



ffgolf®



LE GOLF

scolaire

EN CYCLE 3



SOMMAIRE

	Pages
1. Préambule et intérêts du golf	2
2. Présentation et matériel de golf en milieu scolaire	3 à 5
3. Des compétences spécifiques golf aux compétences générales	6 à 10
4. Cycle golf	11 à 33
• Construire le cycle	11
• L'échauffement	12
• Situations de début d'activité	13 et 14
• Situation de référence	15 et 16
• Situations de jeu	17 à 28
• Situations globales	29 à 33
• L'évaluation	34 à 37
5. Retours sur l'action des élèves	38 et 39
6. Construire la sécurité	40 à 43
6.1. Construire la sécurité au départ et sur parcours	40 à 42
6.2. Construire la sécurité dans les ateliers	43
7. Exemples d'organisations spatiales	44 à 45
7.1. Construire un parcours en étoile	44
7.2. Construire un parcours en boucle	44
7.3. Exemple d'organisation pour toute la classe	45
8. Lexique	46
La ffgolf	47 et 48

1. PRÉAMBULE ET INTÉRÊTS DU GOLF

Ce fascicule présente, en lien avec les programmes EPS du Cycle 3, les compétences à atteindre, des jeux pour aider les élèves à progresser et une analyse des problèmes qu'ils peuvent rencontrer.

Pour ceux qui ne connaissent pas l'activité, il donne des précisions sur le matériel, les aménagements possibles en tenant compte de l'âge des élèves et de leur sécurité, et comprend un lexique des termes usuels en golf.

Le golf, souvent perçu comme une activité physique peu énergétiquement ou réservée aux adultes est pourtant très riche et particulièrement adapté à une pratique en milieu scolaire.

Motricité fine complexe, éducation à la sécurité, respect de soi, de l'adversaire, de l'Étiquette, gestion et contrôle des émotions, développement de l'autonomie dans la prise de décision...

Autant de compétences déjà enseignées en milieu scolaire !

Ce livret doit permettre à des enseignants de cycle 3 de construire un projet d'enseignement du golf.

Il est un ouvrage de référence, adapté aux élèves, prenant en compte leurs besoins spécifiques.

Les fiches pédagogiques, bien illustrées, concises sont facilement utilisables.

Cette pratique du golf en milieu scolaire permettra la découverte d'un sport formidable et un accès plus facile aux écoles de golf labellisées par la ffgolf et pourquoi pas le jeu en famille ou entre amis pour partager des moments de convivialité.

Le golf. Un jeu, un sport et plus encore...

Une façon de vivre dans le respect de l'autre et de l'environnement.

2. PRÉSENTATION

Le jeu de golf consiste à faire progresser une balle, dans un grand espace naturel aménagé, avec un club adapté depuis un départ jusque dans un trou en la frappant d'un coup ou de plusieurs coups successifs.

On ne met en jeu qu'une seule balle à la fois, le coup suivant dépend toujours du précédent. On joue sa balle là où elle est et chaque intention de frappe compte pour un coup.

Le jeu de golf se caractérise par une triple confrontation :

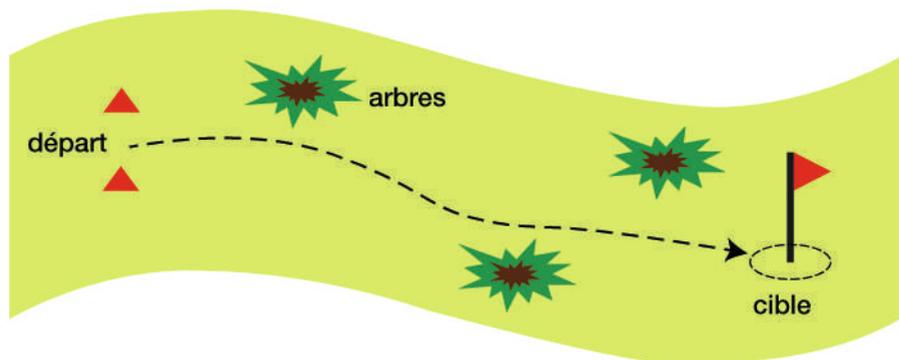
- à un parcours;
- à soi-même;
- à un ou plusieurs adversaires.

C'est la relation "situation de la balle par rapport à la cible" qui détermine le projet de trajectoire et donc les conduites motrices à mettre en œuvre.

C'est la zone d'impact qui est fondamentale et que l'on doit apprendre à maîtriser.

Pour imprimer une trajectoire contrôlée à la balle, grâce à un matériel spécifiquement adapté au public scolaire, nous focaliserons notre attention sur la Vitesse du club pendant le mouvement, l'Orientation de la face de club et le Contact entre le club, la balle et le sol au moment de l'impact.

Le jeu de golf requiert des qualités de coordination, d'adresse, d'équilibre et de souplesse. Il nécessite aussi maîtrise de soi (calme, réflexion), stratégie et respect (des autres joueurs et du terrain).



Le respect des autres et du terrain est une notion fondamentale au golf qui porte le nom de règles de comportement.

Envoyer la balle dans le trou (ou vers la cible) en la frappant à l'aide d'un club pour réaliser le moins de coups possible.

* dans ce cas, la balle est considérée dans le trou quand elle se trouve à moins d'une longueur de club du drapeau.

L'ENCADREMENT

L'enseignant en assure la mise en œuvre par sa participation et sa présence effective. Il est donc nécessaire de le former pour acquérir les compétences minimales.

LES CONDITIONS DE PRATIQUE

L'espace

Surface herbeuse (terrain de rugby/football et ses abords), terrain vague, ou synthétique, espace public et bien sûr, terrain de golf aménagé.

Le matériel

Dans le cadre d'un cycle de golf, nous préconisons l'utilisation d'un hybride et des balles en mousse.

L'utilisation de l'hybride: un club pour 2 élèves

Il est « léger », sa longueur est adaptée aux différences de tailles et permet tous les types de coups : faire progresser la balle, s'approcher de la cible, sortir du sable, faire voler, faire rouler la balle dans le trou.

Il facilite :

- le placement « automatique » sur le sol de sa large semelle ;
- la perception de la relation « club-cible » grâce à sa face très peu ouverte ;
- la réussite des frappes grâce à sa longueur adaptée ;
- la recherche d'un contact de l'arrière vers l'avant.

Il évite les divots profonds, le jeu « à la cuillère » et le danger d'une tête de club « traditionnelle ».

Des balles en mousse

Incontournables pour une pratique scolaire: inoffensives, colorées, peu onéreuses, faciles à retrouver dans les hautes herbes et utilisables sur tous types d'espaces. Elles permettent de construire le tour de jeu sans risque et de frapper à toute volée sans conséquence fâcheuse. Ce sont des balles qui, tapées avec un hybride, volent plus facilement.

Le sac pédagogique golf scolaire

- 1 grand sac de rangement rigide « ffgolf » ;
- 9 piquets avec fanions de couleurs marqués « ffgolf » (drapeaux) ;
- 18 cônes (3 couleurs comme piquets et fanions) ;
- 40 coupelles plastiques ;
- 20 piquets ;
- 1 sac de balles en mousse ;
- des clubs « hybrides » droitiers et gauchers.



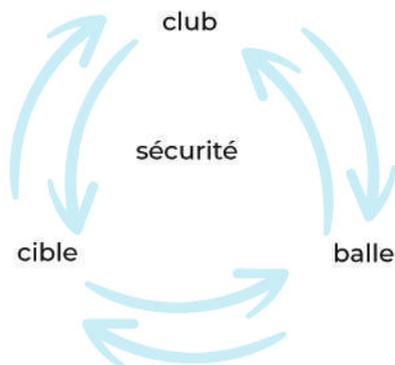
Retrouvez le matériel à commander sur :

<https://www.ffgolf.org/Jouer/Jeunes/Documentation-et-supports-golf-scolaire>

Se mettre en relation avec le Comité départemental de golf ou le conseiller technique de la Ligue de golf pour vous aider à acquérir ce matériel.

Finalité de l'utilisation du matériel pédagogique

Aider l'élève à organiser la relation



3. LE GOLF ET LE DOMAINE DU SOCLE

Compétences spécifiques	Compétences visées	Compétences travaillées
Se situer pour agir en sécurité.	Développer sa motricité et construire un langage du corps.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Adapter sa motricité à des situations variées. 2. Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité. 3. Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente.
Respecter les règles de comportement	S'approprier seul ou à plusieurs, par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres. 2. Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace.
Savoir viser et doser pour atteindre la cible.	Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Évaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école. 2. Connaître et appliquer des principes d'une bonne hygiène de vie. 3. Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger
Respecter la logique du jeu.	Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur...) 2. Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements. 3. Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées. 4. S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives.
Comprendre la relation « situation de la balle par rapport à la cible » qui conditionne le projet de trajectoire.	S'approprier une culture physique sportive et artistique.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine. 2. Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives.
FINALITÉ DE L'EPS AU CYCLE 3		
Éducation à la sécurité Éducation à la solidarité	Éducation à la responsabilité Éducation à l'autonomie	

Compétences travaillées	Domaines
<p>Développer sa motricité et construire un langage du corps</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Adapter sa motricité à des situations variées. 2. Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité. 3. Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente. 	1
<p>S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres. 2. Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace. 	2
<p>Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur...). 2. Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements. 3. Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées. 4. S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives. 	3
<p>Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Évaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école. 2. Connaître et appliquer des principes d'une bonne hygiène de vie. 3. Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger. 	4
<p>S'approprier une culture physique sportive et artistique</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine. 2. Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives. 	5

DES COMPORTEMENTS OBSERVÉS...

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES	OBSTACLES RENCONTRÉS PAR LES ELEVES	INDICATEURS DE PROGRES
Se situer pour agir en sécurité.	La perception de l'espace de jeu est imprécise.	<p>Passé d'une activité centrée sur lui à une activité d'observation de l'autre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - déplacement déployé du groupe en sécurité ; - l'élève regarde autour de lui avant de jouer un grand coup.
Respecter les règles de comportement.	<p>Le matériel est oublié ou perdu, le terrain est dégradé.</p> <p>Le jeu se déroule dans un certain brouhaha.</p>	À une attitude responsable et citoyenne.
Savoir viser et doser pour atteindre.	<p>Difficulté à s'organiser pour viser en direction de la cible.</p> <p>La balle s'arrête loin de la cible. Les frappes sont aléatoires.</p>	Réduit sa zone de dispersion.
Respecter la logique du jeu.	L'élève déplace sa balle ou aménage sa zone de jeu pour faciliter sa frappe.	L'élève choisit de jouer la balle où elle se trouve ou de dropper avec un coup de pénalité.
Comprendre la relation « situation de la balle par rapport à la cible » qui conditionne le projet de trajectoire.	Il cherche systématiquement à atteindre la cible en un seul coup.	Le projet de trajectoire est cohérent par rapport à la situation.

