

LE GOLF À L'ÉCOLE ?

OUI, MAIS POURQUOI, POUR QUI ET COMMENT ?



PREAMBULE

Le golf à l'école ?

Oui, mais pourquoi, pour qui et comment ?

Le groupe de travail « Golf scolaire » composé de CPC EPS a mis en œuvre cette activité auprès des élèves des écoles publiques du département des Yvelines dans le cadre d'une convention établie entre la Direction des Services Départementaux de l'Education Nationale (DSDEN – 78), le Comité Départemental de Golf (CDG-78) et le comité départemental de Union Sportive de l'Enseignement du Premier degré (USEP). (Voir annexe 1)

Ce document a pour vocation d'aider les enseignants qui souhaitent proposer l'activité golf scolaire à leurs élèves, qu'ils soient déjà familiers de cette pratique ou non. Il est construit autour de quatre axes :

- l'intérêt du golf à l'école, la mise en lien avec les programmes en vigueur et le socle commun de connaissances de compétences et de culture (BOEN HS n°3 du 19.06.2008 ; BOEN n°1 du 05.01.2012 et BOEN HS n° 5 du 12 avril 2007) ;
- la mise en œuvre effective avec les élèves : des situations pédagogiques sont proposées pour travailler sur la notion de parcours et sur les différentes composantes de l'activité par l'intermédiaire de fiches de jeux ;
- l'évaluation des compétences qui peuvent être construites par les élèves à partir de l'activité golf scolaire ; des pistes de travail dans différentes compétences du socle commun ;
- une série d'annexes qui proposent des éléments d'informations sur la pratique sociale de référence, des compléments pédagogiques, du petit matériel à fabriquer à l'école et des exemples de cartes de scores à utiliser en l'état ou, mieux à modifier pour les adapter aux situations et besoins.

Composition du groupe de travail départemental Golf Scolaire (2012/2013) :

Martine GABORIAU, (CPC-EPS, circonscription de Chevreuse) - Laurence JOSSET, (CPC-EPS, circonscription de Viroflay)

Stéphane LE FUR, (CPCEPS, circonscription de Guyancourt) - Karine MOSSANT, (CPC-EPS, circonscription du Vésinet)

Muriel MUNIER, (CPC-EPS, circonscription de Versailles)

Pour nourrir la réflexion du groupe de travail et élaborer cet outil, différents documents produits par d'autres collègues et partenaires ont servi de référence. Les auteurs sont remerciés pour leurs contributions.

Sommaire

PREAMBULE	2
Sommaire	3
I - L'INTERET DU GOLF A L'ECOLE	4
A - Jouer, analyser, évaluer	4
B - Inscrire son action dans la durée.....	4
C – Pratiquer une activité physique et sportive en plein air	4
D – Découvrir une pratique sociale de référence	4
II – LE SOCLE COMMUN et LES COMPETENCES SPECIFIQUES A L'EPS	5
III – LES ENJEUX DE L'ACTIVITE	6
IV - LES CONDITIONS DE PRATIQUE	7
A - Où pratiquer l'activité ?	7
B - Le matériel	8
C - La tenue du club	8
V – L'ETIQUETTE	11
VI – LA SECURITE	12
VII - LE MODULE D'APPRENTISSAGE.....	13
VIII – QUELQUES PROPOSITIONS DE CONSTRUCTION DE PARCOURS	14
IX - FICHES de JEU.....	15
X – L'EVALUATION	32
XI – LES ANNEXES	33

I - L'INTERET DU GOLF A L'ECOLE

A - Jouer, analyser, évaluer

Mobiliser ses ressources pour mieux réussir, savoir apprécier son niveau de pratique. Il s'agit pour l'élève, d'améliorer son adresse, sa coordination, sa motricité fine, sa concentration et de travailler sur le rythme de jeu.

B - Inscrire son action dans la durée

Construire la règle progressivement : connaître et de se conformer aux règles imposées, se contraindre à jouer dans le calme (concentration), respecter son partenaire, son adversaire, les règles de sécurité, le matériel, le lieu de pratique.

L'élève va donc travailler sur la maîtrise de soi, le respect de l'environnement, la construction d'un code de comportement strict imposé par le terrain (fragilité entretien). C'est ce que l'on appelle l'**ETIQUETTE, LE SAVOIR VIVRE DU GOLF**

C – Pratiquer une activité physique et sportive en plein air

Les élèves vont travailler sur un terrain à proximité de l'école et si possible pour une ou deux séances sur un golf.

D – Découvrir une pratique sociale de référence encore peu connue des élèves et travailler sur des références culturelles



Le golf, redevient un sport olympique : Le 9 octobre 2010 et après plus d'un siècle d'absence, l'assemblée générale du CIO a validé le retour du golf aux Jeux Olympiques. Rio accueillera donc des épreuves de golf en 2016.

II – LE SOCLE COMMUN et LES COMPETENCES SPECIFIQUES A L'EPS

Compétence 1. Maîtrise de la langue française

S'exprimer à l'oral : adapter sa prise de parole (attitude et niveau de langue) à la situation de communication (lieu, destinataire, effet recherché)

Compétence 3. Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique

Mathématiques – être capable se repérer dans l'espace : utiliser une carte, un plan, un schéma, un système de coordonnées.

Compétence 2. La pratique d'une langue vivante étrangère

Acquérir et être capable d'utiliser à bon escient le vocabulaire spécifique du golf : (green, club, air-shot, par...) mais aussi du vocabulaire courant comme des verbes d'action, des adjectifs...

Compétence 6 Les compétences sociales et civiques

Connaissances : Connaître les règles de la vie collective et comprendre que toute organisation humaine se fonde sur des codes de conduite et des usages dont le respect s'impose ;

Chaque élève doit être capable : de communiquer et de travailler en équipe, d'accomplir sa tâche selon les règles établies en groupe

Compétence 4. des techniques usuelles de l'information et de la communication

Recours au tableur pour établir des cartes de score, à Internet pour faire des recherches...

Compétence 7 : L'autonomie et l'initiative

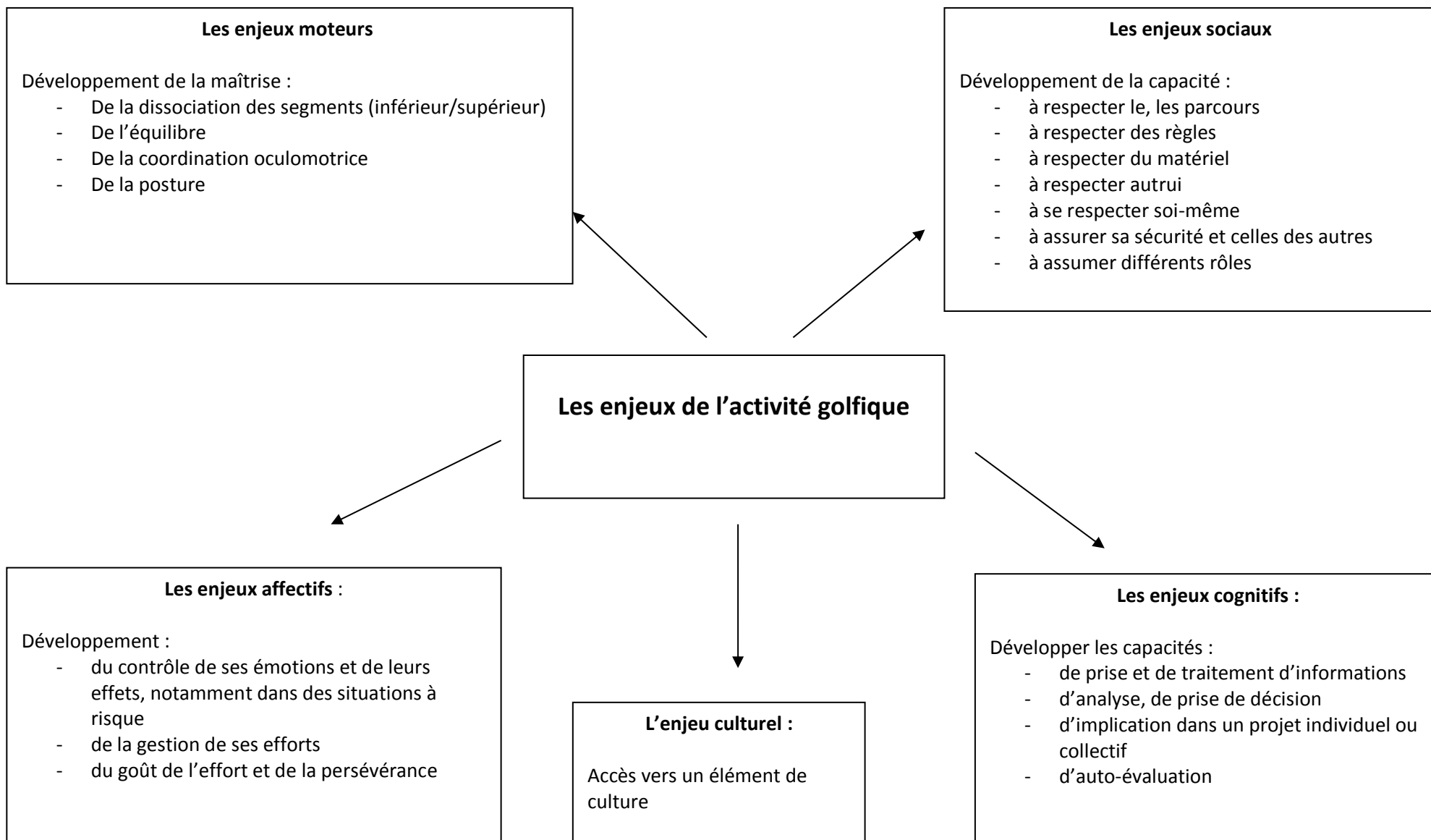
- Être capable de raisonner avec logique et rigueur, mettre à l'essai plusieurs pistes de solution : comment prendre en compte les obstacles ?
- Savoir s'autoévaluer : Combien de coups pour réussir un trou ?
- Développer sa persévérance : si la balle tombe dans le bunker, ne pas se décourager, adapter ses coups pour en sortir

REALISER UNE PERFORMANCE MESUREE		
*Réaliser une performance mesurée en distance : frapper une balle à l'aide d'un club (orienter, doser son geste, imprimer une trajectoire à la balle) *Mettre en relation les résultats et les actions motrices pour améliorer sa performance.		
ADAPTER SES DEPLACEMENTS A DIFFERENTS ENVIRONNEMENTS		
*Prendre en compte d'un environnement naturel pour réaliser une performance (nature du terrain, obstacles) *Respecter les règles de sécurité et de pratique liées à l'activité.		
S'AFFRONTER INDIVIDUELLEMENT, COOPERER AVEC UN PARTENAIRE POUR S'OPPOSER COLLECTIVEMENT		
Selon les modalités des situations pédagogiques mises en place, *Elaborer des stratégies.		
connaissances	capacités	attitudes
Connaître : - Les principes et enjeux de l'activité - Les notions d'espace et de temps - Les effets des efforts sur l'organisme - Les règles de sécurité et de pratique de l'activité - Le jeu (historique, les terrains de golf (histoire) et le lexique approprié.	-Adapter le geste à l'engin, envoyer la balle dans le trou en faisant moins de coups possible. -Frapper une balle à l'aide d'un club -Construire une trajectoire -Analyser l'environnement et s'y adapter : dans un environnement différent de l'école, dans les zones de jeu du golf : fairway, practice, green -Réaliser un parcours en faisant le moins de coups possible.	-Se concentrer, fournir des efforts -Se fixer un contrat pour progresser de façon autonome, -S'impliquer dans un projet individuel ou collectif, prendre des responsabilités en respectant les règles -Accepter de se mesurer aux autres : parcours un contre un dans les différentes formes de jeux, parcours 2 contre 2... -Assurer différents rôles sociaux (joueur, secrétaire, arbitre)

Compétence n° 5 : La culture humaniste

Histoire : Utiliser les repères historiques : quelques dates clés dans l'histoire du développement du golf dans le monde.
Géographie :- Situer dans l'espace un lieu ou un ensemble géographique, en utilisant des cartes à différentes échelles
Situer les grands lieux de pratique du golf

III – LES ENJEUX DE L'ACTIVITE



IV - LES CONDITIONS DE PRATIQUE

A - Où pratiquer l'activité ?

Dans tout espace ouvert, c'est possible !

Avec un matériel adapté, certaines approches « [...] permettent aujourd'hui de s'affranchir des terrains de golf traditionnels dans un premier temps, tout en respectant la logique de l'activité » (Jacques FROMONT - Président de la commission JEUNES, SCOLAIRES et UNIVERSITAIRES/FFGOLF)







Le choix du lieu dépend des objectifs de la séance.





- Dans la cour pour mettre en place des activités de petit jeu, d'adresse, de maîtrise du geste...
- Sur des terrains herbeux type espaces verts publics, pour installer des ateliers, des parcours restreints jouant avec le relief et les obstacles naturels.
- Sur des terrains de sport (herbe, synthétique ou stabilisé, quand cela est possible) pour organiser tout type d'activités.

Voir le site très bien documenté « Aménager un espace golf pour une pratique scolaire »

http://netia59a.ac-lille.fr/valcentre/IMG/pdf/amenager_espacegolf.pdf

B - Le matériel

Un club par élève ou un pour deux		Des balles : tous les types et tailles de balles caoutchouc, mousse, polystyrène, peuvent convenir, hormis les balles de jeux traditionnels (trop dures et donc trop dangereuses)			
Bois n° 3	Putter.	Fer 7 (ou 9)	En mousse	Type <i>swin golf</i>	Balles dures <u>uniquement sur le green</u>
					

Du petit matériel pédagogique			
Rubalise	Couppelles, plots...	Cerceaux	Jalons, drapeaux
			

(Photographies et dessins réalisés par Martine GABORIAU© – CPC EPS – CHEVREUSE)

C - La tenue du club

Le terme "grip" a deux significations. C'est d'une part la partie du club où l'on place ses mains, le grip du club, et d'autre part la manière de tenir le club, le grip du golfeur communément appelé "le grip"

Grip base-ball :

Les deux mains ne se superposent pas mais se touchent. Les 4 doigts de chaque main reposent sur le grip du club

Le Grip « interlocking » :

L'auriculaire de la main droite chevauche la main gauche entre l'index et le majeur

Le grip « Overlapping » :

L'auriculaire droit se superpose à l'index gauche

Dans le cadre du golf scolaire à l'école, il est sans doute préférable de recommander aux élèves un grip type base ball, plutôt qu'un grip superposé ou entrecroisé.

Les indications suivantes suffisent dans un premier temps : les deux mains sont posées sur le grip et se touchent

V – L'ETIQUETTE

C'est le **code de comportement des golfeurs**. Ce sont les usages qui visent au respect de l'autre et du terrain. Il s'agit d'une exigence d'éducation qui met en jeu la courtoisie, la maîtrise de soi, le savoir-vivre, le respect et la tolérance.

Les règles à connaître et à mettre en pratique :

Vis-à-vis de ses partenaires

- ⇒ Je me place toujours en dehors de la zone dangereuse en face, et à une distance suffisante, de mon partenaire.
- ⇒ Je reste attentif au jeu, je joue à mon tour, j'évite de me déplacer et de parler pendant que mes partenaires jouent.

Vis-à-vis des autres joueurs

- ⇒ Tous les joueurs sont concernés par le jeu
- ⇒ Je prévois de poser mon sac à proximité du trajet vers le trou suivant pour ne pas ralentir le jeu

Vis-à-vis du terrain

- ⇒ Je respecte la propreté
- ⇒ Je replace les mottes arrachées
- ⇒ Si ma balle tombe dans le bunker, j'efface toutes mes traces avant de poursuivre mon parcours
- ⇒ Je ne cours pas sur le parcours
- ⇒ Je ne pose pas mon sac sur le green
- ⇒ Je ne m'appuie pas sur mon putter
- ⇒ Je ne saute pas de joie quand j'ai réussi mon putt...ni quand mon partenaire l'a raté

VI – LA SECURITE

Il est indispensable de construire la sécurité avec les élèves dès le début du module d'apprentissage.

