

LE GOLF AU COLLÈGE

ffgolf[®]

SOMMAIRE

Préface	2 & 3
1. Présentation : le golf scolaire, c'est du golf	4 & 5
2. Des compétences spécifiques à la finalité du golf au collège	6
3. Cycle golf	7 à 32
Construire le cycle	7
Situations de début d'activité	8 à 13
Situations de jeu	14 à 23
Situations globales	24 à 28
Autre exemple : libère ton golf	29
L'évaluation	30 à 33
4. Retours sur l'action des élèves : quelques éléments de réponses	34 à 35
5. Construire la sécurité	36 à 39
5.1. construire la sécurité au départ et sur parcours	36-38
5.2. construire la sécurité dans les ateliers	39
6. Exemples d'organisations spatiales	40 à 41
6.1. construire un parcours en étoile	40
6.2. construire un parcours en boucle	40
6.3. exemple d'organisation pour toute la classe	41
7. Pour plus de détails	42 à 44
7.1. Mise en œuvre	42
7.2. De ce qui se fait à ce qu'il y a à faire	43
7.3. Contenus	44
8. Lexique	45
La ffgolf et les écoles de golf	46-47

PRÉFACE

Si le golf est conté fasse qu'il puisse être enseigné !

Le Golf au Collège présente, en lien avec les programmes d'EPS du collège, des compétences à atteindre, une analyse des problèmes des élèves, des jeux pour les aider à progresser. Pour ceux qui ne connaissent pas l'activité il donne des précisions sur le matériel, les aménagements possibles pour tenir compte de l'âge des élèves et de leur sécurité. L'enjeu est explicite : permettre à des enseignants d'EPS de construire un projet d'enseignement.

Ceux qui sont dubitatifs pourront ainsi s'interroger... Est-ce vraiment adapté à de jeunes enfants, ce n'est pas suffisamment énergétique ! Quel intérêt y a-t-il à l'intégrer dans la programmation des élèves ? Où la classer, ce n'est pas une APPN puisque le trajet du joueur n'est pas pris en compte, on peut faire un excellent parcours en voiturette !

Il est possible de considérer le golf comme une activité mesurée athlétique, de type « lancer » dans un milieu naturel changeant complexifiant la prise d'information et de décision. Ceux qui pratiquent savent que les enjeux de formation sont riches : co-évaluation en responsabilité, respect sans juge de l'étiquette et du milieu, éducation sécuritaire, motricité fi ne complexe... Ils savent qu'un putt court de cinquante centimètres fait trembler... mais aussi que la balle qui vole fait longtemps rêver celui qui réussit, lui donne envie de rejouer, efface les échecs du parcours.

Ce jeu difficile au plan technique, très stratégique, permet à l'âge adulte de partager en petit groupe des moments de convivialité tout en confrontant l'individu très régulièrement à ses limites...

Le Golf au Collège est un livre de référence adapté aux problèmes des jeunes élèves, il prend bien en compte leurs besoins spécifiques. Bien illustrées, concises, les fiches de jeu sont facilement utilisables. Il conte bien le golf des enfants, fasse que les clubs soient capables de laisser les élèves y entrer dans des conditions assurant la gratuité des cours d'EPS et que, plus tard, ils sachent les retenir.

Pour l'inspection académique de Bordeaux
Mme AUBIN MARSHAL
IPR IA EPS

Le golf est un jeu, un sport et plus encore : une façon de vivre dans le respect des autres et de l'environnement...

Madame AUBIN MARSHAL a, dans sa préface, très bien situé la pratique du golf au collège et mis en avant les enjeux positifs de formation de cette activité auprès des jeunes élèves.

L'approche et le matériel proposés permettent aujourd'hui de s'affranchir des terrains de golf traditionnels dans un premier temps, tout en respectant la logique de l'activité. Mais l'accès aux parcours étant indispensable pour éprouver la dimension culturelle de ce jeu, nous nous engageons à faciliter par la suite l'accueil des classes sur les greens de nos clubs.

La ffgolf espère que « Le Golf au Collège » aidera les enseignants d'EPS à construire des projets d'enseignement autour du golf dans leurs établissements.

Nous souhaitons que de nombreux élèves découvrent le golf, aient envie de continuer puis de progresser grâce à ces premiers contacts avec l'activité.

Comptant alors sur les capacités d'accueil de nos de nos associations, les élèves ayant découvert l'attrait de ce jeu exigeant pourront opter, nous l'espérons, pour une pratique délibérée, confirmant ainsi notre slogan : ***Plus de jeunes, plus de jeu, plus de sport... au golf !***

Muriel FOULQUIÉ
Présidente
Groupe Projet Jeunes

1. PRÉSENTATION

Le golf scolaire, c'est du golf

Le jeu de golf consiste à faire progresser une balle, dans un grand espace naturel aménagé, avec un club depuis un départ jusqu'à 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 ; chaque intention de frappe compte pour un coup.

Le jeu de golf se caractérise par une triple confrontation :

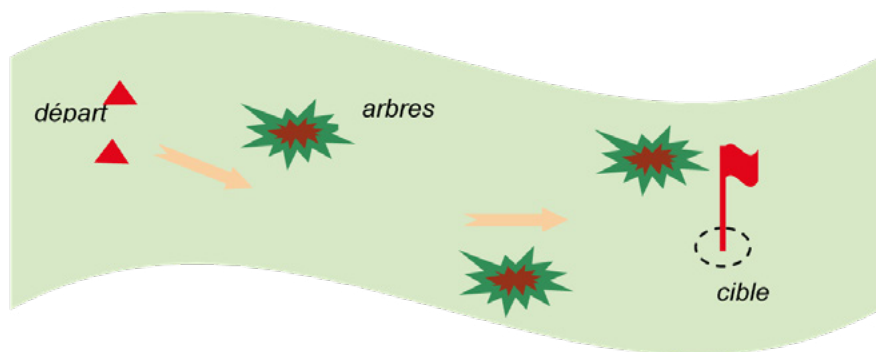
- à un parcours ;
- à soi-même ;
- à un ou plusieurs adversaires.

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

C'est la zone d'impact qui est fondamentale et qu'on doit apprendre à maîtriser car, pour imprimer une trajectoire contrôlée à la balle, seuls comptent la vitesse, l'orientation et le contact de la surface de frappe 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 comportements.**



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

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

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

Club hybride

- Le bois, compte tenu de sa semelle arrondie, s'ajuste à la taille de l'élève contrairement à un fer (exemple fer n° 7) où l'élève doit ajuster sa position par rapport au club.
- Il est « léger ».
- Il permet tous les types de coups : faire progresser la balle, 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 cuiller » ;
- le danger d'une tête de club « coupante ».

La balle en mousse

Incontournable pour une pratique scolaire :

- inoffensive ;
- colorée, peu onéreuse ;
- facile à retrouver dans les hautes herbes ;
- flotte sur l'eau ;
- utilisable sur tous types d'espaces.

Permet :

- de construire le tour de jeu sans risque ;
- de réaliser des balles qui volent avec le p'tit bois ;
- de frapper à toute volée sans conséquence fâcheuse.

Les autres balles

La balle 30 %

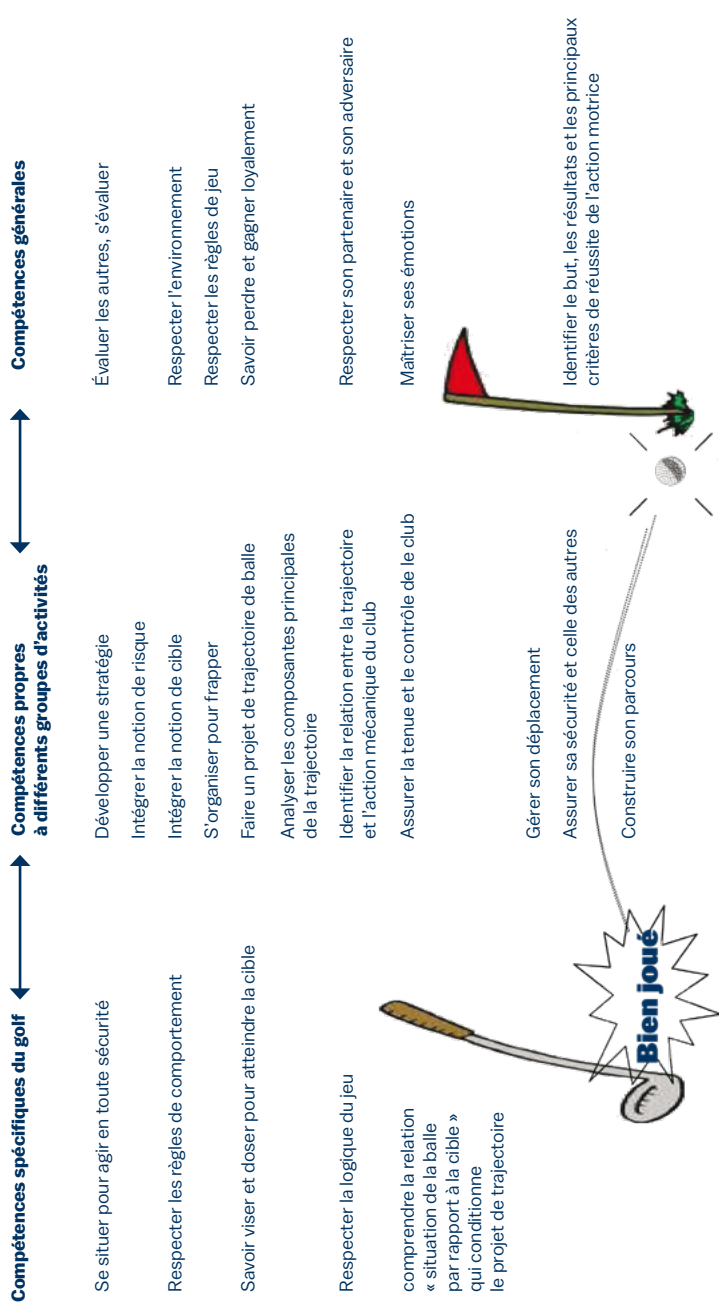
est plus petite que la balle en mousse mais tout comme la balle en mousse, elle est inoffensive, peut être colorée, peu onéreuse... avec les mêmes atouts pédagogiques. Elle convient bien sur des terrains vagues représentant minimum 1 terrain de foot et ses abords mais également sur une structure golf (compact).