AUX COMPORTEMENTS TRANSFORMÉS

COMPÉTENCES COMPORTEMENTS ATTENDUS	ACTIVITÉ DE L'ÉLÈVE
<p>Matérialiser la zone dangereuse. Positionner les plots.</p> <p>Regarder autour de soi. Attendre que la voie soit libre.</p>	<p>L'élève place les plots suffisamment loin pour matérialiser la zone.</p> <p>Il respecte la zone lorsqu'il ne joue pas Il sait rejoindre sa balle en sécurité.</p>
<p>Être responsable de son matériel Réparer les dégâts occasionnés au terrain.</p> <p>Respecter l'autre.</p>	<p>Il ramène son club. Il replace ses divots.</p> <p>Il joue en silence.</p>
<p>Contacteur / doser / orienter.</p> <p>Frapper la balle avec le centre de la face de club. Produire un geste adapté à la distance à parcourir. Envoyer la tête et la face de club en direction de la cible.</p>	<p>Il regarde la cible plusieurs fois avant de jouer. Son bras gauche allongé dans la zone d'impact. Le cercle de swing est en direction de la cible. Son pied gauche est toujours en appui au sol.</p>
<p>Compter TOUS les coups (même les coups manqués airshot). Quand la balle n'est pas jouable, revenir jouer de l'endroit du coup précédent et ajouter un coup de pénalité.</p>	<p>Auto arbitrage.</p> <p>Décompte exact des coups de chacun.</p>
<p>L'élève évalue ses compétences pour répondre efficacement à la situation.</p>	<p>Il choisit le plus souvent la solution la mieux adaptée (et contourne les obstacles si nécessaire...).</p>

Situations de début d'activité	Compétences évaluables
Le slalom p 13 Le lancer p 14	D1.2 D1.3 D1.2
Situation de référence	
Le Dagobert p 15,16	D3.1 D3.2 D3.3

Situations de jeu	Compétences évaluables
La pétanque p 25 Le morpion p 26 L'approche au but p 23 La zone p 22	D3.1 D3.3 D1.2 D2.2 D2.2 D1.1 D1.2 D2.3 D3.1 D3.3 D1.2 D1.2 D2.2 D2.1 D2.2
Le saute-mouton p 24 Les cibles p 28 La rivière p 18 Ici ou là-bas ? p 21	D3.3 D3.2 D3.1 D1.2 D1.2 D1.2
Les paliers p 27 L'entonnoir p 19 L'au-delà p 17 Les portes p 20	

Situations globales	
À toi, à moi p 29 Le scramble p 30 Le greensome p 31 Le match contre le parcours p 32 La course au drapeau p 33	D5.2 D3.1 D3.2 D3.3 D5.2 D3.1 D3.2 D3.3 D5.2 D3.1 D3.2 D3.3 D5.2 D3.1 D3.2 D3.3 D5.2 D3.1 D3.2 D3.3

Situation d'évaluation terminale	
Le parcours p 34 à 37	D5.1 D5.2 D3.1 D3.4 D4.3

Retour sur l'action des élèves p 38 39	
Construire la sécurité p 40 à 43 Exemples d'organisations spatiales p 46 à 49	D5.1 D5.2 D3.1 D3.4

4. CYCLE GOLF

CONSTRUIRE LE CYCLE

Situations de début d'activité	Objectifs
Le slalom p 13 Le lancer p 14	échauffement / découverte de la canne sens du jeu / sécurité
Situation de référence	Objectif
Le Dagobert	évaluer la maîtrise des trajectoires
Situations de jeu	Objectifs
<p>La pétanque Le morpion L'approche au but La zone</p> <p>Le saute-mouton Les cibles La rivière Ici ou là-bas ?</p> <p>Les paliers L'entonnoir L'au-delà Les portes</p>	<p>dosage / direction / sécurité dosage / direction dosage / sécurité sécurité / dosage</p> <p>dosage / déplacement dosage / direction / déplacement sécurité / dosage dosage / sécurité</p> <p>sécurité / dosage contact / direction / sécurité contact / sécurité direction / sécurité</p> <p>coups au but</p> <p>coups d'approches</p> <p>coups de progression</p>
Situations globales	Objectifs
À toi, à moi Le scramble Le greensome Le match contre le parcours La course au drapeau	logique du jeu en opposition directe se déplacer en sécurité / marquer score se déplacer en sécurité / marquer score se déplacer en sécurité / marquer score se déplacer en sécurité / gérer le score
Situation évaluation terminale	Objectif
Le parcours aménagé et/ou la situation de référence (Dagobert)	évaluer le comportement et les trajectoires en situation de jeu
Situation de réinvestissement	Objectif
Jeu sur un parcours en relais	évaluer la maîtrise de la logique du jeu et la capacité à jouer à plusieurs en sécurité

L'ÉCHAUFFEMENT

Préalable à toute activité physique, l'échauffement est destiné à préparer le corps, l'esprit à la pratique et vise à diminuer le risque de blessures.

L'échauffement comprend 3 phases et dure environ une quinzaine de minutes.

Phase 1 : L'activation cardio pulmonaire

Elle sert à augmenter la température interne du corps afin de rendre sa fluidité plus importante.

Exemple général : course lente de 3 à 5 minutes sans essoufflement et en restant capable de parler avec son camarade.

Exemple spécifique : trotter avec un camarade sur la surface de jeu et nommer les lieux et objets rencontrés (départ, fairway, clubs, balles, plots, etc...).

Disposer les élèves en cercle, chacun tenant un club par le grip, tête posée au sol. Au signal, je lâche mon club et je me déplace pour attraper le club de mon camarade avant qu'il tombe.

Phase 2: Les étirements et mobilisations articulaires

Cette phase sert à mettre les muscles et les articulations dans des positions inhabituelles. Ces exercices doivent se faire au seuil de la douleur, ne pas faire mal et durer 10 secondes dans la position. Cette phase doit concerner la totalité du corps.

Exemple général : se pencher en avant jambes tendues pour tenter de toucher le sol avec les doigts. Effectuer des rotations avec les poignets, les épaules, la nuque...

Exemple spécifique : tenir une balle à deux mains, la poser au sol jambes tendues puis rester dans la position en comptant jusqu'à 10 (5 fois).

Par deux, dos à dos, sans bouger les pieds, tourner le haut de son corps vers son camarade pour lui donner la balle dans un sens puis dans l'autre (5 fois) puis se la donner en passant entre les jambes (5 fois).

Soulever un club posé sur ses épaules puis le redescendre lentement (10 fois). Lancer des balles avec la main droite puis la gauche loin devant soi.

Phase 3: Le renforcement musculaire

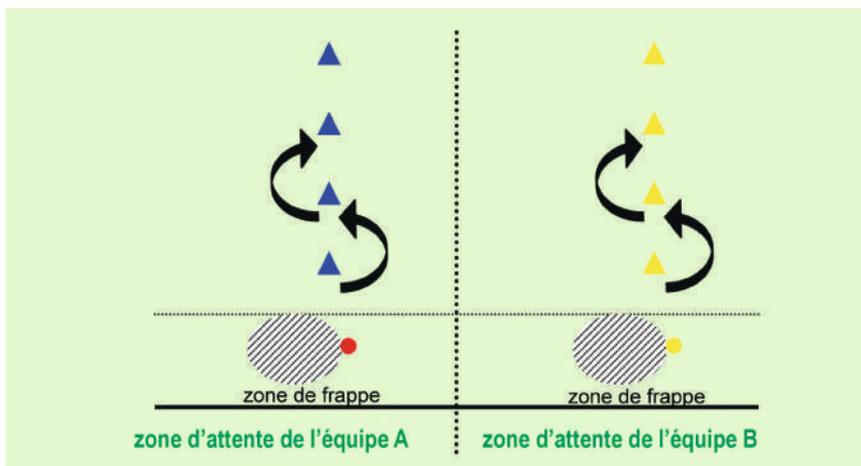
Cette phase a pour objet de développer le tonus musculaire.

Exemple général : maintenir son corps tendu en appui sur les mains (ou les avant-bras) et les pieds au sol pendant 15 à 30 secondes. Seuls les pieds et les mains touchent le sol. Idem dos vers le sol.

Exemple spécifique : maintenir un club, bras tendus devant soi, pendant 15 secondes.

LE SLALOM

OBJECTIFS :	S'échauffer. Se familiariser avec le club et la balle.
MATÉRIEL :	Un club et une balle par équipe et des plots.
DISPOSITIF :	Départ et circuit délimités par des plots.

**BUT DU JEU :**

Slalomer entre les plots le plus vite possible.

CONSIGNES :

- Jeu en relais. Une balle et un club par équipe : slalomer entre les plots et ramener la balle dans la zone de frappe pour que son coéquipier démarre à son tour. Finir le relais avant l'équipe adverse.
- Le joueur garde le contrôle de la balle et la fait passer entre les plots.

VARIANTES :

- Obligation de contacter la balle avec la face du club.
- Obligation de tenir la canne avec les deux mains.
- Une fois arrivé au dernier plot, envoyer la balle le plus loin possible.

Retour sur l'action avec les élèves :

Est-ce du golf ?

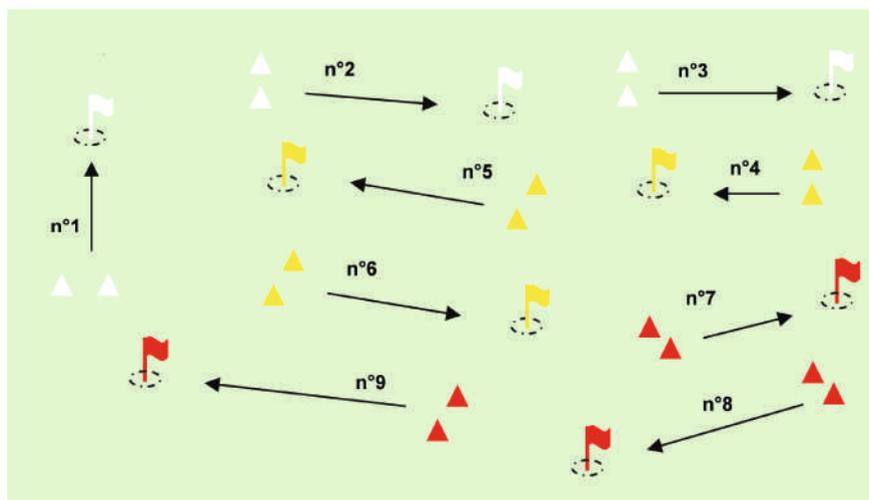
Quelles sont les similitudes et les différences essentielles avec le jeu de golf ?

LE LANCER

OBJECTIFS : Intégrer la logique du jeu, les tours de jeu.

MATÉRIEL : Des balles, des drapeaux et des plots.

DISPOSITIF : Départ délimité par 2 plots - (2 équipes par trou).
Arrivée sur la cible.

**BUT DU JEU :**

Atteindre la cible en réalisant le moins de lancers possibles.

CONSIGNES :

- Partir entre et en arrière des plots : lancer à tour de rôle de l'endroit où s'est arrêtée la balle.
- Lancer sur place. Compter les lancers.

VARIANTES :

- Ricochet : lancer à bras cassé sous l'épaule.
- Tendre un bras à l'horizontale : lancer sous ce bras.
- Disco golf : idem avec un frisbee.

Retour sur l'action avec les élèves :

Expliquez la logique du jeu.

Pourquoi n'a-t-on pas utilisé directement le club de golf ?

INDICATEUR DE RÉUSSITE :

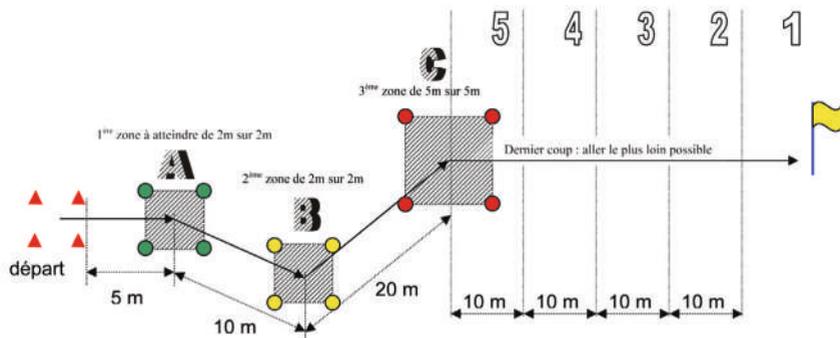
L'enfant est capable de donner une définition du jeu de golf.

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.

**BUT DU JEU :**

Réaliser le circuit dans le moins de coups possible.

CONSIGNES :

- Trois joueurs : l'un joue, l'autre annonce les coups et le troisième marque le score sur la carte.
- Faire progresser la balle par coups successifs du départ jusque dans la zone C en passant par la zone A puis la zone B.
- Lorsque la balle se trouve dans la zone C, l'envoyer le plus loin possible en direction du drapeau en une seule tentative. Jouer la balle où elle se trouve (possibilité de déplacer un plot s'il gêne dans l'exécution du coup).
- Lorsque la 1^{re} équipe est sortie de la zone A, l'équipe suivante peut commencer à jouer.