Les élèves doivent prendre conscience que le club et, dans une moindre mesure, la balle, représentent un danger potentiel important.

Il va donc falloir définir des zones de sécurité avec les élèves.

On peut imaginer que la zone dangereuse pour l'élève en attente, vis-à-vis de l'élève qui va jouer est représentée par un cylindre formé par le joueur qui tend le club devant lui et qui tourne sur lui-même. Les joueurs en attente doivent être placés au-delà de ce cylindre, sur le côté et devant le joueur.

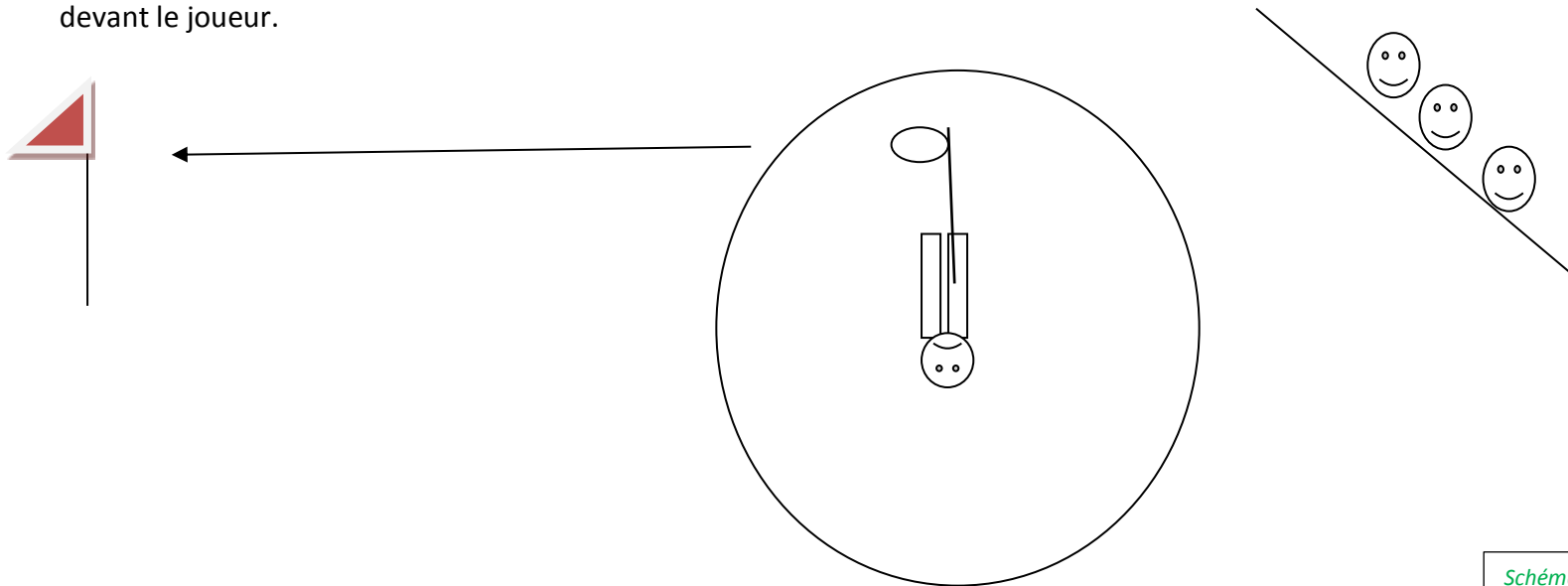


Schéma réalisé par les auteurs ©

VII - LE MODULE D'APPRENTISSAGE

- Proposition d'une unité d'apprentissage

	Situation de référence	Situation de transformation (x séances) A organiser selon les besoins des élèves		Situation de référence	Situation de transformation (x séances)		Evaluation
Objectifs	*comprendre la logique activité, comprendre les règles de jeu *construire un code de comportement.	Travailler les aspects fondamentaux de l'activité		Mesurer les progrès	Travailler les aspects fondamentaux de l'activité		Evaluer les compétences
		Contact Direction Dosage Distance Position de frappe	Comportement du joueur		Contact Direction Dosage Distance Position de frappe	Comportement du joueur	
Situations	Parcours stop and Go	Petit jeu	Coups longs	Parcours stop and Go	Petit jeu	Coups longs	
		5 balles pour le trou Les ponts Le multi balle Dog-leg Le roi du put long ou court la cible L'échelle à 7 barreaux Le serpent Le château fort	De zone en zone Au-delà couloir Entonnoir Portes Le chamboul'tout La zone		5 balles pour le trou Les ponts Le multi balle Dog-leg Le roi du put long ou court la cible L'échelle à 7 barreaux Le serpent Le château fort	De zone en zone Au-delà couloir Entonnoir Portes Le chamboul'tout La zone	
		Parcours : introduction de la carte de score introduction des règles			Parcours		

Pour respecter la logique de l'activité, il est souhaitable de **proposer un parcours lors de chaque séance**. Les jeux proposés, tous expérimentés avec des élèves, permettent de travailler les différents éléments nécessaires à la réussite du parcours (direction, dosage...)

VIII – QUELQUES PROPOSITIONS DE CONSTRUCTION DE PARCOURS

Objectifs d'apprentissage

Développer les habiletés motrices

Construire et appliquer le respect de l'étiquette

S'adapter aux contraintes du parcours

Réguler et organiser l'activité (arbitrer, tenir les scores)

Noms	Description	Variables	Organisation du jeu / formules de jeu	Carte de scores
Parcours découverte	Les cibles sont dispersées sur le terrain. A partir d'une zone de départ en ligne (ex : ligne de touche d'un terrain de football), les joueurs choisissent une cible à atteindre.	<ul style="list-style-type: none"> - disperser les cibles en variant les distances depuis la zone de départ. - imposer une zone de départ en fonction de la cible choisie 	Formule de jeu : « à toi, à moi »	Compter le nombre de coups pour atteindre une cible
Parcours 1	A partir de la situation « Parcours 1 », des jalons sont placés sur le terrain pour matérialiser les départs de chaque cible. Les joueurs choisissent librement la cible à atteindre. Progressivement le parcours s'oriente selon un enchaînement de départs et de cibles à atteindre.	<ul style="list-style-type: none"> - structurer le parcours selon une boucle en plaçant les départs près des arrivées. - varier les distances et utiliser les reliefs du terrain 	Formule de jeu : « à toi, à moi »	
Parcours étoile	Autour d'une zone de départ centrale, les cibles sont réparties en étoile sur le terrain.	<ul style="list-style-type: none"> - varier les distances et utiliser les reliefs du terrain - adapter le nombre de drapeaux au nombre de joueurs (plus de drapeaux que d'équipes) 	<ul style="list-style-type: none"> - Formule de jeu : « à toi, à moi ». - introduire le Par pour chaque drapeau 	Feuille de score en Match Play
Parcours 6 trous	Parcours de six drapeaux dont les distances varient entre 50m et 150m	<ul style="list-style-type: none"> - varier les distances et utiliser les reliefs du terrain 	Formules Foursome, Geensome et Scramble	Feuille de score en Match Play
Parcours obstacles	Parcours 6 trous avec obstacles réels ou fictifs matérialisés au sol.	<ul style="list-style-type: none"> - matérialiser des obstacles au sol (zones à franchir, zones à éviter) 	Formules Foursome, Geensome et Scramble	Feuille de score en Match Play ou en Stroke Play
L'Open	Parcours de 9 drapeaux avec obstacles.	<ul style="list-style-type: none"> - varier les distances et utiliser les reliefs du terrain 	Formules Foursome, Geensome et Scramble	Carte de score « rencontre USEP »
Parcours « Petit jeu »	Sur le putting-green : délimiter 4, 5 ou 6 trous. Enchaîner les trous comme un parcours.	<ul style="list-style-type: none"> - varier les distances et utiliser les reliefs du terrain 	Formules Foursome, Geensome et Scramble	Carte de score « rencontre USEP »

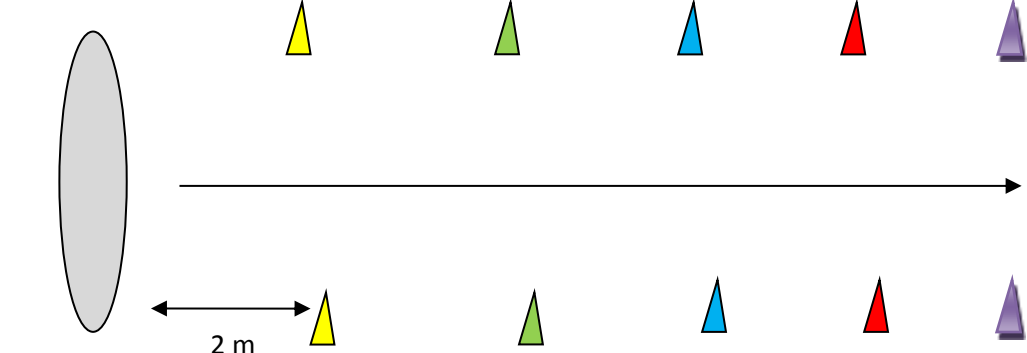
IX - FICHES de JEU

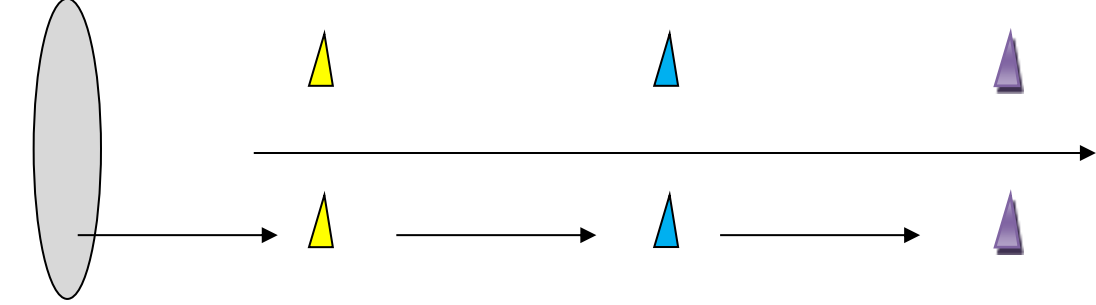
Ce sommaire permet à l'enseignant de choisir le ou les jeux à proposer aux élèves en fonction des composantes qu'il souhaite travailler.

NB : Les fiches de jeux peuvent être plastifiées de façon à pouvoir les mettre à disposition des élèves sur le terrain. Elles sont étalonnées de façon à ce que le comptage de point soit uniformisé. (Chaque jeu rapporte le même nombre de points)

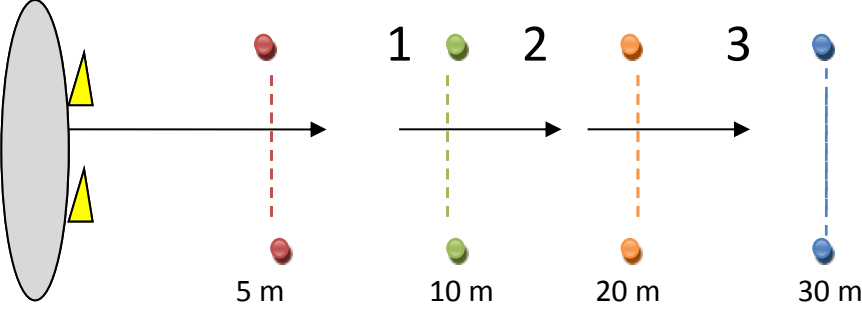
GJ : Grand Jeu PJ : Petit Jeu		GJ	GJ	GJ	GJ	GJ	GJ	PJ	PJ	PJ	PJ	PJ	PJ	PJ	PJ	PJ	PJ	
SITUATIONS		de zone en zone	l'au-delà dans son couloir	l'entonnoir	La zone	le chamboul'tout	les portes	cinq balles pour le trou	l'échelle à 7 barreaux	la cible	le dog-leg	le multi-balles	le roi du putt court	le roi du putt long	le serpentin	les ponts	le château fort	
OBJECTIFS	Distance		X	X	X	X	X			X					X		X	
	Dosage	X			X			X	X	X	X	X	X	X		X	X	
	Direction	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	
	Contact						X	X	X		X		X	X		X		
	Position de frappe	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	X	
	Respect de l'étiquette	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
PAGE		15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	

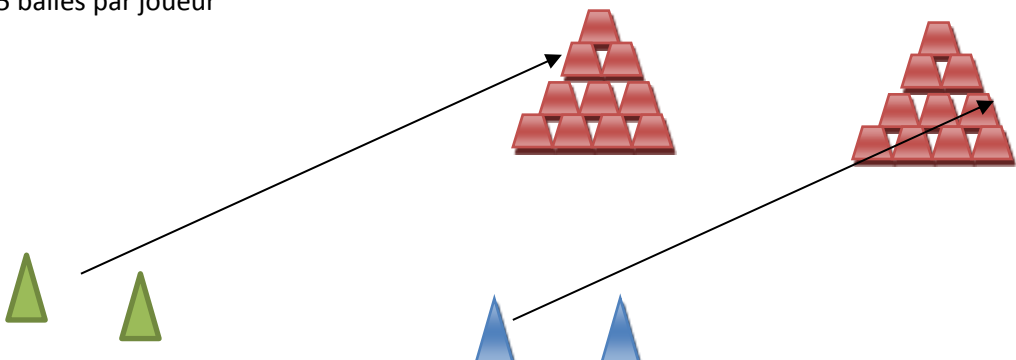
(Les dessins et schémas ont été réalisés par les auteurs ©)

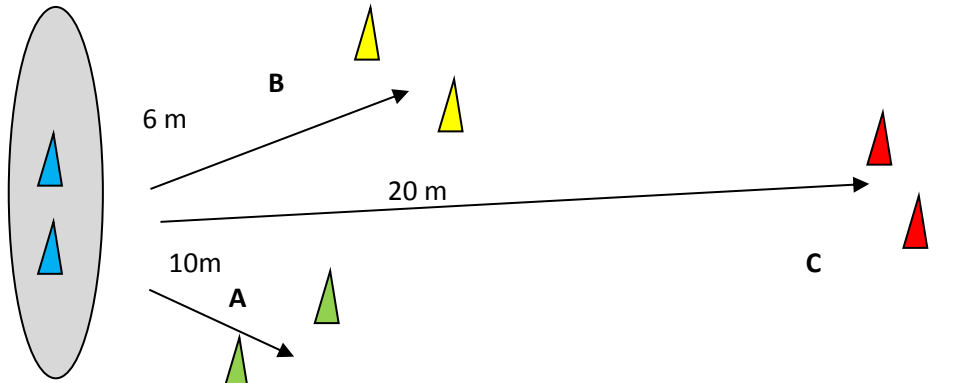
JEU LONG	DE ZONE EN ZONE																																																																													
Objectifs	<input checked="" type="checkbox"/> Distance <input checked="" type="checkbox"/> Dosage <input checked="" type="checkbox"/> Direction <input type="checkbox"/> Contact <input checked="" type="checkbox"/> Position de frappe <input checked="" type="checkbox"/> Respect de l'étiquette																																																																													
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> - 1 club pour 2 - 4 balles par joueur - des plots 																																																																													
Dispositif	 <p>Zone de frappe</p>																																																																													
But du jeu	Réussir à envoyer la 1 ^{ère} balle dans la 1 ^{ère} zone, la 2 ^{ème} dans la 2 ^{ème} zone, la 3 ^{ème} dans la 3 ^{ème} zone et la 4 ^{ème} dans la 4 ^{ème} zone. Marquer le score sur une carte																																																																													
Consignes	On a le droit à 3 essais pour réussir le jeu, on garde les 2 meilleurs scores pour comptabiliser les points																																																																													
Variables	Seules les balles levées comptent																																																																													
Critères de réussite	Etre capable d'envoyer 1 balle, dans chaque zone, en restant dans les limites des plots. On marque 20 points si on a réussi à atteindre les 4 zones On marque 15 points si on a réussi à atteindre 3 zones On marque 5 points si on a réussi à atteindre 2 zones On marque 0 point si on atteint moins de 2 zones, en respectant les modalités décrites ci-dessus																																																																													
Carte de score	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th></th> <th colspan="5">Prénom :</th> <th colspan="5">Prénom :</th> </tr> <tr> <th>1^{er} essai</th> <th>B 1</th> <th>B 2</th> <th>B 3</th> <th>B 4</th> <th>total</th> <th>B 1</th> <th>B 2</th> <th>B 3</th> <th>B 4</th> <th>total</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <th>2^o essai</th> <th>B 1</th> <th>B 2</th> <th>B 3</th> <th>B 4</th> <th></th> <th>B 1</th> <th>B 2</th> <th>B 3</th> <th>B 4</th> <th></th> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <th>3^o essai</th> <th>B1</th> <th>B2</th> <th>B3</th> <th>B4</th> <th></th> <th>B1</th> <th>B2</th> <th>B3</th> <th>B4</th> <th></th> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Prénom :					Prénom :					1 ^{er} essai	B 1	B 2	B 3	B 4	total	B 1	B 2	B 3	B 4	total												2 ^o essai	B 1	B 2	B 3	B 4		B 1	B 2	B 3	B 4													3 ^o essai	B1	B2	B3	B4		B1	B2	B3	B4												
	Prénom :					Prénom :																																																																								
1 ^{er} essai	B 1	B 2	B 3	B 4	total	B 1	B 2	B 3	B 4	total																																																																				
2 ^o essai	B 1	B 2	B 3	B 4		B 1	B 2	B 3	B 4																																																																					
3 ^o essai	B1	B2	B3	B4		B1	B2	B3	B4																																																																					
Retour sur activité	<i>Quelles difficultés rencontrez-vous ?</i> <i>Pourquoi la balle part elle à gauche ou à droite ?</i> <i>Comment doit être orientée la face du club pour que la balle reste dans le secteur délimité par les plots ?</i> <i>Faut-il taper fort ?</i> <i>Faut-il avoir l'impression de lancer le club dans la direction où l'on veut aller ? Pourquoi ?</i>																																																																													