Elle peut être utilisée quand les élèves ont acquis les déplacements en sécurité. Elle convient bien sur un terrain vague et sur les golfs.

La balle de golf

est à utiliser quand l'espace est suffisamment important comme sur un golf compact ou traditionnel (en aménageant les départs). Avec cette balle, les déplacements en sécurité sont à maîtriser.

2. DES COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES GOLF AUX COMPÉTENCES GÉNÉRALES



FINALITÉ DE L'EPS AU COLLÈGE

Éducation à la sécurité
Éducation à la solidarité

Éducation à la responsabilité
Éducation à l'autonomie

3. CYCLE GOLF

Construire le cycle

Situations de début d'activité	Objectifs
Le slalom 8	échauffement / découverte de le club
Le lancer 9	sens du jeu / sécurité
Situation de référence	Objectifs
Le Dagobert 10-11	évaluer la maîtrise des trajectoires
Situations de jeu	Objectifs
La pétanque 20	dosage / direction / sécurité
Le morpion 21	dosage / direction
L'approche au but..... 18	dosage / sécurité
La zone..... 17	sécurité / dosage
Le saute-mouton 19	dosage / déplacement
Les cibles 23	dosage / direction / déplacement
La rivière 13	sécurité / dosage
Ici ou là-bas ?..... 16	dosage / sécurité
Les paliers 22	sécurité / dosage
L'entonnoir 14	contact / direction / sécurité
L'au-delà 12	contact / sécurité
Les portes 15	direction / sécurité
Situations globales	Objectifs
À toi, à moi 24	logique du jeu en opposition directe
Le scramble 25	se déplacer en sécurité / marquer le score
Le greensome 26	se déplacer en sécurité / marquer score
Le match contre le parcours 27	se déplacer en sécurité / marquer score
La course au drapeau..... 28	se déplacer en sécurité / gérer le score
Libère ton golf 29	
Situation d'évaluation terminale	Objectif
Le parcours 30-33	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

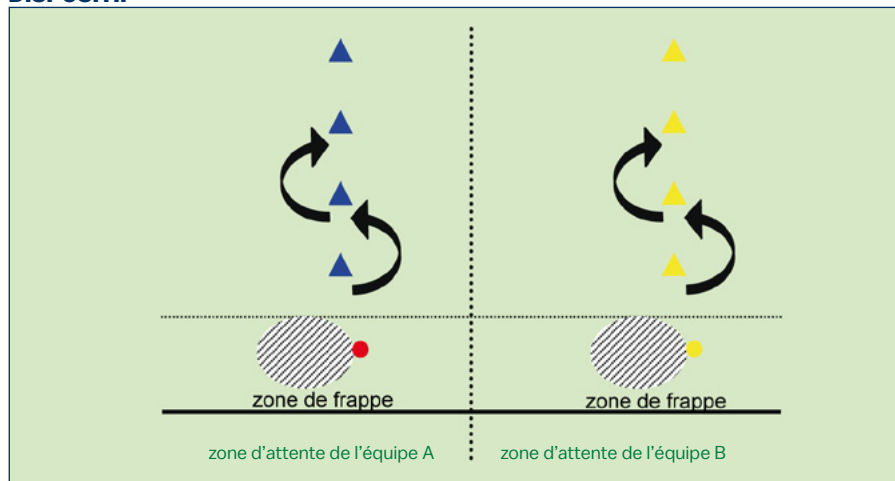
LE SLALOM

OBJECTIFS

S'échauffer.

Se familiariser avec le club et la balle.

DISPOSITIF



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 le club 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 ?

OBJECTIFS

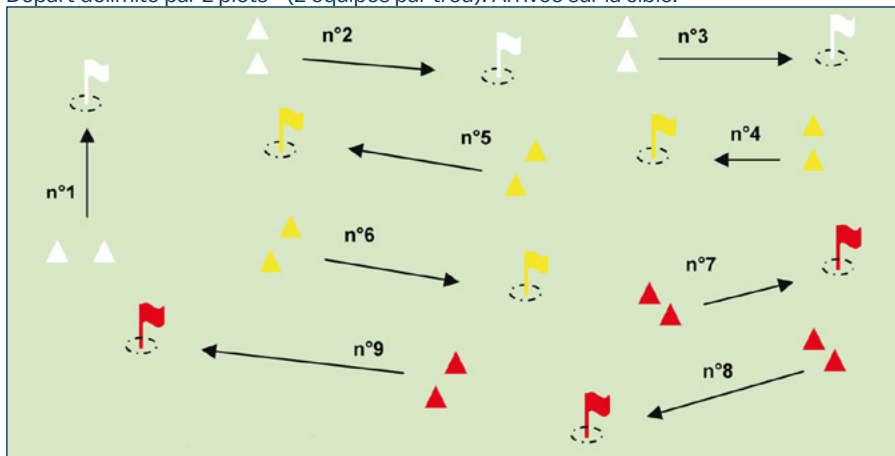
Intégrer la logique du jeu, les tours de jeu.

BUT DU JEU

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 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.

OBJECTIFS

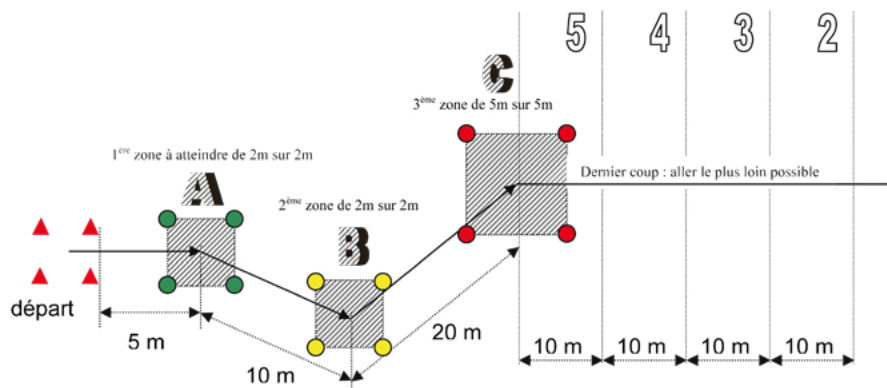
Évaluation de la maîtrise des principales trajectoires.

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 jusqu'à 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 ..

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

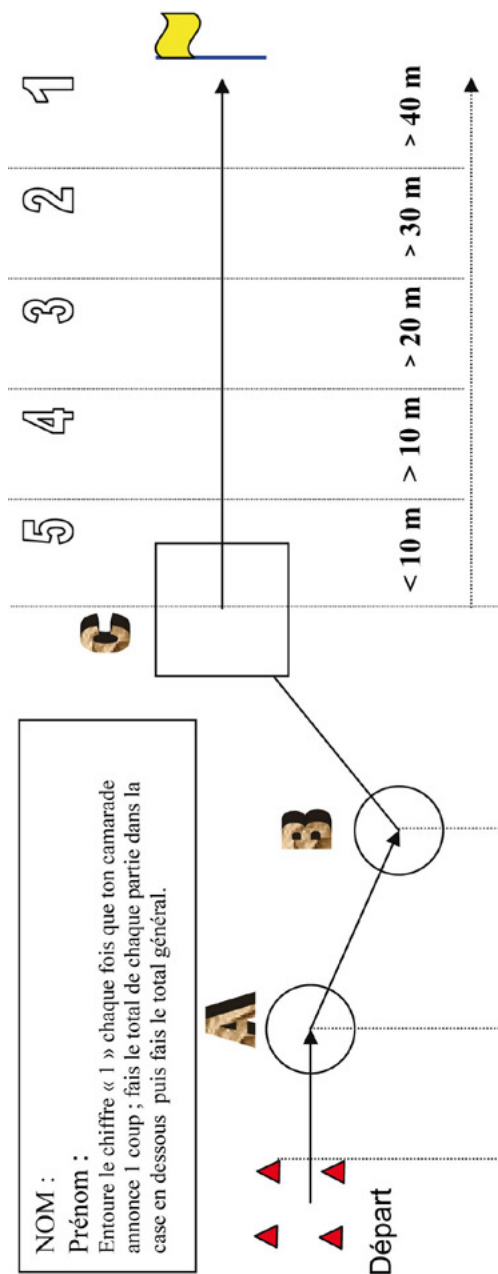
Quel est d'après vous le score idéal ? Qu'est-ce qui a été le plus facile pour vous ? Qu'est-ce qui pose problème ? Pourquoi ?