Retour sur l'action avec les élèves :

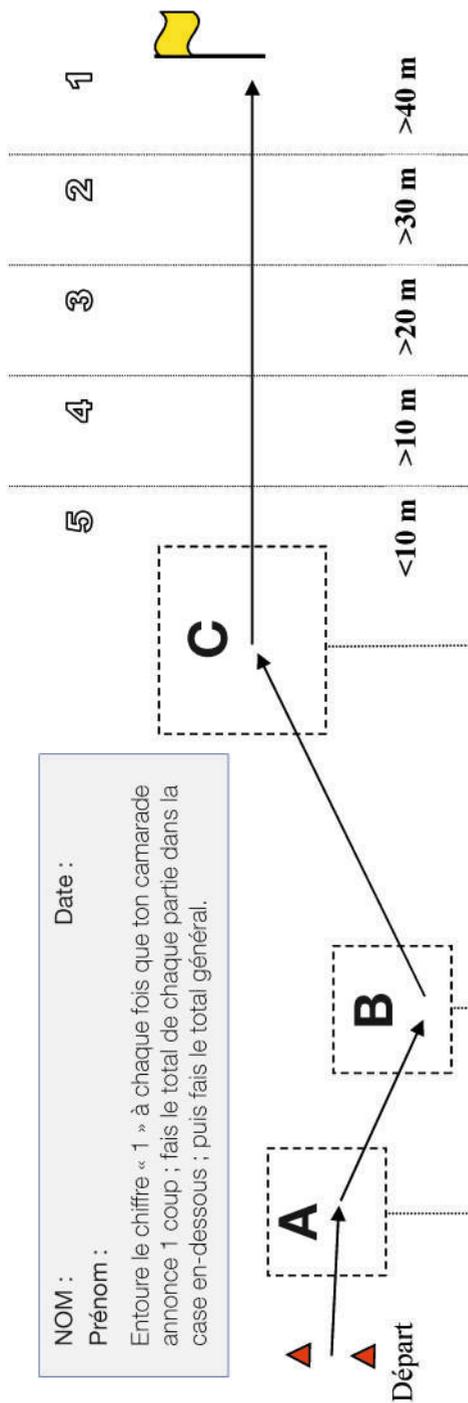
Quel est d'après vous le score idéal ? Qu'est-ce qui a été le plus facile pour vous ? Qu'est-ce qui pose problème ? Pourquoi ?

CARTE DE SCORE

NOM : _____ Date : _____

Prénom : _____

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



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

1	1	1	1	1
1	1	1	1	1

1	1	1	1	1
1	1	1	1	1

1	1	1	1	1
1	1	1	1	1

Coups au but  +  +

Coups d'approche  +

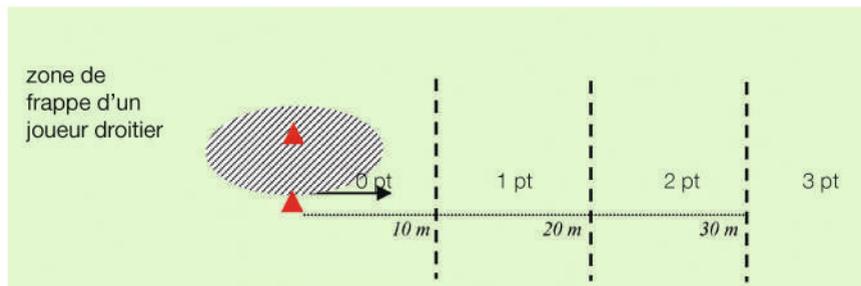
Coups de progression  =

TOTAL de coups 

OBJECTIFS : Contacter la balle à grande vitesse.
Accepter que chaque tentative de frappe compte.
Assurer la sécurité.

MATÉRIEL : Un club par équipe et des plots. 2 ou 3 balles par joueur.

DISPOSITIF :



BUT DU JEU :

Envoyer la balle au-delà de la ligne des 30 m.

CONSIGNES :

- Toute tentative de frappe même ratée (« air shot ») compte pour 1 coup joué.
- 1 joueur joue, 1 joueur compte les points, 1 joueur marque le score sur la carte et est responsable de la sécurité. Le premier à 10 points gagne.
- On ramasse les balles après chaque passage.

VARIANTES :

- Toutes les formes de trajectoires comptent (roulées ou levées).
- Seules les balles levées comptent.
- La balle compte si le rebond se fait après la ligne.

Retour sur l'action avec les élèves :

Quelles difficultés rencontrez-vous? Que faut-il pour que la balle aille loin?

CRITÈRE DE RÉUSSITE :

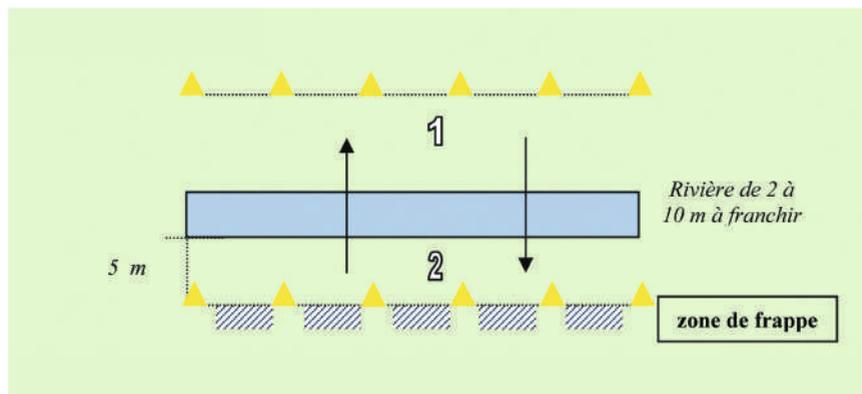
Être capable de réussir 3 balles de suite au-delà de la 3^e ligne.

INDICATEURS DE RÉALISATION :

Swing à environ 80% de la vitesse maximale. Le pied avant reste en contact avec le sol. La zone de mouvement du joueur est toujours dégagée; les changements de rôle se font sans précipitation.

LA RIVIÈRE

OBJECTIF :	Construire la sécurité.
MATÉRIEL :	Plots et assiettes de couleurs différentes, 1 balle par élève.
DISPOSITIF :	Jeu en aller et retour.



BUT DU JEU :

Traverser la rivière et revenir sans mettre les autres joueurs en danger.

CONSIGNES :

- Match 1 contre 1.
- Tous les matches démarrent en même temps sur une même ligne et font l'aller-retour.
- S'assurer avant de jouer que personne ne se trouve dans sa zone de frappe (surtout près et derrière le joueur). L'adversaire note les fautes relatives à la sécurité.

VARIANTES :

- Prendre en compte la trajectoire : ne pas se trouver sur la trajectoire.
- Varier les distances augmente les risques liés à la zone de frappe.

Retour sur l'action avec les élèves :

Où est le danger principal ?

CRITÈRE DE RÉUSSITE :

Joueur : faire l'aller et le retour sans faute.

Observateur : prévient la faute.

INDICATEURS DE RÉALISATION :

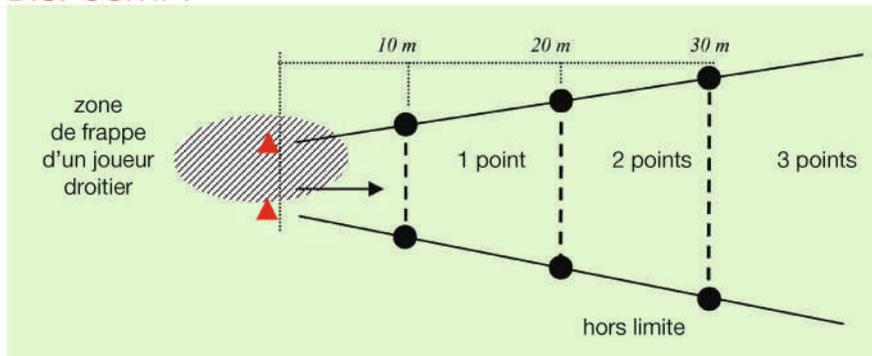
Le joueur regarde systématiquement autour de lui avant de jouer.

L'ENTONNOIR

OBJECTIF : Contacter la balle en direction.
Accepter que chaque tentative de frappe compte.
Assurer la sécurité.

MATÉRIEL : Un club par équipe, des plots, 3 balles par joueur.

DISPOSITIF :



BUT DU JEU :

Envoyer la balle au-delà de la ligne des 30 m, en restant dans les limites des plots.

CONSIGNES :

- Toute tentative de frappe même ratée (« air shot ») compte pour 1 coup joué.
- 1 joueur joue, 1 joueur annonce les points, 1 joueur marque le score sur la carte.
- On ramasse les balles après chaque passage. Le premier à 10 points gagne.

VARIANTES :

- Toutes les formes de trajectoires comptent (roulées ou levées).
- Seules les balles levées comptent.
- Rebond obligatoire au moins après la première ligne.
- Prise en compte du point de chute.

Retour sur l'action avec les élèves :

Quelles difficultés rencontrez-vous ? Que faut-il pour que la balle aille loin ? Pourquoi la balle part-elle à gauche ou à droite ? Comment s'organiser pour que la balle parte dans la direction souhaitée ?

CRITÈRE DE RÉUSSITE :

Envoyer 2 balles en suivant au-delà de la 3^e ligne en restant dans l'entonnoir.

INDICATEURS DE RÉALISATION :

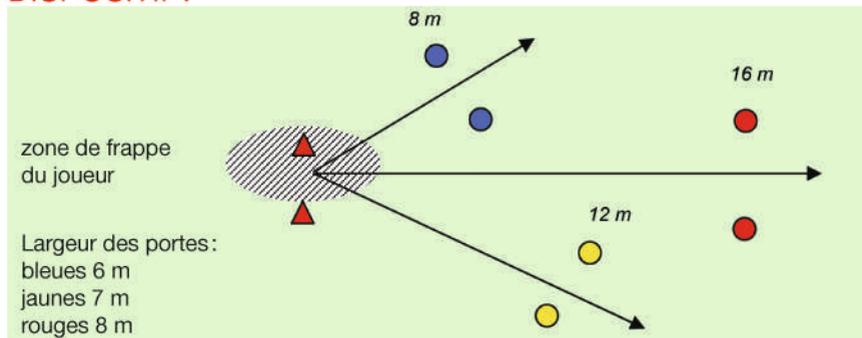
« Cercle de swing » complet en direction du centre de l'entonnoir.

LES PORTES

OBJECTIF : Direction.
S'organiser par rapport à la cible.

MATÉRIEL : Un club par équipe, des plots, 3 balles par joueur.

DISPOSITIF :



BUT DU JEU :
La balle doit traverser et dépasser la porte choisie pour que la direction soit validée (en roulant ou en volant).

CONSIGNES :

- Une équipe : 1 joueur joue ses 3 balles, 1 joueur compte les points. Puis inverser.
- Changer de porte à chaque tir.
- Toute tentative de frappe même ratée (« air shot ») compte pour 1 coup joué.
- Un point à chaque tentative réussie.
- Jeu au temps ou au nombre d'essais : l'équipe qui marque le plus de points gagne.

VARIANTES :

- Seules les balles levées comptent.
- Moduler le nombre de points attribués en fonction de la porte.
- Faire évoluer la largeur des portes et leur placement.

Retour sur l'action avec les élèves :

*Quels sont les indices qui permettent de dire que ton camarade va réussir ?
Comment aider ton partenaire à s'organiser ?*

CRITÈRE DE RÉUSSITE :

Franchir chaque porte à la suite.

INDICATEURS DE RÉALISATION :

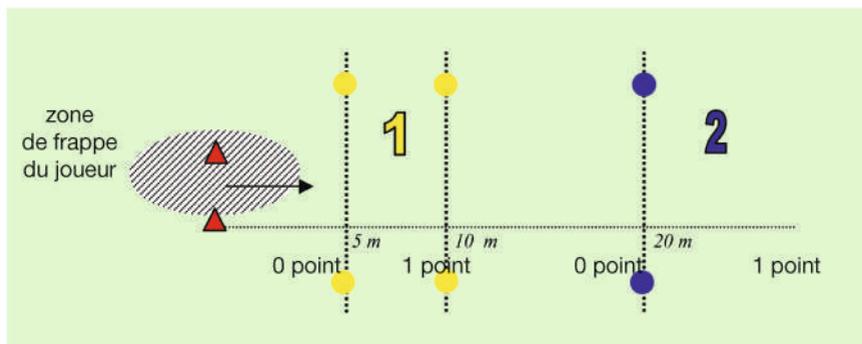
L'enfant regarde la cible avant de jouer et s'ajuste à chaque coup (modification de sa position en relation avec la cible).

« ICI OU LÀ-BAS ? »

OBJECTIF : Doser.

MATÉRIEL : Un club par équipe, des plots, 4 balles par joueur.