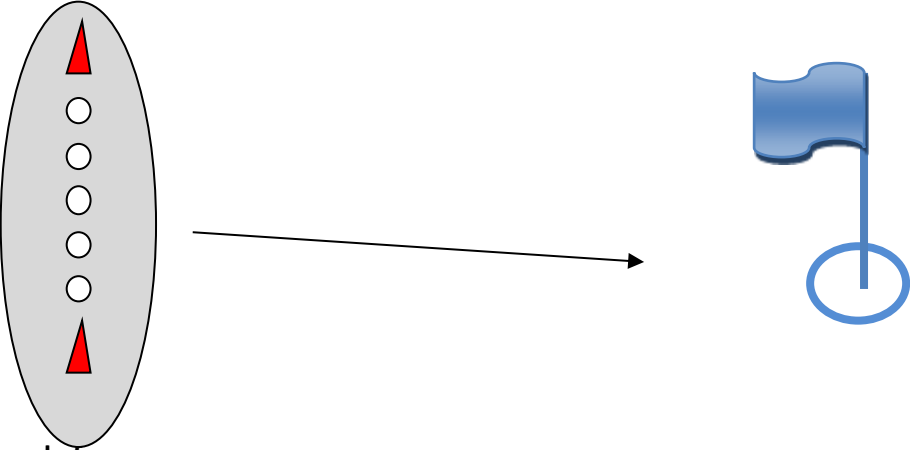
JEU LONG	L'AU-DELA DANS SON COULOIR																
Objectifs	<input checked="" type="checkbox"/> Distance <input checked="" type="checkbox"/> Dosage <input checked="" type="checkbox"/> Direction <input type="checkbox"/> Contact <input checked="" type="checkbox"/> Position de frappe <input checked="" type="checkbox"/> Respect de l'étiquette																
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> - 1 club pour 2 - 3 balles par joueur - des plots 																
Dispositif	<p>Grand espace : stade, parc, ...</p>  <p style="text-align: center;">Zone de départ 10 m 20 m 30m</p>																
But du jeu	Envoyer la balle au-delà de la ligne des 30 m en restant dans son couloir																
Consignes	<p>Un air-shot (balle non touchée) maximum Au-delà de la 1^{ère} ligne : 1 point, de la 2^{ème} ligne : 5 points et de la 3^{ème} ligne : 10 points Pas de point si la balle sort du couloir 1 joueur joue, 1 joueur compte les points et note le score, on inverse les rôles On joue trois fois de suite et on élimine le moins bon score.</p>																
Variables	<p>Simplification : même consigne, mais sans couloir matérialisé Faire plusieurs couloirs de différentes largeurs 5m, 10m, 20m Toutes les balles comptent (levées ou roulées) Seules les balles levées comptent La balle compte seulement si le rebond se fait après la ligne</p>																
Critères de réussite	<p>Comptabiliser un maximum de points</p> <table border="1" data-bbox="327 1646 1484 1848"> <thead> <tr> <th>Balle</th> <th>Prénom :</th> <th>Prénom :</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Ligne :points</td> <td>Ligne :points</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Ligne :points</td> <td>Ligne :points</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Ligne :points</td> <td>Ligne :points</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Total * :</td> <td>Total * :</td> </tr> </tbody> </table> <p>*éliminer le moins bon score</p>		Balle	Prénom :	Prénom :	1	Ligne :points	Ligne :points	2	Ligne :points	Ligne :points	3	Ligne :points	Ligne :points		Total * :	Total * :
Balle	Prénom :	Prénom :															
1	Ligne :points	Ligne :points															
2	Ligne :points	Ligne :points															
3	Ligne :points	Ligne :points															
	Total * :	Total * :															
Retour sur activité	<p><i>Comment faire pour diriger la balle ? Comment faut-il se placer par rapport à la balle ? Qu'est-ce qui fait aller droit ? Quel est votre meilleur score ? Comment s'y prendre pour améliorer son score ?</i></p>																

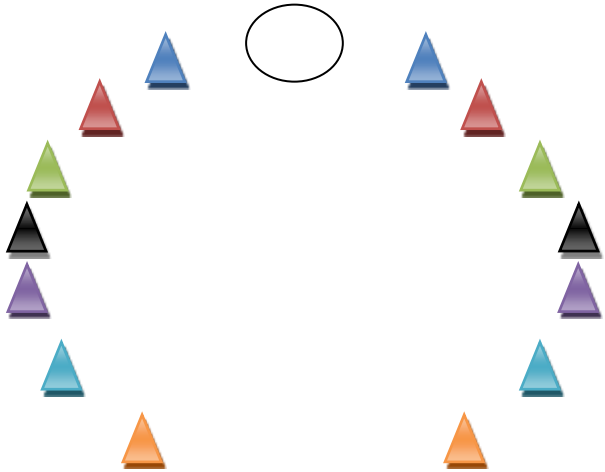
JEU LONG	L'ENTONNOIR																			
Objectifs	<input checked="" type="checkbox"/> Distance <input type="checkbox"/> Dosage <input checked="" type="checkbox"/> Direction <input type="checkbox"/> Contact <input checked="" type="checkbox"/> Position de frappe <input checked="" type="checkbox"/> Respect de l'étiquette																			
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> - 1 club pour 2 - 4 balles par joueur - des plots 																			
Dispositif																				
But du jeu	Réussir à envoyer la balle au-delà de la ligne des 30 m, en restant dans les limites des plots. Marquer le score sur une carte																			
Consignes	On envoie la balle au-delà de la ligne des 30 m. On ramasse les balles lorsque les 4 balles ont été jouées.																			
Variables	Seules les balles levées comptent La balle compte si le rebond se fait après la ligne																			
Critères de réussite	Etre capable d'envoyer 4 balles, en restant dans les limites des plots, au-delà des 30 m Au-delà de la 1 ^{ère} ligne = 1 point ; au-delà de la 2 ^{ème} ligne = 2 points ; au-delà de la 3 ^{ème} ligne = 5 points. Au maximum on peut gagner 20 points																			
Carte de score	<table border="1" data-bbox="360 1397 1283 1621"> <thead> <tr> <th>Balle</th> <th>Prénom :</th> <th>Prénom :</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>n° 1</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>n° 2</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>n° 3</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>n° 4</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>TOTAL</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p data-bbox="360 1688 1142 1720">Toute balle en dehors des limites fait perdre un point sur le score</p>		Balle	Prénom :	Prénom :	n° 1			n° 2			n° 3			n° 4			TOTAL		
Balle	Prénom :	Prénom :																		
n° 1																				
n° 2																				
n° 3																				
n° 4																				
TOTAL																				
Retour sur activité	<i>Quelles difficultés rencontrez-vous ? Pourquoi la balle part-elle à gauche ou à droite ? Comment doit être orientée la face du club pour que la balle reste dans le secteur délimité par les plots ? Faut-il taper fort ? Faut-il avoir l'impression de lancer le club dans la direction où l'on veut aller ? Pourquoi ?</i>																			

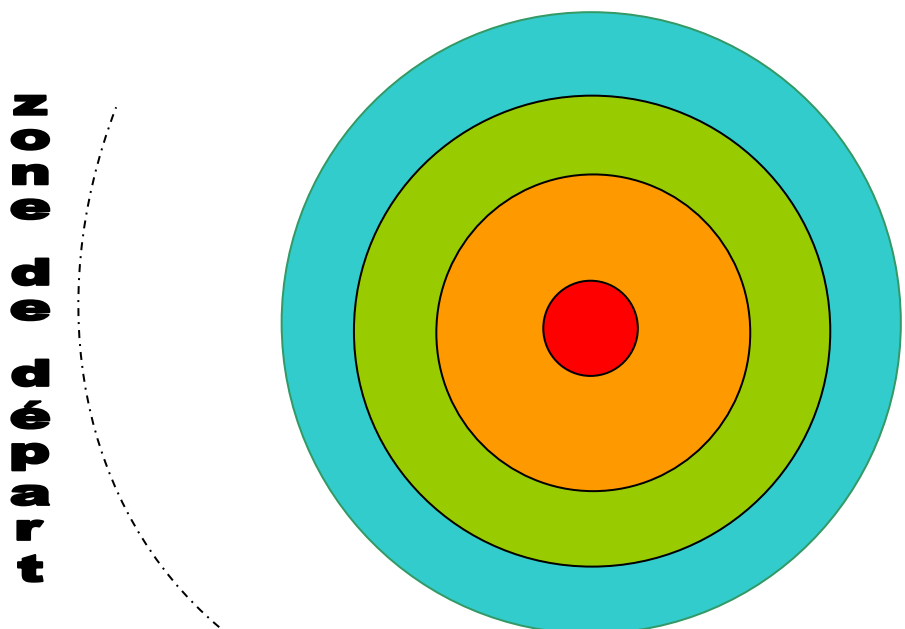
JEU LONG	LA ZONE								
Objectifs	<input checked="" type="checkbox"/> Distance <input checked="" type="checkbox"/> Dosage <input checked="" type="checkbox"/> Direction <input type="checkbox"/> Contact <input checked="" type="checkbox"/> Position de frappe <input checked="" type="checkbox"/> Respect de l'étiquette								
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> - 1 club pour 2 - 3 balles - des plots 								
Dispositif	<p>Grand espace : stade, parc, ...</p>  <p>Zone 1 : 2 points Zone 2 : 3 points Zone 3 : 5 points</p>								
But du jeu	Envoyer une balle dans chaque zone								
Consignes	Un air shot (balle non touchée) maximum Envoyer une balle entre la 1 ^{ère} et 2 ^{ème} ligne, une balle entre la 2 ^{ème} et 3 ^{ème} ligne et une balle entre la 3 ^{ème} et 4 ^{ème} ligne Pas de point après la 4 ^{ème} ligne 1 joueur joue, 1 joueur compte les points et note le score, On a droit à 2 essais, on garde le meilleur score								
Variables	Toutes les balles comptent (levées ou roulées) Seules les balles levées comptent La balle compte seulement si le rebond se fait après la ligne On fait varier les gains selon des zones On augmente le nombre de balles mises à disposition								
Critères de réussite Carte de score	Comptabiliser un maximum de points <table border="1" data-bbox="391 1697 1166 1865"> <tr> <td>Prénom :</td> <td>Prénom</td> </tr> <tr> <td>1^{ère} série :points</td> <td>1^{ère} série :points</td> </tr> <tr> <td>2^{ème} série :points</td> <td>2^{ème} série :points</td> </tr> <tr> <td>Total :</td> <td>Total :</td> </tr> </table>	Prénom :	Prénom	1 ^{ère} série :points	1 ^{ère} série :points	2 ^{ème} série :points	2 ^{ème} série :points	Total :	Total :
Prénom :	Prénom								
1 ^{ère} série :points	1 ^{ère} série :points								
2 ^{ème} série :points	2 ^{ème} série :points								
Total :	Total :								
Retour sur activité	<i>Comment vous y prenez-vous pour doser ? Faut-il faire un grand geste ? Quel est votre meilleur score ? Comment s'y prendre pour améliorer son score ?</i>								

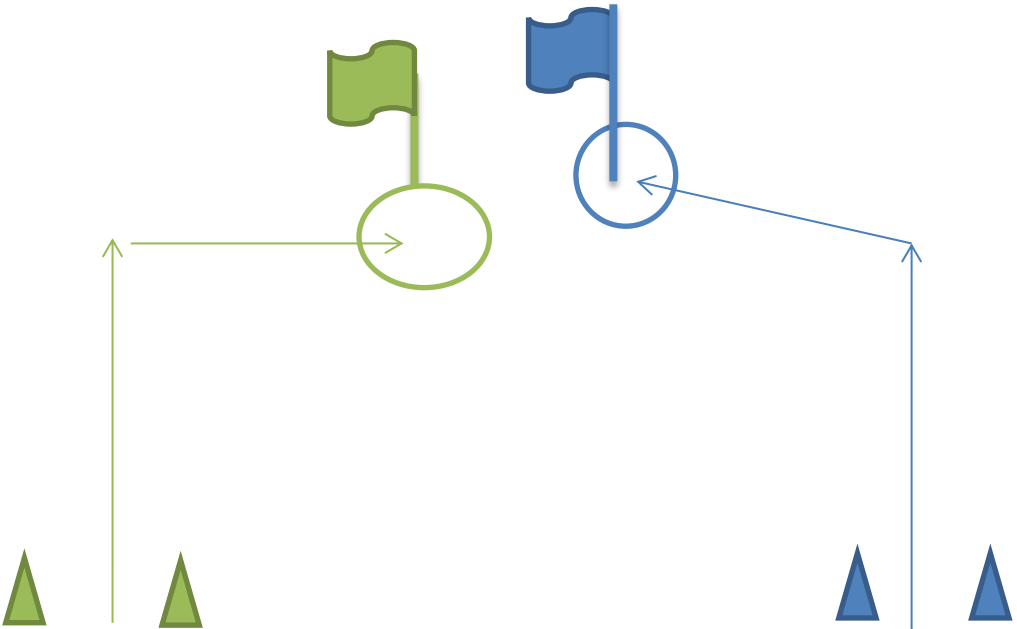
JEU LONG	LE CHAMBOUL'TOUT																			
Objectifs	<input type="checkbox"/> Distance <input checked="" type="checkbox"/> Dosage <input checked="" type="checkbox"/> Direction <input type="checkbox"/> Contact <input checked="" type="checkbox"/> Position de frappe <input checked="" type="checkbox"/> Respect de l'étiquette																			
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> - 1 club par équipe (bois) - 10 paniers par pyramide - 5 balles par joueur - des plots 																			
Dispositif	<p>Deux pyramides de 10 paniers vides, retournés et empilés. Deux équipes de joueurs placés environ à 20 mètres des paniers 5 balles par joueur</p> 																			
But du jeu	Faire tomber un maximum de paniers																			
Consignes	Envoyer la balle de manière à renverser un panier. On a 5 essais. Chaque panier renversé donne 4 points																			
Variables	Composer plusieurs équipes Faire varier le nombre de paniers, la distance entre le départ et la cible. Donner une limite de temps																			
Critères de réussite	L'équipe qui a renversé le plus de paniers a gagné. Retour sur l'action																			
Carte de score	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 10%;"></th> <th style="width: 45%;">Equipe 1</th> <th style="width: 45%;">Equipe 2</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Joueur 1</td> <td>Nb de paniers renversés....=>points</td> <td>Nb de paniers renversés=>points</td> </tr> <tr> <td>Joueur 2</td> <td>Nb de paniers renversés=>points</td> <td>Nb de paniers renversés=>points</td> </tr> <tr> <td>Joueur 3</td> <td>Nb de paniers renversés=>points</td> <td>Nb de paniers renversés=>points</td> </tr> <tr> <td>...</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>TOTAL</td> <td></td> <td>TOTAL</td> </tr> </tbody> </table>			Equipe 1	Equipe 2	Joueur 1	Nb de paniers renversés....=>points	Nb de paniers renversés=>points	Joueur 2	Nb de paniers renversés=>points	Nb de paniers renversés=>points	Joueur 3	Nb de paniers renversés=>points	Nb de paniers renversés=>points	...			TOTAL		TOTAL
	Equipe 1	Equipe 2																		
Joueur 1	Nb de paniers renversés....=>points	Nb de paniers renversés=>points																		
Joueur 2	Nb de paniers renversés=>points	Nb de paniers renversés=>points																		
Joueur 3	Nb de paniers renversés=>points	Nb de paniers renversés=>points																		
...																				
TOTAL		TOTAL																		
Retour sur activité	<i>Quelles difficultés rencontrez-vous ?</i> <i>Comment faites-vous pour viser ?</i> <i>Comment placer son club pour viser ?</i>																			

