerts réalise un albatros à Dubaï.

→ Étape 1

Rappel des règles de calcul des scores

Collectif / l'enseignant(e) fait réactiver les connaissances à l'aide de l'affiche.

→ Différenciation

Afin de préparer les questions 5 et 6, il peut être utile de demander en amont, aux élèves les plus fragiles, de colorier, sur la carte de Gwladys Nocera, les « cases score » :

en vert si elle a fait un **eagle** ;
 en bleu clair si elle a fait un **birdie** ;
 en bleu foncé si elle a fait un **Par** ;

en jaune si elle a fait un **bogey** ;
 en orange si elle a fait un **double bogey** ;
 en marron si elle a fait un **triple bogey** ;

→ Étape 2

Utilise tes connaissances pour répondre aux questions

Collectif ou en groupe / 15 minutes / L'enseignant(e) lit les questions avec les élèves.

→ Étape 3

Correction collective

Collectif / L'enseignant(e) guide les échanges, aide à la validation des réponses.

QUESTIONS	RÉPONSES
① Quel est le Par total du parcours ?	71
② Combien y a-t-il de Par 5 ?	4
③ Le parcours dispose-t-il de plus de Par 3 ou de Par 4 ?	Plus de Par 4 (9 contre 5)
④ Combien de fois la joueuse a-t-elle réalisé le score de 3 ?	3 fois
⑤ Sur quels trous Gwladys Nocera a-t-elle réalisé un birdie ?	Trous 5, 6, 12 et 18 (4 birdies)
⑥ Combien de bogeys a-t-elle réalisés ?	3 bogeys (trous 4, 13 et 14)
⑦ Quel est le score total de Gwladys Nocera ?	72
⑧ Quelle est la différence de coups entre le Par total et le score de la joueuse ?	+1
⑨ Gwladys Nocera a-t-elle parcouru plus de distance à l'aller ou au retour ?	au retour
⑩ Quelle est la longueur totale du parcours ?	5 711m



→ Étape 1

Lis le problème

Collectif ou individuel / L'enseignant(e) guide la lecture du texte et celle du tableau. Il fait reformuler la problématique de la situation problème.

→ Étape 2

Remplis le tableau pour résoudre le problème

Individuel / L'enseignant(e) est en étayage avec les élèves les plus fragiles.

→ Étape 3

Réponds aux questions suivantes

Individuel / L'enseignant(e) est en étayage avec les élèves les plus fragiles.

La calculatrice peut être autorisée pour le calcul ou la validation du calcul.

En 6^e, le recours au tableur peut être envisagé.

→ Étape 4

Correction collective

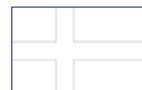
Collectif / L'enseignant(e) guide les échanges, aide à la validation des réponses.

Celle-ci peut s'effectuer aussi après la 2^e étape.

	SCORE MANCHE 1	SCORE MANCHE 2	SCORE MANCHE 3	SCORE MANCHE 4	TOTAL
Justin Rose 	67	69	65	67	268
Henrik Stenson 	66	68	68	68	270

Écris le nom du gagnant : *Justin Rose*

Colorie le drapeau de la nation qui a remporté la victoire.



QUESTIONS	RÉPONSES
① Quel joueur a effectué un coup en 1 ?	Justin Rose
② En comptabilisant les 4 manches, est-ce le médaillé d'or qui a effectué le plus de birdies ? Justifie ta réponse	Non, c'est Henrik Stenson avec 20 birdies contre 17.
③ Combien de bogeys Justin Rose a-t-il effectués ?	6 bogeys
④ Combien de Par chacun des 2 joueurs a-t-il effectués lors de la première manche ?	Justin Rose : 11 Pars Henrik Stenson : 11 Pars



→ Propositions de réponses

Le Par

On fait exactement le score idéal.

Birdie

1 coup en dessous du par.

Eagle

2 coups en dessous du par.

Bogey

1 coup au-dessus du par.

Trou en 1



Golf, JOP & Géographie



Du nord au sud,
de l'est à l'ouest,
à toi de trouver ton chemin!

DOMAINE 5 — Les représentations du monde et l'activité humaine

COMPÉTENCES	<ul style="list-style-type: none">• Nommer et localiser les grands repères géographiques (continents et pays aux Jeux Olympiques, sites d'accueil, etc.)• Situer des lieux et des espaces les uns par rapport aux autres (points cardinaux).• Appréhender la notion d'échelle géographique (calculer la distance sur un plan à l'aide d'une échelle, situation d'un lieu à différentes échelles)
OBJECTIFS	<ul style="list-style-type: none">• Lire un tableau• Lire et compléter une carte du monde• Lire et manipuler un plan de golf
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none">• Planisphère/vidéoprojecteur

LE DÉCOUVRIR

1 QUELS SONT LES PAYS AYANT ACCUEILLI LE GOLF AUX JEUX OLYMPIQUES?



→ A - Lecture du tableau

Modalité

Collectif

Consigne

Lis silencieusement le tableau

→ B - Répondre aux questions

Modalité

Individuel

Consigne

Réponds aux questions posées

Durée

10 minutes

→ C - Mise en commun

Modalité

Collectif

Consignes

Présentation des réponses au tableau et validation

CONTINENT	PAYS/ÉTAT	DATE
AMÉRIQUE	États-Unis <i>Ville de Saint-Louis, État du Missouri</i>	1904
	Brésil <i>Ville de Rio de Janeiro</i>	2016
EUROPE	France <i>Ville de Paris</i>	1900 2024
ASIE	Japon <i>Ville de Tokyo</i>	2020 <i>(reportés en 2021)</i>

→ Correction de l'exercice

Quels sont les continents n'ayant pas accueilli l'épreuve de golf aux Jeux Olympiques?

L'Océanie et l'Afrique

Que remarque-t-on à propos des dates?

L'absence de l'épreuve de golf aux Jeux Olympiques pendant 112 ans.

2 JE SITUE LES PAYS LIÉS À L'ÉPREUVE DE GOLF AUX JEUX OLYMPIQUES



→ A - Observer le support

Modalité

Collectif

Consigne

Observe le planisphère

Durée

5 minutes

Aide à la mise en place

- Projeter le planisphère en annexe avec un vidéoprojecteur.
- Les élèves observent la carte.

→ Correction de l'exercice



→ B - Analyse individuelle

Modalité

Individuel

Consigne

À partir de l'observation, réponds aux questions.

→ C - Mise en commun

Modalité

Collectif

Consigne

Présente à la classe tes réponses

Aide à la mise en place

La classe valide les réponses

3 JE M'ORIENTE SUR UN PARCOURS



→ A - Observer le support

Modalité

Collectif

Consignes

Observe la carte et repère les éléments remarquables et les obstacles (point de départ, parcours, trous, bunker, plan d'eau).

Aide à la mise en place

Projeter le plan du parcours de l'Albatros disponible en annexe.

→ B - Réinvestir les connaissances

Modalité

Collectif

Consigne

Réponds aux questions en tenant compte de l'échelle.

Aide à la mise en place

Projeter le plan du parcours et expliquer l'échelle graduée

→ Correction de l'exercice



Parcours de l'Albatros - Le Golf National

→ Trou n° 10

③ Le trou n° 10 mesure environ 350 m

→ Trou n° 14

③ Le trou n° 14 est au nord-ouest de son départ.

→ C - Approfondir les connaissances

Modalités

Individuel

Consignes

Réponds aux questions en tenant compte de la rose des vents.

Aide à la mise en place

- Projeter le plan du trou n° 18 disponible en annexe.

→ Correction de l'exercice



→ Trou n° 18



② L'obstacle principal est un plan d'eau.

③ À l'ouest du green, on trouve un bunker.

JE RETIENS

4 JE RETIENS

Le pays d'accueil et la ville hôte de l'épreuve de golf en 2024

La France et Guyancourt (Saint-Quentin-en-Yvelines)

La lecture d'un parcours de golf

Est identique à celle d'un plan (légende, échelle et points cardinaux)

Les pays ayant accueilli le golf aux JO

France, États-Unis, Brésil et Japon

La France

Accueille pour la 2^e fois le golf aux Jeux Olympiques en 5 participations





JEU L'Albatour



« Alors... tu avances jusqu'au petit drapeau, au milieu du green, là-bas... et puis c'est tout droit ! Tu ne peux pas te tromper ! »

Remarque : contrairement aux autres disciplines, cette activité n'est pas directement liée aux activités « mathématiques » et « géographie » qui les précèdent mais est un complément les mettant toutes les deux en jeu.

DOMAINE 1 Les langages pour penser et communiquer		DOMAINE 3 La formation de la personne et du citoyen	
DOMAINE 2 Les méthodes et les outils pour apprendre		DOMAINE 4 Les systèmes et les systèmes techniques	
DOMAINE 5 — Les représentations du monde et de l'activité humaine			
COMPÉTENCES	Chercher	<ul style="list-style-type: none"> Prélever et organiser les informations nécessaires à la résolution de problèmes à partir de supports variés : textes, tableaux, diagrammes, graphiques, dessins, schémas, etc. 	
	Représenter	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser des outils pour représenter un problème : dessins, schémas, diagrammes, graphiques, écritures avec parenthésages... 	
	Raisonner	<ul style="list-style-type: none"> Justifier ses affirmations et rechercher la validité des informations dont on dispose 	
	Communiquer	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser progressivement un vocabulaire adéquat et/ou des notations adaptées pour décrire une situation, exposer une argumentation Expliquer sa démarche ou son raisonnement, comprendre les explications d'un autre et argumenter dans l'échange 	
	Se repérer dans l'espace	<ul style="list-style-type: none"> Construire des repères géographiques 	
OBJECTIFS GOLF	<ul style="list-style-type: none"> Se familiariser avec l'organisation spatiale d'un golf (enchaînement des trous, obstacles sur le parcours) 		
OBJECTIFS EN MATHÉMATIQUES	<ul style="list-style-type: none"> Savoir se repérer dans l'espace à l'aide d'un repère 		
OBJECTIFS EN GÉOGRAPHIE	<ul style="list-style-type: none"> Savoir se repérer à l'aide des points cardinaux 		

! SE DÉPLACER SUR LE GOLF NATIONAL



→ Correction des questions 1, 2, 4, 5, 6 et 7

Pour toutes les questions qui suivent, les déplacements se feront de case en case.

ACTIVITÉS / QUESTIONS	RÉPONSES
① Place une croix verte dans la case (L ; 4) ; une croix rouge dans la case (C ; 5) et une croix bleue dans la case (G ; 3).	Voir sur la carte
② Y'a-t-il un plan d'eau dans la case (I ; 4) ? Y'a-t-il un plan d'eau en (G ; 5) ?	Non Oui
④ Trace le parcours suivant comme si tu te trouvais sur le quadrillage : tu pars de la case (E ; 6), et tu avances de 4 cases vers le sud. Puis tu tournes vers l'est et tu avances de 4 cases. Où te trouves-tu ? Que trouve-t-on à cet endroit ?	Voir sur la carte On arrive en (I ; 2) c'est-à-dire le point de départ du trou n° 4.
⑤ Place un rond rouge dans la case située au sud de l'arrivée du trou n° 12 ; un rond bleu dans la case située à l'est du départ du trou n° 7 et un rond vert dans la case au nord-ouest de l'arrivée du trou n° 15 (C ; 3).	Voir sur la carte
⑥ Quel est le trou dont le départ se situe au nord de la case (I ; 3) ? Quel obstacle trouve-t-on au nord de la case (F ; 1) ?	On trouve le départ du trou n° 7 Un bunker
⑦ Décris le chemin que tu peux suivre pour aller du départ du trou n° 9 au départ du trou n° 17 sans passer par la case (E ; 7). Seuls les déplacements horizontaux et verticaux sont autorisés.	Voir sur la carte



→ Correction de la question 3

Départ du trou n°	1	2	10	17
Case	(E ; 5)	(E ; 2)	(F ; 5)	(B ; 4)

→ Décris ton chemin

Les élèves proposent leurs différentes trajectoires. La validation se fait par les pairs puis par l'enseignant(e).