CARTE DE SCORE

NOM : _____

Prénom : _____

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



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

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

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

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

coups au but

+

+

coups d'approche

+

coups de progression

=

Total

rappel de la 1^{ère} évaluation

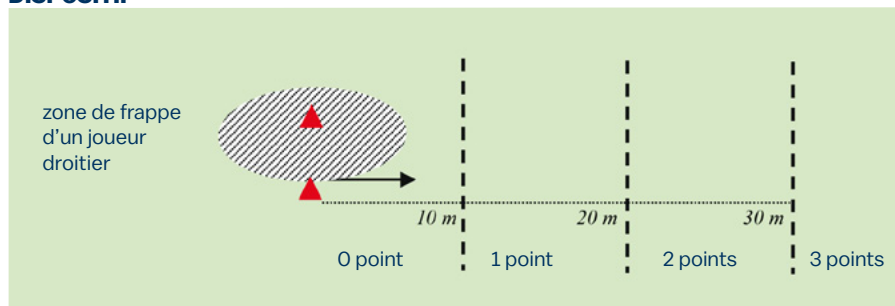
OBJECTIFS

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 (cf. p. 34 et 35 Quelques éléments de réponses)

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.

OBJECTIF

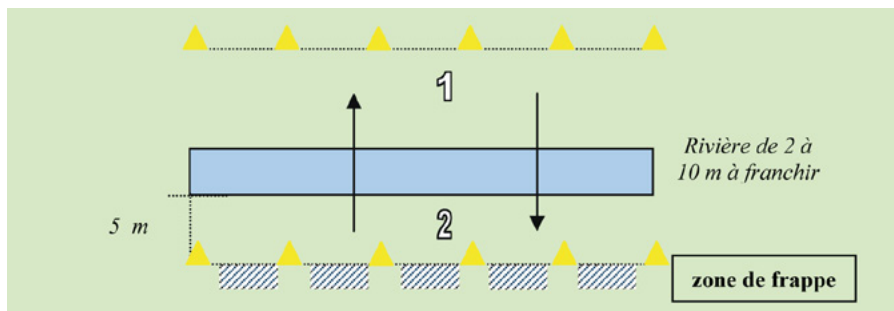
Construire la sécurité.

MATÉRIEL

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

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. Attendre le signal avant de jouer.

Le joueur s'assure avant de jouer que personne ne se trouve dans sa zone de frappe.

Un point à chaque fois que la rivière est franchie. Celui qui marque le plus de points gagne son adversaire.

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 (cf. p. 34 et 35 + 36 à 41 fiches sécurité)

Où est le danger principal ?

CRITÈRE DE RÉUSSITE

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

Observateur : prévient la faute.

INDICATEUR DE RÉALISATION

Le joueur regarde systématiquement autour de lui avant de jouer.

L'ENTONNOIR

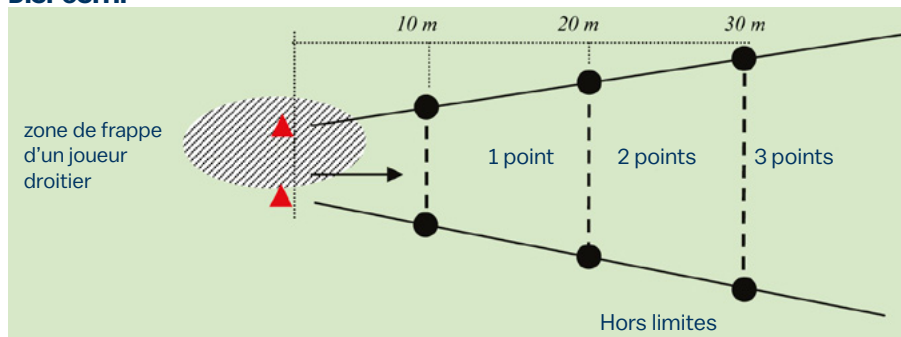
OBJECTIFS

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 (cf. p. 34 et 35. Quelques éléments de réponses (1) (2) (3) (6))
Quelles difficultés rencontrez-vous ? Que faut-il pour que la balle aille loin ? (1)
Pourquoi la balle part-elle à gauche ou à droite ? (2) Comment s'organiser pour que la balle parte dans la direction souhaitée ? (3)

CRITÈRE DE RÉUSSITE

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

INDICATEUR DE RÉALISATION

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

OBJECTIF

Direction.

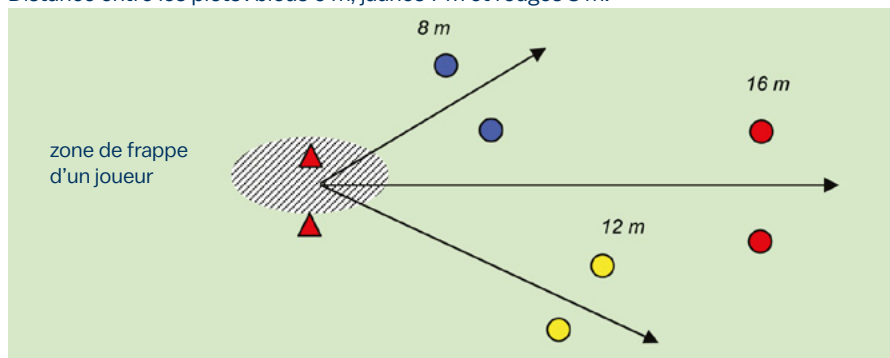
S'organiser par rapport à la cible.

MATÉRIEL

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

DISPOSITIF

Distance entre les plots : bleus 6 m, jaunes 7 m et rouges 8 m.

**BUT DU JEU**

La balle doit traverser et dépasser la porte choisie pour qu'elle soit réussie (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 (cf. p. 34 et 35. Quelques éléments de réponses (3) (2))

Quels sont les indices qui permettent de dire que ton camarade va réussir ? (3)

Comment aider ton partenaire à s'organiser ? (3) (2)

CRITÈRE DE RÉUSSITE

Franchir chaque porte à la suite.

INDICATEUR 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 ? »

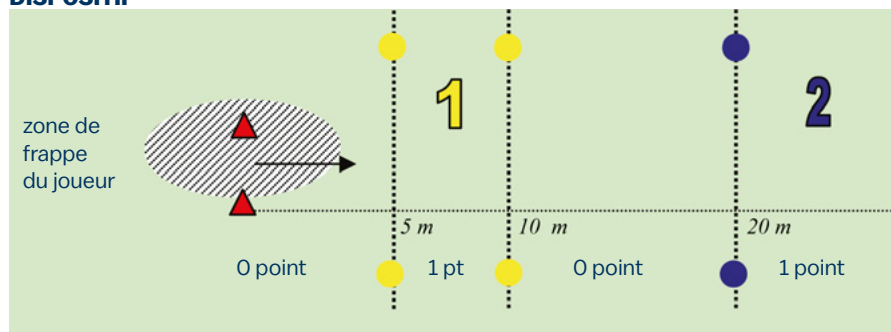
OBJECTIF

Doser.

MATÉRIEL

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

DISPOSITIF



BUT DU JEU

Atteindre des zones à différentes distances 1 et 2.

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 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. Tourner.

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 (cf. p. 35 Quelques éléments de réponses (4) (6))

Procédez-vous différemment pour atteindre chacune des zones ? Pourquoi ? (4)

CRITÈRE DE RÉUSSITE

Atteindre les 2 zones en suivant 2 fois de suite.

INDICATEUR 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.

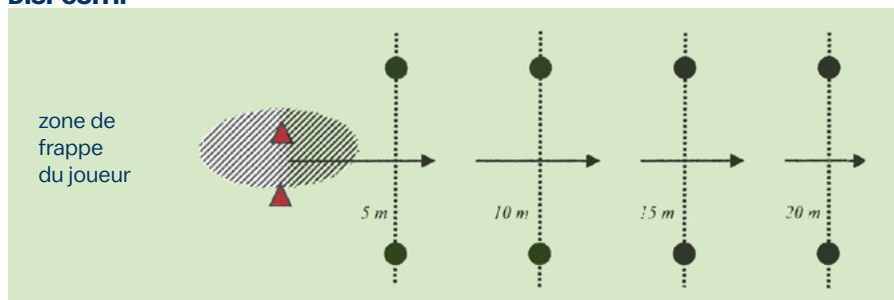
OBJECTIFS

Se déplacer en sécurité.

Doser.

MATÉRIEL

Un club par équipe de 2, des plots, 1 balle par joueur, une assiette par équipe.

DISPOSITIF**BUT DU JEU**

Envoyer la balle dans chaque zone en progression.

Franchir les zones dans le moins de coups possibles.

