

P'tit golf à l'école rurale

Cycle 3



Travail réalisé à partir du document de la ffgolf, et de divers documents présents sur la toile. (IA EPS 71,

Christian CHARLES CPCEPS Semur-en-Auxois

1. Présentation de l'activité « golf à l'école ».

L'**activité** golf consiste à envoyer une balle dans un trou à l'aide de 3 catégories de clubs (bois, fers, et putter) en un minimum de coups.

Dans le cadre de ce module proposé à l'école, la finalité est identique, à la différence que :

- le club est unique, il s'agit d'un **P'tit bois, canne Ygolf**.
- la **balle** utilisée est en **mousse**, comportant des dépressions (alvéoles) semblables à celles présentes sur les balles conventionnelles, mais leur **diamètre** est de **6 cm**.

L'**espace** dédié à l'activité se limitera à un espace herbeux suffisamment tondu (50 m au minimum).

Un terrain de foot, un parc public feront très bien l'affaire et, bien entendu, pour ceux qui ont la chance d'en avoir à proximité, un parcours de golf !

Cette activité se caractérise par une triple confrontation :

- à un parcours,
- à soi-même,
- à un adversaire ou plusieurs adversaires.

En plus des qualités de coordination, d'adresse, d'équilibre et de souplesse qu'elle requiert, elle nécessite une maîtrise de soi (calme, réflexion), de la stratégie et du respect (respect des autres joueurs et du terrain).

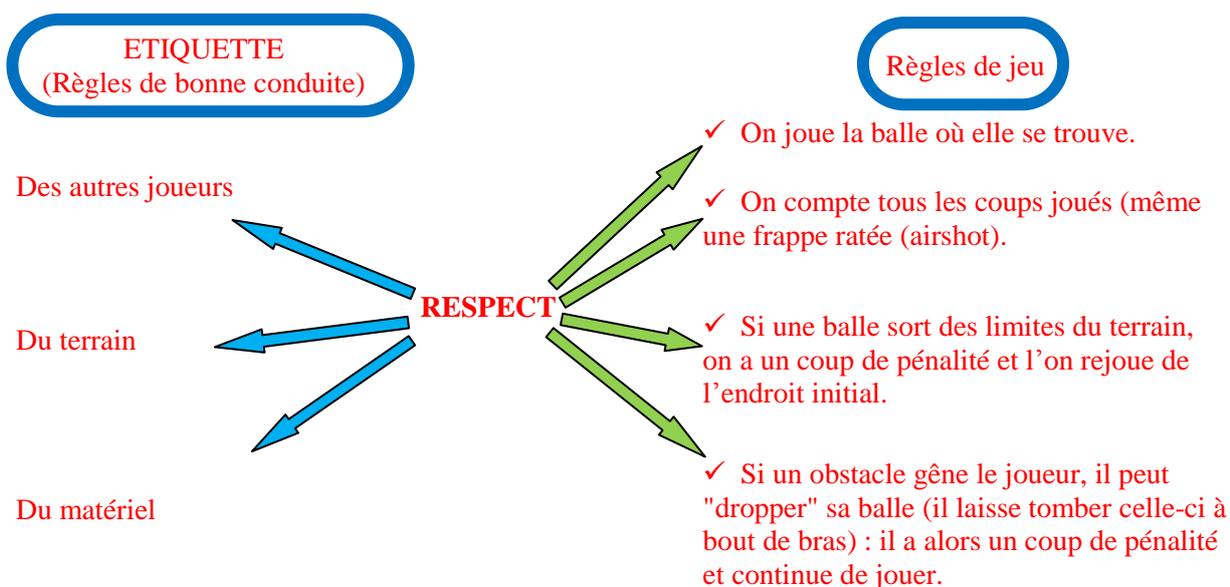
Le **respect** est une notion fondamentale au golf qui porte le nom d'« **étiquette** ».