DISPOSITIF :



BUT DU JEU :

Atteindre des zones à différentes distances. Repérer le fonctionnement de l'autre en fonction de la cible choisie.

CONSIGNES :

- Groupe de 4 ; équipes de 2 joueurs ; match 2 contre 2.
- Un élève fait un mouvement d'essai à côté de la balle ; l'observateur « devine » quelle est la cible choisie ; 1 point par réponse juste ; le joueur joue ; 1 point par balle réussie
- Échanger les rôles.

VARIANTES :

- Toutes les formes de trajectoires comptent (roulées ou levées).
- Seules les balles levées comptent.
- Envoyer une balle alternativement dans chaque zone.
- Le joueur qui marque le plus de points avec 4 balles, gagne la manche.

Retour sur l'action avec les élèves :

Procédez-vous différemment pour atteindre chacune des zones ? Pourquoi ?

CRITÈRE DE RÉUSSITE :

Atteindre les 2 zones en suivant 2 fois de suite.

INDICATEURS DE RÉALISATION :

L'élève est capable de repérer une différence de fonctionnement chez un camarade (vitesse et amplitude visiblement différentes entre les 2 zones à atteindre) et de le démontrer.

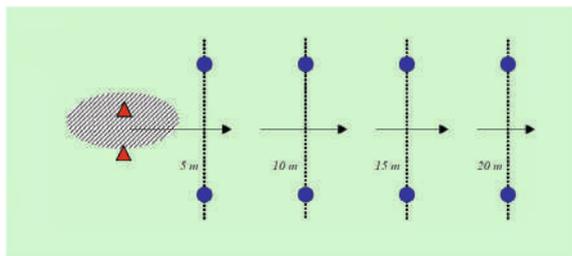
LA ZONE

OBJECTIFS : Se déplacer en sécurité. Doser.

MATÉRIEL : En club par équipe de 2, des plots, 1 balle par joueur, une assiette par équipe.

DISPOSITIF :

zone de frappe du joueur



BUT DU JEU :

Envoyer la balle dans chaque zone en progression.
Franchir les zones dans le moins de coups possibles.

CONSIGNES :

- Le joueur A joue puis le joueur B ; l'équipe choisit la meilleure balle et rejoue de cet endroit (« scramble ») si la balle se trouve dans la zone. Sinon la replacer au centre de cette zone et ajouter un coup. 8 coups maximum (1+1, 1+1, 1+1, 1+1).
- Le joueur se place juste derrière la balle sur la ligne cible-balle, club à bout de bras en direction de la cible. Il tend l'autre bras à la perpendiculaire de cette ligne et place l'assiette à 1 m de la balle. Son partenaire se met en « miroir » séparé par l'assiette.

VARIANTES :

- Toutes les formes de trajectoires comptent (roulées ou levées).
- Seules les balles levées comptent (matérialiser la hauteur à franchir par un élastique placé entre le départ et la première zone).
- Scramble à 3.

Retour sur l'action avec les élèves :

Est-il important de délimiter une zone de frappe avant de jouer ? Pourquoi ?

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

La distance de sécurité entre les joueurs est matérialisée et respectée.

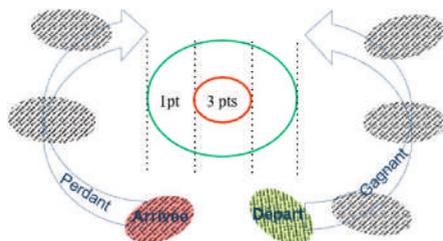
INDICATEUR DE RÉALISATION :

L'assiette est placée à la perpendiculaire de la ligne de jeu en face du joueur, en relation avec la cible.

OBJECTIFS : Doser. Assurer la sécurité.

MATÉRIEL : Un club par équipe et des plots.

DISPOSITIF :



BUT DU JEU :

Envoyer la balle dans le cercle rouge.

CONSIGNES :

- Parties de 2 joueurs ; 3 balles par joueur. Autant de postes que de parties.
- Dans le cercle rouge : 3 points et dans le cercle vert : 1 point.
- 1 joueur joue les 3 balles de suite ; le marqueur compte les points ;
- Rotation des parties. Déplacement poste par poste. Le gagnant change de poste vers le poste Arrivée, le perdant à l'opposé. Sur le poste Arrivée, le gagnant reste, sur le poste Départ, le perdant reste. Si égalité de points, départage sur 1 coup, le plus près du centre de la cible a gagné.
- On ramasse les 3 balles après chaque passage ; inverser les rôles après chaque série.
- Respecter le placement en sécurité.

VARIANTES :

- Seules les balles levées comptent.
- Utiliser une surface roulante (terrains ras, moquette, goudron ...).
- Utiliser des balles de compression différente pour des sensations différentes.
- Varier la position de la balle sur le sol (herbe rase ou haute, sable...).

Retour sur l'action avec les élèves :

Comment faites-vous pour réussir ? Qu'est ce qui peut favoriser la réussite ?

Où doit se placer celui qui compte lorsque l'autre joue ?

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

Finir au poste Arrivée et y rester.

INDICATEUR DE RÉALISATION :

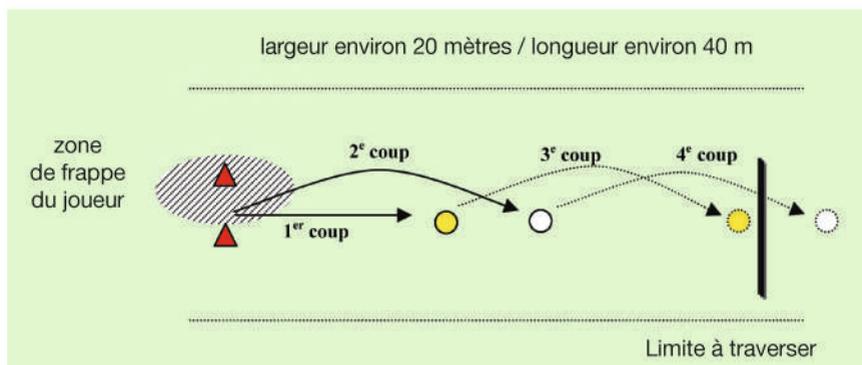
Arc de swing rasant le sol dans la zone d'impact et après la balle.

SAUTE-MOUTON

OBJECTIFS : Se déplacer en sécurité. Doser.

MATÉRIEL : 2 balles de couleur différente.

DISPOSITIF :



BUT DU JEU : Traverser le terrain en faisant progresser 2 balles saute-mouton.

CONSIGNES :

- Du départ, on frappe une première balle en direction de la ligne de but adverse.
- Du même endroit, on frappe une seconde balle de telle sorte qu'elle dépasse la première; on rejoue alors la première pour qu'elle dépasse la seconde et ainsi de suite jusqu'à la ligne opposée. Lorsque sur un coup, la balle frappée ne dépasse pas la balle arrêtée, le joueur compte 1 point de pénalité et rejoue de l'endroit où s'est arrêtée la balle.

VARIANTES :

Par équipe de 2 : une balle chacun, progresser à deux, soit en coopération, soit en opposition. Réduire la largeur.

Retour sur l'action avec les élèves :

Quelle est la difficulté de ce jeu ? Quel est votre meilleur score ?

Quel est le score idéal ? Que proposez-vous pour vous améliorer ?

Quelle précaution de sécurité prendre à l'égard des autres joueurs au moment où le coup joué s'écarte de la ligne de jeu « directe » ? Quelles précautions prendre pour jouer le coup suivant ?

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

La distance de sécurité entre les joueurs est matérialisée et respectée.

INDICATEUR DE RÉALISATION :

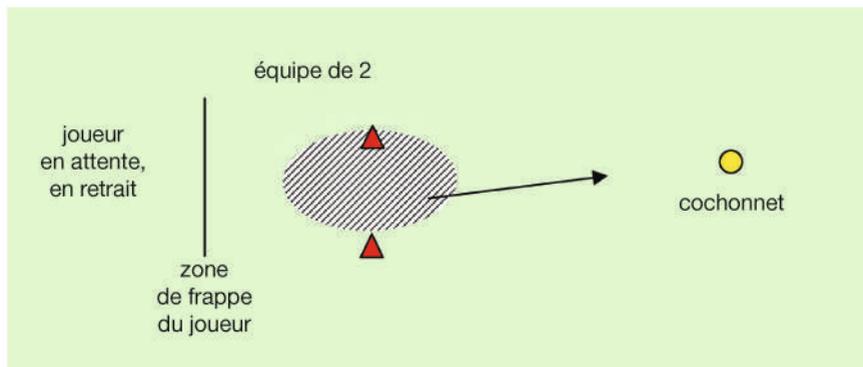
L'assiette est placée à la perpendiculaire de la ligne de jeu en face du joueur, en relation avec la cible.

LA PÉTANQUE

OBJECTIFS : Doser en direction.

MATÉRIEL : Des balles de couleurs et un club pour 2.

DISPOSITIF :



BUT DU JEU :

Se rapprocher du cochonnet pour marquer le maximum de points.

CONSIGNES :

- 3 balles par élèves.
- Lancer à la main le cochonnet entre 5 et 15 m.
- Utiliser les mêmes règles que celles de la pétanque.

VARIANTES :

- Jouer par équipe de 2.

Retour sur l'action avec les élèves :

Comment faites-vous pour réussir ?

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

Être capable de grouper les balles à moins de trois longueurs de canne du cochonnet.

INDICATEUR DE RÉALISATION :

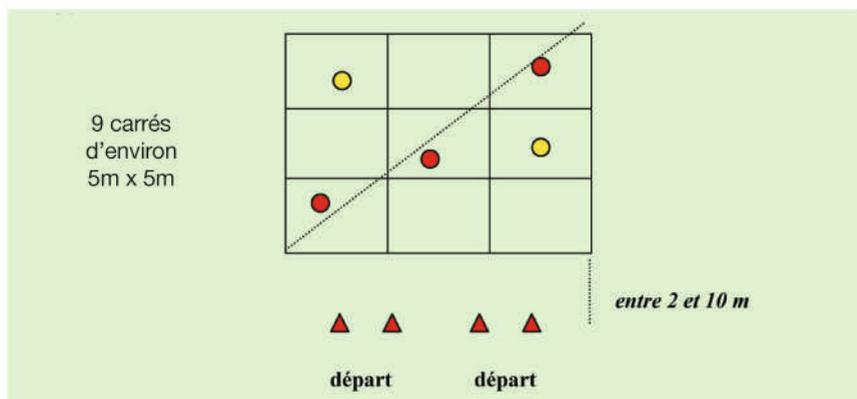
Balancier du club en direction de la cible. Face de club dans la zone de frappe dirigée vers la cible. Le joueur place le cochonnet à la distance qui lui permet de réussir plus facilement.

LE MORPION

OBJECTIFS : Doser et orienter. Prendre en compte la stratégie.

MATÉRIEL : Plots, balles de couleur.

DISPOSITIF :



BUT DU JEU :

Envoyer les balles dans les carrés. La première équipe qui a réussi à faire une ligne avec ses balles, gagne la manche.

CONSIGNES :

- 1 équipe par départ.
- 1 couleur de balle par équipe. 3 balles par joueur.
- Toute balle au repos déplacée sera remplacée.

VARIANTES :

- Prise en compte du point de chute de la balle uniquement.
- Un seul départ pour construire le tour de jeu et le placement.

Retour sur l'action avec les élèves :

Préférez-vous que la balle vole ou roule ? Pourquoi ? Comment faites-vous pour envoyer la balle dans la case choisie ?

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

Être capable d'immobiliser ou de faire rebondir une balle dans chaque carré. 2 balles sur 3 dans un carré au choix.