CONSIGNES

Le joueur A engage, le joueur B engage ; 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 le plot à un mètre de la balle (cf. p 38). Son partenaire se met en « miroir » séparé par le plot.

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 (cf. p. 36 à 39 fiches de sécurité)

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

CRITÈRE DE RÉUSSITE

Les joueurs sont séparés par les cônes.

INDICATEUR DE RÉALISATION

Le plot est placé à la perpendiculaire de la ligne de jeu en face du joueur, en relation avec la cible.

L'APPROCHE AU BUT EN MONTANTE DESCENDANTE

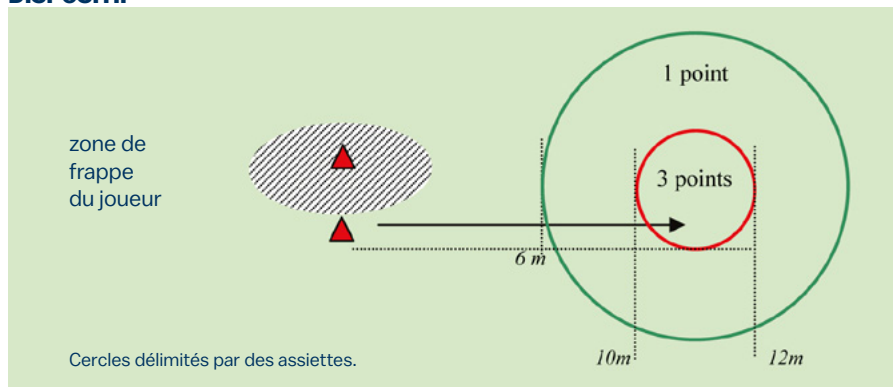
OBJECTIFS

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.

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 ;

On ramasse les 3 balles après chaque passage ; inverser les rôles après chaque série.

Rotation des parties ; celui qui a marqué le plus de points commence (il a « l'honneur »).

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 (cf. p. 34 et 35. Quelques éléments de réponses)

Comment faites-vous pour réussir ? Qu'est ce qui peut favoriser la réussite ? (4)

Où doit se placer celui qui compte lorsque l'autre joue ? (cf. voir fiche sécurité)

Transformer le jeu en tâche

CRITÈRE DE RÉUSSITE

Atteindre au moins une fois le cercle rouge.

INDICATEUR DE RÉALISATION

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

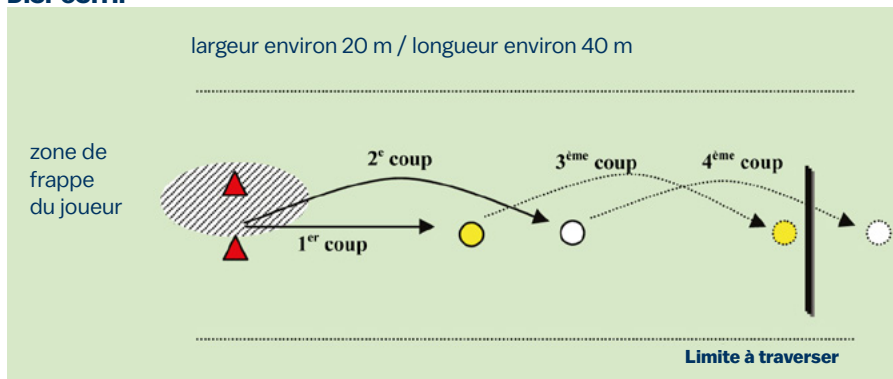
SAUTE-MOUTON

OBJECTIFS

Se déplacer en sécurité.
Doser.

MATÉRIEL : deux balles de couleur différente chacun.

DISPOSITIF



BUT DU JEU

Traverser le terrain en faisant progresser 2 balles à saute-mouton.

CONSIGNES

Du départ, on frappe une première balle en direction de la ligne de but adverse.
Du même endroit, on frappe une 2^e balle de telle sorte qu'elle dépasse la première ; on rejoue alors la 1^{re} pour qu'elle dépasse la 2^e 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.

Retour sur l'action avec les élèves (cf. p 34 et 35. Quelques éléments de réponses)

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 » ? (cf. fiche sécurité)

Quelles précautions prendre pour jouer le coup suivant ? (cf. fiches de sécurité)

CRITÈRE DE RÉUSSITE

Le joueur joue uniquement lorsque la ligne de jeu est libre et lorsqu'il n'y a personne à proximité.
Repartir du départ lorsqu'un coup ne parvient pas à dépasser la balle précédente ; réussir à traverser le terrain.

INDICATEUR DE RÉALISATION

Le joueur regarde systématiquement autour de lui avant de jouer.

LA PÉTANQUE

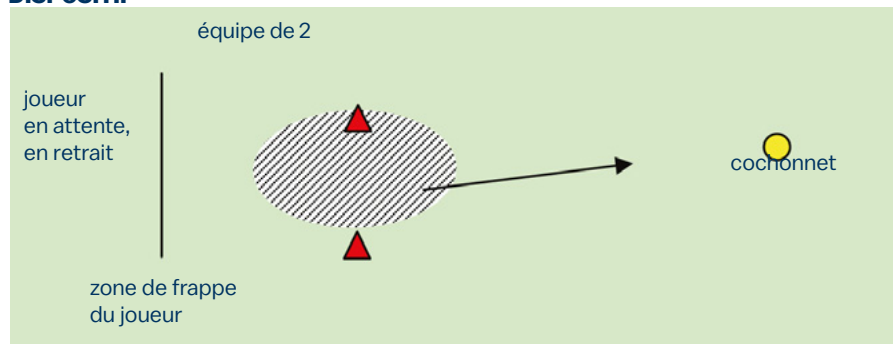
OBJECTIF

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 différentes (balle de mousse, de caoutchouc, de polystyrène) ou semblable et chacune de couleur différente. 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 (cf. p. 34 et 35. Quelques éléments de réponses (4) (5))
Quelle est la difficulté de l'utilisation de ces différentes balles ? Pour une frappe similaire, quelle est celle qui va le plus loin ? Pourquoi ? Conclusion ? (4) (5)

CRITÈRE DE RÉUSSITE

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

INDICATEURS 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

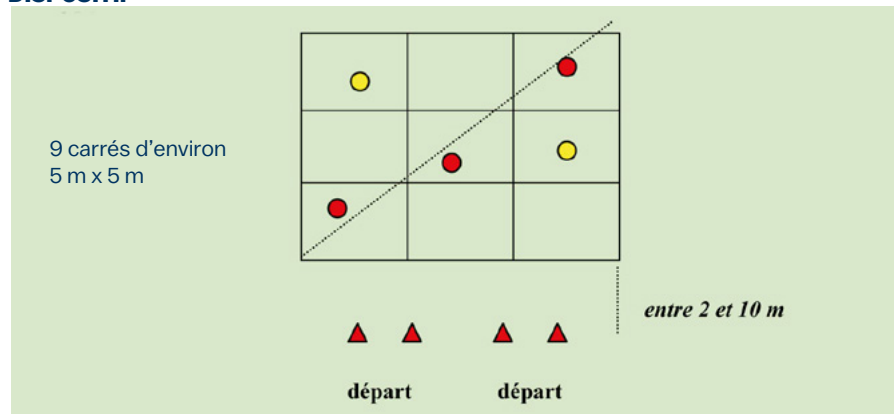
OBJECTIFS

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 balles 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 (cf. p. 34 et 35. Quelques éléments de réponses (2) (3) (4) (6))
Préférez-vous que la balle vole ou roule ? Pourquoi ? Comment faites-vous pour envoyer la balle dans la case choisie ? (2) (3) (4)

CRITÈRE 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

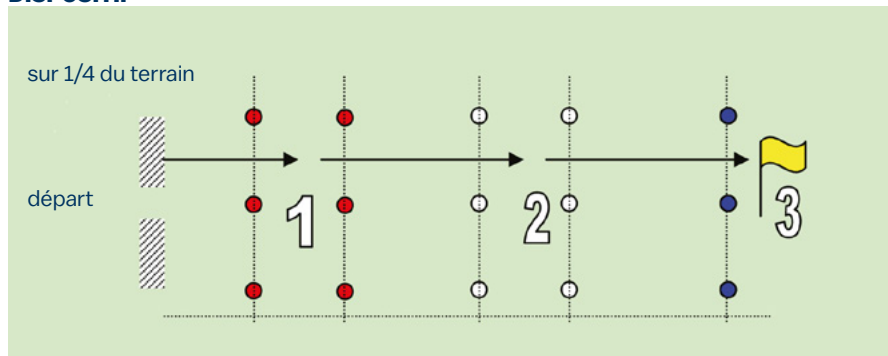
Jouer en sécurité.

Doser.

MATÉRIEL

1 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.

VARIANTES

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

Retour sur l'action avec les élèves (cf. p. 36 à 39 fiches de sécurité) :

Quelles précautions doit-on prendre pour jouer en sécurité ?

CRITÈRE DE RÉUSSITE

Le joueur place ses camarades en miroir.

INDICATEUR DE RÉALISATION

Le joueur regarde systématiquement autour de lui avant de jouer.