2. Les règles de base

Comme toute activité sportive, le golf est régi par des règles.

Au niveau de ce module, nous nous contenterons des règles de base, nécessaires à un fonctionnement minimal, garantissant à la fois la pratique dans un cadre sécuritaire sans affecter l'essence même de l'activité.

Elles sont à définir et à accepter dès la première séance, tout comme celles relatives à la **sécurité** (voir chapitre « golf et sécurité »).



3. Les aspects fondamentaux de l'activité (« p'tit golf à l'école » www.ffgolf.org)

Envoyer la balle dans le trou ou la cible en un minimum de coups, en utilisant un club renvoie à deux aspects fondamentaux relatifs à :

La maîtrise de
la **TRAJECTOIRE** de la balle

- Savoir **CONTACTER**

c'est-à-dire faire entrer en contact la tête du club avec la balle. Ceci nécessite une maîtrise des compétences occulo-motrices que l'enfant devra construire. Pour l'y aider, on lui propose une balle adaptée.

- Savoir **ORIENTER**

c'est avoir l'intention d'envoyer sa balle dans une direction donnée et de le réaliser.

- Savoir **DOSER**

c'est maîtriser la puissance de la frappe, afin d'envoyer sa balle plus ou moins loin.

L'adoption
d'un **COMPORTEMENT ADAPTE** du joueur

- Assurer la **SECURITE**

avant de jouer, vérifier que personne n'est à portée de club

- Organiser son **DEPLACEMENT**

*on marche vite mais on ne court pas !
le port du club s'effectue par la tête,
manche vertical et grip vers le sol*

- Gérer le **SCORE**

*c'est comptabiliser tous les coups y compris ceux de pénalité.
c'est aussi élaborer une stratégie pour jouer*

4. Les compétences visées

✓ Spécifiques

- **Réaliser une performance mesurée** : effectuer un parcours, un atelier en un minimum de coups, obtenir un maximum de points sur un atelier....
- **Adapter ses déplacements à différents types d'environnement** : prise en compte d'un environnement naturel pour réaliser une performance (nature du terrain, obstacles)
- **Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement** : suivant les modalités des situations pédagogiques mises en place, on pourra :
 - *individuellement jouer contre un ou plusieurs adversaires*
 - *à plusieurs (binômes, triplettes), jouer contre d'autres binômes ou triplettes*

✓ Socle commun palier 1

Cette activité permet aux élèves de développer et de valider des compétences.

○ **Compétence 6 : Les compétences sociales et civiques**

L'élève est capable de : - respecter les autres et les règles de la vie collective ;
- pratiquer le "p'tit golf" en respectant les règles.

○ **Compétence 7 : L'autonomie et l'initiative**

L'élève est capable de : - écouter pour comprendre, interroger, répéter, réaliser une activité dans le cadre du "p'tit golf"
- travailler en groupe, s'engager dans un projet collectif pour jouer à plusieurs.
- maîtriser quelques conduites motrices spécifiques à l'activité.

5. Le vocabulaire

L'activité golf est riche en vocabulaire et de nombreux mots anglais sont présents dans le lexique golfique.

Dans le module proposé, nous nous limiterons à quelques mots ou expressions. Pour aller plus loin sur ce thème, voir le site des collègues EPS du 71 (ia71.ac-dijon.fr/eps).

Avoir l'honneur : Etre celui qui joue. En parcours, le joueur qui a la balle la plus éloignée de la cible, a l'honneur. Celui qui vient de gagner un trou, ou une partie sur un atelier, a l'honneur au trou suivant ou à la partie suivante.