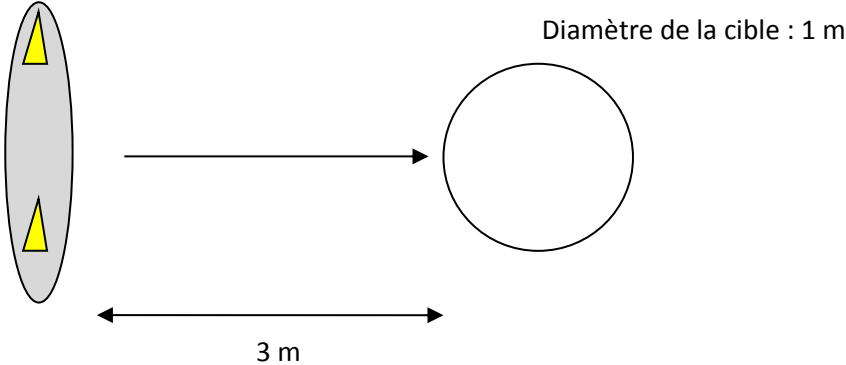
JEU LONG	LES PORTES												
Objectifs	<input checked="" type="checkbox"/> Distance <input type="checkbox"/> Dosage <input checked="" type="checkbox"/> Direction <input type="checkbox"/> Contact <input checked="" type="checkbox"/> Position de frappe <input checked="" type="checkbox"/> Respect de l'étiquette												
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> - 1 club pour 2 - 3 balles de green par joueur - des plots 												
Dispositif	 <p>Zone de frappe Largeur des portes de 3 à 5 m</p>												
But du jeu	Réussir à envoyer une balle entre chaque porte. Marquer le score sur une carte												
Consignes	On envoie une balle dans la porte A, puis dans la porte B puis dans la porte C. On ramasse les balles après les 3 coups. Toutes les formes de trajectoires comptent (roulées ou levées) On a droit à trois essais, on élimine le moins bon. Porte A franchie : 2 points ; Porte B franchie : 3 points ; Porte C franchie : 5 points Au maximum, on peut gagner 20 points.												
Variables	Concours par équipe : 1 balle par joueur, on décide à l'avance la porte qu'on souhaite franchir. L'équipe qui a marqué le plus de points a gagné Faire varier les distances et la largeur des portes.												
Critères de réussite	Réussir à envoyer un maximum de balles entre chaque porte. Comptabiliser un maximum de points.												
Carte de score	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 33%;"></th> <th style="width: 33%;">Prénom :</th> <th style="width: 33%;">Prénom :</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1° Essai *</td> <td>... + ... + ... =</td> <td>... + ... + ... =</td> </tr> <tr> <td>2° Essai *</td> <td>... + ... + ... =</td> <td>... + ... + ... =</td> </tr> <tr> <td>3° Essai *</td> <td>... + ... + ... =</td> <td>... + ... + ... =</td> </tr> </tbody> </table> <p>*Eliminer le moins bon score</p>		Prénom :	Prénom :	1° Essai *	... + ... + ... =	... + ... + ... =	2° Essai *	... + ... + ... =	... + ... + ... =	3° Essai *	... + ... + ... =	... + ... + ... =
	Prénom :	Prénom :											
1° Essai *	... + ... + ... =	... + ... + ... =											
2° Essai *	... + ... + ... =	... + ... + ... =											
3° Essai *	... + ... + ... =	... + ... + ... =											
Retour sur activité	<i>Quelles difficultés rencontrez-vous ? Comment placer la face du putter pour viser ? Quelles solutions avez-vous trouvé pour doser ?</i>												

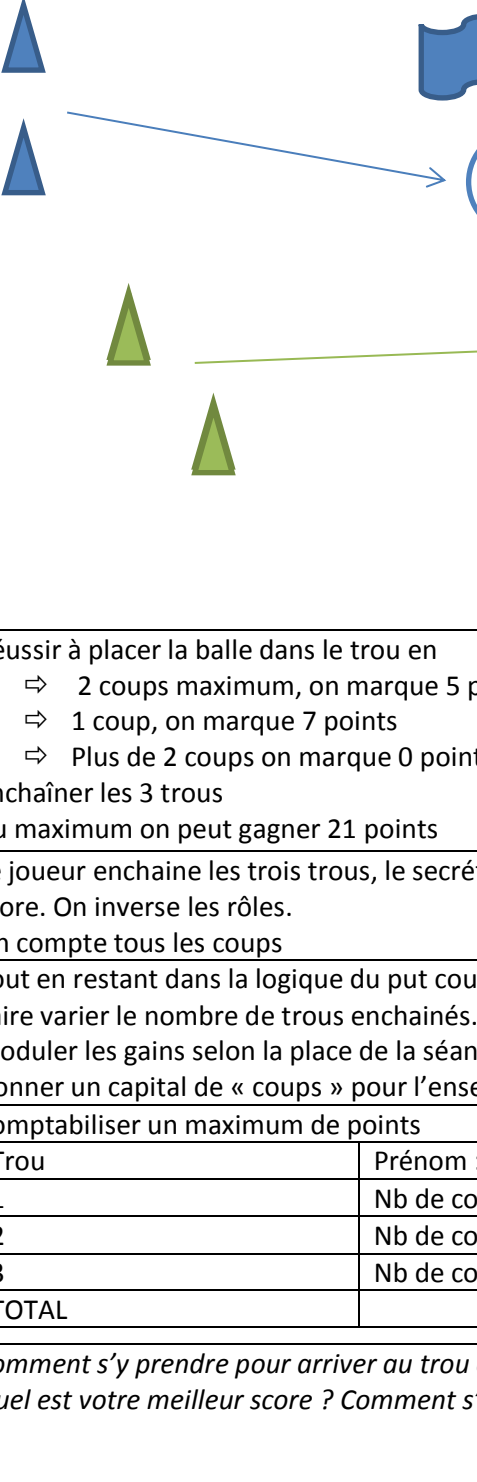
PETIT JEU PUTTING GREEN	CINQ BALLE POUR LE TROU																						
Objectifs	<input type="checkbox"/> Distance <input checked="" type="checkbox"/> Dosage <input checked="" type="checkbox"/> Direction <input checked="" type="checkbox"/> Contact <input checked="" type="checkbox"/> Position de frappe <input checked="" type="checkbox"/> Respect de l'étiquette																						
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> - 1 putter pour 2 - 5 balles de green par joueur - des plots - 1 carte de score 																						
Dispositif																							
But du jeu	Réussir à envoyer chaque balle dans le trou en un minimum de coups. Marquer le score sur une carte																						
Consignes	On envoie la balle dans le trou en un minimum de coups. On joue cinq balles et on additionne ses coups au fur et à mesure. Puis on inverse les rôles. On effectue chacun trois séries.																						
Variables	Donner une limite de temps																						
Critères de réussite	Comptabiliser un maximum de points. Pour <u>l'ensemble d'une série de 5 balles</u> : 5 coups = 20 points ; 6 coups = 18 points ; 7 coups = 16 points ; ... ; 18 coups = 0 point Au maximum on peut gagner 20 points																						
Carte de score	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 33%;"></th> <th style="width: 33%;">Prénom :</th> <th style="width: 33%;">Prénom :</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Balle 1</td> <td>... coups</td> <td>... coups</td> </tr> <tr> <td>Balle 2</td> <td>... coups</td> <td>... coups</td> </tr> <tr> <td>Balle 3</td> <td>... coups</td> <td>... coups</td> </tr> <tr> <td>Balle 4</td> <td>... coups</td> <td>... coups</td> </tr> <tr> <td>Balle 5</td> <td>... coups</td> <td>... coups</td> </tr> <tr> <td>TOTAL</td> <td>... coups => ... Points</td> <td>... coups => ... Points</td> </tr> </tbody> </table>			Prénom :	Prénom :	Balle 1	... coups	... coups	Balle 2	... coups	... coups	Balle 3	... coups	... coups	Balle 4	... coups	... coups	Balle 5	... coups	... coups	TOTAL	... coups => ... Points	... coups => ... Points
	Prénom :	Prénom :																					
Balle 1	... coups	... coups																					
Balle 2	... coups	... coups																					
Balle 3	... coups	... coups																					
Balle 4	... coups	... coups																					
Balle 5	... coups	... coups																					
TOTAL	... coups => ... Points	... coups => ... Points																					
Retour sur activité	<i>Quelles difficultés rencontrez-vous ? Comment placer la face du putter pour viser ? Dans le geste, à quoi pensez-vous pour envoyer dans la direction ?</i>																						

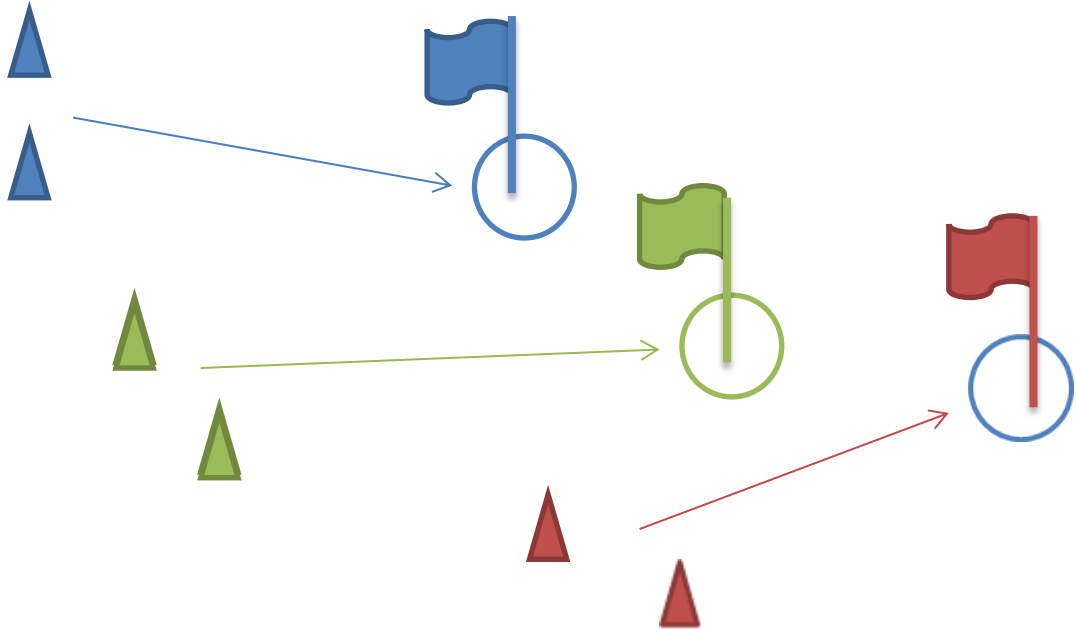
PETIT JEU PUTTING GREEN	L'ECHELLE A 7 BARREAUX				
Objectif	<input checked="" type="checkbox"/> Distance <input checked="" type="checkbox"/> Dosage <input type="checkbox"/> Direction <input type="checkbox"/> Contact <input type="checkbox"/> Position de frappe <input checked="" type="checkbox"/> Respect de l'étiquette				
Matériel	- 1 putter par joueur - 1 balle de green par joueur - 1 carte de score				
Dispositif	2 joueurs – 7 départs à enchaîner 				
But du jeu	Réussir à envoyer la balle dans le trou en 1 coup en s'en éloignant de plus en plus.				
Consignes	Lorsqu'on réussit à mettre la balle dans le trou en un coup, on monte d'un échelon, sinon on reste au même échelon et on recommence. On joue 1 minute 30. On multiplie le n° du dernier départ réussi par 3 pour obtenir son score Le joueur enchaîne les trois trous, le secrétaire compte les coups et note le total sur la carte de score. On inverse les rôles. Au maximum on peut gagner 21 points				
Variables	Faire varier le nombre de trous enchainés. Faire varier le temps attribué. Moduler les gains selon la place de la séance dans le module				
Critères de réussite	Comptabiliser un maximum de points				
Carte de score	<table border="1" data-bbox="446 1727 1222 1809"> <tr> <td>Prénom :</td> <td>prénom</td> </tr> <tr> <td>... X 3 =</td> <td>... X 3 =</td> </tr> </table>	Prénom :	prénom	... X 3 =	... X 3 =
Prénom :	prénom				
... X 3 =	... X 3 =				
Retour sur activité	<i>Comment s'y prendre pour arriver au 7° départ dans le temps imparti ? Quels sont les éléments à prendre en compte ?</i>				

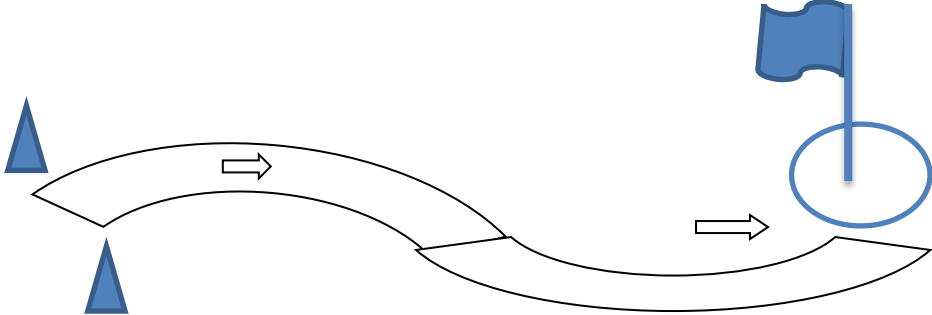
PETIT JEU PUTTING GREEN	LA CIBLE																			
Objectifs	<input checked="" type="checkbox"/> Distance <input checked="" type="checkbox"/> Dosage <input type="checkbox"/> Direction <input type="checkbox"/> Contact <input type="checkbox"/> Position de frappe <input checked="" type="checkbox"/> Respect de l'étiquette																			
Matériel	-1 putter pour 2 - 4 balles de green pour chaque joueur - 1 carte de score																			
Dispositif	2 joueurs 																			
But du jeu	Réussir à placer une balle dans chacune des zones de la cible.																			
Consignes	Frapper ses trois balles l'une après l'autre à partir d'une zone de départ, pour marquer le plus de points possible selon le barème suivant : <ul style="list-style-type: none"> - 1 balle dans la zone rouge, le joueur marque 10 points - 1 balle dans la zone orange, le joueur marque 5 points - 1 balle dans la zone verte, le joueur marque 3 points - 1 balle dans la zone bleue, le joueur marque 2 points Au maximum on peut gagner 20 points. Le secrétaire compte les coups et note le total sur la carte de score. On inverse les rôles.																			
Variables	Tout en restant dans la logique du put court, faire varier la distance départ/zone pour évoluer vers des coups d'approche. Faire varier le nombre de balles, le nombre de zones dans la cible, fixer des défis à réaliser																			
Critères de réussite	Comptabiliser un maximum de points <table border="1" data-bbox="371 1765 1514 1989"> <thead> <tr> <th></th> <th>Prénom :</th> <th>Prénom :</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Balle 1</td> <td>..... points</td> <td>..... points</td> </tr> <tr> <td>Balle 2</td> <td>..... points</td> <td>..... points</td> </tr> <tr> <td>Balle 3</td> <td>..... points</td> <td>..... points</td> </tr> <tr> <td>Balle 4</td> <td>..... points</td> <td>..... points</td> </tr> <tr> <td>TOTAL</td> <td>..... points</td> <td>..... points</td> </tr> </tbody> </table>			Prénom :	Prénom :	Balle 1 points points	Balle 2 points points	Balle 3 points points	Balle 4 points points	TOTAL points points
	Prénom :	Prénom :																		
Balle 1 points points																		
Balle 2 points points																		
Balle 3 points points																		
Balle 4 points points																		
TOTAL points points																		
Retour sur activité	<i>Comment s'y prendre pour atteindre la zone visée ?</i>																			