INDICATEUR DE RÉALISATION :

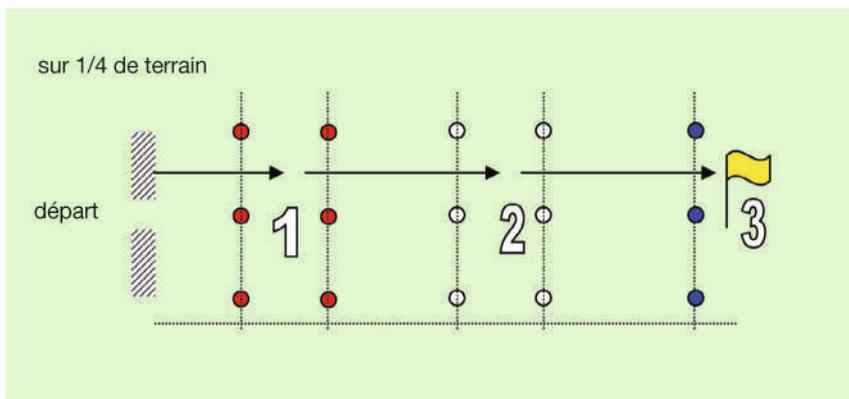
Balancier du club en direction de la cible. Face de club dans la zone de frappe dirigée vers la cible.

LES PALIERS

OBJECTIFS : Jouer en sécurité. Doser.

MATÉRIEL : Une balle chacun, un club pour l'équipe.

DISPOSITIF :



BUT DU JEU :

Traverser le terrain en passant par chaque palier (1,2 et 3).

CONSIGNES :

- Match entre 2 joueurs ou 2 équipes de plusieurs joueurs. Jeu à tour de rôle.
- Du départ atteindre le premier palier, puis de cet endroit atteindre le palier suivant. Une tentative par palier.
- Les 2 équipes réussissent, elles sont « squares ».
- Une équipe réussit et pas l'autre, la première est + 1, l'autre - 1. Additionner les scores à chaque palier.
- Celui qui ne joue pas, se place en dehors des zones de frappe ou en miroir.

VARIANTES :

- Jeu en opposition indirecte individuelle ou collective (stroke play).

Retour sur l'action avec les élèves :

Quelles précautions doit-on prendre pour jouer en sécurité ?

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

La distance de sécurité est respectée entre le joueur et ses camarades.

INDICATEUR DE RÉALISATION :

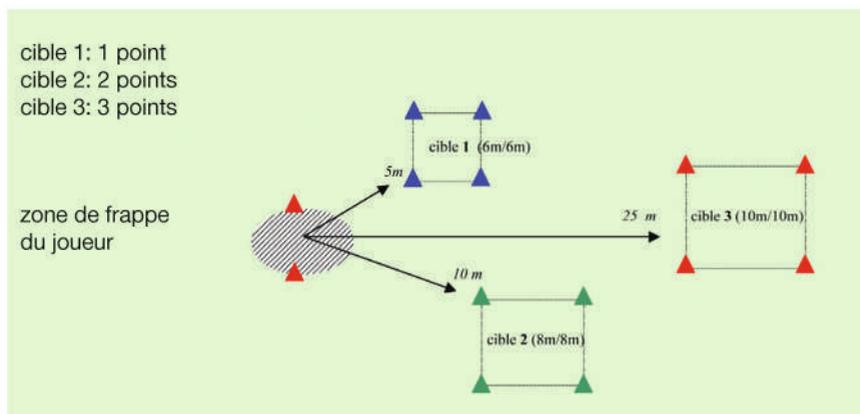
Le joueur regarde systématiquement autour de lui avant de jouer.

LES CIBLES

OBJECTIFS : Doser en direction. Assurer la sécurité.

MATÉRIEL : Un club par équipe et des plots.

DISPOSITIF :



BUT DU JEU : Immobiliser la balle dans la cible.

CONSIGNES :

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

VARIANTES :

- Toutes les formes de trajectoires comptent (roulées ou levées).
- Seules les balles levées comptent.
- La balle compte si le premier rebond se fait dans le carré.

Retour sur l'action avec les élèves :

Qu'est ce qui permet de réussir le coup ?

Pourquoi une balle part-elle à droite ou à gauche de la cible visée ?

Quel problème pose le dosage ?

Quelles solutions avez-vous trouvées pour diriger ?

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

5 séries de 3 : au moins une balle dans chaque cible.

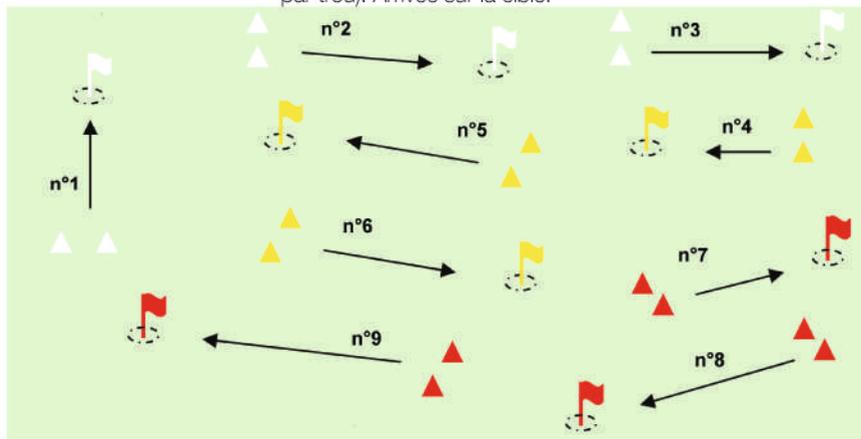
INDICATEUR DE RÉALISATION : L'enfant regarde la cible avant de jouer et se positionne en relation avec la cible. Dans la préparation du coup, la semelle de club repose complètement à plat sur le sol ; la face de club dirigée vers la cible.

À TOI À MOI

OBJECTIFS : Jouer en opposition directe.
Produire une performance maximale, mesurable et se situer par rapport à l'adversaire en termes de coups joués.

MATÉRIEL : Un club par joueur, une balle en mousse par joueur, des plots et des drapeaux.

DISPOSITIF : Équipes de 3. Départ délimité par 1 ou 2 plots (1 équipe par trou). Arrivée sur la cible.



BUT DU JEU : arriver dans la cible le premier ; gagner le plus d'étapes (trous) possible.

CONSIGNES :

- 3 joueurs par trou : 2 jouent en opposition directe, 1 est responsable de la sécurité et arbitre le match. Jouer obligatoirement à tour de rôle.
- Dès qu'un joueur a atteint la cible, son adversaire n'a plus qu'un coup pour égaliser sauf s'il a démarré le trou en premier. Le joueur gagne alors un trou. Ramasser les balles et aller au trou suivant.
- Le joueur qui a remporté le plus de trous a gagné.

VARIANTES :

- Si les 2 joueurs atteignent la cible dans le même nombre de coups, le plus proche du fanion gagne le trou.
- « À toi, à lui, à moi » : 3 joueurs, une balle chacun.

INDICATEUR DE RÉALISATION :

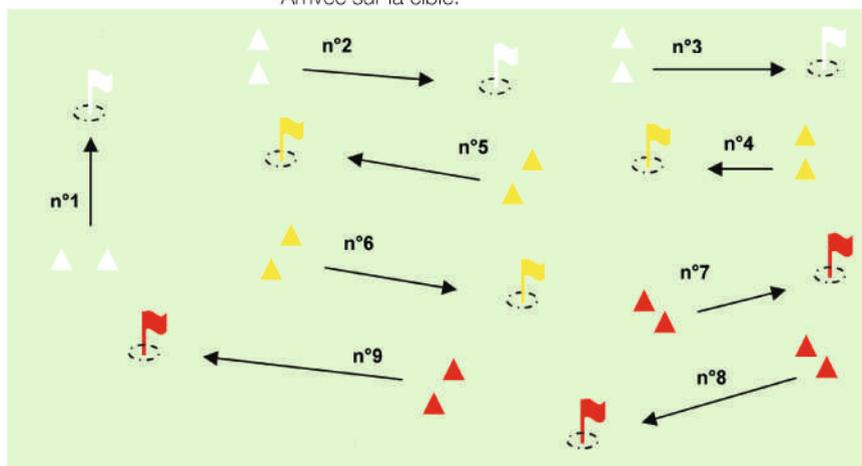
L'élève respecte son tour de jeu, sait quand il a gagné (ou perdu).

Retour sur l'action avec les élèves :

Avez-vous réussi à alterner tous les coups ? Si vous aviez joué avec une balle dure, auriez-vous rencontré des situations dangereuses ? Que pouvons-nous mettre en place pour assurer la sécurité lors des déplacements ?

LE SCRAMBLE

OBJECTIFS :	Se déplacer en sécurité. Remplir une carte de score.
MATÉRIEL :	Un club et une balle par joueur, des plots, des drapeaux et une carte de score.
DISPOSITIF :	Équipes de 4. Départ délimité par 2 plots (1 équipe par trou). Arrivée sur la cible.



BUT DU JEU :

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.

CONSIGNES :

- L'équipe est constituée de 3 joueurs et d'un marqueur. Le marqueur tourne sur chaque trou.
- Se positionner toujours en face de celui qui tape et attendre que tous les joueurs aient bien récupéré leur balle.

VARIANTES :

- Scramble à 4 (le marqueur est joueur).
- Celui dont on prend la balle ne joue pas le coup suivant et devient responsable du placement en sécurité.

INDICATEUR DE RÉALISATION :

Scramble à 4 (le marqueur est joueur). Celui dont on prend la balle ne joue pas le coup suivant et devient responsable du placement en sécurité.

Retour sur l'action avec les élèves :

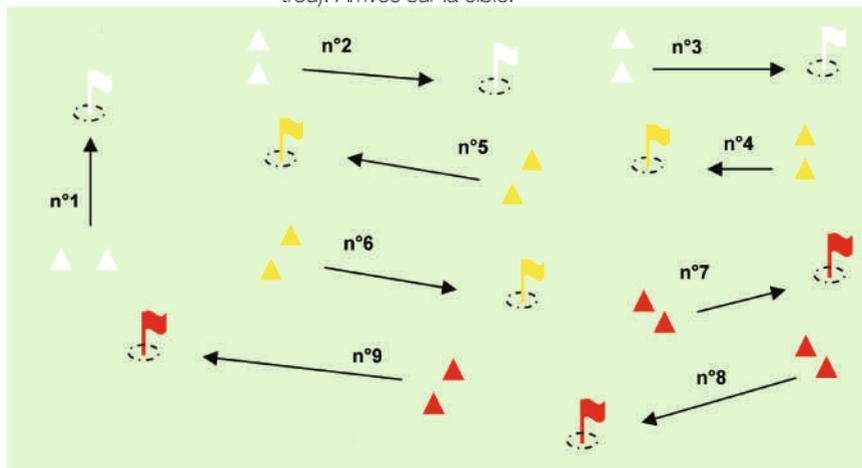
Avez-vous réussi à alterner tous les coups ? Si vous aviez joué avec une balle dure, auriez-vous rencontré des situations dangereuses ? Que pouvons-nous mettre en place pour assurer la sécurité lors des déplacements ?

LE GREENSOME

OBJECTIFS : Agir avec les autres et accepter la confrontation dans l'action.
Se déplacer en sécurité.
Se situer par rapport aux autres.

MATÉRIEL : Un club par équipe, une balle par joueur, des plots, des drapeaux et une carte de score.

DISPOSITIF : Équipes de 2. Départ délimité par 2 plots (2 équipes par trou). Arrivée sur la cible.



BUT DU JEU : Les deux partenaires jouent chacun une balle au départ de chaque trou, puis choisissent l'une d'elles qu'ils jouent alors alternativement jusqu'à la fin du trou.

CONSIGNES :

- Balles de même couleur dans chaque équipe et de couleur différente dans l'équipe adverse. Se placer en face de celui qui tape. Marquer le score sur une carte, un maximum de 7 coups par équipe est imposé. Au-delà, ramasser la balle, marquer 8 (formule Strokeford) et attendre l'équipe adverse avant de jouer le trou suivant.

VARIANTES :

- Temps limité. Ajuster le nombre de coups maximum.
- Le foursome : Relais à deux, l'équipe n'a qu'une seule balle en jeu, chaque partenaire la jouant alternativement. Le départ des trous « impairs » est joué par un des partenaires tandis que l'autre prend le départ des « pairs ».

INDICATEUR DE RÉALISATION :

Les joueurs se placent en miroir et hors des lignes de jeu. Respect du nombre de coups imposés.