Jouer un grand coup : Jouer un coup pour envoyer la balle le plus loin possible (*coup de progression*)

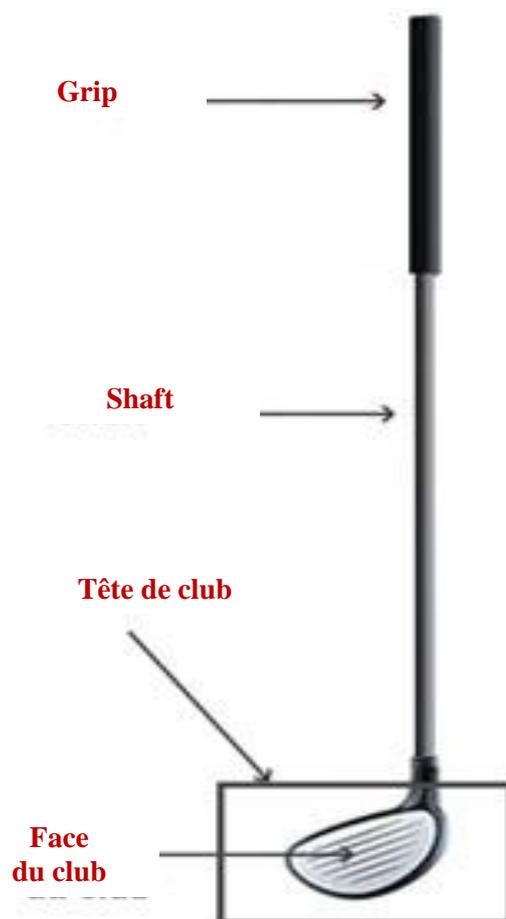
Jouer un coup d'approche : Jouer un coup pour envoyer la balle proche de la cible (*coup d'approche*)

Putter : Jouer un coup pour faire rouler la balle vers/dans le trou (*coup au but*)

Relever la balle : Quand la balle est injouable, c'est prendre la balle à la main pour la **dropper**.

Dropper : Laisser tomber sa balle au bout de son bras tendu, et l'on continue de jouer de cet endroit.

Air shot : coup qui n'a pas touché la balle.



6. Le module

Ce module proposé en est un parmi tant d'autres existants sur la toile.
Il est une proposition qui répond aux spécificités des écoles de la circonscription (eu égard aux installations).
Libre à chacun de l'enrichir et de le faire évoluer.

Il se compose d'une **situation d'entrée** permettant l'émergence du sens et les objectifs d'apprentissage en liaison à la sécurité et les différents apprentissages qu'ils soient d'ordre moteurs, sociaux ou cognitifs.

Une **situation de référence** est organisée de manière à permettre :

- à l'élève de s'approprier les fondamentaux de l'activité
- à l'enseignant de réaliser une évaluation diagnostique à partir de laquelle il pourra proposer les **séances d'apprentissage**.

Ces **séances d'apprentissage** sont organisées selon le thème des coups spécifiques du golf (progression, approche coup au but).

Une même situation peut s'étendre sur plusieurs séances. En effet, les fiches comportent une remédiation afin de complexifier ou au contraire simplifier la tâche initiale, de manière à ajuster celle-ci selon le niveau des élèves.

La situation de référence servira également **d'évaluation formative** (en cours de module) et **sommative** en fin.

Sont présentes également des situations globales (**situations de parcours**) que l'on pourra proposer aux élèves.

Une rencontre ou sortie sur un lieu de pratique dédié et spécifique au golf est souhaitable dans la mesure du possible, afin d'y pratiquer l'activité et de découvrir cet environnement particulier.

REMARQUE :

Toujours débiter les séances par un rappel sur la sécurité !

- lors du jeu (en atelier, en parcours..)