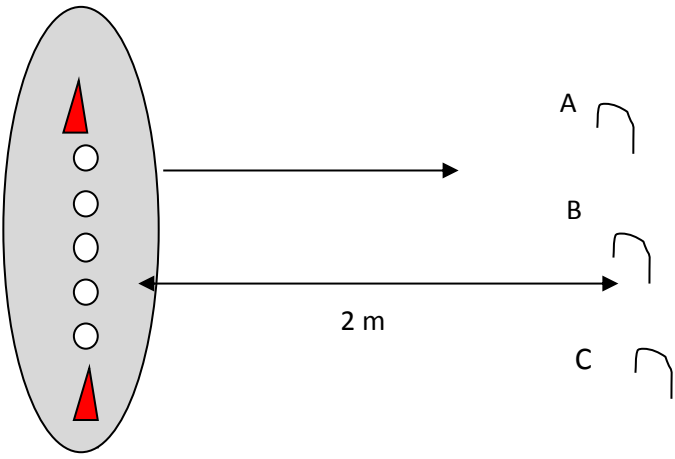
PETIT JEU PUTTING GREEN	LE DOGLEG													
Objectifs	<input type="checkbox"/> Distance <input checked="" type="checkbox"/> Dosage <input checked="" type="checkbox"/> Direction <input type="checkbox"/> Contact <input type="checkbox"/> Position de frappe <input checked="" type="checkbox"/> Respect de l'étiquette													
Matériel	- 1 putter pour 2 - 1 balle de green pour 2 - 1 carte de score													
Dispositif	<p>2 joueurs - 2 trous à enchaîner – Un « tourne à droite » et un « tourne à gauche »</p> 													
But du jeu	Réussir à placer la balle dans le trou en : ⇒ 3 coups maximum, on marque 8 points. ⇒ 2 coups, on marque 10 points. ⇒ plus de 3 coups, on marque 0 point. Enchaîner les 2 trous Au maximum on peut gagner 20 points													
Consignes	Le joueur enchaîne les deux trous, le secrétaire compte les coups et note le total sur la carte de score. On compte tous les coups. On inverse les rôles.													
Variables	Faire varier la distance départ/trou. Faire varier le nombre de trous enchaînés. Moduler les gains selon la place de la séance dans le module Donner un capital de « coups » pour l'ensemble des trous : ex 6 coups maxi pour les 2 trous													
Critères de réussite	Comptabiliser un maximum de points													
Carte de score	<table border="1" data-bbox="359 1803 1495 1951"> <tr> <td>Trou</td> <td>Prénom :</td> <td>prénom</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>Nb de coups....=>points</td> <td>Nb de coups....=>points</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Nb de coups....=>points</td> <td>Nb de coups....=>points</td> </tr> <tr> <td>TOTAL</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>		Trou	Prénom :	prénom	1	Nb de coups....=>points	Nb de coups....=>points	2	Nb de coups....=>points	Nb de coups....=>points	TOTAL		
Trou	Prénom :	prénom												
1	Nb de coups....=>points	Nb de coups....=>points												
2	Nb de coups....=>points	Nb de coups....=>points												
TOTAL														
Retour sur activité	<i>Comment s'y prendre pour arriver au trou en moins de 3 coups ? Comment lire la trajectoire de la balle ? Quel est votre meilleur score ? Comment s'y prendre pour améliorer son score ?</i>													

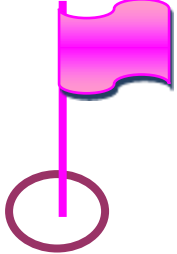

PETIT JEU PUTTING GREEN	LE MULTI BALLE												
Objectifs	<input type="checkbox"/> Distance <input checked="" type="checkbox"/> Dosage <input checked="" type="checkbox"/> Direction <input type="checkbox"/> Contact <input checked="" type="checkbox"/> Position de frappe <input checked="" type="checkbox"/> Respect de l'étiquette												
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> - 1 club pour 2 - 4 balles par joueur (1 balle en mousse, 1 balle <i>swingolf</i>, 1 balle de ping-pong, 1 balle de golf) - Rubalise, laine - Attaches pour Rubalise (ou laine) : pique à brochette en bois, ... - Des plots 												
Dispositif	 <p style="text-align: center;">Diamètre de la cible : 1 m</p> <p style="text-align: center;">3 m</p> <p>Zone de frappe</p>												
But du jeu	Réussir à envoyer les quatre balles dans une zone en forme de cercle.												
Consignes	On place chaque balle dans la zone de frappe On a le droit à 3 essais pour réussir le jeu. On garde le meilleur score												
Variables	Seules les balles levées comptent												
Critères de réussite	<p>Etre capable de placer les 4 balles à l'intérieur de la zone. 5 points par balle envoyée dans la cible Au maximum, on marque 20 points.</p>												
Carte de scores	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 10%;">Essais</th> <th style="width: 45%;">Prénom :</th> <th style="width: 45%;">Prénom :</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>n° 1</td> <td>... + ... + ... + ... =</td> <td>... + ... + ... + ... =</td> </tr> <tr> <td>n° 2</td> <td>... + ... + ... + ... =</td> <td>... + ... + ... + ... =</td> </tr> <tr> <td>N° 3</td> <td>... + ... + ... + ... =</td> <td>... + ... + ... + ... =</td> </tr> </tbody> </table> <p>On garde le meilleur score</p>	Essais	Prénom :	Prénom :	n° 1	... + ... + ... + ... =	... + ... + ... + ... =	n° 2	... + ... + ... + ... =	... + ... + ... + ... =	N° 3	... + ... + ... + ... =	... + ... + ... + ... =
Essais	Prénom :	Prénom :											
n° 1	... + ... + ... + ... =	... + ... + ... + ... =											
n° 2	... + ... + ... + ... =	... + ... + ... + ... =											
N° 3	... + ... + ... + ... =	... + ... + ... + ... =											
Retour sur activité	<i>Quelles difficultés rencontrez-vous ? Pourquoi la balle part elle à gauche ou à droite ? Faut-il taper fort ? ...</i>												

PETIT JEU PUTTING GREEN	LE ROI DU PUT COURT																
Objectifs	<input type="checkbox"/> Distance <input checked="" type="checkbox"/> Dosage <input checked="" type="checkbox"/> Direction <input type="checkbox"/> Contact <input type="checkbox"/> Position de frappe <input checked="" type="checkbox"/> Respect de l'étiquette																
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> - 1 putter pour 2 - 1 balle de green pour 2 - 1 carte de score 																
Dispositif	<p>2 joueurs – 3 trous de 2 mètres à enchaîner</p> 																
But du jeu	<p>Réussir à placer la balle dans le trou en</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ 2 coups maximum, on marque 5 points. ⇒ 1 coup, on marque 7 points ⇒ Plus de 2 coups on marque 0 point <p>Enchaîner les 3 trous Au maximum on peut gagner 21 points</p>																
Consignes	<p>Le joueur enchaîne les trois trous, le secrétaire compte les coups et note le total sur la carte de score. On inverse les rôles. On compte tous les coups</p>																
Variables	<p>Tout en restant dans la logique du put court, faire varier la distance départ/trou. Faire varier le nombre de trous enchaînés. Moduler les gains selon la place de la séance dans le module Donner un capital de « coups » pour l'ensemble des trous : ex 6 coups maxi pour les 3 trous</p>																
Critères de réussite	<p>Comptabiliser un maximum de points</p> <table border="1" data-bbox="336 1693 1495 1883"> <thead> <tr> <th>Trou</th> <th>Prénom :</th> <th>Prénom :</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Nb de coups....=>points</td> <td>Nb de coups....=>points</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Nb de coups....=>points</td> <td>Nb de coups....=>points</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Nb de coups....=>points</td> <td>Nb de coups....=>points</td> </tr> <tr> <td>TOTAL</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Trou	Prénom :	Prénom :	1	Nb de coups....=>points	Nb de coups....=>points	2	Nb de coups....=>points	Nb de coups....=>points	3	Nb de coups....=>points	Nb de coups....=>points	TOTAL		
Trou	Prénom :	Prénom :															
1	Nb de coups....=>points	Nb de coups....=>points															
2	Nb de coups....=>points	Nb de coups....=>points															
3	Nb de coups....=>points	Nb de coups....=>points															
TOTAL																	
Retour sur activité	<p><i>Comment s'y prendre pour arriver au trou en moins de 2 coups ? Quel est votre meilleur score ? Comment s'y prendre pour améliorer son score ?</i></p>																

PETIT JEU PUTTING GREEN	LE ROI DU PUT LONG																
Objectifs	<input type="checkbox"/> Distance <input checked="" type="checkbox"/> Dosage <input checked="" type="checkbox"/> Direction <input type="checkbox"/> Contact <input type="checkbox"/> Position de frappe <input checked="" type="checkbox"/> Comportement du joueur																
Matériel	-1 putter pour 2 - 1 balle de green pour 2 - 1 carte de score																
Dispositif	2 joueurs - 3 trous de 4 à 6 mètres à enchaîner 																
But du jeu	Réussir à placer la balle dans le trou en ⇒ 3 coups maximum, on marque 5 points. ⇒ 1 coup, on marque 7 points ⇒ Plus de 3 coups on marque 0 point Enchaîner les 3 trous - Au maximum on peut gagner 21 points																
Consignes	Enchaîner trois trous avec un maximum de 3 coups par trous. Compter tous les coups. Le joueur enchaîne les trois trous, le secrétaire compte les coups et note le total sur la carte de score. On inverse les rôles.																
Variables	Tout en restant dans la logique du put court, faire varier la distance départ/trou. Faire varier le nombre de trous enchaînés. Moduler les gains selon la place de la séance dans le module Donner un capital de « coups » pour l'ensemble des trous : ex 6 coups maxi pour les 3 trous																
Critères de réussite	Comptabiliser un maximum de points <table border="1" data-bbox="300 1753 1457 1933"> <thead> <tr> <th>Trou</th> <th>Prénom :</th> <th>Prénom :</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Nb de coups...=>points</td> <td>Nb de coups...=>points</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Nb de coups...=>points</td> <td>Nb de coups...=>points</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Nb de coups...=>points</td> <td>Nb de coups...=>points</td> </tr> <tr> <td>TOTAL</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Trou	Prénom :	Prénom :	1	Nb de coups...=>points	Nb de coups...=>points	2	Nb de coups...=>points	Nb de coups...=>points	3	Nb de coups...=>points	Nb de coups...=>points	TOTAL		
Trou	Prénom :	Prénom :															
1	Nb de coups...=>points	Nb de coups...=>points															
2	Nb de coups...=>points	Nb de coups...=>points															
3	Nb de coups...=>points	Nb de coups...=>points															
TOTAL																	
Carte de score																	
Retour sur activité	<i>Comment s'y prendre pour arriver au trou en moins de 2 coups ? Quel est votre meilleur score ? Comment s'y prendre pour améliorer son score ?</i>																

PETIT JEU PUTTING-REEN	LE SERPENTIN													
Objectif :	<input type="checkbox"/> Distance <input checked="" type="checkbox"/> Dosage <input checked="" type="checkbox"/> Direction <input type="checkbox"/> Contact <input type="checkbox"/> Position de frappe <input checked="" type="checkbox"/> Respect de l'étiquette													
Matériel :	<ul style="list-style-type: none"> - 1 putter - 1 balle - 2 plots de départ et d'arrivée (ou trou de green) - ligne sinueuse (rubalise, laine...) - 1 carte de score 													
Dispositif :	<p>2 joueurs - 1 balle par joueur, on fait deux fois le jeu à la suite.</p> 													
But du jeu :	Suivre la ligne sinueuse sans en sortir et mettre la balle dans le trou (ou entre deux plots) en moins de coups possible.													
Consigne :	<p>Réussir à placer la balle dans le trou en :</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ 2 coups, on marque 10 points. ⇒ 3 coups maximum, on marque 8 points. ⇒ plus de 3 coups, on marque 0 point. <p>Au maximum on peut gagner 20 points Si on sort du chemin on reprend de l'endroit où est sortie la balle.</p>													
Variables :	<p>Varié le terrain (pente, zone plate...) Augmenter la distance Donner un temps imparti</p>													
Critères de réussite :	Etre capable d'envoyer la balle dans le trou en faisant le moins de coups possible, tout en respectant une trajectoire contrainte.													
Carte de score :	<table border="1" data-bbox="403 1760 1409 1910"> <thead> <tr> <th>TROU</th> <th>Prénom :</th> <th>Prénom :</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Nb de coups... =>points</td> <td>Nb de coups... =>points</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Nb de coups... =>points</td> <td>Nb de coups... =>points</td> </tr> <tr> <td>TOTAL</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		TROU	Prénom :	Prénom :	1	Nb de coups... =>points	Nb de coups... =>points	2	Nb de coups... =>points	Nb de coups... =>points	TOTAL		
TROU	Prénom :	Prénom :												
1	Nb de coups... =>points	Nb de coups... =>points												
2	Nb de coups... =>points	Nb de coups... =>points												
TOTAL														
Retour sur activité	<p><i>Comment s'y prendre pour que la balle reste dans le chemin ?</i> <i>Comment lire la trajectoire de la balle ?</i></p>													