→ Pour aller plus loin

En étudiant la carte, amener les élèves à remarquer que l'arrivée à un trou se situe à proximité du départ du trou suivant.



GOLF, JOP & Histoire



Le golf,
une histoire sans fin...

DOMAINE 5 — Les représentations du monde et l'activité humaine

COMPÉTENCES	<ul style="list-style-type: none"> • Ordonner des faits les uns par rapport aux autres et les situer dans une époque ou une période donnée (Antiquité, Moyen Âge, Temps modernes, époque contemporaine) • Utiliser les documents donnant à voir une représentation du temps (travail sur la frise chronologique) • Manipuler et réinvestir le repère historique dans différents contextes (à partir d'une chronologie, situer une personne, un événement, une anecdote) • Raisonner, justifier une démarche et les choix effectués • Écrire pour structurer sa pensée et son savoir, pour argumenter et écrire, communiquer et échanger
OBJECTIFS	<ul style="list-style-type: none"> • Lire un texte et répondre à des questions • Lire des affiches et des photographies • Rédiger un texte à partir de l'observation de photographies • Construire une frise chronologique de l'histoire du golf
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none"> • Vidéoprojecteur

LE DÉCOUVRE

1 D'OÙ VIENT LE GOLF ?



→ A - Lecture de textes

Modalité de travail

Collectif

Consigne

Lis le texte silencieusement

→ B - Comprendre le texte

Modalité de travail

Collectif

Consigne

Réponds aux questions

→ C - Réponses aux questions

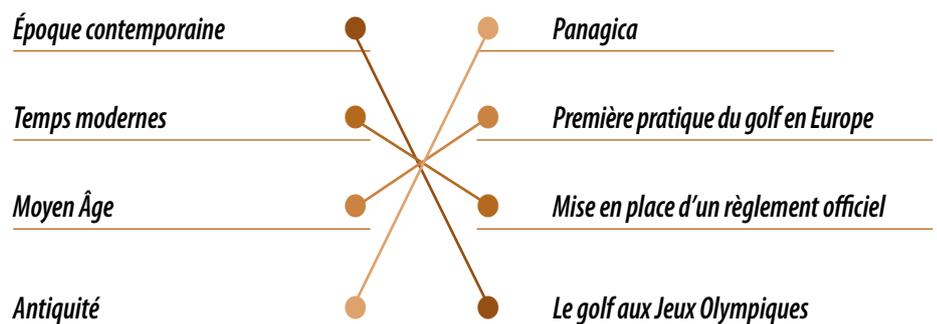
Modalité de travail

Individuel puis collectif

Consigne

Relie les événements à une période de l'Histoire.

→ Associe un événement à une période de l'Histoire.



→ D - Mise en commun

Modalité de travail

Collectif

Consigne

Présente à la classe tes réponses

Aide à la mise en place

La classe valide les réponses



→ A - Lecture de photographies autour du golf

Modalité de travail

Collectif

Consigne

Observe les photographies

Aide à la mise en place

- Projeter les photographies en annexe avec un vidéoprojecteur
- Les élèves observent les photographies
- L'enseignant(e) note les réponses des élèves au tableau



Compiègne, France, 1900 – Épreuve féminine

→ B - Analyse individuelle

Modalité de travail

Individuel

Consigne

À partir de l'observation, rédige une comparaison des deux photographies (spectateurs et joueurs)

Aide à la mise en place

- Questionner les élèves sur les vêtements, le matériel de golf, l'environnement des joueurs
- Projeter les photographies en annexe avec un vidéoprojecteur
- L'enseignant(e) note les réponses des élèves au tableau



Rio, Brésil, 2016 – Épreuve masculine

→ C - Mise en commun

Modalité de travail

Collectif

Consigne

Présente à la classe tes réponses

Aide à la mise en place

La classe valide les réponses

→ Aide à la correction

L'équipement des golfeurs a évolué :

Le matériel mais aussi les vêtements. En 1900, les tenues des spectateurs et de la joueuse semblent indiquer que le golf était réservé à une catégorie de population plutôt aisée.

Aujourd'hui, ce sport est devenu plus populaire :

Les spectateurs sont nombreux et peuvent suivre les joueurs tout au long du parcours. Le golf est désormais retransmis à la télévision (présence d'une caméra et de micros). Des bénévoles sont chargés d'encadrer le public pour qu'il ne gêne pas la concentration des joueurs.

JE CONSTRUIS UNE FRISE CHRONOLOGIQUE AUTOUR DU GOLF DANS LES JO



→ A - Lire une frise chronologique

Modalité de travail

Collectif

Consigne

Place sur la frise chronologique les événements et les périodes présentés dans l'exercice

Aide à la mise en place

- Premier golf en France : 1856
- Création des JO modernes : 1896
- Première Guerre mondiale : 1914-1918
- Seconde Guerre mondiale : 1939-1945
- L'année de ta naissance : ?

→ B - Réinvestir les connaissances

Modalité de travail

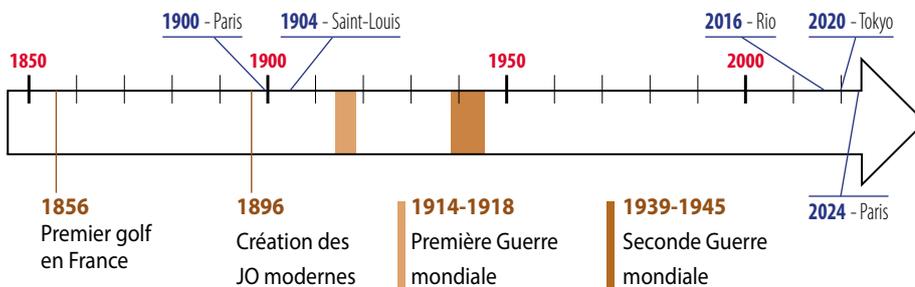
Individuel

Consigne

Place la date et le nom de la ville organisatrice sur la frise chronologique

Aide à la mise en place

Projeter les affiches et la frise chronologique en annexe



→ C - Validation et trace écrite

Modalité de travail

Collectif

Consigne

Complète la frise chronologique

JE RETIENS



- Les jeux de balles et de bâtons existent depuis l'Antiquité.
- L'origine du golf serait hollandaise.
- Les premières règles officielles du golf sont apparues en Écosse au XVIII^e siècle. Louis XV était alors le roi de France.
- Les premiers Jeux Olympiques modernes se sont déroulés en 1896 à l'initiative du Baron Pierre de Coubertin.
- Premières épreuves de golf aux JO de 1900 à Paris.



GOLF, JOP & FRANÇAIS



*Essayer, créer, écrire, filmer,
voir et se revoir...
Apprends à partager tes émotions
avec tes camarades golfeurs !*

DOMAINE 1 <i>Les langages pour penser et communiquer</i>		DOMAINE 3 <i>La formation de la personne et du citoyen</i>	
DOMAINE 2 <i>Les méthodes et les outils pour apprendre</i>		DOMAINE 4 <i>Les systèmes et les systèmes techniques</i>	
DOMAINE 5 — <i>Les représentations du monde et l'activité humaine</i>			
COMPÉTENCES	Comprendre et s'exprimer à l'oral		
	<ul style="list-style-type: none"> • Écouter pour comprendre un message oral, un propos, un discours, un texte lu • Participer à des échanges dans des situations diverses • Adopter une attitude critique par rapport à son propos 		
	Lire		
	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter 		
COMPÉTENCES	Écrire		
	<ul style="list-style-type: none"> • Écrire à la main de manière fluide et efficace • maîtriser les bases de l'écriture au clavier • Recourir à l'écriture pour réfléchir et apprendre • Rédiger des écrits variés 		
	Comprendre le fonctionnement de la langue		
<ul style="list-style-type: none"> • maîtriser les relations entre l'oral et l'écrit • Acquérir l'orthographe grammaticale et enrichir le lexique 			
OBJECTIFS	<ul style="list-style-type: none"> • Découvrir et définir ce qu'est un story-board/scénario de vidéo • Rédiger un scénario sur un sujet (le golf et les valeurs olympiques) • Construire un document vidéo 		



→ A - Avant de visionner

Modalité de travail

Collectif

Durée

5 min - 10 min

Pose la question, écrit :

- Qu'est-ce qu'une vidéo ?
- Relevé des conceptions des élèves

→ B - Visionnage de la vidéo

Modalité de travail

Individuel

Durée

5 min + 5 min

Observe et guide

- Les élèves peuvent écrire les questions qu'ils se posent

→ C - Échange oral

Modalité de travail

Individuel

Durée

15 min

Guide l'échange

- Qu'avez-vous compris ?
- Qui sont les personnages ?
- Que se passe-t-il ?
- Qui peut résumer ?
- Quel est le message de l'histoire ?

Pour étayer la construction de la compréhension

Annexes 1 et 2 : texte et images du story-board

Pour entraîner la compréhension, le langage oral, l'appropriation de la notion

Annexe 3 : vidéo du story-board

→ D - Validation / Synthèse

Modalité de travail

Individuel - collectif

Durée

10 min / Synthétise le savoir

Qu'est-ce qu'une vidéo ?

- La vidéo est une technique permettant d'enregistrer des images animées, souvent accompagnées de son, sur un support électronique.
 - Le mot « vidéo » vient du latin, vidéo, qui signifie « je vois ».
- (Source Vikidia)

À quoi ça sert et comment développer une attitude critique par rapport à un message ?

- L'image et la parole sont associées, dans le but d'informer, de communiquer par l'usage d'un média adressé à un large public.
- Les sources doivent être vérifiées (discerner site officiel et non officiel)

Source : Le CNC (centre national du cinéma et de l'image animée) présente « l'atelier cinéma »



→ Supports

Le sport peut tout changer Paris 2024

Vidéo en annexe : « Le sport peut tout changer Paris 2024 ».

→ Ressources

Annexe 1 : Retranscription du texte, grille de repérage des personnages, et des mots du sport

Annexe 2 : Images du story-board

Annexe 3 : Le story-board en vidéo

Annexe 4 : Guide pour construire un story-board

Annexe 5 : Maquette d'une séquence pour créer une vidéo

Annexe 6 : Le lexique du golf

→ Des outils

CNC et Éducation nationale :

Atelier cinéma livret enseignant(e) téléchargeable (dispositif d'éducation à l'image)

Window movie maker.

Retrouvez les liens en annexe.



→ A - Repérer la structure de la vidéo

Modalité de travail

Collectif ou binômes

Durée

20 min

Observe et aide au repérage

Consignes

- 1) Recherche des élèves en binôme
- 2) Mise en commun :
identification des caractéristiques de la maquette (titre, images/photos, légendes, musique, générique début et fin)

→ B - Lister des informations que l'on souhaite collecter lors de la vidéo

Modalité de travail

Binômes

Durée

20 min

Observe et aide au repérage

Consignes

Tu viens de vivre une séance ou une séquence de golf, liste toutes les informations sur ce que cela t'a apporté et que tu souhaites partager dans la vidéo.