- lors des déplacements

(Voir chapitre suivant)

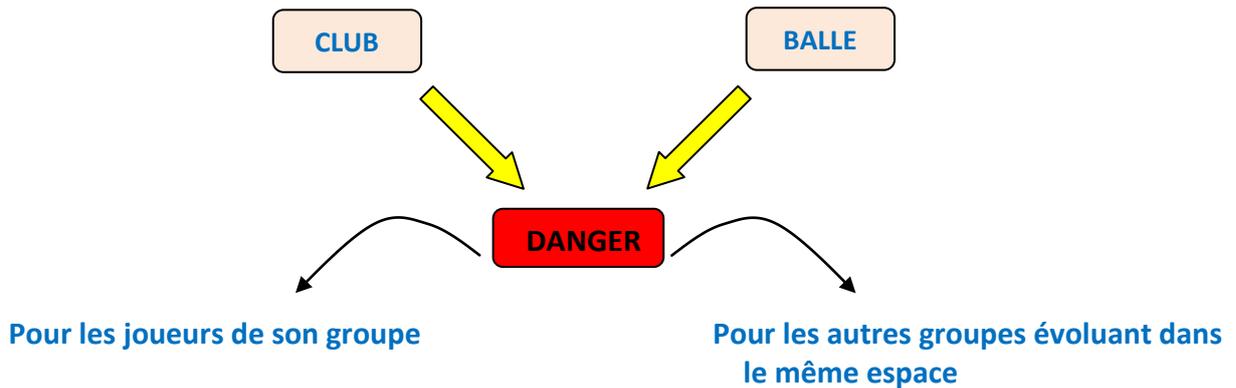
	Titre	Objectif
Situation d'entrée	Situation d'entrée	Entrer dans l'activité et en faire émerger son sens et ses enjeux
Situation de référence	Le Dagobert	Evaluation diagnostique/formative/sommative
Situation d'apprentissage	La rivière	Maitriser les coups de progression
Situation d'apprentissage	Lancer loin	Maitriser les coups de progression
Situation d'apprentissage	Les couloirs	Maitriser les coups de progression
Situation d'apprentissage	Portes/précision	Maitriser les coups d'approche
Situation d'apprentissage	la cible	Maitriser les coups d'approche/au but (surface roulante)
Situation d'apprentissage	La pétanque	Maitriser les coups d'approche/au but (surface roulante)
Situation d'apprentissage	Les triangles	Maitriser les coups au but/d'approche (si augmentation des distances)
Situation globale	Le foursome	Maitriser les coups de progression, d'approche et au but
Situation globale	Le greensome	Maitriser les coups de progression, d'approche et au but
Situation globale	Le scramble	Maitriser les coups de progression, d'approche et au but

Golf et sécurité

Si l'activité golf n'est pas une activité dite "dangereuse", nécessitant un taux d'encadrement renforcé, elle n'en demeure pas moins exigeante du point de vue de la sécurité des différents acteurs.

En effet, l'utilisation de **clubs (p'tit bois)**, nécessite une organisation rigoureuse du groupe classe qui évolue **en ateliers ou sur le parcours**.

Aussi, même si dans ce module, les **balles** sont en mousse, il est également nécessaire de donner de bonnes habitudes sécuritaires de vigilance vis-à-vis de celles-ci.



1. Avec un club, quand on ne joue pas, que l'on est en déplacement :

- ✓ Le transporter en le tenant par la tête ;
- ✓ Le manche vertical ;
- ✓ L'extrémité du grip pointée vers le sol.