OBJECTIFS

Doser en direction.

Assurer la sécurité.

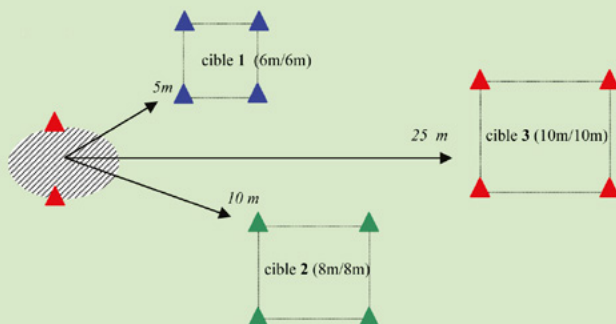
MATÉRIEL

Un club par équipe et des plots.

DISPOSITIF

cible 1 h 1 point
cible 2 h 2 points
cible 3 h 3 points

Zone de frappe
du joueur



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 (cf. p. 34 et 35. Quelques éléments de réponses (2) (3) (4))
Qu'est ce qui permet de réussir le coup ? Pourquoi une balle part-elle à droite ou à gauche de la cible visée ? (2) (3) Quel problème pose le dosage ? (4)
Quelles solutions avez-vous trouvées pour diriger ?

CRITÈRE DE RÉUSSITE

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

INDICATEURS 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

Logique du jeu en opposition directe.

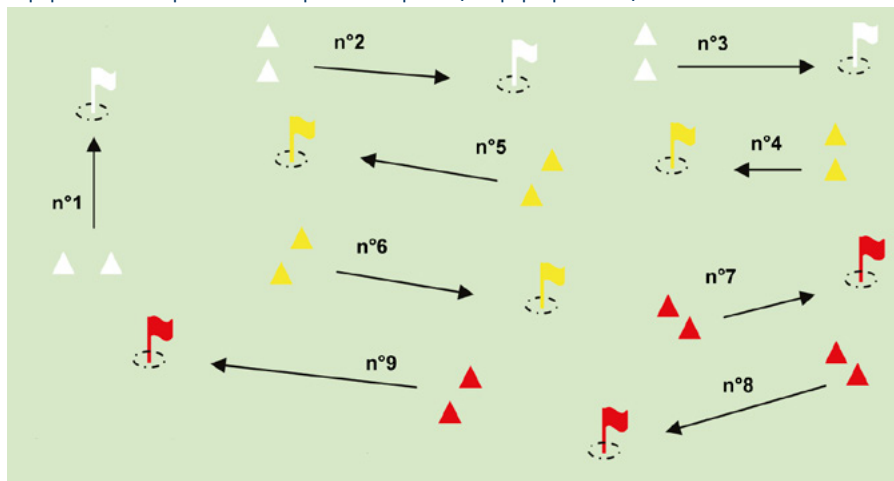
Se situer par rapport à l'adversaire en terme de coups joués.

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

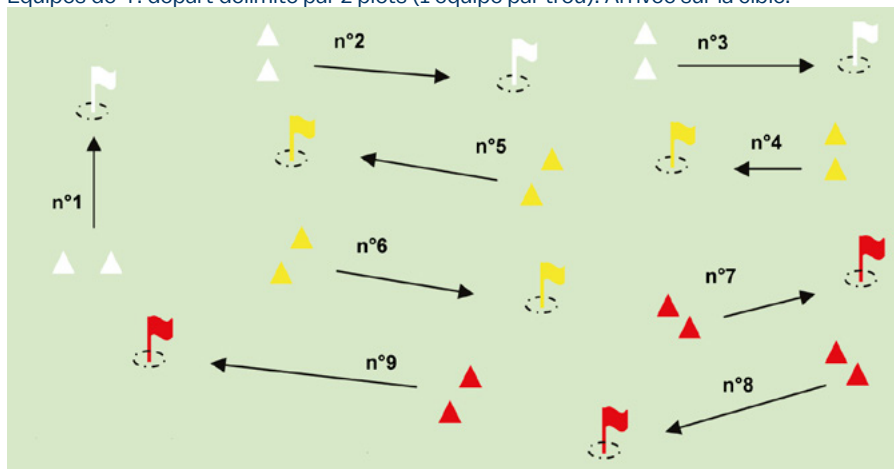
Se déplacer en sécurité.

Marquer le score.

MATÉRIEL : un club par joueur, 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.

INDICATEURS 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

Quels problèmes pose la gestion du déplacement à plusieurs ? Quel est l'avantage de cette formule de jeu par rapport à une formule où chacun joue sa balle ?

LE GREENSOME

OBJECTIFS

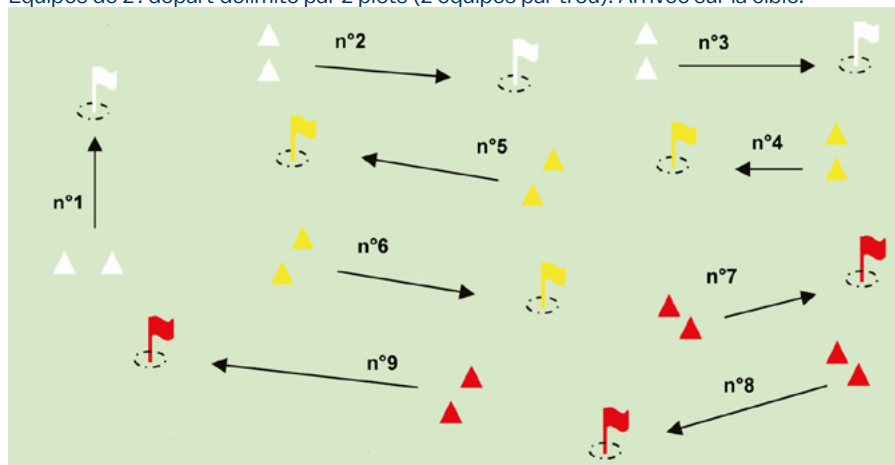
Se déplacer en sécurité. Se situer par rapport aux autres.

Tour de jeu. Logique de jeu.

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 5 coups par équipe est accepté. Au-delà, ramasser la balle et attendre l'équipe adverse avant de jouer le trou suivant.

VARIANTES

Temps limité.

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 ».

INDICATEURS DE RÉALISATION

Les joueurs se placent en miroir et hors des lignes de jeu.

Retour sur l'action avec les élèves

Quels problèmes posent la gestion du déplacement à plusieurs ?

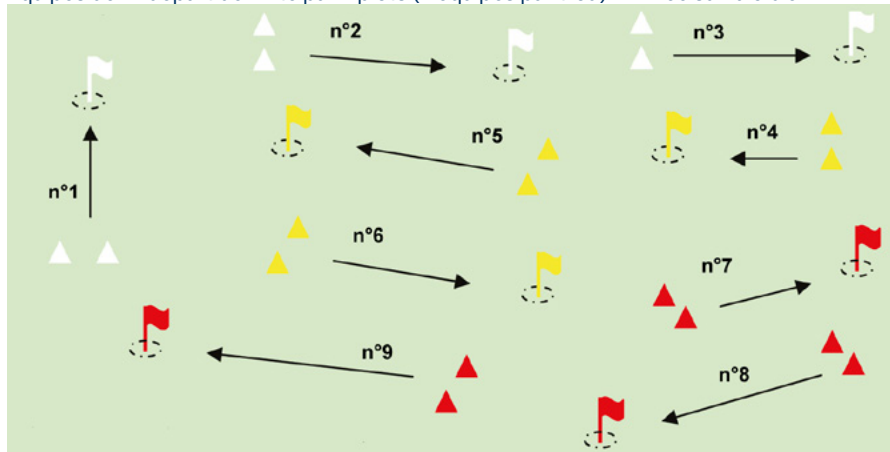
LE MATCH CONTRE LE PARCOURS

OBJECTIFS : Jouer en sécurité. Gérer son déplacement et les déplacements des autres. Marquer le résultat.

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. 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 la 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 ?

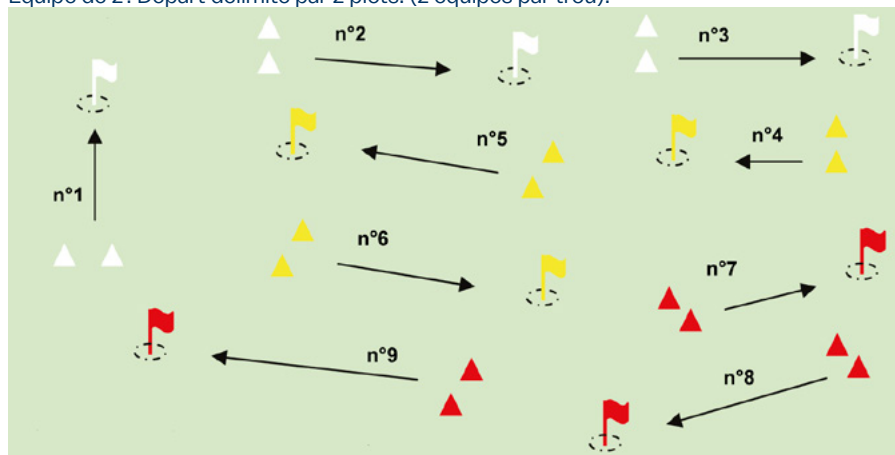
LA COURSE AU DRAPEAU

OBJECTIFS : Se déplacer en sécurité. Gérer le score.