- 1) Recherche des élèves
- 2) Mise en commun avec élaboration sous forme d'affiche d'une trace écrite « à la manière » d'une liste :
 - Nom, sport pratiqué et sport découvert, son coup préféré, le matériel utilisé, le paysage de l'endroit de pratique, sa pratique, les Règles du jeu, les règles de sécurité, le fair play
 - Ses émotions, son ressenti
 - Son souhait pour ce sport, ses connaissances du golf
 - Annexe 6 : le lexique du golf

→ C - Synthèse

Modalité de travail

Travail en groupes (max. 4)

Durée

10 min

Synthétise le savoir, évalue

Construire une carte mentale (écrits réflexifs) :

pour faciliter la mémorisation et la construction du sens

Liste de sujets et supports possibles pour les élèves

- Construire une vidéo (qui, pourquoi, comment)
- Le golf (qui, pourquoi, comment, où)
- Une photo (de l'environnement du golf, d'un geste, d'un joueur)
- Les règles de comportement
- Le matériel
- Un héros/ sportif de haut niveau (ex. : Tiger Woods)
- Le lexique

Liste de sujets et supports possibles pour l'enseignant(e) (cf. annexes)

- Les compétences travaillées dans la pratique du golf
- L'autonomie
- La lecture
- L'écriture
- Le lexique
- L'anglais



→ A - Mettre en mots

Modalité de travail

Groupe

Durée

10 min

Observe, aide, guide, donne à construire le texte

Consignes

1) Rédiger

Supports possibles :

- À partir des listes constituées précédemment
- De photos prises en séance
- Des cartes mentales élaborées
- Une fiche d'activité (cf. annexes)

2) Organiser la révision des textes par l'enseignant(e)

→ B - Choisir des textes

Modalité de travail

Collectif

Durée

30 min

Anime, aide à la reformulation

Consignes

- 1) Sélectionner les messages différents qui servent le propos : comment ce sport m'a transformé

Plutôt que viser le consensus, le compromis par le débat et l'utilisation des connaissances et des compétences travaillées

- 2) Élaborer le story-board (déroulé de la vidéo en annexe)

→ C - Construire la vidéo

Modalité de travail

En groupe

Durée

45 min

Organise, accompagne les ateliers

Consignes

1) Lire

- S'approprier les textes*
 - Mettre en voix le texte
- *Peuvent être conduits en activités décrochées*

2) Élaborer le plan des séquences

3) S'enregistrer

4) Se filmer

→ D - Procéder au montage

Durée

Viser un maximum de 3 minutes de vidéo

Consignes

- Exemples de logiciels de montage (Windows movie maker, iMovie / Apple)
- Usage du numérique éducatif (logiciels tablettes, dictaphone)

→ Pour aller plus loin

École inclusive dans l'idée de l'écriture numérique

Lien en annexe.

Écriture de devises (étymologie des mots : citius, altius, fortius)



→ Comment réaliser une vidéo pour communiquer et informer

Pour l'élève

- Rechercher des idées, un sujet
- Rédiger un scénario :
 - le séquencer (scènes et plans)
 - identifier les personnages, les lieux, les moments, les actions, les dialogues, la musique
- Rédiger un story-board (ou scénarimage) : version illustrée du scénario avec des photos ou des dessins. Chaque scène est découpée en plan et à chaque plan correspond une image
- Planifier, organiser les tâches, le temps, se mettre d'accord, réaliser, visionner, présenter
 - Le story-board est une succession de saynètes
 - Une sorte de bande dessinée très utile pendant le tournage



MOTS CROISÉS

L'Albamots



Quelle Histoire !
 Quel scénario !
 Souviens-toi des mots importants
 pour compléter la grille.

→ Place sur la grille les mots qui correspondent aux définitions suivantes

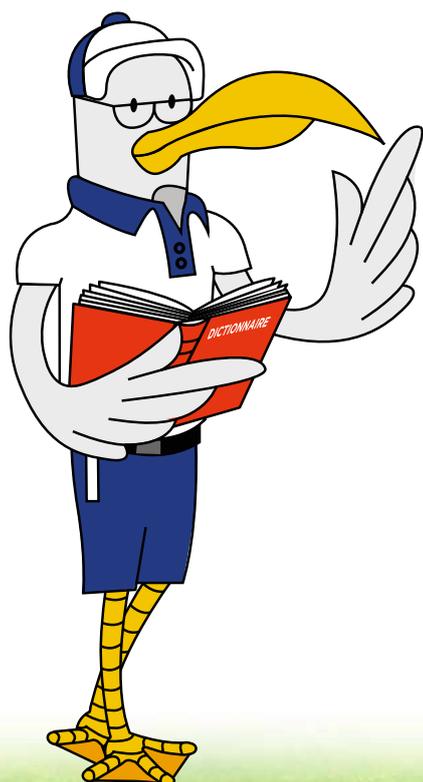
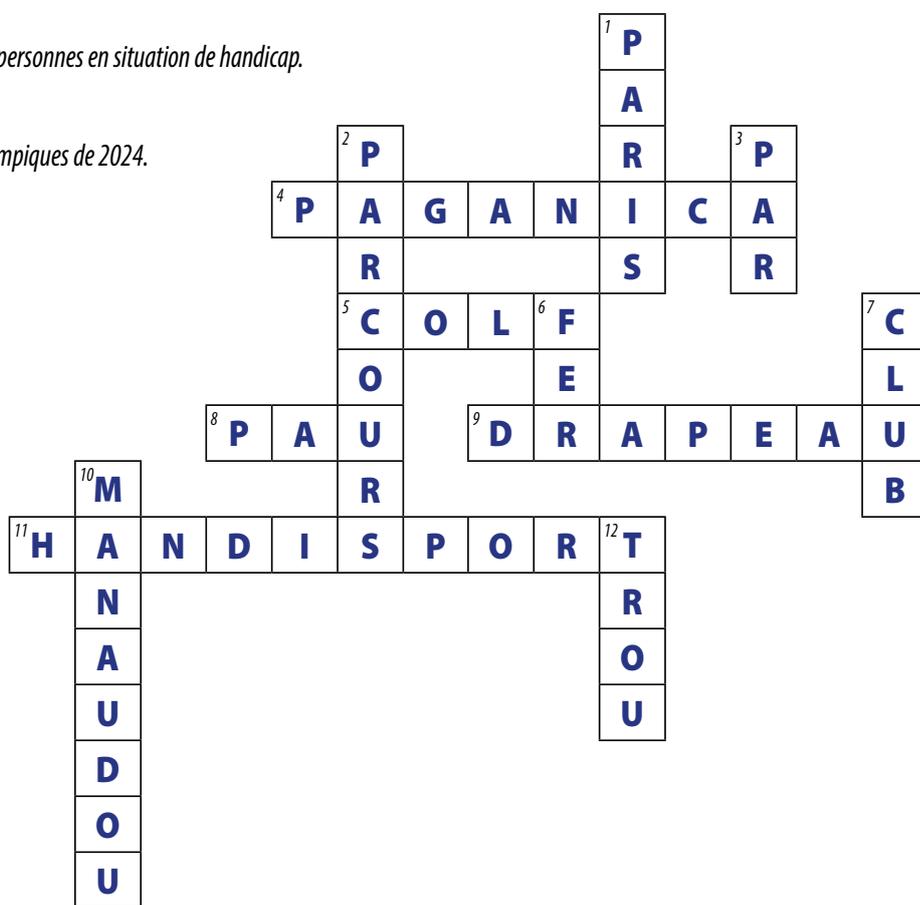


Horizontal

4. Jeu consistant à envoyer une balle de cuir vers une cible sous l'Antiquité.
5. Mot à l'origine du golf.
8. Ville ayant accueilli le premier parcours du continent européen.
9. Élément permettant de visualiser le trou.
11. Ensemble des activités sportives pratiquées par les personnes en situation de handicap.

Vertical

1. Ville qui va accueillir les Jeux Olympiques et Paralympiques de 2024.
2. Ensemble des 18 trous au golf.
3. Contrat à atteindre par le joueur sur un trou.
6. Club numéroté de 1 à 9.
7. Matériel utilisé pour envoyer une balle.
10. Championne de natation qui soutient Paris 2024.
12. Point à atteindre depuis le départ.



→ À noter

Aide

Pour compléter la grille, les élèves sont invités à rechercher les mots dans les contenus abordés aux 2 trous précédents (T9 / Histoire — T10 / Français).



GOLF, JOP

Développement durable & l'eau

L'eau est indispensable pour les golfs mais elle est aussi précieuse... Voyons ensemble comment l'économiser !



DOMAINE 4 — Les systèmes naturels et les systèmes techniques

COMPÉTENCES	<ul style="list-style-type: none"> • Mobiliser ses connaissances dans des contextes scientifiques différents, en particulier le cycle de l'eau • Pratiquer une démarche d'investigation : savoir observer, questionner • Se sensibiliser au concept de développement durable (connaître, comprendre, faire des choix, agir)
OBJECTIFS	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier la ressource « eau » à travers ses différents états • Suivre et connaître le trajet de l'eau dans la nature • Savoir comment maintenir sa qualité pour ses utilisations
REPÈRES	<ul style="list-style-type: none"> • Cette séquence amène les élèves à s'interroger et comprendre le trajet de l'eau dans la nature, les différentes origines de l'eau utilisée sur le golf et l'utilisation qui en est faite • Ayant pris conscience de l'importance de la ressource en eau, les élèves se questionnent et identifient les actions de limitation de consommation d'eau sur le golf
NIVEAU D'EXIGENCE	<ul style="list-style-type: none"> • « Le cycle de l'eau permet de considérer les trois états de la matière. L'eau de surface s'évapore (liquide → gaz), redevient liquide ou solide (nuages) avant de tomber sous forme de précipitations solides (neige, grêle) ou liquides (pluie) • Sur terre, sous forme liquide, elle s'infiltré dans le sol ou ruisselle pour rejoindre les cours d'eau • Selon les régions et les conditions climatiques, les quantités d'eau disponibles sont variables • L'eau est indispensable à la vie, elle est captée et traitée pour être rendue potable • Afin de préserver la ressource en eau, il convient de limiter sa consommation et d'éviter toute atteinte à sa qualité (pollution)
MATÉRIEL	Vidéoprojecteur
RESSOURCES	<ul style="list-style-type: none"> • Texte « Les ressources en eau utilisées pour arroser les golfs » en annexe • Photographies en annexe



→ Découvrir des zones du golf très différentes

→ A - Situation déclenchante

Modalité de travail

Individuel

Présentation 2 photographies en annexe

À partir de ces 2 photographies (golfs très verts dans un milieu désertique):

- Faire réagir les élèves individuellement,
- Les inviter à écrire (mots-clés mis en avant).

Observer les réactions des élèves.



→ C - Confrontation

Modalité de travail

Collectif

Débattre de la problématique

- Garder trace (collective et individuelle dans le carnet élève) des éléments qui ont émergé et des arguments présentés.
- Dégager des hypothèses (comment réaliser un golf respectueux de la ressource en eau ?) qui seront reprises dans la séance suivante.

→ B - Questionnement des élèves

Modalité de travail

Oral collectif

Faire situer, globalement, le milieu naturel dont il peut s'agir

- Demander aux élèves ce qu'ils ont remarqué.
- Engager un échange.
- Faire identifier la problématique et relever leurs différents commentaires, les noter sur une affiche.
- Les photographies montrent un golf situé dans un climat désertique où l'herbe est très verte sur toutes les parties du terrain, ce qui suggère un **arrosage intensif**.



→ Découvrir les ressources en eau pour arroser un golf

→ A - Repérer et nommer les différentes origines de l'eau

Modalité de travail

Trace collective

Consignes

À partir du texte documentaire « les ressources en eau utilisées pour arroser » (en annexe) repérer et nommer les différentes origines de l'eau à utiliser pour arroser le golf (les faire souligner dans le texte puis les faire lister).

- Prendre le temps d'expliciter ce lexique.
- Faire émerger les avantages et les inconvénients de leur utilisation et définir les solutions les plus adaptées pour l'arrosage du golf.
- En gardant une trace collective sur une affiche (ou le TNI), sous forme de tableau (voir exemple en annexe). Numéroter de 1 à 6 les solutions (de la plus adaptée à celle à éviter).