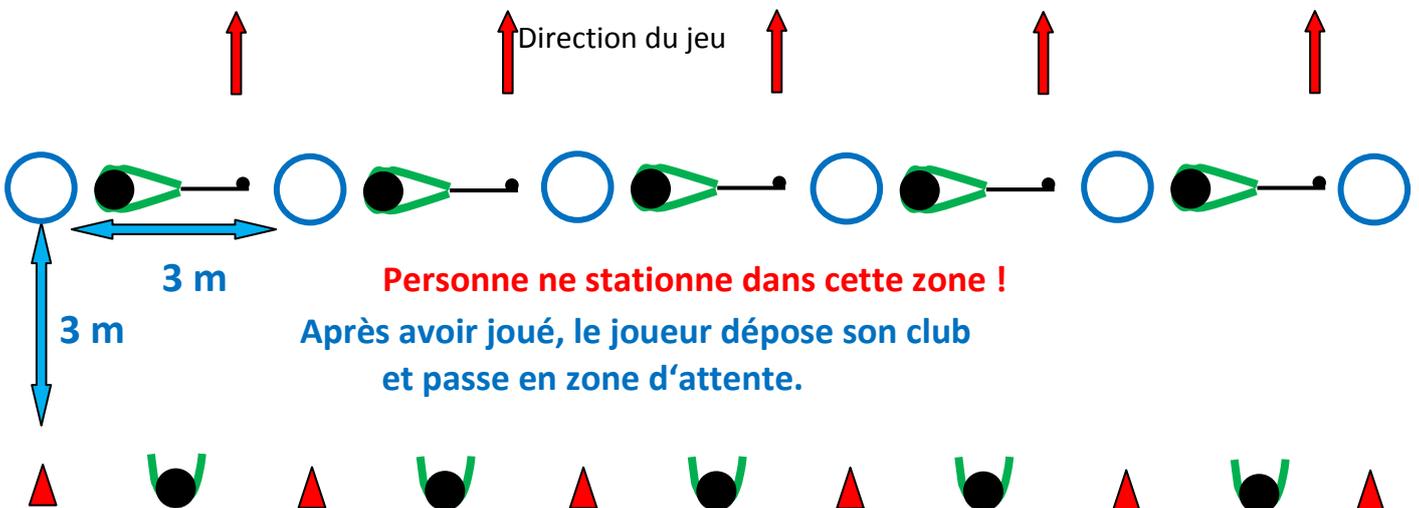
2. En jeu

a. En ateliers

i. ateliers parallèles

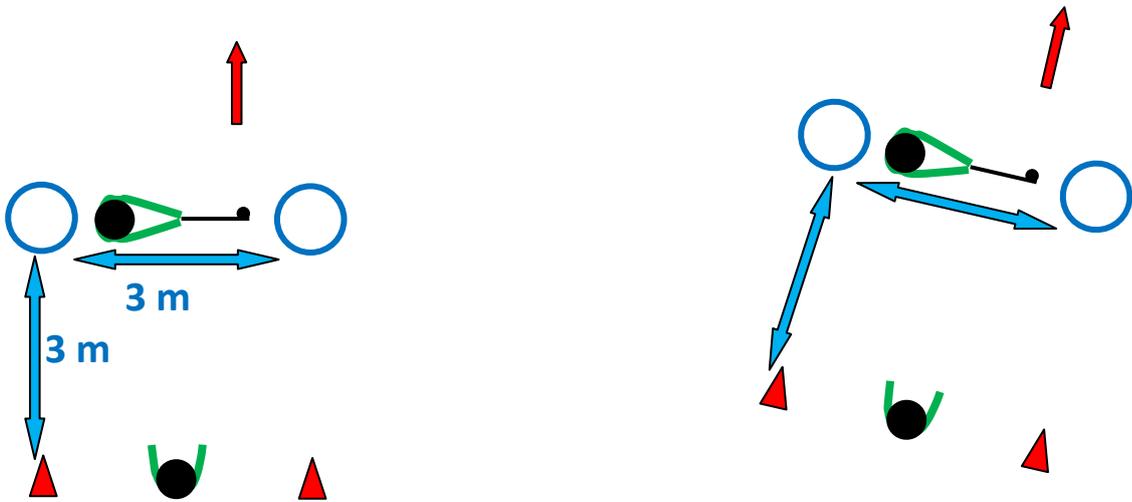
La zone de sécurité se situe derrière celui qui joue.

Les joueurs se placent sur une ligne droite dans chaque atelier, entre des cerceaux espacés de **3 m**.