PETIT JEU PUTTING GREEN	LES PONTS																			
Objectifs	<input type="checkbox"/> Distance <input checked="" type="checkbox"/> Dosage <input checked="" type="checkbox"/> Direction <input checked="" type="checkbox"/> Contact <input checked="" type="checkbox"/> Position de frappe <input checked="" type="checkbox"/> Respect de l'étiquette																			
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> - 1 putter pour 2 - 5 balles de green par joueur - 3 arceaux type jeu de croquet - des plots - 1 carte de score 																			
Dispositif	<p>2 joueurs</p>  <p style="text-align: center;">Zone de frappe</p>																			
But du jeu	<p>Réussir à envoyer une balle à travers chaque arceau. Marquer le score sur une carte</p>																			
Consignes	<p>Le joueur envoie la balle à travers un arceau. Dès qu'on a réussi, on marque 1 point, on tente l'arceau suivant. ... Le secrétaire note les points sur la carte de score. Puis on inverse les rôles. On effectue chacun quatre séries.</p>																			
Variables	<p>Donner une limite de temps</p>																			
Critères de réussite Carte de score	<p>Comptabiliser un maximum de points. Pour chaque série de 5 balles, on compte son score 1 anneau franchi : 1 point 2 anneaux franchis : 2 points 3 anneaux franchis : 5 points</p> <table border="1" data-bbox="432 1659 1461 1883"> <thead> <tr> <th>Série</th> <th>Prénom :</th> <th>Prénom :</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Nb d'anneau franchis ... =>points</td> <td>Nb d'anneau franchis ... =>points</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Nb d'anneau franchis ... =>points</td> <td>Nb d'anneau franchis ... =>points</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Nb d'anneau franchis ... =>points</td> <td>Nb d'anneau franchis ... =>points</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>Nb d'anneau franchis ... =>points</td> <td>Nb d'anneau franchis ... =>points</td> </tr> <tr> <td>TOTAL</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Série	Prénom :	Prénom :	1	Nb d'anneau franchis ... =>points	Nb d'anneau franchis ... =>points	2	Nb d'anneau franchis ... =>points	Nb d'anneau franchis ... =>points	3	Nb d'anneau franchis ... =>points	Nb d'anneau franchis ... =>points	4	Nb d'anneau franchis ... =>points	Nb d'anneau franchis ... =>points	TOTAL		
Série	Prénom :	Prénom :																		
1	Nb d'anneau franchis ... =>points	Nb d'anneau franchis ... =>points																		
2	Nb d'anneau franchis ... =>points	Nb d'anneau franchis ... =>points																		
3	Nb d'anneau franchis ... =>points	Nb d'anneau franchis ... =>points																		
4	Nb d'anneau franchis ... =>points	Nb d'anneau franchis ... =>points																		
TOTAL																				
Retour sur activité	<p><i>Quelles difficultés rencontrez-vous pour franchir les arceaux ?</i> <i>Comment placer la face du putter pour viser ?</i> <i>A quoi faut-il être attentif pour envoyer dans la direction voulue ?</i></p>																			

PETIT JEU PUTTING GREEN	LE CHATEAU FORT																						
Objectifs	<input type="checkbox"/> Distance <input checked="" type="checkbox"/> Dosage <input checked="" type="checkbox"/> Direction <input checked="" type="checkbox"/> Contact <input checked="" type="checkbox"/> Position de frappe <input checked="" type="checkbox"/> Respect de l'étiquette																						
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> - 1 club pour 2 joueurs - 1 balle de <i>Swin</i> - 1 drapeau - 2 plots 																						
Dispositif	<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: space-around;">   </div> <p>La cible = le château fort</p>																						
But du jeu	<p>Réussir à atteindre la cible en un minimum de coups. Marquer le score sur une carte</p>																						
Consignes	<p>Le joueur attaquant joue deux coups pour tenter d'atteindre la cible (balle à une distance de club du drapeau). Le joueur défenseur joue un coup pour éloigner la balle du joueur attaquant. Le joueur attaquant joue de nouveau deux coups pour tenter d'atteindre la cible. Le joueur défenseur défend par un coup pour éloigner la balle. La manche s'arrête lorsque l'attaquant a atteint la cible. Un jeu se compose de deux manches, chaque joueur étant une fois attaquant et une fois défenseur.</p>																						
Variables	<p>Donner une limite de coups : au bout de cinq tentatives de la part du joueur attaquant (dix coups) le jeu s'arrête et le défenseur marque un point.</p>																						
Critères de réussite	<p>Comptabiliser un minimum de points. Un jeu = deux manches 1ère manche : nombre de coups du joueur A pour atteindre la cible. Le joueur B défend. 2ème manche : nombre de coups du joueur B pour atteindre la cible. Le joueur A défend. A l'issue des deux manches les joueurs comparent leurs résultats.</p>																						
Carte de scores	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 33%;"></th> <th style="width: 33%;">Prénoms A :</th> <th style="width: 33%;">Prénoms B :</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1^{ère} manche</td> <td>... coups</td> <td style="background-color: #cccccc;"></td> </tr> <tr> <td>2^{ème} manche</td> <td style="background-color: #cccccc;"></td> <td>... coups</td> </tr> <tr> <td colspan="3" style="height: 10px;"></td> </tr> <tr> <td>1^{ère} manche</td> <td>... coups</td> <td style="background-color: #cccccc;"></td> </tr> <tr> <td>2^{ème} manche</td> <td style="background-color: #cccccc;"></td> <td>... coups</td> </tr> <tr> <td>TOTAL jeu</td> <td>... coups => ... Points</td> <td>... coups => ... Points</td> </tr> </tbody> </table>			Prénoms A :	Prénoms B :	1 ^{ère} manche	... coups		2 ^{ème} manche		... coups				1 ^{ère} manche	... coups		2 ^{ème} manche		... coups	TOTAL jeu	... coups => ... Points	... coups => ... Points
	Prénoms A :	Prénoms B :																					
1 ^{ère} manche	... coups																						
2 ^{ème} manche		... coups																					
1 ^{ère} manche	... coups																						
2 ^{ème} manche		... coups																					
TOTAL jeu	... coups => ... Points	... coups => ... Points																					
Retour sur activité	<p><i>Quelles difficultés rencontrez-vous ? Comment défendre efficacement ? Dans le geste, à quoi pensez-vous pour envoyer dans la bonne direction ?</i></p>																						

X – L’EVALUATION

ADAPTER SES DEPLACEMENTS A DIFFERENTS TYPES D’ENVIRONNEMENT

AN22	Se déplacer de façon adaptée et se repérer dans des milieux variés (terrain plat, vallonné, boisé...)
------	---

La grille ci-dessous est un exemple correspondant au premier niveau d’acquisition des élèves.

En annexes vous trouverez des évaluations complémentaires correspondant à un niveau d’exigence plus élevées.

Compétences	J’ai réussi le :
Connaissances	
Je connais quelques éléments du lexique.	
Je connais et assure les différents rôles (joueur, secrétaire, arbitre)	
Je connais et respecte les règles de jeu.	
Je sais utiliser une carte de score.	
Je connais les particularités de l’environnement et m’y adapte.	
Capacités	
Je fais partir la balle du premier coup.	
Je dose mon lancer.	
J’oriente mon lancer.	
Je suis capable d’installer un jeu à l’aide d’une fiche.	
Je réalise un parcours en faisant le moins de coups possibles.	
Attitudes	
J’assure ma sécurité et celle des autres.	
Je respecte l’étiquette.	
Je gère mes efforts.	
Je me fixe un contrat pour progresser.	
J’accepte de me mesurer aux autres.	

XI – LES ANNEXES

1 - Le projet départemental Golf scolaire dans les Yvelines

2 - Propositions de travail pluridisciplinaire

3 - Evaluation : pour aller plus loin

4 - Exemples de cartes de score

5 - Les formes de jeu - Le cahier du golf

6 - Le vocabulaire particulier au golf

7- Les différentes zones d'un golf

8 - Du petit matériel à fabriquer

9 - Les golfs dans le département des Yvelines

10 - Socle commun et rencontre golf scolaire

Annexe 1

Le projet départemental Golf scolaire dans les Yvelines

Chaque année, la commission golf scolaire départementale propose aux classes de cycle III volontaires, de participer à ce projet. (Modalités complètes sur le site de la DSDEN 78 : http://www.ac-versailles.fr/public/jcms/p2_157712/golf)

Les enseignants qui le souhaitent peuvent faire acte de candidature auprès du CPC EPS de leur circonscription qui transmettra au bureau EPS1 de la DSDEN 78.

Participer à ce projet permet de bénéficier d'une sortie avec la classe sur un golf partenaire (Cf. annexe 9), du prêt de matériel (bois droitiers et gauchers, drapeaux, jalons...), éventuellement d'une formation, grâce à un partenariat entre la direction académique et le comité départemental golf des Yvelines (<http://www.lpgolf.fr/presentation78.php>) ainsi que la délégation USEP 78 (<http://www.yvelines.u-s-e-p.org/>)

Il est également possible, pour les classes retenues, de bénéficier de l'aide de bénévoles de l'association AMY, pour aider à l'encadrement (<http://amygolf.free.fr/>).

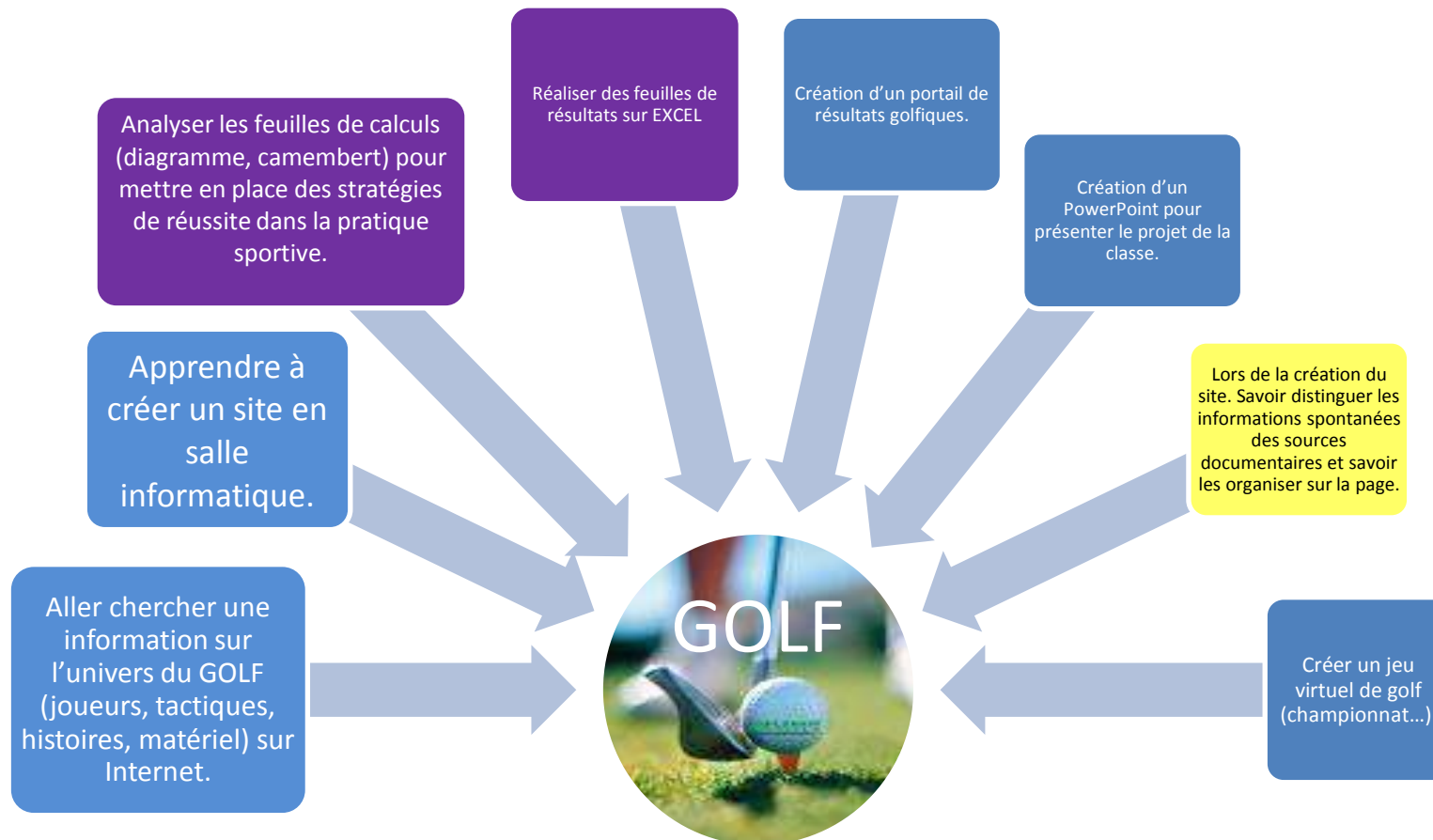
En fin d'année, une rencontre interclasses est proposée aux classes inscrites dans le dispositif.

Pour tout renseignement complémentaire, votre interlocuteur est le CPC EPS de votre circonscription.

Annexe 2

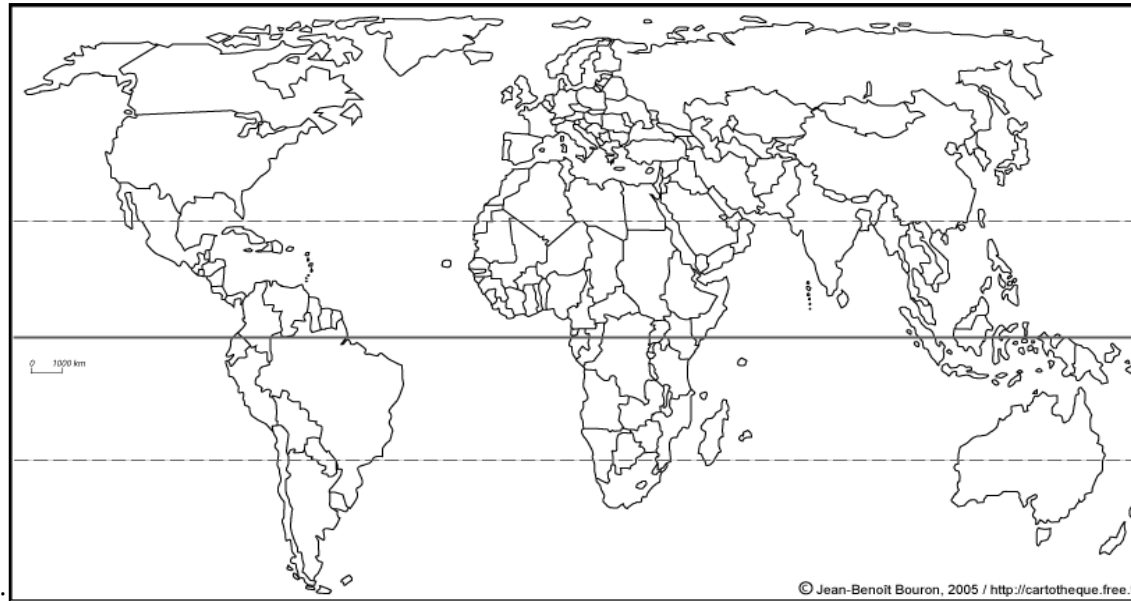
Propositions de travail pluridisciplinaire

Compétence 4 : TUIC



Compétence n° 5 : La culture humaniste

- **Géographie** : - « Situer dans l'espace un lieu ou un ensemble géographique, en utilisant des cartes à différentes échelles »
- **Utiliser les repères historiques** : Quelques dates clés correspondant à la création de golfs dans le monde.
 - Indes -1829 - Calcutta (puis Bombay en 1842).
 - France – 1856 - Pau, premier golf du Continent.
 - Canada – 1873 - Montréal.
 - USA 1888 St Andrews Golf Club, Yonkers, New York.
 - Hong Kong 1891 Hong Kong.
 - Chine 1896 Shanghai.
 - Japon 1903 Kobe, Mont Rokko



Situer les pays, voire les villes sur le planisphère :

Histoire : Placer les dates correspondant au golf sur une frise chronologique

Indiquer en parallèles d'autres événements sportifs à partir des éléments suivants : (source : chronologie du sport –Wikipédia)