→ B - Le schéma du cycle de l'eau

Modalité de travail

Collectif

Consignes

- En reprenant les solutions les plus adaptées pour l'arrosage d'un parcours de golf, faire compléter le schéma du cycle de l'eau.
- L'objectif est de faire apparaître sur le schéma du cycle de l'eau (ci-dessous), les différentes solutions d'arrosage possibles pour les golfs (nappe, lac ou cours d'eau, eau potable, eaux traitées de station d'épuration, eau pluviale, canaux...)
- Collectivement faire le lien entre les zones du Golf National et le schéma du cycle de l'eau.

Cf. Parcours de l'Albatros – Le Golf National – Guyancourt- 78 (en annexe).

→ C - Percevoir les niveaux d'enjeu écologique

Modalité de travail

Oral collectif

Consignes

- Indiquer pour chacune des solutions le niveau d'enjeu écologique (fort, modéré, faible) en demandant de justifier : rareté, sensible à la sécheresse, conflits d'usage... reprises dans la séance suivante.

SOLUTION 1 :

SOLUTION 2 :

SOLUTION 3 :

Niveau d'enjeu :

Niveau d'enjeu :

Niveau d'enjeu :

Pourquoi? :

Pourquoi? :

Pourquoi? :

SOLUTION 4 :

SOLUTION 5 :

SOLUTION 6 :

Niveau d'enjeu :

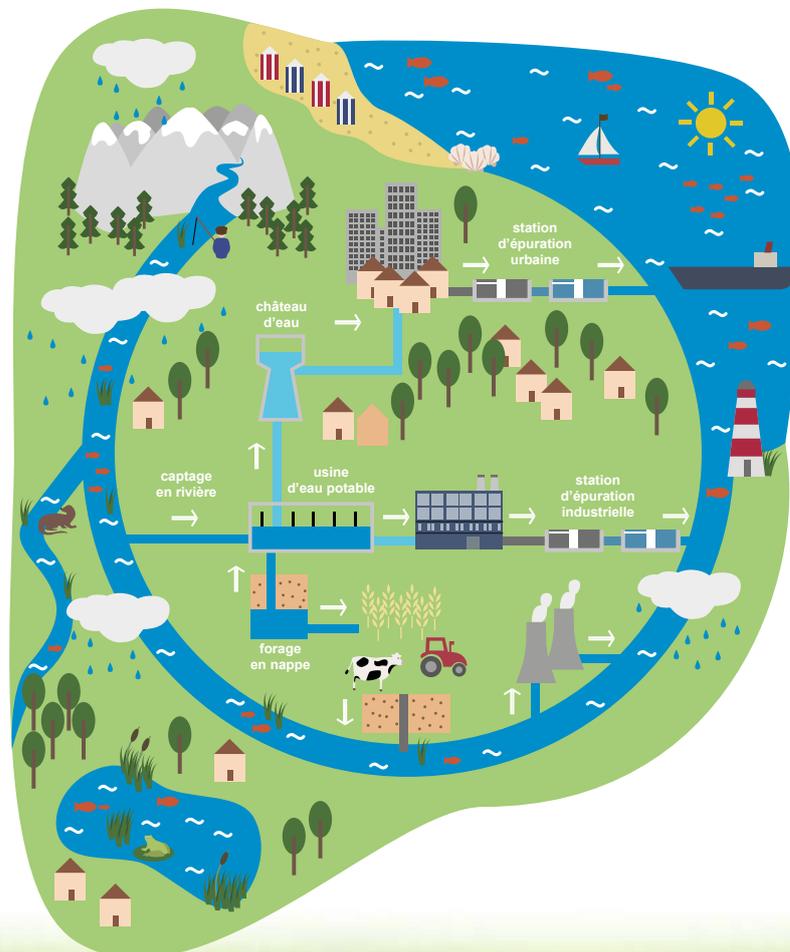
Niveau d'enjeu :

Niveau d'enjeu :

Pourquoi? :

Pourquoi? :

Pourquoi? :





→ Définir comment entretenir un golf tout en sauvegardant les ressources en eau

Cette séance, en s'appuyant sur les précédentes, permet aux élèves d'envisager les mesures à prendre et à mettre en œuvre pour économiser au mieux et préserver la ressource en eau.

→ A - Analyse de documents

Modalité de travail

Oral collectif.

À partir du schéma d'un parcours de golf

cf. Livret de golf enseignant(e), partie intitulée « Découvrir le golf – se repérer sur un trou de golf »

- Décrire et nommer les différentes zones que l'on retrouve systématiquement sur un golf.
- Reprendre la légende et les différents termes et les placer sur le schéma du parcours de l'Albatros – Le Golf National de Guyancourt – En annexe.

Questionner

« les différentes zones ont-elles toutes besoin d'être arrosées, de la même façon ? »

- Les élèves émettent des hypothèses et les écrivent dans leur cahier d'élève.
- Demander de justifier, d'argumenter.
- Garder une trace collective.

→ B - Recouper les informations et vérifier les hypothèses

Modalité de travail

Validation collective.

À l'aide des textes

« Pourquoi arrose-t-on certaines zones du golf ? » (en annexe)
et « Les ressources en eau utilisées pour arroser un golf » (en annexe)

- Recouper les informations et vérifier les hypothèses. Les valider collectivement.

→ C - Faire des propositions d'actions

Modalité de travail

Recherche individuelle puis en groupes.

Consignes

- Demander aux élèves de faire des propositions d'actions à mettre en place pour entretenir un golf respectueux de la ressource en eau.
- Les mettre en débat.
- Ils écrivent dans leur cahier les propositions pertinentes, retenues par la classe.

Des exemples, parmi d'autres :

- Choix de graminées moins consommatrices d'eau.
- Arrosage la nuit pour réduire l'évapotranspiration.
- Installation de récupérateurs d'eau pour le lavage des machines et des balles de practice...



L'eau est une ressource fragile, néanmoins indispensable pour les golfs. Depuis plusieurs années, les golfs français réduisent progressivement leur consommation en eau :

- En investissant dans du matériel d'arrosage plus performant et en rénovant leur système d'irrigation.
- En intensifiant le travail mécanique du sol pour favoriser l'enracinement profond du gazon ainsi que l'accès à plus d'eau et de nutriments.
- En développant des solutions alternatives : récupération et stockage des eaux pluviales, utilisation des eaux recyclées de stations d'épuration.
- En implantant des nouvelles graminées plus résistantes à la sécheresse et aux maladies.
- En réduisant ou en stoppant volontairement l'arrosage de certaines surfaces jusqu'au jaunissement.



GOLF, JOP &

Développement durable & biodiversité



Oiseaux, insectes, amphibiens...
Découvre la richesse des espèces
et de la biodiversité
préservées sur les golfs.

DOMAINE 4 — Les systèmes naturels et les systèmes techniques

COMPÉTENCES	<ul style="list-style-type: none"> • Mobiliser ses connaissances dans des contextes scientifiques différents, en particulier la biodiversité • Pratiquer une démarche d'investigation : savoir observer, questionner • Se sensibiliser au concept de DD (connaître, comprendre, faire des choix, agir)
OBJECTIFS	<ul style="list-style-type: none"> • Observer des espèces dans un milieu proche • Comprendre l'enjeu de la préservation de la biodiversité • Savoir comment protéger certaines espèces
REPÈRES / NIVEAU D'EXIGENCE	<ul style="list-style-type: none"> • La diversité du vivant contribue à instaurer et entretenir les conditions nécessaires au maintien de la vie sur Terre. Ce système est rendu fragile par l'être humain par ses besoins, ses activités, son mode de vie et ses comportements. Il est possible de freiner son érosion par des actions collectives ou individuelles. Certains aménagements sur les golfs permettent de maintenir cette biodiversité
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none"> • Vidéoprojecteur
RESSOURCES	<ul style="list-style-type: none"> • Photographies en annexe • Texte « disparition des oiseaux » vers des printemps de plus en plus silencieux

SE DÉCOUVRE

1 LA BIODIVERSITÉ



→ Sensibiliser à la protection de la biodiversité, en comprendre l'enjeu

→ A - Situation déclenchante

Modalités de travail

Individuel

Durée

5 min

Consignes

Lecture du texte
cf. annexes

→ B - Questionnement

Modalités de travail

Collectif

Durée

10 min

Consignes

- Identifier le problème soulevé
- Quelles sont les causes et les conséquences de ce phénomène ?
- Recueil des propositions des élèves sur une affiche ou au tableau

→ D - Recherche

Modalités de travail

Individuel

Durée

5 min

Consignes

- Choisis un titre pour ce texte et colorie-le.

Titre d'origine : « Disparition des oiseaux, vers des printemps de plus en plus silencieux »

→ D - Mise en mémoire

Modalités de travail

Collectif

Durée

5 min

Synthèse

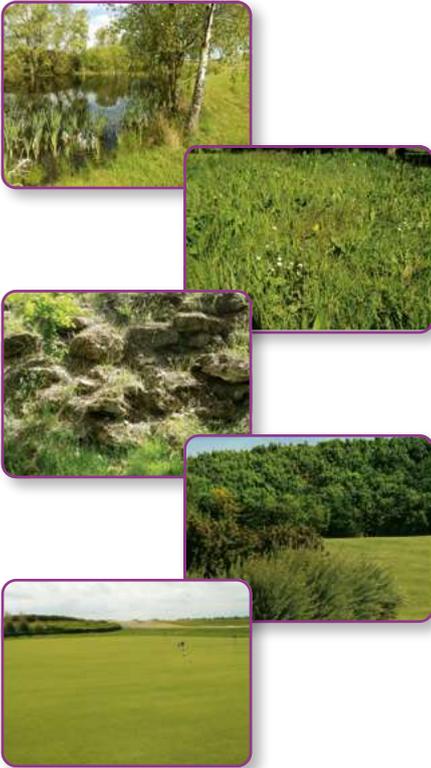
Certaines espèces, comme les oiseaux, sont menacées en raison des activités des hommes. La disparition d'une espèce entraîne un déséquilibre dans l'écosystème.



→ Découvrir les espèces animales présentes sur les golfs et leur milieu de vie

Temps 1

Découvrir les différents milieux naturels que l'on trouve sur un golf



Temps 2

Quelles espèces animales trouve-t-on sur un golf ?

→ A - Relevé de conceptions

Modalités de travail
Individuel

Durée
5 min

Consignes

- Dans le Carnet de Golf, compléter les questions suivantes :
—> Quels espaces du golf te paraissent plus favorables à la biodiversité ?
—> À ton avis, quelles espèces animales trouve-t-on sur un golf ?

→ A - Relevé de conceptions

Modalités de travail
Individuel

Durée
5 min

Consignes

- Dessiner le « paysage » du golf

Support possible

Annexes
« Les différents milieux d'un golf »

→ B - Confrontation

Modalités de travail
Collectif

Durée
10 min

Consignes

- Analyse des dessins, débat et émergence d'une problématique :
« Les golfs présentent-ils un milieu uniforme ? »

→ B - Confrontation

Modalités de travail
Collectif et individuel

Durée
10 min et 5 min

Consignes

- Échanger autour des conceptions des élèves. Noter les propositions des élèves. Distribution du texte Trou 13 et validation des propositions.
- Dans le Carnet de Golf, entourer les espèces que l'on trouve sur les golfs et indiquer leur milieu de vie (espaces du golf).

→ C - Recherche

Modalités de travail
Individuel

Durée
10 min

Consignes

- Dans le Carnet de Golf, associer chaque espace à sa légende.

→ D - Synthèse

Modalités de travail
Collectif

Durée
10 min

Consignes

- Échange autour des différentes zones du golf, les décrire, relever leurs caractéristiques.

Synthèse sur les différents milieux que l'on peut rencontrer et émergence d'une nouvelle question :
« Les espèces animales que l'on va trouver dans ces différents milieux sont-elles les mêmes ? »

→ C - Mise en mémoire

Modalités de travail
Collectif

Durée
10 min

Consignes

- Réaliser une affiche avec une présentation de différentes espèces animales et leurs milieux de vie.