MATÉRIEL : un petit drapeau par joueur (ou une marque), un club et une balle légère 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.

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 mise en œuvre pour aller le plus loin ?

GOLF SCOLAIRE DEVELOPPEMENT

« Libère ton golf »

Définition : jeu de golf accessible à tous se déroulant sur toutes surfaces herbeuses tondues ras délimitées (terrains de sport, jardins publics, pelouses intra-muros etc).

Equipes : composées de 2 joueurs (ses), mixité possible.

Forme de jeu : greensome match play ou greensome score maximum

Composition du parcours : trous de longueur différente, comprise entre 20 à 80 m. La cible est définie par **une longueur de club**.

Matériel autorisé : 1 seul club pour l'équipe

- Catégorie Benjamins (nes) conforme au matériel pédagogique scolaire (hybrides, balle en mousse).
- Catégories Minimes / Cadets : balles 30 % avec 1 club allant du fer 9 au sand wedge.

Règles : Dès que je ne peux ou ne veux plus jouer ma balle, je poursuis le jeu en plaçant cette balle ou une autre à l'endroit le plus proche qui ne me rapproche pas de la cible, en accord avec mon adversaire ou co-compétiteur et/ou l'arbitre avec 1 coup de pénalité

Définitions :

- **Coup :** le mouvement vers l'avant du club fait pour frapper la balle. (compte pour 1 coup que la balle soit touchée ou non). 1 air shot toléré sur chaque tentative.
- **Greensome :** les 2 joueurs du camp jouent chacun une balle du départ (compte pour un seul coup), choisissent celle qui leur convient le mieux et terminent le trou en jouant alternativement celle balle
- **Match play :** opposition directe, un trou est gagné par le camp qui entre sa balle dans la cible dans le plus petit nombre de coups
- **Score maximum :** si en 7 coups la balle n'est pas dans la cible, elle est relevée et on note 8

Ressource pédagogique :

Le Golf au Collège

L'ÉVALUATION

L'évaluation pourra avoir lieu sur une plaine de jeu tondue (terrain vague, terrain de sport) ou sur un parcours aménagé d'un golf voisin.

Pour l'évaluation proposée ci-dessous.

Situation d'évaluation : LE PARCOURS

Nous délimitons 6 trous de façon à bien visualiser l'aire de départ, le fairway, le rough et le green. L'évaluation portera à la fois sur la conduite motrice (maîtrise) et la performance.

Dans la fiche d'évaluation :

- La maîtrise est notée au cours du jeu sur un trou par l'enseignant (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 Dagobert peut également être une situation d'évaluation.

Parfois, ces deux évaluations pourront être organisées en parallèle (une moitié des élèves sur le Dagobert et l'autre moitié sur le parcours de 6 trous).

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

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 : sur un parcours de 6 trous de longueur comprise entre 20 et 60 mètres environ, un groupe de 3 ou 4 joueurs par trous, chacun joue individuellement.

Les consignes à donner aux élèves : ne jamais jouer plus de 7 coups (ramasser la balle rapporte 1 point alors que jouer un 8e coup vaudra 0 point), tenir le décompte des points d'un de ses camarades de partie (s'échanger les feuilles).

Barème : maîtrise/12, performance/8 = note/20

Calcul de la maîtrise : nombre de points obtenus divisé par le nombre de coups joués. Ce total est éventuellement diminué du nombre de NON cochés sur la rubrique « joue en sécurité »

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

Calcul de 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 +	29/28	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
Points 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° :		Elève :										Classe :							
GRAND JEU		Joue en sécurité (vérifie le placement des plots,s'assure que personne n'est dans le champ de tir)		1 ^{er} coup		2 ^{ème} coup		3 ^{ème} coup		4 ^{ème} coup		5 ^{ème} coup		6 ^{ème} coup		7 ^{ème} coup		Case NON cochée = moins 1 point à chaque fois sur le total général	
		NON		NON		NON		NON		NON		NON		NON		NON			
		I/O		I/O		I/O		I/O		I/O		I/O		I/O		I/O			
		Touche la balle qui s'arrête sur le fairway ou le green*																	5 points par case cochée
		Touche la balle qui s'arrête dans le rough																2 points par case cochée	
		Ne touche pas la balle																0 point par case cochée	
* dès que la balle est sur le green passer aux cases GREEN ci-dessous																			
GREEN				1 ^{er} coup		2 ^{ème} coup		3 ^{ème} coup		4 ^{ème} coup									
		Se rapproche de la cible (trou)																	
		Ne se rapproche pas de la cible																	
																		5 points par case cochée	
																		0 point par case cochée	

Total des POINTS sur ce trou :

Barème :

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

NOM DU JOUEUR :				CLASSE	NOM DU MARQUEUR		
	TROU N°1	TROU N°2	TROU N°3	TROU N°4	TROU N°5	TROU N°6	
NOMBRE DE COUPS							
NOMBRE 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.

4. RETOURS SUR L'ACTION DES ÉLÈVES

Quelques éléments de réponses

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 sur la balle et favorise une trajectoire régulière.

La main avant se place en haut (avec le pousse le long du manche) et la main arrière en bas (la paume recouvre le pousse de la main avant). C'est une prise dans les doigts.

Travail sur le relâchement du haut du corps : fermeté de la prise du club et relâchement de la ceinture scapulaire.

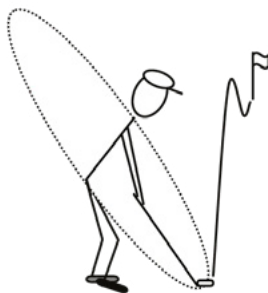
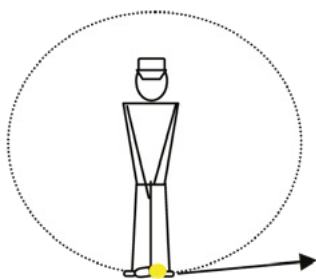
Exemple de consigne : poser le club entre chaque coup.

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 la tête de club et le chemin du 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, puis positionner le corps ; la face de club dirigée vers la cible ;
- prendre le club dans les mains, face à soi (pointé vers le nombril), puis positionner l'ensemble avec la face du 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 de l'élan varie en fonction de la distance à parcourir. « Plus je monte loin, plus je vais loin », à condition d'avoir un bon contact avec la balle. L'élan et le retour sont symétriques.

Exercices : jouer les yeux fermés ; décrire à son camarade l'amplitude réalisée.

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 :

- changer la grosseur de la balle ;
- 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 gauche :
 - trouver le rayon de swing (le point bas du club jusqu'à l'épaule avant) ;
 - frapper vers l'avant ;
 - éviter les coups à la cuiller (coup de poignets à l'impact) : le bras avant et le club doivent être le plus possible sur une même ligne en direction de la cible juste après le contact de la balle.

Remarque : il est possible d'utiliser un club plus ouvert (fer 9) pour varier les trajectoires (second cycle).

5. 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

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

Pour se déplacer avec un club

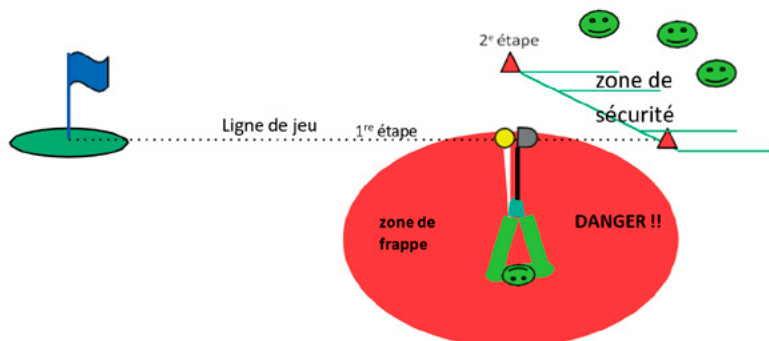


le transporter en le tenant par la tête,
le manche vertical, le bout de caoutchouc (le grip) pointé vers le sol.

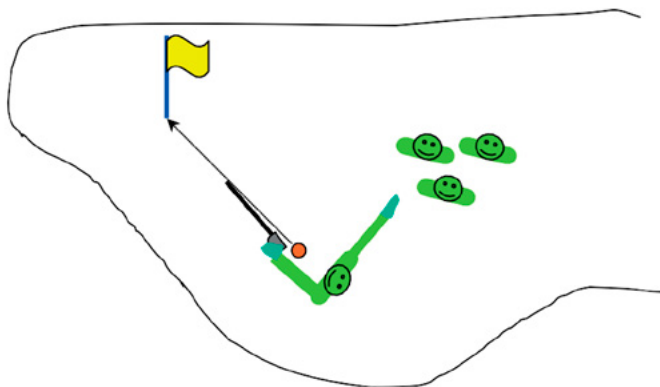
Délimiter sa zone de frappe sur le parcours

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.