<p><u>Années 1900</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>1908 en sport</u> - L'<u>américain Jack Johnson</u> est le premier boxeur noir couronné champion du monde • <u>1907 en sport</u> - Le <u>Français Arnaud Massy</u> remporte le <u>British Open de golf</u> • <u>1904 en sport</u> - <u>Jeux Olympiques</u> à <u>Saint Louis (États-Unis)</u> • <u>1903 en sport</u> - Première édition du <u>Tour de France cycliste</u> • <u>1900 en sport</u> - Premières femmes autorisées à participer aux <u>Jeux Olympiques</u> à <u>Paris</u>
<p><u>Années 1890</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>1899 en sport</u> - Premier <u>Tour de France automobile</u> sur 2500 km • <u>1897 en sport</u> - <u>Jules Rimet</u> fonde à <u>Paris</u> le club de football du <u>Red Star</u> • <u>1896 en sport</u> - <u>Jeux Olympiques</u> à <u>Athènes</u> après quinze siècles d'interruption • <u>1891 en sport</u> - Première édition du <u>championnat de France international de Tennis</u>
<p><u>Années 1880</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>1887 en sport</u> - Première course <u>automobile</u> de l'histoire entre <u>Neuilly</u> et <u>Versailles</u> • <u>1886 en sport</u> - Inauguration à <u>Yonkers (NY)</u> du premier parcours de <u>golf</u> du continent américain • <u>1885 en sport</u> - La <u>Football Association</u> autorise le professionnalisme • <u>1883 en sport</u> - Fondation à <u>Paris</u> du club omnisports du <u>Stade Français</u>
<p><u>Années 1870</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>1879 en sport</u> - Inauguration du <u>Vélodrome de la Place du Carrousel</u> à <u>Paris</u> • <u>1877 en sport</u> - Première édition du <u>Tournoi de Wimbledon</u> • <u>1875 en sport</u> - Plus de 250 clubs de <u>gymnastique</u> en <u>France</u> • <u>1874 en sport</u> - Fondation du <u>Club alpin français</u> • <u>1871 en sport</u> - Fondation en Angleterre de la <u>Rugby Football Union</u>
<p><u>Années 1860</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>1868 en sport</u> - Première <u>course cycliste</u> de l'histoire à <u>Paris</u> • <u>1867 en sport</u> - Première compétition de <u>football</u> en <u>Angleterre</u> : la <u>Youdan Cup</u>. • <u>1866 en sport</u> - Premier concours de <u>saut d'obstacles</u> à <u>Paris</u> • <u>1863 en sport</u> - Fondation de la <u>Football Association</u> à <u>Londres</u> • <u>1862 en sport</u> - Première compétition de <u>saut à ski</u> organisée en <u>Norvège</u> • <u>1861 en sport</u> - Invention par les frères Michaux de la pédale ; le vélo est né • <u>1860 en sport</u> - Première édition du <u>British Open de Golf</u>
<p><u>Années 1850</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>1859 en sport</u> - <u>Jeux Olympiques</u> dit de Zappas à <u>Athènes</u> • <u>1857 en sport</u> - Inauguration de l'<u>hippodrome de Longchamp</u> à <u>Paris</u> • <u>1856 en sport</u> - Premier parcours de <u>golf</u> en <u>France</u> et sur le continent européen (<u>Pau</u>). • <u>1854 en sport</u> - Le Royal Golf Club de <u>Saint Andrews (Écosse)</u> éditte les règles du golf • <u>1851 en sport</u> - Le voilier <u>America</u> remporte la <u>coupe de l'America</u>

Compétence 6 - Les compétences sociales et civiques

<p>■ CONNAISSANCES</p>	
<p>connaître les règles de la vie collective et comprendre que toute organisation humaine se fonde sur des codes de conduite et des usages dont le respect s'impose ; Chaque élève doit être capable :</p> <ul style="list-style-type: none"> • de communiquer et de travailler en équipe, d'accomplir sa tâche selon les règles établies en groupe • de respecter les règles de sécurité, • le respect des autres (civilité, tolérance) • sens de la responsabilité par rapport aux autres ; • savoir ce qui est interdit et ce qui est permis ; 	<ul style="list-style-type: none"> • Le golf est un sport codifié qui répond à des règles : • Règles de l'étiquette : L'étiquette est le nom que l'on donne au code de conduite. Elle contribue au bon déroulement d'une partie et correspond à un état d'esprit. <p><u>Les premières consignes à retenir</u> veiller toujours à la sécurité, ne pas gêner les autres, jouer de manière rythmée, réparer les dégâts commis sur le terrain, jouer sa balle là où elle se trouve, ne pas améliorer sa position, compter tous les coups,</p>
<p>CAPACITÉS</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • de respecter les règles, faire valoir son point de vue, négocier, rechercher un consensus, accomplir • d'évaluer les conséquences de ses actes • de respecter les règles de sécurité 	<p>•La proximité de tout joueur, à l'adresse ou non, présente un danger important, plus particulièrement derrière lui et sur sa droite (pour un droitier) <u>Fiche sécurité élève golfeur</u></p> <ul style="list-style-type: none"> •1. <i>Se placer obligatoirement en face et à plus de 3 mètres du joueur qui exécute le mouvement</i> •2. <i>Le joueur qui exécute le mouvement s'assure du respect de cette consigne.</i> •3. <i>Lorsqu'un joueur joue son coup, évitez de bouger et de parler pour qu'il puisse se concentrer</i> •4. <i>Lorsque tous les joueurs ont frappé leur premier coup, le joueur le plus loin du drapeau est le joueur qui rejoue le premier</i>
<p>■ ATTITUDES</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • le respect de soi ; • conscience de la contribution nécessaire de chacun à la collectivité ; 	

Compétence 7 : L'autonomie et l'initiative

- « Être capable de raisonner avec logique et rigueur ».
- « Mettre à l'essai plusieurs pistes de solution ».
- « Savoir s'autoévaluer ».
- « Développer sa persévérance ».
- « Avoir une bonne maîtrise de son corps ».
- « La volonté de se prendre en charge personnellement, d'exploiter ses facultés intellectuelles et physiques ».

Annexe 3

Evaluation

Pour aller plus loin

Acquisitions fin CIII pour un niveau d'exigence supérieur :

<http://ecoles48.net/infos/IMG/pdf/Competences.pdf?PHPSESSID=ac8cee14857be177635a751ea54ba064>

Annexe 4

Exemples de cartes de score

DEFI GOLF SCOLAIRE
On passe par 2, 1 de chaque équipe
Les autres comptent coups ou points

Nom et prénom des
joueurs

Joueur A :	Joueur B :	Joueur C :
Notes sur 20 :	Notes sur 20 :	Notes sur 20 :

Classe de M. ou Mme _____

Classe de M. ou Mme _____

				A	B	C	
1	Réussir 3 putts courts 2 m	Enchaîner 3 fois le trou <u>à la suite</u> et compter le total de vos <u>coups</u> = n et les <u>noter ci-contre</u> puis passer le club à votre partenaire:	Coups: nA= ___ nB= ___ nC= ___	26 - n = notation /20 pour chacun	A	B	C
2	Réussir 3 longs putts de + de 10 m	Enchaîner 3 fois le trou <u>à la suite</u> et compter le total de vos <u>coups</u> = n et les <u>noter ci-contre</u> puis passer le club à votre partenaire :	Coups: nA= ___ nB= ___ nC= ___	29 - n = notation /20 pour chacun	A	B	C
3	L'échelle à 7 barreaux espacés d'une 1 longueur de putter On joue 1 minute 30 chrono (coups directs)	Lorsque je réussis, je monte d'un échelon, sinon je reste. Un comparse peut me renvoyer la balle Notez pour chacun l'échelon atteint en 1 min 30 = n	Echelon: nA= ___ nB= ___ nC= ___	n de chacun x 4 = note sur 20			
4	Les 3 portes : porte A de 1 m, porte B de 80 cm, porte C de 60 cm 3 balles d'essai	Bien s'aligner : <u>Jouer 6 balles, 2 par porte :</u> porte A franchie = 2 pts, puis porte B = 3 pts, puis porte C = 5 points Erreur de porte = zéro	Points : nA= ___ nB= ___ nC= ___	n de chacun = note sur 20	A	B	C
5	Dog-Leg : Réussir à placer consécutivement la balle dans chaque trou en 3 coups maximum. Le putt réussi vaut 5 points. Bonus 1 point si putt réussi en 2 coups On dispose de 2 essais qui comptent	Réussir 2 putts en dog-leg à 4 m de distance, sur 2 trous différents, en enchaînant les trous.	Points : nA= ___ nB= ___ nC= ___	n de chacun x 2 = note sur 20			
				Sous-total des jeux ci-dessus			

Classe de M. ou Mme _____

Classe de M ou Mme _____

Nom et prénom des joueurs	Joueur A :	Joueur B :	Joueur C
	Notes sur 20	Notes sur 20	Notes sur 20

				Report			
1	Trou n°1	L'équipe inscrit ici le nb de ses coups = n On a droit à des coups d'essai (sans toucher la balle) mais ensuite, on compte tout y compris les air-shoots. Au bout de 10 coups, on lève la balle et on compte 11	n = <input type="text"/>	25 - n = même notation /20 pour chacun	A	B	C
2	Trou n°2	Idem	n = <input type="text"/>	25 - n = même notation /20 pour chacun	A	B	C
3	Trou n°3	Idem	n = <input type="text"/>	25 - n = même notation /20 pour chacun	A	B	C
4	Trou n°4	Idem	n = <input type="text"/>	25 - n = même notation /20 pour chacun	A	B	C
5	Trou n°5	Idem	n = <input type="text"/>	25 - n = même notation /20 pour chacun	A	B	C
6	Trou n°6	Idem	n = <input type="text"/>	25 - n = même notation /20 pour chacun	A	B	C
				Sous-total			

NB : **Foursome** : 1 balle par équipe de 2 (ou 3). On joue alternativement « à toi à moi ». On compte les coups de l'équipe. Tout compte, y compris les coups ratés. On peut dépasser 20 sur 20.

Totaux sur	A	B	C
Signatures des joueurs			

PARCOURS

- 2 balles de swin et 1 club pour 2
- On joue alternativement: «à toi, à moi».
- Au départ du parcours, en cas d'air-shot, on a le droit à un 2^{ème} essai sans pénalité.
- On compte pour chaque trou le nombre de coups réalisés par le joueur pour rentrer la balle, avec un maximum de 8 coups.
- Si au 8^{ème} coup la balle n'est toujours pas rentrée dans le trou, le joueur marque 9 coups et se dirige vers le trou suivant.

PARCOURS	NOMBRE DE COUPS JOUEUR A	NOMBRE DE COUPS JOUEUR B
Trou <u>n°1</u>		
Trou <u>n°2</u>		
Trou <u>n°3</u>		
Trou <u>n°4</u>		
Trou <u>n°5</u>		
Trou <u>n°6</u>		
Total		

Feuille de route

Noms des joueurs équipe A :

Noms des joueurs équipe B :

**PARCOURS
FORMULE SCRAMBLE**

- 2 balles de swin et 1 club par équipe de 2
- 2 équipes en opposition
- Chaque équipe joue alternativement.
- Au départ de chaque trou, chaque joueur d'une équipe joue son coup. L'équipe choisit la balle qu'elle juge la meilleure. De cet emplacement, chaque joueur joue le coup suivant et ainsi de suite jusqu'à la fin.
- On compte pour chaque trou le nombre de coups réalisés par l'équipe pour rentrer la balle, avec un maximum de 8 coups.
- Si au 8ème coup la balle n'est toujours pas rentrée dans le trou, l'équipe marque 9 coups et se dirige vers le trou suivant.

PARCOURS	NOMBRE DE COUPS EQUIPE A	NOMBRE DE COUPS EQUIPE B
Trou <u>n°1</u>		
Trou <u>n°2</u>		
Trou <u>n°3</u>		
Trou <u>n°4</u>		
Trou <u>n°5</u>		
Trou <u>n°6</u>		
Total		

Noms des joueurs équipe A :

Noms des joueurs équipe B :

**PARCOURS
FORMULE GREENSOME**

- 2 balles de swin et 1 club par équipe de 2
- 2 équipes en opposition
- Chaque équipe joue alternativement.
- 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.
- On compte pour chaque trou le nombre de coups réalisés par l'équipe pour rentrer la balle, avec un maximum de 8 coups.
- Si au 8ème coup la balle n'est toujours pas rentrée dans le trou, l'équipe marque 9 coups et se dirige vers le trou suivant.

PARCOURS	NOMBRE DE COUPS EQUIPE A	NOMBRE DE COUPS EQUIPE B
Trou <u>n°1</u>		
Trou <u>n°2</u>		
Trou <u>n°3</u>		
Trou <u>n°4</u>		
Trou <u>n°5</u>		
Trou <u>n°6</u>		
Total		

Noms des joueurs équipe A :

Noms des joueurs équipe B :

**PARCOURS
FORMULE GREENSOME**

- 2 balles de swin et 1 club par équipe de 2
- 2 équipes en opposition
- Chaque équipe joue alternativement.
- 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.
- On compte pour chaque trou le nombre de coups réalisés par l'équipe pour rentrer la balle, avec un maximum de 8 coups.
- Si au 8ème coup la balle n'est toujours pas rentrée dans le trou, l'équipe marque 9 coups et se dirige vers le trou suivant.

PARCOURS	NOMBRE DE COUPS EQUIPE A	NOMBRE DE COUPS EQUIPE B
Trou <u>n°1</u>		
Trou <u>n°2</u>		
Trou <u>n°3</u>		
Trou <u>n°4</u>		
Trou <u>n°5</u>		
Trou <u>n°6</u>		
Total		

PARCOURS

- 1 balle et 1 bois 3 par équipe de 2(ou 3) ; 2 équipes par trou.
- On joue alternativement : « à toi, à moi » (en Foursome).
- On joue avec la balle de swing golf sur le fairway, puis la balle de golf sur le green.
- En cas d'air-shot, on a le droit à un 2^{ème} essai sans pénalité (comme pour le service au tennis).
- On compte pour chaque trou le nombre de coups réalisés par l'équipe pour rentrer la balle, avec un maximum de 10 coups.
- Si au 10ème coup la balle n'est toujours pas rentrée dans le trou, l'équipe marque 11 coups et se dirige vers le trou suivant.

SENS DE ROTATION	PARCOURS	NOMBRE DE COUPS JOUEUR A	NOMBRE DE COUPS JOUEUR B	NOMBRE DE COUPS JOUEUR C	TOTAL DES COUPS
1 (10 mn)	Trou <u>n°1</u>				
2 (10 mn)	Trou <u>n°2</u>				
3 (10 mn)	Trou <u>n°5</u>				
4 (10 mn)	Trou <u>n°6</u>				
POINTS BONUS ATELIERS + PRACTICE - 1 à 9 points : 1 coup - 10 à 19 points : 2 coups - 20 à 29 points : 3 coups - 30 à 39 points : 4 coups - 40 points et plus : 5 coups	Totaux sur les trous joués
	Déduction (coups bonus ateliers + practice)				-
	Score final				=

	ATELIERS (Dans chaque équipe : l'un passe, l'autre compte et note les points)		SCORE JOUEUR A	SCORE JOUEUR B	SCORE JOUEUR C	LE meilleur SCORE
1 (5mn)	<u>Le roi du putt court</u> : réussir 3 putts courts (de 1 à 2 m) sur 3 trous différents (n° 1, 2, 3) en enchaînant les trous ; 6 coups maximum pour les 3 trous.	Aucun trou réussi : 0 pt 1 trou réussi : 1 pt 2 trous réussis : 3 pts 3 trous réussis : 5 pts				
2 (5 mn)	<u>Les 3 portes</u> : 3 balles par porte / passer au moins 1 balle par porte de plus en plus étroite ; Dès qu'une porte est franchie, possibilité de tenter la porte suivante.	Porte A non franchie : 0 pt Porte A franchie : 1 pt Puis porte B franchie : 3 pts Puis porte C franchie : 5 pts				
3 (5 mn)	<u>Le roi du putt long</u> : réussir 3 putts longs (plus de 10 m) sur 3 trous différents (n°4, 5, 6) en enchaînant les trous ; 9 coups maximum pour les 3 trous	Aucun trou réussi : 0 pt 1 trou réussi : 1 pt 2 trous réussis : 3 pts 3 trous réussis : 5 pts				
4 (5 mn)	<u>L'échelle à 5 barreaux</u> : réussir en 2 min à envoyer la balle dans le trou à partir de 5 points de plus en plus éloignés, espacés chacun d'une longueur de grip. Je reste à un même barreau jusqu'à ce que je parvienne à rentrer la balle dans le trou. Dès que je réussis, j'essaie du barreau suivant. Un comparse peut me renvoyer la balle à chaque essai.	1 ^{er} barreau non réussi : 0 pt 1 ^{er} barreau réussi : 1 pt 2 barreaux réussis : 2 pts 3 barreaux réussis : 3 pts 4 barreaux réussis : 4 pts 5 barreaux réussis : 5 pts				
5 (5 mn) Facultatif	<u>De zone en zone</u> : 3 balles par zone ; envoyer au moins une balle dans chacune des zones de plus en plus éloignées (une balle doit s'arrêter dans chacune des zones de la plus proche à la plus éloignée).	1 ^{ère} zone non atteinte : 0 pt Zone 1 atteinte : 1pt Zone 2 atteinte : 3 pts Zone 3 atteinte : 5 pts				

PRACTICE (durant les 5 dernières minutes)			SCORE JOUEUR A	SCORE JOUEUR B	SCORE JOUEUR C	LE meilleur SCORE
Envoyer la balle le plus loin possible 5 balles maximum En cas d'air-shot, la balle doit être remise dans le panier	<u>3 zones</u> Zone 1 : entre 5m à 25 m Zone 2 : entre 25m à 50 m Zone 3 : au-delà de 50 m	Moins de 5 m : 0 pt Zone n° 1 : 1pt Zone n°2 : 3 pts Zone n° 3 : 5 pts				

SCORE TOTAL ATELIERS (addition des meilleurs scores)	+	SCORE PRACTICE (meilleur score)	=	SCORE TOTAL GENERAL
---	----------	--	----------	-------------------------------------

Annexe 5

Les formes de jeu les plus courantes ...