- Sauterelle dans les prairies
- Crapaud dans la mare
- Abeille, papillon dans les prairies
- Chauve-souris, écureuil dans les zones boisées
- Vers de terre dans les greens



→ Découvrir les actions possibles pour protéger les espèces sur un golf

Les séances précédentes ont permis aux élèves d'acquérir des connaissances concernant la biodiversité et de comprendre le lien entre richesse des espèces et maintien de l'équilibre des milieux.

Cette séance permet d'envisager les actions à mettre en œuvre pour favoriser la biodiversité et éviter la destruction des milieux au sein du golf.

→ A - Recherche documentaire

Modalités de travail

Collectif

Durée

10 min

Consignes

- Relever et échanger sur les aménagements favorables à la biodiversité. Rechercher les espèces animales qui peuvent profiter de ces aménagements.

Support

En annexes

→ B - Recherche

Modalités de travail

Individuel

Durée

5 min

Consignes

- Dans le Carnet de golf, compléter le tableau à l'aide de l'annexe.

→ D - Synthèse

Modalités de travail

Collectif

Durée

10 min



→ Ce qu'il faut retenir...

- ▶ Dans les différents espaces d'un golf, on trouve une multitude d'espèces animales comme les oiseaux, les amphibiens, les insectes pollinisateurs...
- ▶ Certaines espèces comme la chauve-souris sont protégées sur le territoire national.
- ▶ Il convient donc de prévoir des aménagements favorables au maintien des équilibres des écosystèmes.

Le saviez-vous ?

En France, 40 % des zones humides ont disparu en 50 ans. Ces zones sur les parcours de golf (mare, cours d'eau...) sont des secteurs très sensibles qu'il faut protéger et rendre accueillants pour la biodiversité.



MOTS MÊLÉS

L'Albaplouf ...



Démêle la grille pour retrouver
les mots scientifiques ...

→ Retrouve les 10 mots cachés dans la grille et entoure-les



ARROSAGE
ECONOMISER
ESPECE
HIBERNACULUM
IRRIGATION

~~MILIEU~~
NICOIR
PREDATEUR
PRESERVER
RESSOURCE

J	H	N	V	P	A	H	M	I	L	I	E	U	L	F
I	I	I	S	L	I	R	Q	W	Y	W	B	T	E	E
J	R	R	B	N	X	S	R	L	E	S	P	E	C	E
L	Ç	R	V	E	P	Q	E	O	S	C	U	W	O	U
P	Q	S	I	N	R	R	N	U	S	B	S	A	N	Y
F	P	A	R	G	W	N	E	I	F	A	U	E	O	X
Z	R	Z	E	M	A	P	A	S	C	L	G	E	M	Z
B	E	J	H	C	X	T	T	C	E	H	C	E	I	O
J	D	M	A	L	B	T	I	G	U	R	O	F	S	J
A	A	O	P	X	X	B	J	O	U	L	V	I	E	Y
Z	T	I	F	T	C	P	Ç	O	N	O	U	E	R	T
Ç	E	J	N	A	B	A	S	H	Y	N	B	M	R	Q
R	U	A	J	Ç	F	S	C	E	E	S	K	B	H	M
I	R	B	R	M	E	N	H	D	Q	F	F	L	B	J
W	J	Z	N	R	J	A	W	S	C	B	A	H	D	I





GOLF, JOP & Arts plastiques



Découvre les œuvres d'artistes célèbres et laisse libre cours à ton imagination... pour des créations olympiques!

DOMAINE 1 <i>Les langages pour penser et communiquer</i>		DOMAINE 3 <i>La formation de la personne et du citoyen</i>	
DOMAINE 2 <i>Les méthodes et les outils pour apprendre</i>		DOMAINE 4 <i>Les systèmes naturels et les systèmes techniques</i>	
DOMAINE 5 — <i>Les représentations du monde et l'activité humaine</i>			
COMPÉTENCES	Expérimenter, produire, créer <ul style="list-style-type: none"> • Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent • Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo...) • Rechercher une expression personnelle en s'éloignant des stéréotypes • Intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'information, au service de la pratique plastique 		
	Mettre en œuvre un projet artistique <ul style="list-style-type: none"> • Identifier les principaux outils et compétences nécessaires à la réalisation d'un projet artistique • Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique individuelle ou collective, anticiper les difficultés éventuelles • Identifier et assumer sa part de responsabilité dans un processus coopératif de création • Adapter son projet en fonction des contraintes de réalisation et de la prise en compte du spectateur 		
	S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité <ul style="list-style-type: none"> • Décrire et interroger à l'aide d'un vocabulaire spécifique ses productions plastiques, celles de ses pairs et des œuvres d'art étudiées en classe • Justifier des choix pour rendre compte du cheminement qui conduit de l'intention à la réalisation • Formuler une expression juste de ses émotions, en prenant appui sur ses propres réalisations plastiques, celles des autres élèves et des œuvres d'art 		
	Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art <ul style="list-style-type: none"> • Repérer, pour les dépasser, certains a priori et stéréotypes culturels et artistiques • Identifier quelques caractéristiques qui inscrivent une œuvre d'art dans une aire géographique ou culturelle et dans un temps historique, contemporain, proche ou lointain • Décrire des œuvres d'art, en proposer une compréhension personnelle argumentée 		
OBJECTIFS	Compétences développées et travaillées à partir de trois grandes questions <ul style="list-style-type: none"> • La représentation plastique et les dispositifs de présentation • Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace • La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre 		

OBJECTIFS (suite)	<p>Les trois questions au programme sont abordées chaque année du cycle. Elles sont explorées :</p> <ul style="list-style-type: none"> • À partir de notions récurrentes : <i>forme — espace — lumière — couleur — matière — corps — support — outils — temps</i> • En mobilisant des pratiques bidimensionnelles —> dessin, peinture, collage • Des pratiques tridimensionnelles —> modelage, sculpture, assemblage, installation... • Les pratiques artistiques de l'image fixe et animée —> photographie, vidéo, création numérique <p>—> <i>Ces pratiques développeront chez les élèves des habiletés à fabriquer, représenter, mener un projet et s'exprimer sur son travail ou sur une œuvre.</i></p>
EXPÉRIMENTER, PRODUIRE, CRÉER À PARTIR D'UNE PRATIQUE SPORTIVE	<ul style="list-style-type: none"> • Représenter la pratique du golf, donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie, vidéo...) • Rechercher une expression personnelle en s'éloignant des stéréotypes <p>Dans un premier temps, proposer aux élèves une approche sensible du golf, apprendre à regarder avec ses sens (l'ouïe, l'odorat, la vue, le toucher)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les gestes (mouvements, position du corps) • Le matériel (club, tee, etc.) • Le paysage (terrain, green, sable, eau, faune, flore, ciel, etc.) <p>—> <i>Conserver des traces plastiques de ces ressentis sur un carnet mémoire ou carnet de bord du projet (croquis, commentaires, schémas, documents récoltés, traces, végétaux...)</i></p> <p>—> <i>On pourra se servir des traces, mémoire du carnet, pour au retour en classe, expérimenter différentes représentations plastiques : collages, dessins, peintures, sculptures, installations...</i></p>
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none"> • Matériel de golf • Carnet de croquis, matériel plastique de la classe • Vidéoprojecteur
RESSOURCES	<ul style="list-style-type: none"> • Dossiers pédagogiques sur l'objet, cinéma de papier, light painting • kit « p'tit golf »



→ A - Lecture d'une œuvre

The Cone

Painted metal.

Overall : 254 x 279.4 x 165.1 cm

Calder Alexander (1960)



→ B - Réalisation sur le terrain

Consignes

À partir du kit « p'tit golf » réaliser une structure stable créant des jeux d'équilibre, déséquilibre en assemblant les objets.

Objets

Cônes, clubs, balles, coupelles, cerceaux, casquette.



Exemples : photos prises lors des rencontres organisées par la DSDEN 78, l'USEP 78 et le CDG 78.

→ C - Temps de partage

Modalité de travail

Collectif

Objectifs

- Verbalisation sur le respect de la consigne et des contraintes créatives.
- Verbalisation en utilisant le vocabulaire plastique : équilibre, déséquilibre, balancier, lignes, pour travailler l'approche esthétique de la création.
- Retour sur « j'ai appris », apprentissage de chacun, apprendre à créer en groupe (métacognition).

→ D - Pour aller plus loin

Consignes

Exposer les photos dans le musée de la classe, réaliser un diaporama, compléter son carnet mémoire.



→ A - Lecture d'une œuvre

Tête de taureau

(selle et guidon de bicyclette)

Paris, Musée national Picasso - Paris
*Picasso Pablo (dit),
 Ruiz Picasso Pablo (1881-1973)*



→ C - Temps de partage

Modalité de travail

Individuel et collectif

Objectifs

- Verbalisation sur le respect de la consigne et des contraintes créatives.
- Après un temps d'observation, s'émerveiller de la variété des productions.
- Retour sur « j'ai appris », apprentissage de chacun, prendre conscience de la richesse d'une production collective grand format rassemblant les créations individuelles.

→ B - Production plastique

Objectifs

Proposer des réponses inventives dans un projet individuel ou collectif

Consigne

- Transformer un cercle symbolisant la balle de golf (taille du diamètre de la balle de golf) pour en faire SA balle. Ce cercle sera au centre d'un carré de papier à dessin de 10 cm x 10 cm, le fond sera uni de préférence.
- Donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines (dessin, collage, mosaïques) en vue de réaliser une œuvre collective (coopérer dans un projet artistique) : pavage

Matériel

- Gabarits carrés de 10 cm x 10 cm en papier à dessin



Exemples : Productions réalisées lors de la rencontre organisée par la DSDEN 78, l'USEP 78 et le CDG 78.



Sculpture

→ A - Lecture d'une œuvre

Le lanceur de poids

Paris, Centre Pompidou -
Musée national d'art moderne -
Centre de création industrielle
Calder Alexander (1898-1976)



→ B - Production plastique

Modalité de travail

Individuel

Consigne

- À l'aide d'un morceau de fil de fer malléable (30 cm), réaliser une sculpture d'un golfeur en mouvement. Penser à un socle (pâte à sel, polystyrène, bois).
- Dans l'espace « musée de la classe », réaliser une exposition de toutes les productions des élèves.

Images animées

→ A - Lecture d'une œuvre

① MIT 1938

Harold Edgerton

② **Chronophotographie d'un perchiste**

(1902-1907)

Étienne-Jules Marey

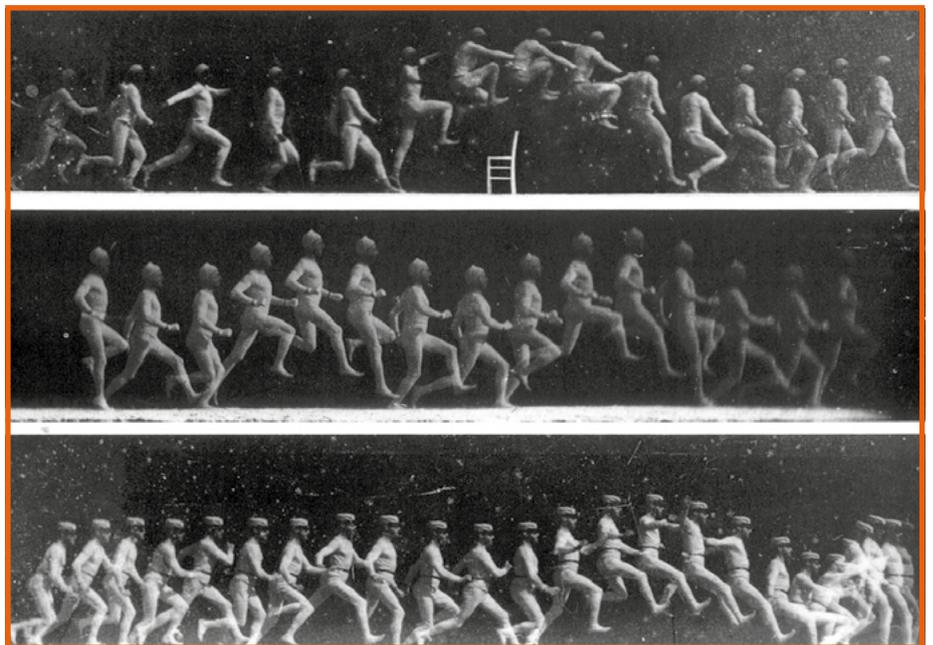


→ B - Lecture d'une œuvre

① **Décomposition d'un mouvement**

(1892)

Étienne-Jules Marey



→ B - Production plastique

Modalité de travail

Individuel

Consigne

- Dans l'esprit de l'inventeur du mouvement photographique, fabrique un folioscope ou flip book.
- Photographier le mouvement fixe dans une décomposition d'un minimum de 12 poses.
- Coller les photographies sur un carnet folioscope.