Retour sur l'action avec les élèves :

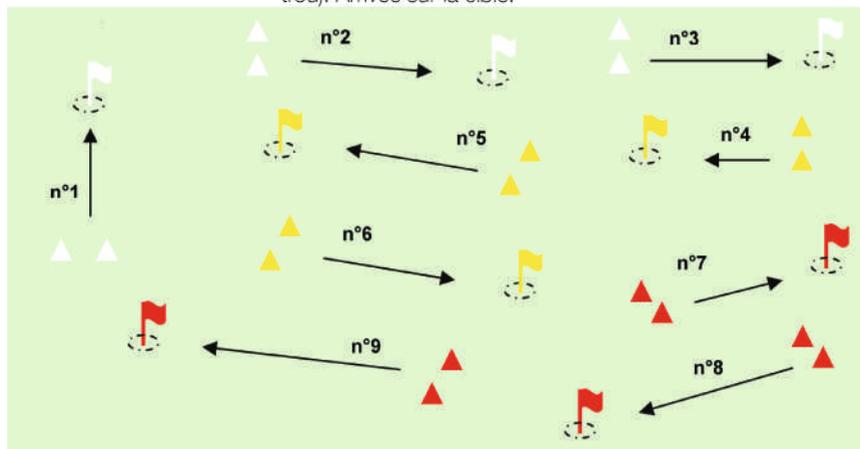
Quels problèmes pose la gestion du déplacement à plusieurs ?

LE MATCH CONTRE LE PARCOURS

OBJECTIFS : Jouer en sécurité. Gérer son déplacement et les déplacements des autres. Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer.

MATÉRIEL : Un club et une balle par joueur, des plots et des drapeaux.

DISPOSITIF : Équipes de 4. Départ délimité par 2 plots (2 équipes par trou). Arrivée sur la cible.



BUT DU JEU : C'est un match contre le parcours dont la référence sur chaque trou est 7 coups, c'est-à-dire, que le joueur qui réussit le jeu du trou en 7 coups égalise le « PAR » et marque « 0 » (il partage le trou) ; le joueur qui réussit le jeu du trou en moins de 7 coups joue au-dessous du « par » et marque + (il gagne le trou). Le joueur qui n'a pas terminé le trou en 7 coups, ramasse sa balle ; il perd le trou et marque -. On effectue le total algébrique des plus et des moins, et le vainqueur est celui qui obtient le meilleur résultat contre le parcours.

CONSIGNES :

- Un joueur et un marqueur qui compte les coups (alterner sur chaque trou). Celui qui fait plus de 7 coups ramasse sa balle. Se placer en face de celui qui tape.
- Jouer à son tour. La balle la plus éloignée du trou est obligatoirement jouée en premier.

VARIANTES :

- Le joueur est aussi le marqueur.
- Le joueur détermine le PAR du parcours avant de débiter le trou.

INDICATEUR DE RÉALISATION : Le joueur contrôle le placement en miroir des non joueurs. Le comptage des points se fait sur le départ suivant.

Retour sur l'action avec les élèves :

Comment aborder de la sécurité de l'autre ?

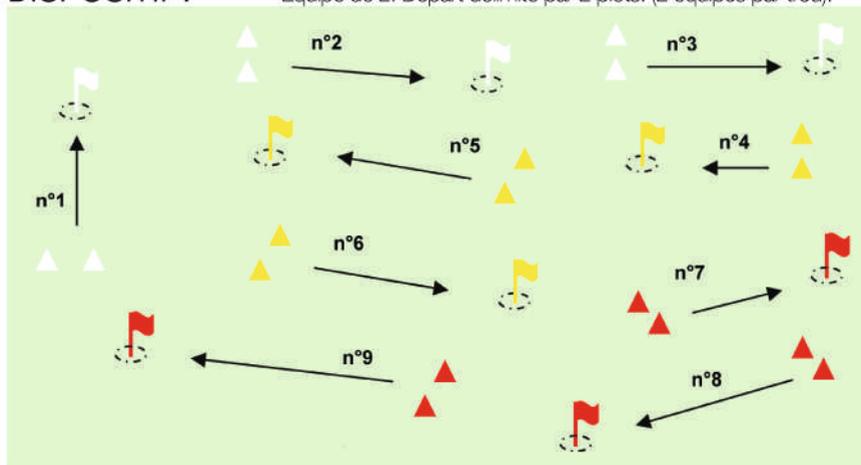
Quelle partie de votre jeu faut-il travailler pour être plus performant ?

LA COURSE AU DRAPEAU

OBJECTIFS : Se déplacer en sécurité. Connaître ses points forts et accepter d'agir pour progresser dans ses points faibles. Produire une performance maximale mesurable à une échéance donnée.

MATÉRIEL : Un petit drapeau par joueur (ou une marque), un club et une balle en mousse par joueur, des plots et des drapeaux.

DISPOSITIF : Équipe de 2. Départ délimité par 2 plots. (2 équipes par trou).



BUT DU JEU :

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

CONSIGNES :

- Fixer un nombre limité de coups (exemple sur 7 trous, 35 coups). Jouer à son tour (la balle la plus loin du trou en premier).
- Se placer en face de celui qui tape.
- Une fois les 35 coups atteints, planter le drapeau à l'endroit où la balle repose.

VARIANTES :

- Jouer en équipe (scramble, greensome, foursome) ou individuellement.

INDICATEUR DE RÉALISATION :

Le joueur contrôle le placement en miroir des non joueurs. Il sait gérer son score et celui de ses camarades.

Retour sur l'action avec les élèves :

Combien de trous avez-vous fait ? Quelle stratégie avez-vous mis en œuvre pour aller le plus loin ?

L'ÉVALUATION

Idéalement, l'évaluation terminale en cycle 3 doit se dérouler sur un petit parcours ou des trous d'entraînement d'un golf voisin ou, si ce n'est pas possible, sur un espace herbeux aménagé de façon à bien visualiser l'aire de départ, le fairway, le rough et le green.

Si cette évaluation ne peut pas se dérouler sur un vrai parcours ou un espace herbeux aménagé, le « Dagobert » peut servir de situation d'évaluation terminale.

Dans tous les cas (parcours de golf ou plaine de jeu), nous utilisons les clubs hybrides et la balle en mousse, employés lors du cycle.

ÉVALUATION SUR UN PARCOURS (GOLF / PARCOURS AMÉNAGÉ)

Lors de l'évaluation, l'idée est de disposer d'un vrai parcours (aménagé) ou de délimiter des trous de façon à bien visualiser l'aire de départ, le fairway, le rough et le green.

Dans le cas de l'aménagement de trous sur un espace herbeux, il faut prévoir des longueurs de trous comprises entre 20 et 80 m et l'idéal est d'envisager de créer le plus de trous possibles en fonction de la zone, pour permettre à toute la classe de jouer en partie de 2 à 4 joueurs.

L'évaluation portera à la fois sur la conduite motrice (maîtrise) et la performance.

Dans la fiche d'évaluation :

- La maîtrise est notée par l'enseignant au cours du jeu (cf. fiche enseignant). Elle a pour but d'évaluer les stratégies mises en place par l'élève pour contacter, orienter et doser la balle, ainsi que l'aspect sécurité de l'activité.
- La performance est notée sur 6 trous par l'élève (cf. fiche élève).

LE PARCOURS • ÉVALUATION ENSEIGNANT

Remplir les cases pour la maîtrise sur le trou le plus long et noter le nombre de coups joués qui servira de vérification.

Organisation :

- un parcours de 6 trous de longueur comprise entre 20 et 80 mètres environ ;
- un groupe de 2 à 4 joueurs par trous ;
- chacun joue individuellement.

Consignes à donner aux élèves :

- ne jamais jouer plus de 7 coups (ramasser la balle rapporte 1 point alors que jouer un 8^e coup vaudra 0 point) ;
- tenir le décompte des points d'un de ses camarades de partie (s'échanger les feuilles).

Barème sur 20 points :

- maîtrise : 12 points ;
- performance : 8.

Calcul du total général pour la maîtrise : nombre de points obtenus divisé par le nombre de coups joués sur le trou observé. Ce total est éventuellement diminué du nombre de NON cochés sur la rubrique « joue en sécurité » et se reporter au barème.

Total général	5	4,5	4	3,5	3	2,5	2	1,5	1	0,5	0
Barème de maîtrise	12	11	10/9	8	7	6	5/4	3	2	1	0

Calcul du total général pour la performance : sur la fiche élève, relever le total des POINTS obtenus en fonction du nombre de coups et se reporter au barème.

Total général	30 et +	28/ 28	27/ 26	25/ 24	23/ 22	21/ 20	19/ 18	17/ 16	15	14/ 13	12/ 11	10/ 9	8/ 7	6/ 5	4/ 3	2/ 1	0
Barème de performance	8	7,5	7	6,5	6	5,5	5	4,5	4	3,5	3	2,5	2	1,5	1	0,5	0

LE PARCOURS • FICHE D'ÉVALUATION ENSEIGNANT

trou n° :	élève : classe :
-----------	---

GRAND JEU	1 ^{er} coup	2 ^e coup	3 ^e coup	4 ^e coup	5 ^e coup	6 ^e coup	7 ^e coup	Nombre de cases NON cochées ☐ =
Joue en sécurité (vérifie le placement des plots, s'assure que personne n'est dans le champ de tir)	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	5 points par case cochée = Pts
Touche la balle qui s'arrête sur le fairway ou le green*	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	
Touche la balle qui s'arrête dans le rough	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	
Ne touche pas la balle	NON	NON	NON	NON	NON	NON	NON	0-point par case cochée
* dès que la balle est sur le green passer aux cases GREEN ci-dessous								
A : TOTAL pts Grand Jeu = Pts								

GREEN	1 ^{er} coup	2 ^e coup	3 ^e coup	4 ^e coup	5 points par case cochée = Pts
Se rapproche de la cible (trou)					5 points par case cochée = Pts
Ne se rapproche pas de la cible					
B : TOTAL pts Green = Pts					

A + B - C : DIVISÉ PAR NOMBRE DE COUPS = TOTAL GÉNÉRAL POUR LA MAÎTRISE

NOTE DE MAÎTRISE : / 12

NOTE DE PERFORMANCE : / 8

NOTE DE CYCLE GOLF :/20

LE PARCOURS • FICHE D'ÉVALUATION ÉLÈVE

Trou n° :	Élève :	Classe :
-----------	---------	----------

	Trou n°1	Trou n°2	Trou n°3	Trou n°4	Trou n°5	Trou n°6	TOTAL
Nb de coup							
Nb de points							

- 10, 9, 8 coups = 0 point.
- Ramasser la balle = 1 point.
- Balle rentrée en 7 coups = 2 points.
- Balle rentrée en 6 coups = 3 points.
- Balle rentrée en 5 coups = 4 points.
- Balle rentrée en 4 coups = 5 points.
- Balle rentrée en 3 coups = 6 points.
- Balle rentrée en 2 coups = 7 points.
- Balle rentrée en 1 coup = 8 points.

5. RETOURS SUR L'ACTION DES ÉLÈVES

Des conseils pour faire progresser les élèves

- 1 La vitesse du club dans la zone de frappe permet de faire partir la balle plus ou moins vite.

Exemple: swinguer à la plus grande vitesse possible de façon à pouvoir identifier une frappe à 100%. Chercher ensuite à jouer en variant l'intensité (vitesse à 20%, 60%, 80%...).

Exiger des swings à grande vitesse en gardant le pied avant toujours en contact avec le sol. Cela facilite le contact de la face de club avec la balle et favorise une trajectoire régulière.

La main côté cible se place en haut du grip (avec le pouce le long du grip) et l'autre main en dessous (la paume recouvre le pouce de la main côté cible). C'est une prise dans les doigts.

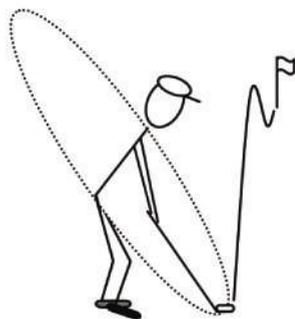
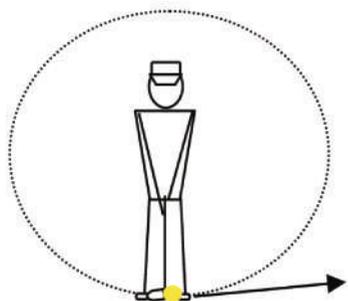
Favoriser le relâchement du haut du corps pour gagner de la vitesse

Exemple de consigne: les bras sont allongés mais pas tendus.