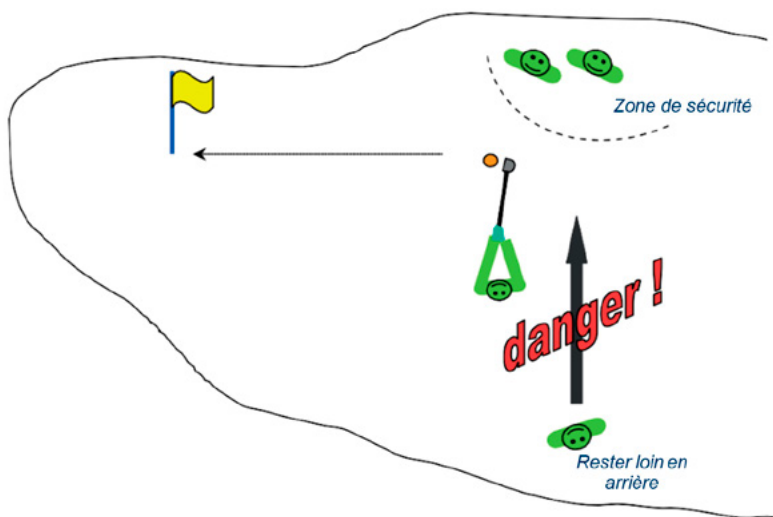


2^e exemple : le joueur joue au gendarme ; placé derrière sa balle face à la cible, son bras gauche pointe en direction du drapeau (pour un droitier), le bras droit se place à la perpendiculaire et indique aux autres joueurs où se placer.



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.

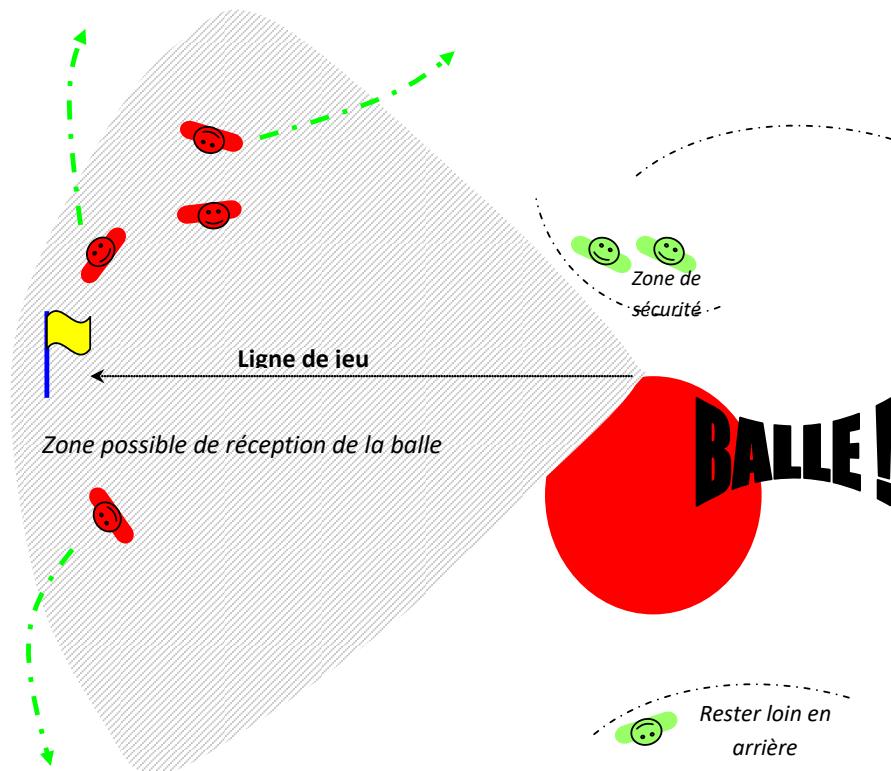


ESPACE DE JEU DU JOUEUR

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.



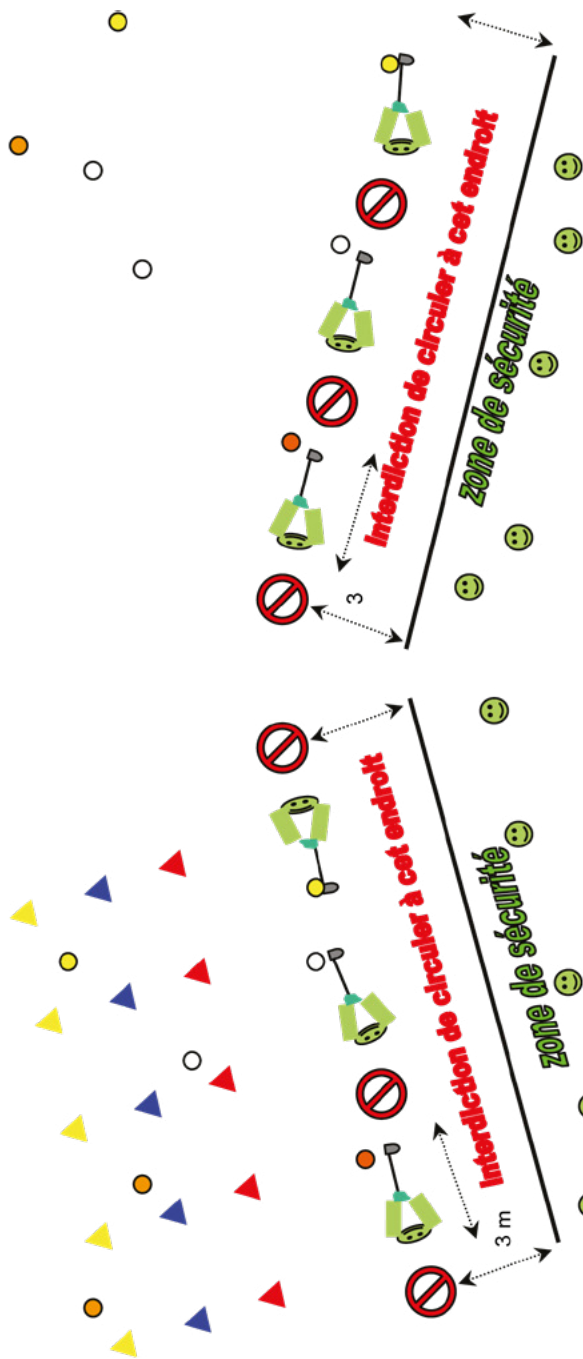
Pour les coups au but (tout proche de la cible)

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.

5.2. CONSTRUIRE LA SÉCURITÉ DANS LES ATELIERS

Définir la zone de sécurité en situations d'ateliers

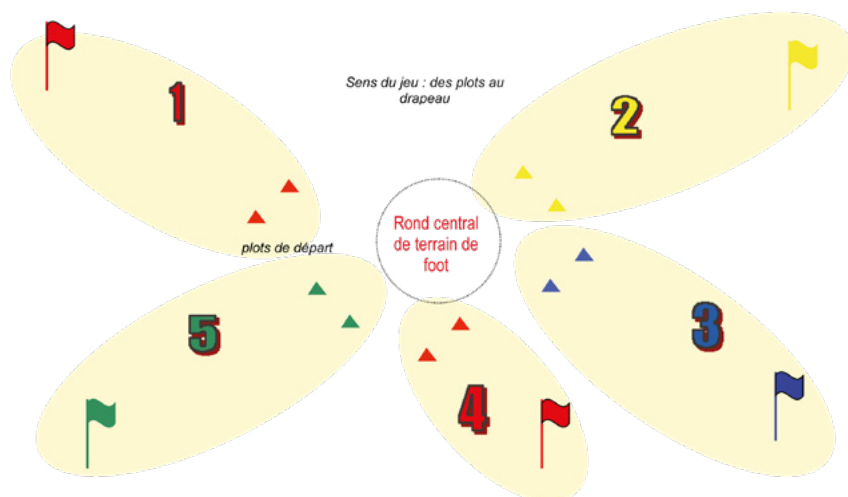
Les joueurs se placent sur une ligne droite dans chaque atelier, un cerceau entre chaque joueur, tous les 3 m.



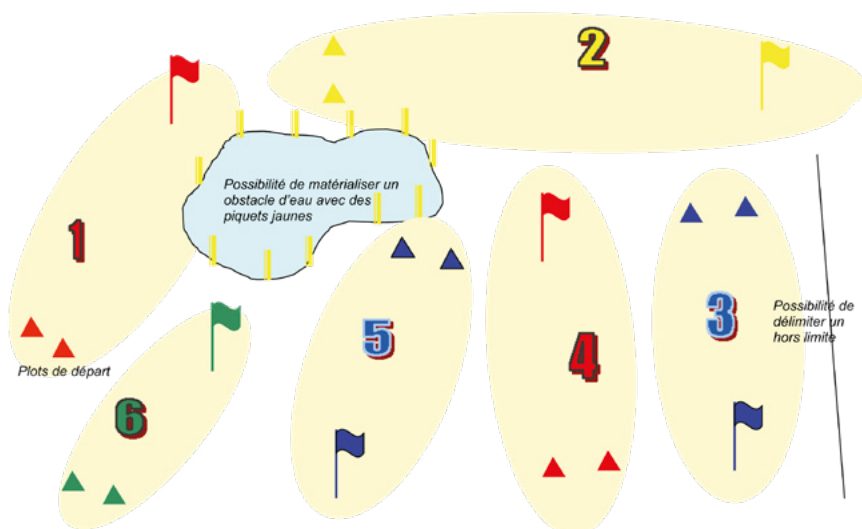
Matérialiser une ligne à 3 m en retrait des joueurs pour délimiter la zone de sécurité.
Les enfants qui ne jouent pas restent dans la zone de sécurité.