Objet

- Photos d'un golfeur ou enfant pratiquant le golf.

Support

- Carnet flip book.

Médium

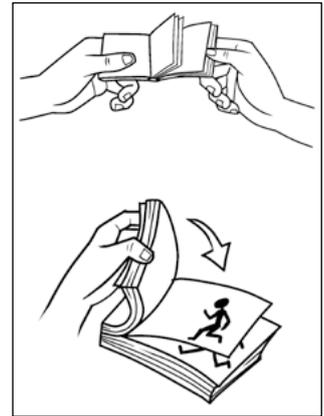
- Colle, 20 feuilles autoadhésives amovibles.

✓ Les images animées

Réaliser des folioscopes

Le folioscope ou Flip book, est un livret de dessins ou de photographies qui, feuilleté rapidement, procure un effet d'animation dû à la [persistance rétinienne](#).

On peut créer un folioscope en dessinant une séquence animée sur chacune des feuilles d'un petit carnet ou d'un bloc de feuilles autoadhésives amovibles. Il est judicieux de commencer sur la dernière page, cela permet de voir par transparence le premier dessin lorsque l'on réalise le suivant.



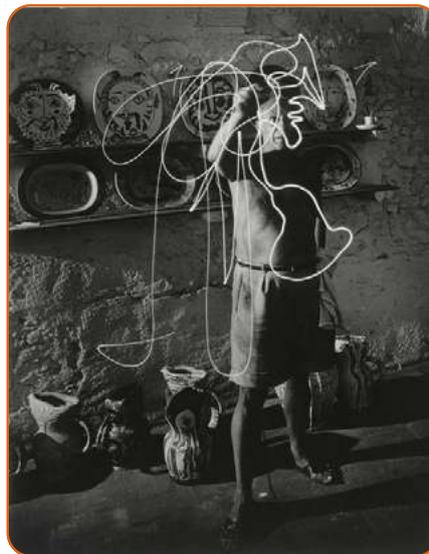
Animer la réalisation d'un dessin

Photographier étape par étape la réalisation d'un dessin. Il faut très peu d'ajouts entre chaque photo et éviter d'avoir la main ou le crayon dans le cadre des photos. En utilisant un logiciel simple de montage (type Movie Maker) on pourra faire défiler rapidement les images. Ainsi, on verra le dessin se réaliser seul sous nos yeux.

→ C - Prolongement possible

Light painting

Le *light painting* est une *technique* artistique qui consiste à peindre avec de la lumière. Le temps d'exposition, c'est le temps pendant lequel l'appareil continue de prendre la photo, il va capturer tout ce qui se passe pendant quelques secondes et donc, au passage, tous les mouvements réalisés avec la lumière.



Pablo Picasso dessinant un buste de femme au crayon lumineux, dans l'atelier de Madoura, Vallauris, en août 1949



Femme debout réalisée au crayon lumineux par Picasso à La Galloise, Vallauris, en 1949

Peindre avec la lumière (light painting)

S'installer dans une pièce sombre (sans lumière naturelle, ni artificielle). Utiliser des lampes de poche en variant la couleur des ampoules. Le dessinateur agite sa lampe pour dessiner dans le noir. Le photographe face à lui, photographie le dessin ! Un appareil photographique, avec l'obturateur ouvert en pause longue et un flash pour imprimer nettement l'image de l'enfant, permet de capter les mouvements.



- À partir de fabrications, détournements et de représentations, l'objet peut être utilisé dans l'art à des fins narratives, symboliques, poétiques, sensibles et imaginaires.
- Le folioscope est un livret de dessins animés qui feuilleté rapidement permet la synthèse du mouvement par la persistance rétinienne.
- Picasso est un précurseur du light painting



GOLF, JOP & Chant choral



"God save the green."

DOMAINE 2 — Les méthodes et les outils pour apprendre

COMPÉTENCES

Explorer-imaginer-créer

- Faire des propositions personnelles lors de moments de création, d'invention et d'interprétation

DOMAINE 5 — La représentation du monde et l'activité humaine

COMPÉTENCES

Chanter et interpréter

- Interpréter un chant avec une intonation juste (unisson) et une intention expressive (en lien avec les paroles)

LE DÉCOUVRE

1 L'HYMNE BRITANNIQUE



→ Chant choral et Anglais

L'Hymne britannique (en référence à la nationalité du vainqueur des JO de 2016 en golf, Justin Rose).

Trois strophes sont présentées dans la vidéo accessible depuis les annexes.

*God save our gracious Queen,
Long live our noble Queen,
God save our Queen !*

*Send her victorious,
Happy and glorious,
Long to reign over us,
G o d save the Queen !*

*Que Dieu protège notre gracieuse Reine,
Longue vie à notre noble Reine,
Que Dieu protège notre Reine !
Rends-la victorieuse,
Heureuse et glorieuse,
Que son règne dure longtemps,
Que Dieu protège la Reine !*

Chaque strophe comporte 2 thèmes (le premier est constitué des trois premiers vers et le second des quatre derniers). Les syllabes soulignées doivent être répétées deux ou trois fois.

→ Pour aller plus loin

Le texte complet.

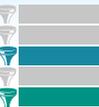
*God save our gracious Queen,
Long live our noble Queen,
God save our Queen !*

*Send her victorious,
Happy and glorious,
Long to reign over us,
G o d save the Queen !*

*O lord our God arise
Scatter her enemies
And make them fall
Confound their politics
Frustrate their knavish tricks
On thee our hopes we fix
God save us all*

*Thy choices gifts in store
On her be pleased to pour
Long may she reign
May she defend our laws
And ever give us cause
To sing with heart and voice
G o d save the Queen*

2 CHANT CHORAL ET HISTOIRE DES ARTS



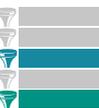
→ Chant choral et Histoire des arts

Après une opération de la fistule en 1686, Louis XIV convalescent, inaugura la Maison royale de Saint-Louis à Saint-Cyr. Les religieuses composèrent à cette occasion une cantate en latin, « Domine salvum fac regem » (Dieu sauve le Roi), inspirée d'un psaume de David. Elle fut mise en musique par Lully puis devint un hymne royal. Le jour de sa première exécution, un spectateur anglais (peut-être le compositeur Haendel) la transcrivit. C'est ainsi que ces paroles et cette musique inspirèrent directement la chanson écrite en l'honneur du futur roi George I^{er}. Le nouvel hymne anglais, « God Save the King », fut joué pour la première fois à Londres en 1745, avant de devenir « God save the Queen » avec l'arrivée au pouvoir de la reine Elisabeth II.

Réponses aux questions posées aux élèves :

- 1 Pour soutenir sa convalescence après une opération chirurgicale.
- 2 Lully était le compositeur officiel de la cour de Louis XIV.
- 3 Elisabeth II règne sur le Royaume-Uni depuis le 6 février 1952.

3 CHANT CHORAL ET MAÎTRISE DE LA LANGUE



→ Apprentissage préalable du chant « le poinçonneur des Lilas » de S. Gainsbourg.

Inventer/transformer certains couplets en conservant le refrain

Proposition de scénario : le personnage décide de fuir son quotidien oppressant en pratiquant le golf.

Contraintes

Respect du nombre de pieds (7-10-8-5-8-8...) et de la forme en rimes plates (AA BB...).

Outil

Dictionnaire de rimes.

Voir annexe : « Le poinçonneur au golf ».

Vous pouvez vous procurer le répertoire « Écoles qui chantent » 2004-2005, réalisé par l'association « Approchants » du Bas-Rhin, afin de pouvoir disposer de la partition, du modèle vocal ainsi que de l'accompagnement instrumental.

<p>J'suis l'poinçonneur des Lilas Le gars qu'on croise et qu'on n'regarde pas Y'a pas d'soleil sous la terre Droïte de croisière Pour tuer l'ennui j'ai dans ma veste Des extraits du Reader Digest Et dans c'bouquin y'a écrit Que des gars jouent au golf à Miami Pendant c'temps que je fais l'zouave Au fond d'la cave Parait que y'a pas de sot métier Moi j'fais des trous dans des billets J'fais des trous, des p'tits trous, encore des p'tits trous Des p'tits trous, des p'tits trous, toujours des p'tits trous Des trous d'seconde classe Des trous d'première classe J'fais des trous, des p'tits trous, encore des p'tits trous Des p'tits trous, des p'tits trous, toujours des p'tits trous Des petits trous, des petits trous, des petits trous, des petits trous J'suis l'poinçonneur des Lilas Pour invalides changer à Opéra Je vis au cœur d'la planète J'ai dans la tête Un carnaval de confettis J'en amène jusque dans mon lit Et sous mon ciel de faïence Je n'vois briller que les correspondances Parfois je rêve je divague J'vais au cap d'Agde Et dans la brume au bout du quai J'vois un caddie qui vient m'chercher</p>	<p>Pour m'sortir de ce trou où je fais des trous Des p'tits trous, des p'tits trous, toujours des p'tits trous Mais l'caddie se taille Et j'vois qu'je déraile Et je reste dans mon trou à faire des p'tits trous Des p'tits trous, des p'tits trous, toujours des p'tits trous Des petits trous, des petits trous, des petits trous, des petits trous J'suis l'poinçonneur des Lilas Arts-et-Métiers direct par Levallois J'en ai marre j'en ai ma claque De ce doaque Je voudrais tenir un putter Pour ressembler à un seigneur Un jour viendra j'en suis sûr Où j'trai jouer au golf dans la nature J'arriverai sur le fairway Et à l'Oiselet Je conduirai une voiturette Je s'tai le roi de l'étiquette J'ferai des trous, des p'tits trous, encore des p'tits trous Des p'tits trous, des p'tits trous, toujours des p'tits trous Plus question de faiblir Y'a d'quoi se faire plaisir S'faire un trou, un p'tit trou, un dernier p'tit trou Un p'tit trou, un p'tit trou, un dernier p'tit trou Et j'm'amuserai comme un p'tit fou Et j'n'entendrai pas parler d'trous de petits trous De petits trous de petits trous de petits trous</p>
--	--

4 JE RETIENS



- L'Hymne britannique ainsi que la variation proposée sur la chanson de S. Gainsbourg sont des chants contrefaits.
- Ce procédé qui consiste à inventer de nouvelles paroles sur des mélodies existantes était déjà employé au IX^e siècle à partir des chants grégoriens (chants liturgiques) et par les troubadours du XII^e (chants profanes).
- Il se développa lors de la fronde (mazarinades) puis de la Révolution.



GOLF, JOP & Création Musicale



« Le cinéma, c'est l'enfance de l'art »
(Jean Luc Godard).