<http://www.golf-directo.com/golf-fr/les-formules-de-jeux.htm>

Cahier de golf

<http://www.dsden93.ac-creteil.fr/spip/spip.php?article357>

Annexe 6

Vocabulaire particulier au golf

Le golf dispose d'un vocabulaire qui lui est propre. Ces expressions un peu particulières sont liées aux origines du sport qui trouve ses racines Outre-Manche.

Adresse : position du joueur devant sa balle lors de la préparation de son coup.

Air-shot : tentative de frapper la balle pour jouer un coup sans parvenir à la toucher (compte pour un coup).

Approche : coup de faible distance destiné à atteindre le green et à placer sa balle le plus près possible du drapeau.

Bois : club destiné à faire de longues distances, dont la tête était à l'origine en bois et qui est aujourd'hui le plus souvent en métal ou matériaux composites.

Bunker : obstacle généralement creux rempli de sable.

Coup reçu : nombre de coups en plus du par qu'un joueur peut réaliser en fonction de son classement et de la difficulté du trou.

Club (canne) : instrument servant à frapper la balle pour la déplacer. Il existe 4 familles de clubs : bois, fers, putters et hybrides.

Club-house : bâtiment qui abrite l'accueil, le bar, le restaurant, les vestiaires...

Divot : motte de terre (ou gazon) arrachée par le club en jouant (à replacer immédiatement !).

Drive : le premier coup sur un long trou frappé avec un driver (bois n°1).

Dropper : action consistant à remettre la balle en jeu en la laissant tomber à bout de bras et à hauteur des épaules.

Tee : support de balle autorisé sur chaque départ de trou.

Etiquette : le savoir-vivre du golf.

Fairway : la piste de jeu située entre le départ et le green, bordée par le rough, où la balle doit être envoyée pour être jouée dans de bonnes conditions.

Grip : désigne, soit la manière de tenir son club, soit la partie du club où l'on place les mains.

Green : surface de gazon tondu ras sur laquelle se trouve le trou signalé par un drapeau. On y fait rouler la balle avec le putter.

Par : score idéal.

Pénalités : nombre de coups déterminés par les règles et que l'on ajoute à son score pour des fautes commises lors du jeu.

Practice : terrain d'entraînement où l'on frappe des balles depuis des emplacements fixes, sans aller les chercher.

Puce : pour marquer l'emplacement de la balle sur le green.

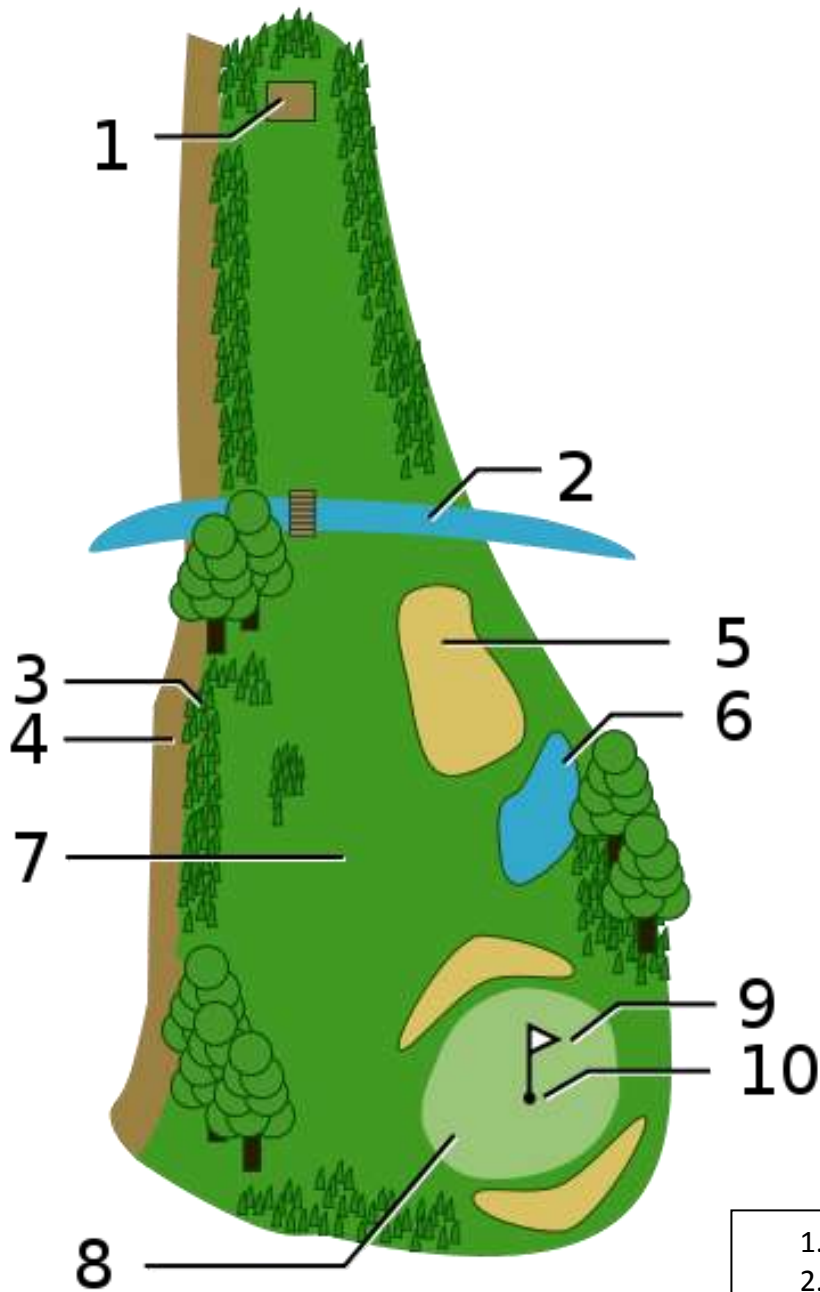
Putter : club à face verticale utilisé sur le green pour faire rouler la balle vers le trou.

Putting-green : green d'entraînement.

Swing : tout le geste du golf... en un seul mot !

Annexe 7

Les différentes zones d'un golf



1. Aire de départ
2. Obstacle d'eau frontal
3. Rough
4. Hors-limites
5. Bunker latéral
6. Obstacle d'eau latéral
7. Fairway
8. Green
9. Drapeau
10. Trou

(fr.wikipedia.org)

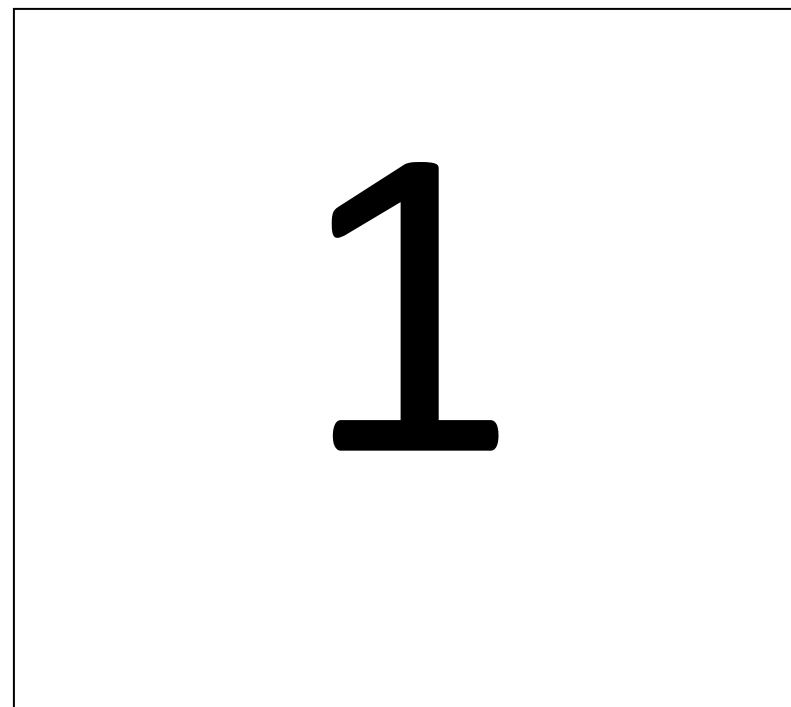
Annexe 8

Du petit matériel à fabriquer

⇒ pour le jeu de l'échelle à 7 barreaux
























1	1	1	1	7
2	2	2	2	8
3	3	3	3	9
4	4	4	4	10
5	5	5	5	1
6	6	6	6	5

⇒ Drapeaux



Annexe 9

LES GOLFS DANS LE DEPARTEMENT DES YVELINES

Nom du golf	Commune
DAILY-GOLF DE BUC GRAND VERSAILLES	BUC
 GOLF DE JOYENVAL	CHAMBOURCY
 GOLF DE L'ILE FLEURIE	CHATOU
 GOLF DE LA VAUCOULEURS	CIVRY LA FORET
GOLF DE LA GRENOUILLERE	CROISSY SUR SEINE
 GOLF DE FEUCHEROLLES	FEUCHEROLLES
 GOLF DE FOURQUEUX	FOURQUEUX
 GOLF CHATEAU DE LA CHOUETTE	GAILLON-SUR-MONTCIENT
 GOLF DE GUERVILLE	GUERVILLE
 GOLF NATIONAL	GUYANCOURT
 GOLF DE SAINT-MARC	JOUY EN JOSAS
 GOLF DES YVELINES	LA QUEUE LES YVELINES
 GOLF DU DOMAINE DU TREMBLAY	LE TREMBLAY SUR MAULDRE
GOLF DE MAISONS LAFFITE	MAISONS LAFFITTE
 GOLF DES BOUCLES DE SEINE	MOISSON-MOUSSEAUX
 GOLF DE NOISY LE ROI	NOISY LE ROI
 GOLF ISABELLA	PLAISIR
 BETHEMONT CHISAN CLUB	POISSY
 GOLF DE ROCHEFORT	ROCHEFORT EN YVELINES
 GOLF DU PRIEURE	SAILLY
 GOLF DE SAINT -GERMAIN	SAINT GERMAIN EN LAYE
 GOLF DE SAINT NOM LA BRETECHE	SAINT NOM LA BRETECHE
 BLUE GREEN DE SAINT-QUENTIN EN Y.	TRAPPES
 GOLF DE VILLACOUBLAY	VELIZY VILLACOUBLAY
 GOLF DE LA BOULIE	VERSAILLES
 BLUE GREEN DE VILLENES SUR SEINE	VILLENES SUR SEINE



Golfs partenaires dans le dispositif départemental

Deux autres golfs hors département des Yvelines, sont partenaires :

- GOLF DES HARAS DE JARDY (MARNES-LA-COQUETTE - 92)
- GOLF DE FORGES-LES-BAINS (91)

Comp. 1. Maîtrise de la langue française

S'exprimer à l'oral : adapter sa prise de parole (attitude et niveau de langue) à la situation de communication (lieu, destinataire, effet recherché)
Sur le parcours, je dois parler discrètement pour ne pas gêner les joueurs. Je dois me taire lorsqu'un camarade est à l'adresse

Comp. 2. La pratique d'une langue vivante étrangère

Acquérir et être capable d'utiliser à bon escient le vocabulaire spécifique du golf : (green, club, air-shot, par...)

Comp. 3. Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique

Mathématiques – être capable se repérer dans l'espace : utiliser une carte, un plan, un schéma, un système de coordonnées.
Être capable de lire un plan de parcours, de repérer le départ, les différents trous, les différentes zones de jeu (green, practice ...)

Comp. 4. La maîtrise des techniques usuelles de l'information et de la communication

Utiliser un tableur pour compiler les résultats et les analyser
Travailler avec un logiciel type géo portail pour faire des relevés de parcours, réaliser des parcours sur plan...

Du Projet de classe au projet de l'élève : La rencontre « golf scolaire »

Comp. 5 : La culture humaniste

Histoire : Utiliser les repères historiques : Quelques dates clés dans l'histoire du développement du golf dans le monde.
Géographie :
- « Situer dans l'espace un lieu ou un ensemble géographique, en utilisant des cartes à différentes échelles »

Comp.6 Les compétences sociales et civiques

Connaissances : Connaître les règles de la vie collective et comprendre que toute organisation humaine se fonde sur des codes de conduite et des usages dont le respect s'impose ;
Chaque élève doit être capable :

- de communiquer et de travailler en équipe, d'accomplir sa tâche selon les règles établies en groupe

Le golf est un sport codifié qui répond à des règles : **les règles de l'étiquette**

Les premières consignes à retenir

- veiller toujours à la sécurité,
- ne pas gêner les autres,
- jouer de manière rythmée,
- réparer les dégâts commis sur le terrain
- jouer sa balle là où elle se trouve,
- ne pas améliorer sa position, compter **tous** les coups,

Capacités :

- respecter les règles de sécurité,
- respecter les autres (civilité, tolérance)
- savoir ce qui est interdit et ce qui est permis
- respecter les règles, faire valoir son point de vue, négocier, rechercher un consensus, accomplir
- évaluer les conséquences de ses actes : savoir reconnaître et nommer ses erreurs
- respecter les règles de sécurité

Fiche sécurité élève golfeur : La proximité de tout joueur, à l'adresse ou non, présente un danger important, plus particulièrement derrière lui et sur sa droite (pour un droitier)

1. *Se placer obligatoirement en face et à plus de 3 mètres du joueur qui exécute le mouvement*
2. *Le joueur qui exécute le mouvement s'assure du respect de cette consigne*
3. *Lorsqu'un joueur joue son coup, évitez de bouger et de parler pour qu'il puisse se concentrer*
4. *Lorsque tous les joueurs ont frappé leur premier coup, le joueur le plus loin du drapeau est le joueur qui rejoue le premier*



Comp. 7 : L'autonomie et l'initiative

- Être capable de raisonner avec logique et rigueur, mettre à l'essai plusieurs pistes de solution : **comment prendre en compte les obstacles (contourner le bunker ou essayer de faire passer la balle au-dessus ?)**
- Savoir s'autoévaluer : **Combien de coups pour réussir un trou ?**
- Développer sa persévérance : **si la balle tombe dans le bunker, ne pas se décourager, adapter ses coups pour en sortir**
- Avoir une bonne maîtrise de son corps : **adopter la meilleure position pour tenir son club**
- Avoir la volonté de se prendre en charge personnellement, d'exploiter ses facultés intellectuelles et physiques **jouer contre soi-même et contre un ou plusieurs adversaires, réfléchir à une stratégie, s'applique pour jouer**

Bibliographie/Sitographie/Sources

- Pt'it golf de la FFG
 - EDEPS 64
- Frédérique GRE, CPC EPS, (05)
 - Revue EPS, n° 236
- Christophe CORTYL CPD EPS, IA62
 - Jeux de golf, revue éditions EPS1
 - Je joue au golf, FFG
- Groupe de travail Golf scolaire piloté par Laurent HERVE, 2005 -2008
- Stage de formation continuée, golf scolaire (novembre 2004) sous la tutelle de Didier NOCERA et Max ROCHAS.



La Montagne – 29/11/2012