- 2 La balle part à gauche parce que la tête de club est orientée à gauche et que le club se dirige à gauche au moment de la frappe.

La direction est donnée par l'orientation de la tête de club et le chemin de club. Dans le swing, le club forme un cercle.

Amener l'élève à visualiser ce cercle en le dirigeant vers la cible. Un ruban de GRS fixé au bout du club permet plus facilement de le visualiser.



3 Dans la préparation du coup, la face de club est dirigée vers la cible.

Parmi les moyens pour y parvenir :

- placer la semelle du club à plat sur le sol dirigée vers la cible, puis positionner le corps ;
- prendre le club dans les mains, devant soi (pointé vers le nombril), puis positionner l'ensemble avec la face de club dirigée vers la cible (parallèle au sol).

4 Doser, c'est imprimer à la tête de club la vitesse nécessaire en fonction de la distance à parcourir.

Observations possibles sur un coup court puis un coup long :

- l'amplitude du club est la même mais l'accélération varie ;
 - l'amplitude est différente : petite puis grande. Ce qui est préconisé.
- L'amplitude du geste est l'arc formé par le club à l'élan et au retour.

Exercices : jouer les yeux fermés, décrire à son camarade l'amplitude réalisée, image de l'horloge, grand balancier = grande distance, petit balancier = petite distance. L'utilisation de balles à compression différente permet de percevoir un contact plus ou moins doux et une vitesse plus ou moins grande à l'impact pour un même geste.

5 Identifier une distance personnelle qui permet des coups réguliers : « je connais les coups que je sais faire de façon régulière ».

Puis essayer d'ajuster des coups (plus courts, plus longs) en se servant de cette distance. Trouver le compromis entre vitesse à l'impact et contact centré.

6 Améliorer le contact - ce qu'il est possible de faire :

- prendre le club plus court (au bout du caoutchouc) ;
- faire un geste plus court en visant une cible proche ;
- fermer les yeux pour oublier la balle et se décontracter ;
- frotter le sol avec le club (le faire glisser) en faisant le mouvement (court ou grand).

S'organiser autour du bras le plus proche de la cible :

- trouver le rayon de swing (le point bas du club jusqu'à l'épaule) ;
- frapper vers la cible ;
- éviter les coups à la cuillère (avoir le bras avant et le club sur une même ligne en direction de la cible juste après le contact de la balle).

6. CONSTRUIRE LA SÉCURITÉ

Pour prévenir le danger



- vis-à-vis des joueurs de son groupe
 - vis-à-vis des autres groupes sur le terrain
- sur le parcours et dans les ateliers

6.1. CONSTRUIRE LA SÉCURITÉ AU DÉPART ET SUR LE PARCOURS (dans une formule collective)

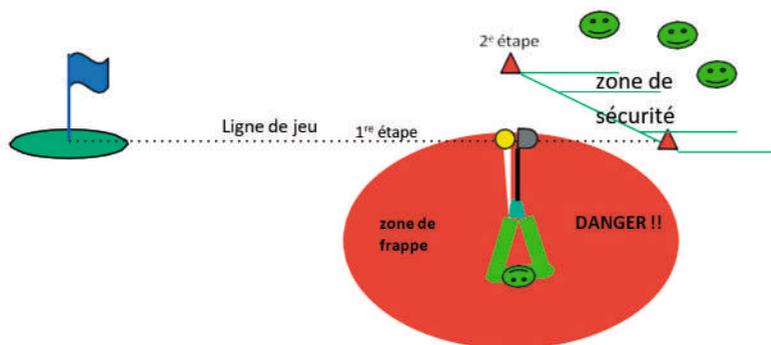
Pour se déplacer avec un club

le transporter en le tenant par la tête,
le manche vertical, le bout de caoutchouc (le grip) pointé vers le sol.

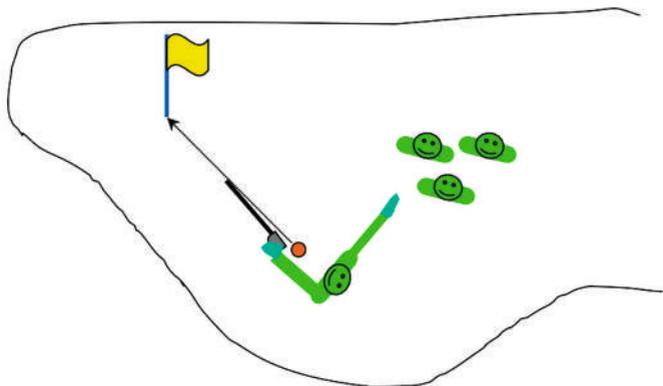
Délimiter sa zone de frappe sur le parcours

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

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

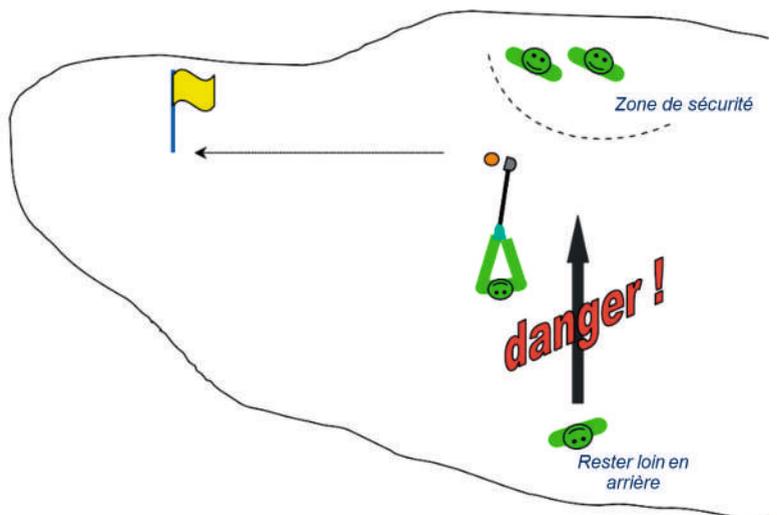


2^e exemple: le joueur joue au gendarme; placé derrière sa balle face à la cible, son bras gauche pointe en direction du drapeau (pour un droitier), le bras droit se place à la perpendiculaire et indique aux autres joueurs où se placer.



ATTENTION

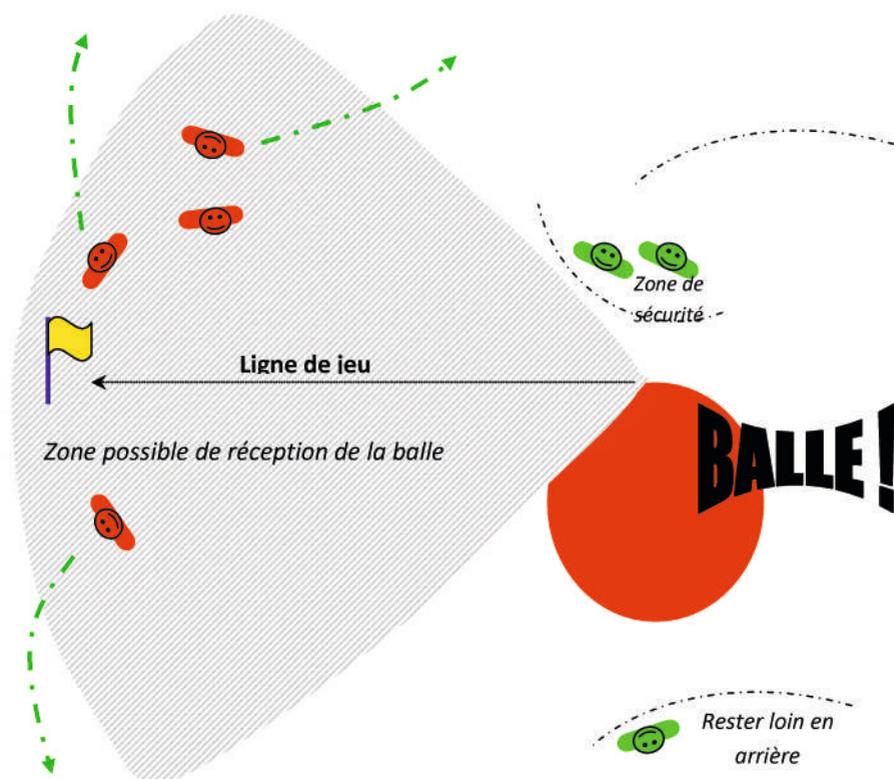
Se placer loin derrière n'est pas dangereux et l'enfant qui s'y trouve doit y rester ! Surtout, ne pas lui demander de PASSER DEVANT, il risque de le faire au moment où le joueur balance son club pour jouer.



Espace de jeu du joueur

Sur un grand coup

POUR LE NON JOUEUR : apprendre à respecter le joueur, ne pas se situer dans la zone de vision du joueur et se tenir hors du danger.



POUR LE JOUEUR : prévenir en cas de danger avec son club ou avec sa balle, en criant "balle !" pour que les autres s'écartent.

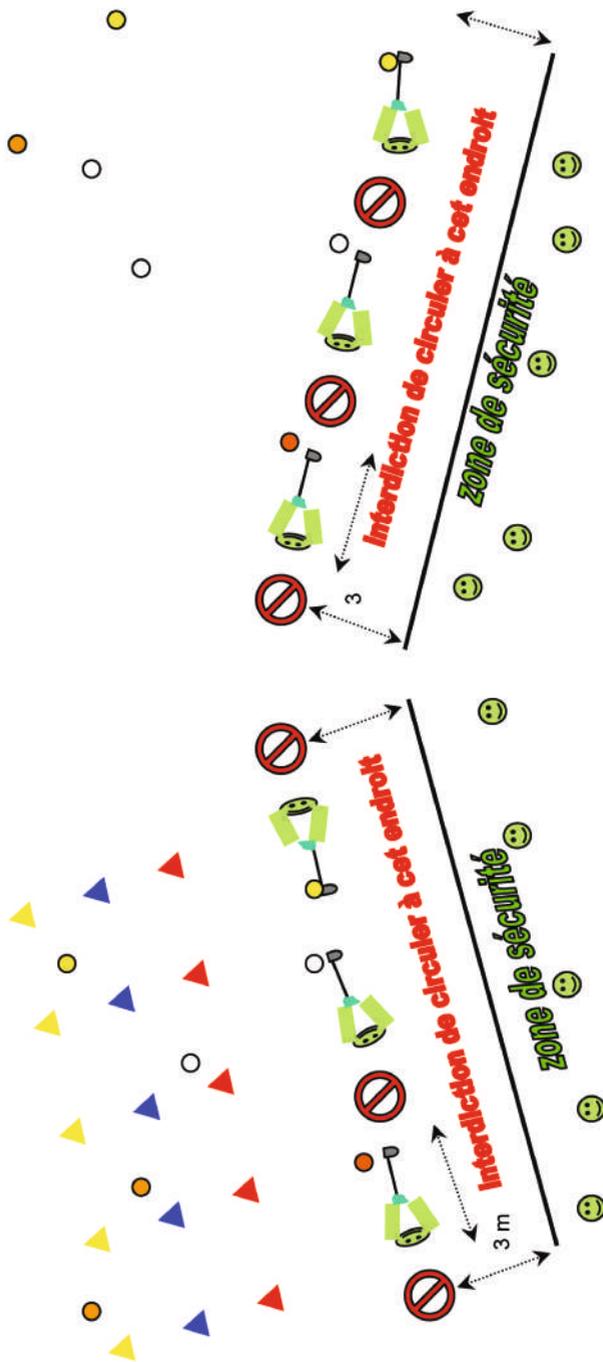
Pour les coups au but (tout proche de la cible)

Il n'y a peu de danger lié au club et à la balle compte tenu du balancier court à faible vitesse nécessaire à ce coup.