DOMAINE 1 — Les langages pour penser et communiquer

COMPÉTENCES

Échanger - partager - argumenter

- Argumenter un choix dans la perspective d'une interprétation collective, écouter et partager le point de vue des autres et l'expression de leur sensibilité

DOMAINE 3 — La formation de la personne et du citoyen

COMPÉTENCES

Écouter-comparer-commenter

- Décrire et comparer des éléments sonores, identifier et nommer des ressemblances et des différences dans des extraits musicaux

DOMAINE 4 — Les systèmes naturels et les systèmes techniques

COMPÉTENCES

Explorer-imaginer-créer

- Adopter les postures d'explorateur du son puis du compositeur : produire, écouter, trier, choisir, organiser

LE DÉCOUVRE

1 L'HYMNE OLYMPIQUE DE JOHN WILLIAMS



→ Écoute

L'hymne olympique de John Williams par l'orchestre symphonique est disponible à partir des annexes.

En 1984, la musique des films de John Williams était connue dans le monde entier (Star wars, E.T, les dents de la mer, Indiana Jones...) et le Comité d'Organisation des Jeux Olympiques et Paralympiques de Los Angeles s'adressa au compositeur le plus célèbre de sa ville, pour lui commander une pièce qui sera utilisée pendant les Jeux. Cet arrangement pour orchestre symphonique réunit les 3 familles et permet d'entendre et d'apercevoir les instruments suivants :

→ Les instruments

① Percussions

Timbale, caisse claire.

② Vents

Cuivres (à embouchure conique) :
trompette, cor, trombone, tuba.

Bois (à anche simple) : clarinette,
saxophone.

Bois (à anche double) : basson, hautbois.

Bois (à biseau) : flûte.

③ Cordes

Cordes frappées : piano.

Cordes frottées : violon, alto, violoncelle, contrebasse.

Cordes pincées : harpe.

→ L'œuvre

Cette œuvre est construite autour de 3 principaux thèmes :

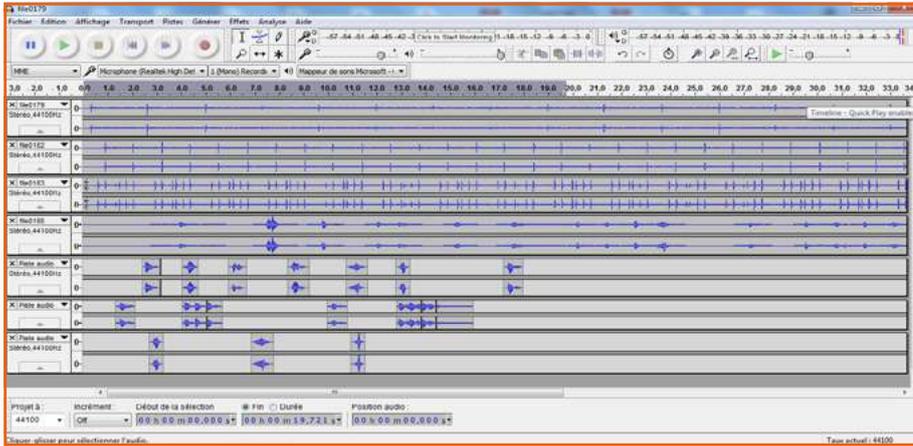
- ▶ 0'29 thème A à la trompette, vif et aigu (x3)
- ▶ 1'16 thème B aux cordes, lent et médium (x3)
- ▶ 2'03 thème C aux cuivres, modéré et médium (x2)

On les retrouve (en entier ou par fragments) orchestrés différemment (cuivres-bois-cordes-tutti...) tout au long du morceau. Faire chanter le départ de chaque mélodie pour bien les distinguer puis les repérer tout au long de l'œuvre en faisant élaborer un codage où apparaîtra l'ordre de succession des 3 thèmes (A-A-B-A-B-A-B-C-C-C-A-B-A-B-A-B-A-B-A).



Télécharger préalablement audacity à partir du lien en annexe.

Ainsi que l'encodeur « lame » afin de pouvoir exporter la réalisation sonore au format mp3 dont le lien est également en annexe.



→ Créer un « jingle »

1 Superposer des ostinatos (formules répétées obstinément)

➤ Réalisés à l'aide d'objets du kit golf (plots, cannes) des mots et des rythmes corporels.

2 Enregistrer à l'aide d'« Audacity »

➤ Découvrir ses différentes fonctions (couper, copier, coller...) et effets sonores pour transformer les sons (amplification, réverbération, transposition, inversion...)

3 Effectuer le montage

4 Écouter le fichier audio joint (jingle golf.mp3)

➤ Représenté par l'image de l'écran ci-contre.



→ Réaliser la bande-son d'un dessin animé

- Bruitages (sons concrets) et musiques (mélodies/sons successifs ou harmonies/sons simultanés), illustrant un sentiment à l'aide de la voix, d'objets de l'environnement de la classe (outils de l'écopier), d'objets récupérés (pots de yaourt, capsules, papiers...), d'instruments (carillons, claves...).
- Ne faire écouter la bande originale qu'après avoir terminé la réalisation afin de ne pas l'influencer (on peut par contre se nourrir d'autres œuvres).

→ Démarche

1 Visionner

Une courte séquence (rendue muette en coupant le son) à partir des vidéos disponibles depuis les annexes.

2 Nommer

Les bruitages et/ou les émotions à sonoriser.

3 Rechercher

En petits groupes à l'aide de matériaux sonores divers (voix, corps, objets sonores, instruments).

4 Présenter

Les résultats de son travail, choisir les propositions les plus réalistes (bruitages) ou évocatrices (sentiments) en retenant les matériaux et les modes de jeux les mieux adaptés.

5 Développer et renforcer

La précision du geste sonore, synchroniser avec l'image muette puis reprendre cette démarche sur la séquence suivante.

→ Pour aller plus loin / Les bruitages au cinéma sont apparus dès les premiers films.

- ▶ En 1892, le Français Émile Reynaud, inventeur du dessin animé et initiateur des premières projections d'images animées sur grand écran, comprit qu'une musique d'accompagnement était indispensable pour une présentation devant une assemblée. Il fit composer par le pianiste Gaston Paulin des partitions écrites pour ses pantomimes lumineuses (qui ne s'appelaient pas encore musiques de films) dont la durée variait d'une à cinq minutes, en y ajoutant quelques bruits.

→ Durant les trente années du cinéma muet (1891-1926), les projections étaient loin d'être silencieuses.

- ▶ Il y eut d'abord la voix d'un bonimenteur qui émaillait chaque projection de commentaires dramatiques ou amusants, jouant les dialogues, en changeant de voix selon qu'il s'agissait d'un homme, d'une femme ou d'un enfant.
- ▶ Plusieurs instrumentistes s'activaient souvent sous l'écran (violoniste, pianiste, organiste...), improvisant des pots-pourris pour renforcer les actions rythmées ou les situations amoureuses. Un autre comparse, caché derrière l'écran, actionnait diverses machines à bruits selon des techniques éprouvées : des noix de coco pour les sabots des chevaux, une tôle de fer pour l'orage, ou une planchette articulée pour les coups de feu.
- ▶ Le cinéma sonore qui s'imposa ensuite permit le développement des compositions et des arrangements. Les synthétiseurs et le numérique réduisirent plus tard le nombre de musiciens intervenants.
- ▶ Très tôt, les vendeurs de films livrèrent un guide avec la pellicule, qui permettait à l'exploitant de salle de prévoir les accessoires nécessaires à un bruitage efficace et donnait des indications quant aux commentaires et aux dialogues, pour tenter d'imposer un fil conducteur et canaliser la verve des bonimenteurs.

JE RETIENS

4

JE RETIENS



- ▶ L'orchestre symphonique contient les trois familles d'instruments (cordes, vents, percussions).
- ▶ Les musiques de film les intègrent en y ajoutant des matériaux sonores d'origines variées (objets, outils, parties du corps, voix...).
- ▶ Les bruiteurs ciblent le réalisme des bruits évoqués par l'image et les compositeurs l'émotion qu'elle suggère.

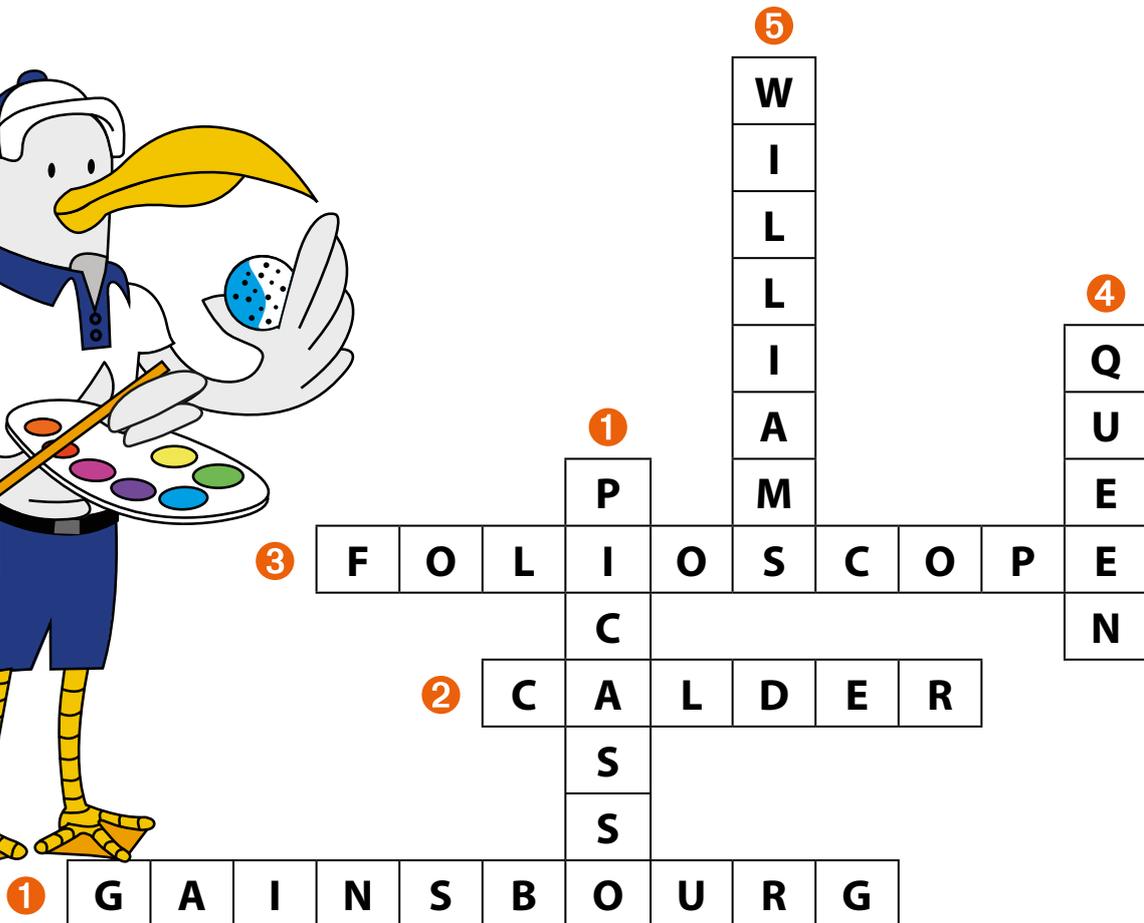


MOTS CROISÉS L'Albart!



Avant de quitter le green,
complète la grille des arts
et croise les mots!

→ Solutions du jeu



① Précurseur du light-painting → PICASSO

② Sculpteur de structures mobiles → CALDER

③ Flip book → FOLIOSCOPE

④ Hymne britannique à sa gloire → QUEEN

⑤ Compositeur de Star Wars et de l'Hymne des JO de 1984 → WILLIAMS

⑥ Auteur du chant « Le poinçonneur des Lilas » → GAINSBOURG



Notre Rencontre Olympique

Tous aux Jeux Olympiques !
Pas de sélection préalable... juste le plaisir de se retrouver entre golfeurs et de donner le meilleur de soi, sur un parcours original. « Citius, Altius, Fortius » avec ALBUS !