6. EXEMPLES D'ORGANISATIONS SPATIALES

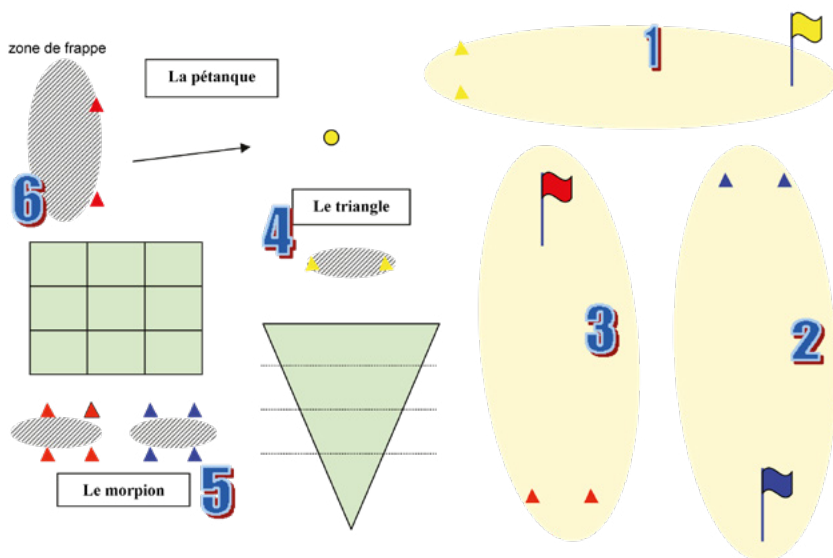
6.1. CONSTRUIRE UN PARCOURS EN ÉTOILE



6.2. CONSTRUIRE UN PARCOURS EN BOUCLE



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



7. POUR PLUS DE DÉTAILS...

7.1. MISE EN ŒUVRE

Présentation, orientation, dominante

Le golf est un jeu d'adresse qui se déroule dans un milieu naturel en compagnie d'autres joueurs. Cette activité consiste à envoyer une balle dans un trou à l'aide d'un club en un minimum de coups. Elle entraîne la confrontation du joueur : au parcours, aux éléments naturels, à lui-même et aux autres.

En 6^e, l'élève va développer une stratégie qu'il le conduira à atteindre une cible en moins de coups possible. Il respectera les principes du déplacement de sécurité.

Contexte et conditions d'apprentissage

La pratique se fait sur un terrain aménagé (type football), sur un espace herbeux non spécifique (parc public), sur un parcours compact, sur un « pitch and putt » (trous de 20 à 90 m) ou sur des zones d'entraînement d'un golf. On utilisera des balles « mousse ffgolf » mais aussi différents types de balles légères. Les clubs seront obligatoirement adaptés à la taille des enfants. Le cycle d'apprentissage pourra déboucher sur au moins une ou deux séances sur un parcours de golf ou sur la participation à une rencontre promotionnelle UNSS.

Sécurité

Le golf est une activité peu dangereuse mais qui nécessite quelque attention dans les premières séances, tant que les enfants n'ont pas intégré le danger que présente le mouvement du club. Les premières consignes de sécurité seront donc relatives à l'utilisation du club. L'emploi systématique de balles de mousse et de caoutchouc, (balles molles et plus grosses) libère l'enseignant de l'autre facteur de danger qu'est la balle traditionnelle. La construction du tour de jeu et du placement en sécurité par rapport aux trajectoires se fera progressivement grâce aux balles adaptées. C'est en variant les formules de jeu et les groupements qu'on permettra aux élèves de construire les comportements de sécurité et d'amener à l'utilisation de la balle traditionnelle.

Compétences spécifiques à acquérir

Situation et conditions de réalisation

Les compétences s'apprécieront lors d'une mise en situation de jeu sur parcours adapté. Elles s'organiseront autour des aspects fondamentaux de l'activité qui sont la capacité à faire un projet de trajectoire adapté à chaque situation et à le réaliser.

Toute tentative de frappe même infructueuse compte pour un coup.

Éléments de progressivité

De l'attirance spontanée de la cible au projet pour s'y rendre.

Passer d'un jeu groupé en sécurité à un jeu déployé en sécurité.

Passer du décompte de ses coups au décompte des coups d'un autre joueur du groupe.

7.2. « DE CE QUI SE FAIT À CE QU'IL Y A À FAIRE »

CONDUITES INITIALES DES ÉLÈVES, OBSTACLES RENCONTRÉS	« CE QU'IL Y A À FAIRE » LES COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES	INDICATEURS DE FIN D'ÉTAPE
La perception de l'espace de jeu est imprécise	Se situer pour agir en sécurité	Passé d'une activité centrée sur lui à une activité d'observation de l'autre : • déplacement déployé du groupe en sécurité ; • l'élève regarde autour de lui avant de jouer un grand coup.
Le matériel est oublié ou perdu, le terrain est dégradé Le jeu se déroule dans un certain brouhaha	Respecter l'étiquette	À une attitude responsable et citoyenne
Difficulté à s'organiser pour viser en direction de la cible La balle s'arrête loin de la cible. Les frappes sont aléatoires	Savoir viser et doser pour atteindre	Réduit sa zone de dispersion
L'élève déplace sa balle ou aménage sa zone de jeu pour faciliter sa frappe	Respecter la logique du jeu	L'élève choisit de jouer la balle où elle se trouve ou de dropper avec un coup de pénalité
Il cherche systématiquement à atteindre la cible en un seul coup	Comprendre la relation « situation de la balle par rapport à la cible » qui conditionne le projet de trajectoire.	Le projet de trajectoire est cohérent par rapport à la situation

Obstacles : cf. éléments de réponse.

7.3. LES CONTENUS

« CE QU'IL Y À FAIRE » LES COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES	« CE QU'IL Y À FAIRE POUR FAIRE »	QUELQUES REPÈRES SUR L'ACTIVITÉ DE L'ÉLÈVE
Se situer pour agir en sécurité	Matérialiser la zone dangereuse ; positionner le plots ; regarder autour de soi ; attendre que la voie soit libre	L'élève place les plots suffisamment loin pour matérialiser la zone Il respecte la zone lorsqu'il ne joue pas Il sait rejoindre sa balle en sécurité
Respecter l'étiquette	Être responsable de son matériel Réparer les dégâts occasionnés au terrain Respecter l'autre	Il ramène son club Il replace ses divots Il joue en silence
Savoir viser et doser pour atteindre	Contacter / doser / orienter 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	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
Respecter la logique du jeu	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	Auto-arbitrage Décompte exact des coups de chacun
Comprendre la relation « situation de la balle par rapport à la cible » qui conditionne le projet de trajectoire	L'élève évalue ses compétences pour répondre efficacement à la situation.	Il choisit le plus souvent la solution la mieux adaptée (et contourne les obstacles quand nécessaire...)

Ce livret **Golf au Collège** est un outil pédagogique destiné à la fois à des non-spécialistes et à des spécialistes du golf ; les situations proposées ne sont ni figées, ni exhaustives mais doivent se transformer et évoluer selon la personnalité et le savoir-faire de l'enseignant tout en respectant les principes fondamentaux et la spécificité du jeu golf.

7. 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 remplacée).

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 bout de bras et à hauteur des épaules.

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.

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.

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 quatre-vingt

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 Commission Jeunes, Scolaire, Universitaire 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 Jeunes 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 s'étant déroulée 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

Jacques FROMONT

Président de la Commission Jeunes, Scolaires et Universitaires de 2005 à 2012

Philippe URANGA

BE 2 golf, professeur de Sport, diplômé de l'Insep, CTR Ligue Aquitaine, coordonnateur

Didier NOCERA

BE golf, professeur de Sport, CTN

Alain CHARPIAT

Professeur EPS ressource UNSS académie de Bordeaux

Éric MAILHES

BE2 golf à Dax

Laurent ELDUAYEN

BE2 golf

Jean HOUSSAYE

Professeur EPS au collège Félix DECAUD à Salies de Béarn

Hugues SOULAS

BE golf, directeur de Margaux, ancien formateur BP golf

Pascal Talabas

Membre de la CMN UNSS

Jean-Yves Douvier

Référent golf scolaire de la Ligue Grand-Est

Aurélien Lacour

BP golf, professeur de sport, CTN en charge des Jeunes et du golf scolaire

Avec le concours de l'équipe pédagogique EPS du collège Jean Moulin de Marmande

Pierre HOURCADE

Éric GUARDIA

Jean-Bruno DESCAMPS

Avec le concours des collèges pour leur expérimentation :

Collège de Chantaco, de Stella Marie et de Hourtin.