6.1. CONSTRUIRE LA SÉCURITÉ DANS LES ATELIERS

Définir la zone de sécurité en situations d'ateliers

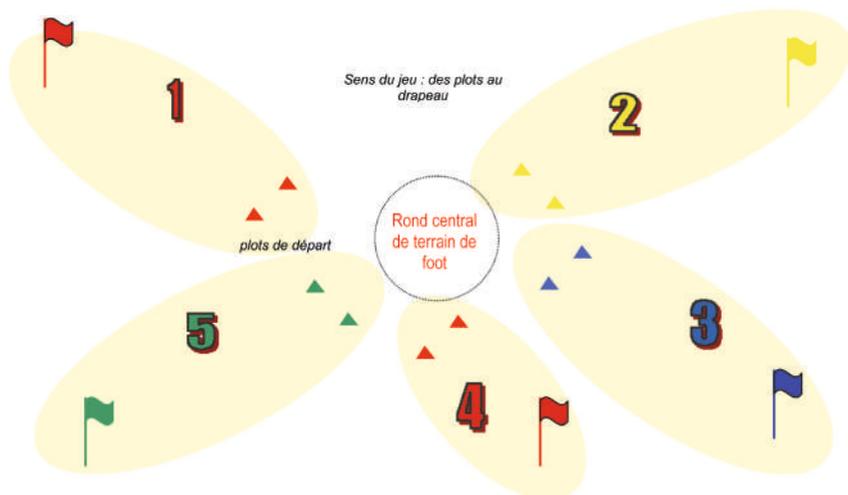
Les joueurs se placent sur une ligne droite dans chaque atelier, un cerceau entre chaque joueur, tous les 3 m.



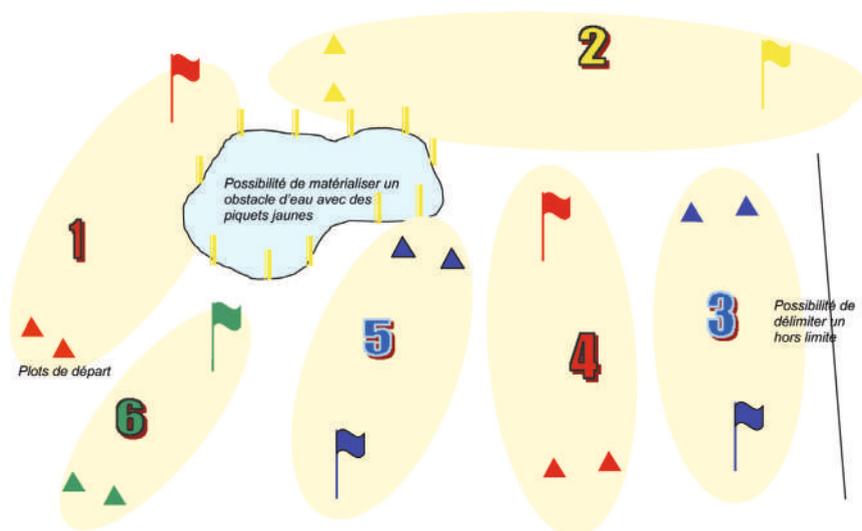
Matérialiser une ligne à 3 m en retrait des joueurs pour délimiter la zone de sécurité.
Les enfants qui ne jouent pas restent dans la zone de sécurité.

7. EXEMPLES D'ORGANISATIONS SPATIALES

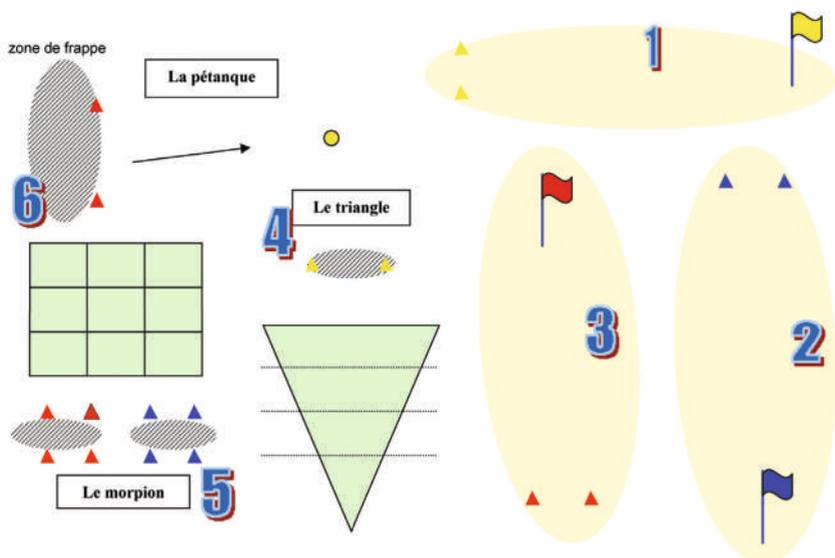
7.1. CONSTRUIRE UN PARCOURS EN ÉTOILE



7.2. CONSTRUIRE UN PARCOURS EN BOUCLE



7.3. EXEMPLE D'ORGANISATION POUR TOUTE LA CLASSE (ATELIERS ET PARCOURS)



8. LEXIQUE

Adresse : moment où le joueur est prêt à jouer ; par extension, position du joueur devant sa balle lors de la préparation du coup.

Birdie : score inférieur d'un coup au PAR.

Bunker : obstacle de sable.

Bogey : score supérieur d'un coup au PAR.

Chip : coup d'approche près du green.

Club : canne de golf ou lieu où l'on pratique le golf (le club house étant l'accueil du golf)

Divot : motte de terre ou de gazon arrachée par le club en jouant (qui doit être replacée).

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

Drive : le premier coup, frappé à toute volée, pour franchir le plus de distance possible ; le plus souvent joué avec un driver (bois n°1).

Dropper : action constituant à remettre la balle en jeu en la faisant tomber à hauteur du genou.

Eagle : score de 2 coups en dessous du par.

Fairway : « passage dégagé » par analogie à un terme de marine ; à l'origine zone où l'herbe était naturellement rase ; aujourd'hui zone tondue ras qui relie l'aire de départ au green.

Green : zone autour du drapeau où l'herbe est tondue très ras pour faire rouler la balle.

Grip : désigne soit la manière de tenir son club, soit la partie du club (en cuir ou en caoutchouc) où l'on place les mains.

PAR : score de référence théorique d'un trou, uniquement fondé sur sa longueur.

Practice : zone d'entraînement ressemblant à un pas de tir où l'on frappe des balles depuis des emplacements fixes, sans aller les chercher.

Putter : club à la face très peu ouverte destiné à faire rouler la balle dans le trou.

Rough : zone où l'herbe est non tondue ou plus haute que le fairway.

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

Wedge : club très ouvert utilisé pour sortir la balle d'une dépression, du sable (sand-wedge) ; et pour les coups courts nécessitant une trajectoire haute (pitching-wedge).

La ffgolf et les écoles de golf

Fondée en 1912 sous l'appellation d'Union des golfs de France, la Fédération française de golf est une association de loi 1901 déclarée d'utilité publique le 9 avril 1975 et agréée par le Ministère des sports.

À l'époque, dans les clubs privés associatifs, des écoles de golf forment les enfants des membres. Grâce à l'enthousiasme et l'efficacité de professionnels réputés l'élite du golf français sera issue de ces formations.

Début des années 80

Le développement du golf avec, entre autres, la création de golfs publics s'accompagne de la mise en place de la Direction Technique Nationale de la ffgolf. Elle organise la formation des brevetés d'État, apportant ainsi un souffle nouveau dans ce domaine. Les futurs diplômés sont sensibilisés à l'enseignement collectif et à l'approche du golf chez les jeunes.

1994

Création des tests pour enfants « les drapeaux » par Philippe Orio, pro à Saint-Étienne et Bruno Pardi, élève moniteur au centre de formation du CREPS de Vichy.

1995

Édition du livre « le golf un jeu d'enfants » sous la direction de Jean-Étienne Lafitte. On y trouve, dans les tests du « golf par étapes », les principaux contenus des futurs drapeaux ffgolf / PGA.

1998

Lancement des O.P.E.N., tests d'entraînement fondés sur la maîtrise des trajectoires.

2000

Désignation d'une Commission golf scolaire, universitaire.

2002

Élaboration, par un groupe de travail composé de professionnels, des bases d'une Charte école de golf ffgolf / PGA.

2007

campagne de signature de la « Charte écoles de golf ffgolf », conception d'une « mallette école de golf ».

2008

Définition par la ffgolf des nouveaux contenus des drapeaux avec une filière enrichie des drapeaux de métal qui permettent d'accompagner le jeune sportif durant toute sa formation initiale et, à l'autre bout de la chaîne, naissance du drapeau vert, première marche vers les nouveaux drapeaux.

2009

La CJSU devient une commission à part entière. Elle structure le développement du golf scolaire sur tout le territoire par la signature de conventions départementales et l'organisation des écoles de golf grâce à une charte Nationale. Elle assure la promotion de la pratique sportive des - de 13 ans en s'appuyant sur les Comités départementaux ayant mission de mettre en place des calendriers réguliers d'épreuves dédiées à cette classe d'âge.

2015

La Commission JSU remplace la charte des écoles de golf par la création de LABELS (Développement et sportif) qui récompensent les EdG bien structurées et offrant une pratique sportive aux jeunes. Le « Guide de l'école de Golf » est publié.

En collaboration avec la Communauté

d'Agglomération de Saint-Quentin-en-Yvelines, l'Académie de Versailles, le Comité Départemental de Golf 78, la Fédération française de golf crée le « Carnet de golf » qui propose, pour les enfants de CM1, CM2 et 6^e, un enseignement pluridisciplinaire autour du golf et de la Ryder Cup (celle-ci devant se dérouler à Saint-Quentin-en-Yvelines en 2018).

2018

Les Drapeaux évoluent. Les contenus changent, incluant, en plus de la maîtrise technique des acquisitions psychosociales, comme les règles et l'Étiquette.

2019

Actualisation des documents pédagogiques à l'attention du milieu scolaire, mise en adéquation des contenus avec les programmes EPS (le golf en cycle 2, le golf en cycle 3).

2020

Réalisation d'un « Carnet de golf en route vers 2024 : » carnet pluridisciplinaire dans le cadre du golf et des JO de Paris 2024.

Les principaux objectifs de cette commission sont :

- faire évoluer l'image du golf ;
- structurer les relations entre le milieu fédéral (ffgolf, Liges, CD) et le milieu scolaire (primaire, secondaire universitaire) ;
- développer la pratique régulière et assidue des moins de 13 ans ;
- évaluer et suivre l'activité et la pratique en École de Golf.



ONT PARTICIPÉ À L'ÉLABORATION DU LIVRET

1^{re} version :

Philippe URANGA BE 2 golf, professeur de Sport, CTR Ligue Nouvelle Aquitaine
Didier NOCERA BE 2 golf, professeur de Sport, CTN
Priscille DESPRES, CTN Ligue Ile-de-France

Alain CHARPIAT, professeur EPS ressource UNSS
Éric MAILHES, chBE2 golf
Laurent ELDUAYEN, BE2 golf
Jean HOUSSAYE, professeur EPS au collège
Hugues SOULAS BE golf, UCPA Lacanau, formateur BP golf

Avec le concours de l'équipe pédagogique EPS du collège Jean Moulin de Marmande
Pierre HOURCADE, Éric GUARDIA et Jean-Bruno DESCAMPS

Avec le concours des collèges pour leur expérimentation:
Collège de Chantaco, de Stella Marie, de Lacanau....

Avec le concours :

- Conseil Régional d'Aquitaine
- DRJSCS Nouvelle Aquitaine

Actualisation 2020 :

Muriel FOULQUIÉ, en charge du groupe projet jeunes
Aurélien LACOUR, CTN ffgolf, Référent national Jeunes
Chantal ROYER, Membre Commission scolaire ffgolf et Ligue AURA
Pascale SONCOURT, DTNA ffgolf
Nicolas BELLLOT, CTF Ligue Occitanie
Alain CHARPIAT, Membre Commission scolaire ffgolf et CMN UNSS
Mickael KNOP, CTF Ligue AURA

« **Le Golf scolaire en cycle 3** » est une publication de la ffgolf
68, rue Anatole France • 92309 Levallois-Perret Cedex
Tél.: 01 41 49 77 00 • ffgolf@ffgolf.org • www.ffgolf.org
5^e édition • 2020 • 1 000 exemplaires

Directeur de publication : Christophe Muniesa, directeur exécutif ffgolf
Réalisation : Direction marketing et communication
Conception, textes et illustrations : Commission Jeunes ffgolf
Remerciements à tous ceux qui ont collaboré à cet ouvrage.

© Fédération française de golf • Indicatif éditeur 2-9521478

Tous droits de reproduction, traduction et adaptation réservés pour tous pays.



ffgolf®