→ Consignes

Objectif

Cette partie est destinée à finaliser le travail conduit tout au long de l'année avec **Mon Carnet de Golf en route vers 2024** par une rencontre interclasses ou une confrontation des élèves au sein de la classe.

La formule de jeu retenue

La formule de jeu retenue sera celle des Jeux Olympiques: le « stroke play* ». Les joueurs s'opposent de manière indirecte, au nombre de coups réalisés sur l'ensemble du parcours.

Où jouer

Un parcours de 18 trous sera aménagé à proximité des 2 écoles (ou de l'école), sur un terrain en herbe. Pour une réelle mise en situation et si vous en avez la possibilité, vous pouvez effectuer cette séance sur un véritable golf.

Renseignez-vous auprès du conseiller pédagogique EPS de votre circonscription.

Aller plus loin...

- ▶ Deux trous (les n° 9 et 18) seront destinés au réinvestissement des connaissances acquises avec **Mon Carnet de Golf en route vers 2024** dans les différentes disciplines d'enseignement (ateliers de jeu rapides type quiz, questions / réponses..., **à imaginer et concevoir**, portant sur le golf et les Jeux Olympiques en lien avec l'histoire, la géographie, les arts, les sciences...)
- ▶ Chacun aura ainsi la possibilité de réinvestir sur le parcours ses acquis en EPS mais également dans les autres champs d'apprentissage.
- ▶ Les points acquis sur ces défis permettront éventuellement à chaque élève d'améliorer leur score final sur le parcours (retrait d'un certain nombre de coups au trou 9 et au trou 18, à déterminer en fonction du degré de réussite de l'élève).

L'organisation...

- ▶ Des binômes mixtes seront formés au sein de la classe ou des différentes classes.
- ▶ Chaque binôme représentera une nation, choisie parmi la liste de celles représentées lors des dernières olympiades de Tokyo.
- ▶ Tous les continents devront être représentés.
- ▶ Chaque binôme préparera en amont de la rencontre le drapeau et/ou le blason du pays qu'il représente et l'arborera pendant toute la durée de la rencontre.

Un rappel des Règles de golf, de sécurité et de bon comportement étudiées tout au long de l'année sera effectué en classe avec les élèves, en amont de la rencontre.

Il est important de rappeler aux élèves la nécessité absolue de les respecter.

→ Infos!

Rio 2016

Le golf a fait son retour parmi les disciplines olympiques.

Tournoi en stroke-play

Pour son retour après plus d'un siècle, la Fédération Internationale de Golf a proposé pour les femmes comme pour les hommes, un tournoi en stroke-play sur 4 jours.

Les chiffres

- Les 120 participants (60 hommes et 60 femmes) représentaient 41 nations des 5 continents.
- Chaque nation comptait 1 à 7 représentants (hommes et/ou femmes).
- Parmi les nations les plus représentées (au moins 4 joueurs / joueuses en compétition) figuraient :

l'Afrique du Sud, l'Allemagne, l'Australie, le Canada, le Brésil, la Chine, la Corée du Sud, le Danemark, l'Espagne, les États-Unis, la Finlande, la France, la Grande-Bretagne, l'Irlande, l'Italie, le Japon, la Malaisie, la Suède, Taïwan et la Thaïlande.

Les médaillés de Rio

Messieurs

Or : Justin Rose (GBR)
Argent : Henrik Stenson (SWE)
Bronze : Matt Kuchar (USA)

Dames

Or : Inbee Park (KOR)
Argent : Lydia Ko (NZL)
Bronze : Shanshan Feng (CHN)

STROKE PLAY OLYMPIQUE

→ Objectifs

- Jouer en sécurité.
- Gérer son déplacement et les déplacements des autres.
- Réaliser une performance mesurée.
- Marquer son score et/ou celui des autres joueurs.

→ Organisation

- Des binômes mixtes s'affrontent deux à deux sur le parcours de 18 trous, chaque binôme représentant un pays différent.
- Les élèves évoluent en autonomie et remplissent alternativement différents rôles. Selon le numéro des trous (pair ou impair), ils seront joueurs ou secrétaires.

→ Consignes

- Les duos de binômes sont répartis sur l'ensemble du parcours. Chaque binôme dispose d'un club, d'une balle de couleur différente, d'une carte de score et d'un crayon.
- Le jeu se déroule en shot-gun*, en suivant l'ordre des trous à partir du trou de départ. Les filles de chaque équipe jouent sur les trous impairs pendant que les garçons notent les résultats sur la carte de score et inversement sur les trous pairs.
- Après le départ, le joueur dont la balle est le plus loin du drapeau rejoue en premier. Les autres joueurs se placent alors en sécurité.
- Le trou est considéré comme "réussi" dès lors que la balle se situe à moins d'une longueur de club du drapeau.
- Pour « réussir » un trou, le nombre de coups est limité à 6. Au-delà, si la balle n'a pas atteint le drapeau (balle positionnée à plus d'une longueur de club du drapeau), celle-ci est ramassée et le secrétaire indique 7 sur la carte de score.

FIN DE PARTIE

→ Calcul des scores

- Les joueurs qui ont évolué ensemble sur le parcours se réunissent en fin de partie pour comparer deux à deux leurs résultats.
- Chaque joueur / joueuse comptabilise le nombre total de coups qu'il/elle a réalisé sur l'ensemble du parcours et détermine avec son/sa partenaire et ses adversaires le nombre de points attribués à chacun(e) :
 - 3 points si la partie est gagnée
(joueur/joueuse ayant effectué le parcours en moins de coups que son adversaire)
 - 2 points en cas d'égalité
(même nombre de coups comptabilisés sur le parcours par les 2 joueurs ou joueuses)
 - 1 point si la partie est perdue
(joueur/joueuse ayant réalisé le parcours en un nombre de coups plus important que son adversaire)

→ Résultats

- Un classement par classe, par nation ou encore par continent pourra alors être effectué.
- La classe, la nation ou le continent qui remportera la rencontre sera celui ou celle qui aura comptabilisé le plus grand nombre de points.
- Le total sera éventuellement à moduler en fonction des effectifs. On pourra notamment choisir de ne retenir que les meilleurs résultats masculins et féminins pour chaque classe, nation ou continent (à définir en fonction du nombre de participants).

Carte de score des joueur et joueuse (indiquer le pays)

Noms des élèves : J1 _____ / J2 _____ Ecole / classe : _____ / _____

Entourer le n° du trou de départ 

Zone de jeu :

	TROU 1	TROU 2	TROU 3	TROU 4	TROU 5	TROU 6	TROU 7	TROU 8	TROU 9	TROU 10	TROU 11	TROU 12	TROU 13	TROU 14	TROU 15	TROU 16	TROU 17	TROU 18	TOTAUX	
Nombre de coups J1																				
Nombre de coups J2																				

Résultats J1 : Partie gagnée (3 points) Egalité (2 points) Partie perdue (1 point)
 Résultats J2 : Partie gagnée (3 points) Egalité (2 points) Partie perdue (1 point)

On fera remarquer aux élèves qu'aux Jeux Olympiques, les golfeurs sont classés individuellement, chacun dans leur catégorie, Messieurs ou Dames.

On les incitera alors à effectuer une recherche concernant les joueurs et joueuses qui ont été médaillés d'or, d'argent et de bronze, lors des dernières olympiades.

MON CARNET DE GOLF EN ROUTE VERS 2024

est une édition de la Fédération française de golf réalisée en collaboration avec la Direction des Services Départementaux de l'Éducation Nationale des Yvelines et le Comité départemental de Golf des Yvelines.

La ffgolf remercie très sincèrement

le groupe de travail intercatégoriel de la DSDEN des Yvelines qui durant trois ans a conçu et produit les contenus pédagogiques de ce carnet, et plus particulièrement Pascale Diot et Stéphane Bosco qui en ont assuré le pilotage

le Comité départemental de Golf des Yvelines

la direction du Lycée Professionnel Claude-Garamont à Colombes, ses élèves de classe de Première qui sous la direction de leurs professeurs, Céline Lesaffre, Éric Espejo, Élodie Bouillod et Julie Lourdel ont réalisé la conception et la réalisation graphique ainsi que les illustrations de ce Carnet

le Comité d'organisation des Jeux Olympiques et Paralympiques de Paris 2024 pour son soutien tout au long de la production de Mon Carnet de golf, en route vers 2024

l'Agence nationale du Sport

Saint-Quentin-en-Yvelines à l'origine de la première édition de Mon Carnet de golf, diffusée à l'occasion de l'accueil en France de la Ryder Cup 2018, sur le parcours de l'Albatros au Golf National.



De gauche à droite, de bas en haut, le groupe de travail: Lionel Rousseu-Salet (CP EM), Stéphane Servan (Professeur EPS), Maria Gueusa (CPE), Emmanuelle Peretta (CPC), Corinne Troncin (CP AV), Laurence Josset (CPC), Élodie Bouillod (Professeur de communication visuelle), Claire Perdriel (CP LV), Céline Lesaffre (Professeur de production graphique), Stéphane Bosco (Proviseur), Benjamin Vital (Professeur HG), Pascale Diot (CPD EPS), Sandrine Elmi-Idris-Dirie (CPC), Véronique Im'Sand (CPC). Christelle Taravella (CPC), Stéphane Chardon (Pro. golf), Julie Lourdel (professeur de communication visuelle), Éric Espejo (Professeur de production graphique), Julian Pourchet (CPC), Florence Garbarski (Directrice adjointe communication ffgolf), Romain Le Neve (Adjoint de direction CDG 78), Stéphane Méance (CPC). Ont également participé à ce groupe: Mohamed Bel Mokar (Professeur mathématiques), Pauline Bouery (Professeur anglais), Zorka Defrance (CPC), Evelyne Guionnet (CPC), Pascale Vitoux (CP AV).

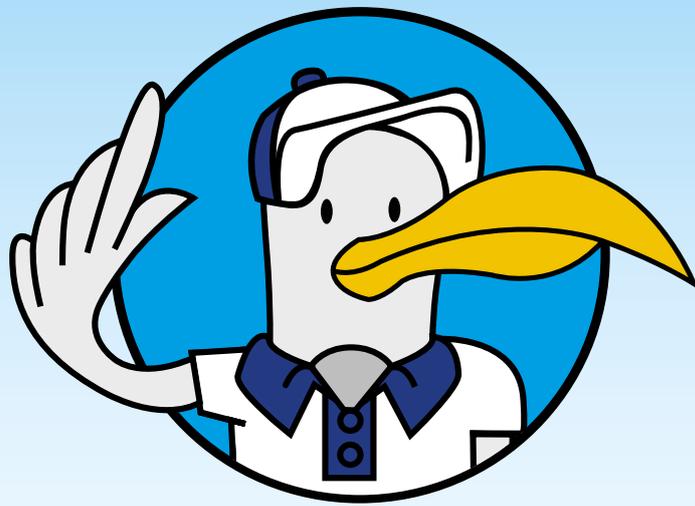
Illustrations: Lycée Claude Garamont Colombes - Mascotte Albus: Mathias Gérard - AESN: Margaux Barré - Artpresse - Havas Sport & Entertainment - Le Golf National - Mooxy.

Photos: ffgolf - A. Orloff - C. Khampou - Adobe Stock - AFP: C. Compton / S. Halleran / J. Watson - Getty images via AFP: F. Fifa - European Disabled Golf Association - DSDEN78 - DR.

ffgolf - Directeur de la publication : Christophe Muniesa, Directeur exécutif ffgolf - Élu(e) en charge des jeunes : Muriel Foulquié
68, rue Anatole-France 92309 Levallois-Perret Cedex © ffgolf 2021

Offert par la ffgolf - Ne peut être vendu.





www.ffgolf.org