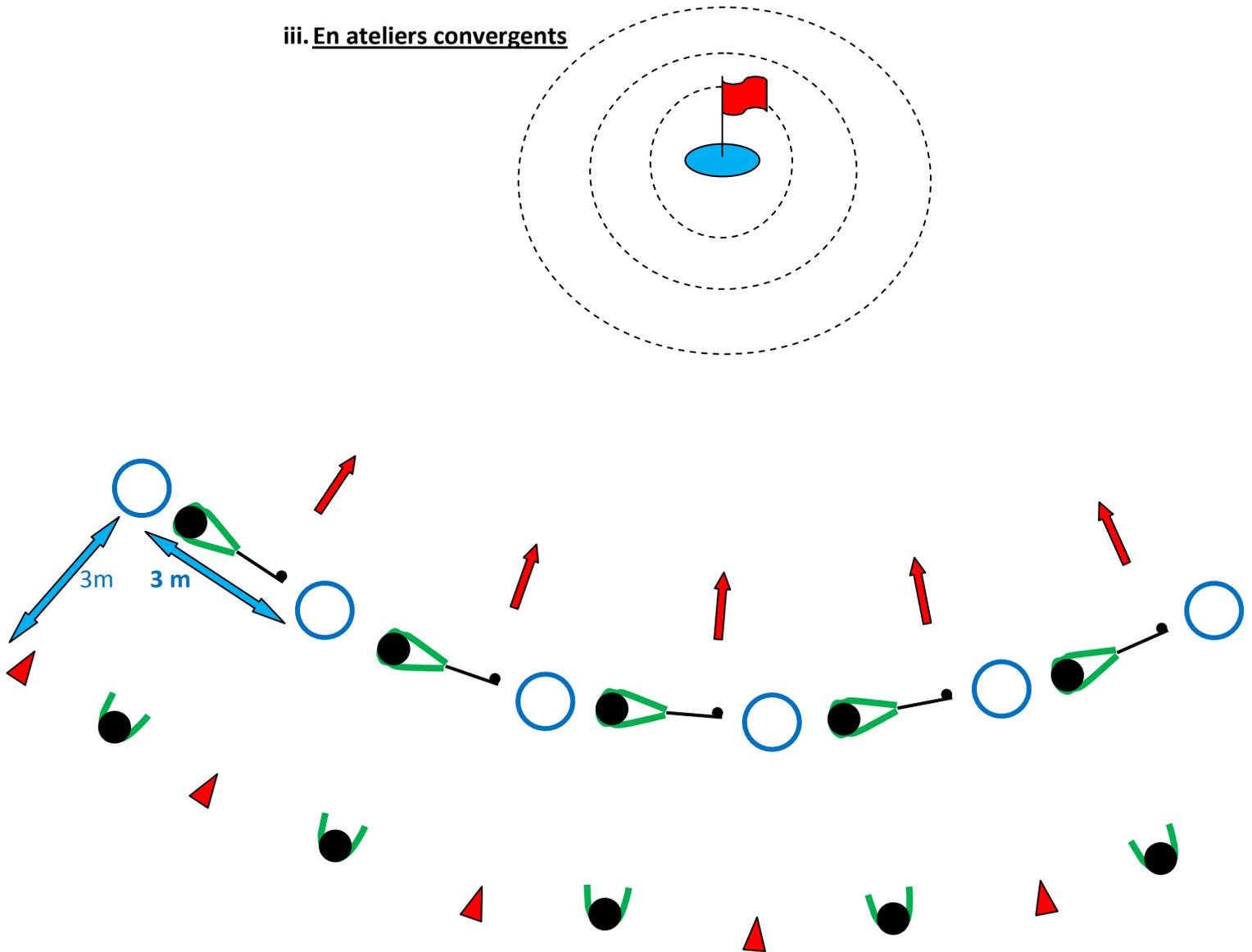


Les non joueurs sont en attente, sur une ligne à **3m en retrait** des joueurs.

ii. En ateliers isolés



iii. En ateliers convergents



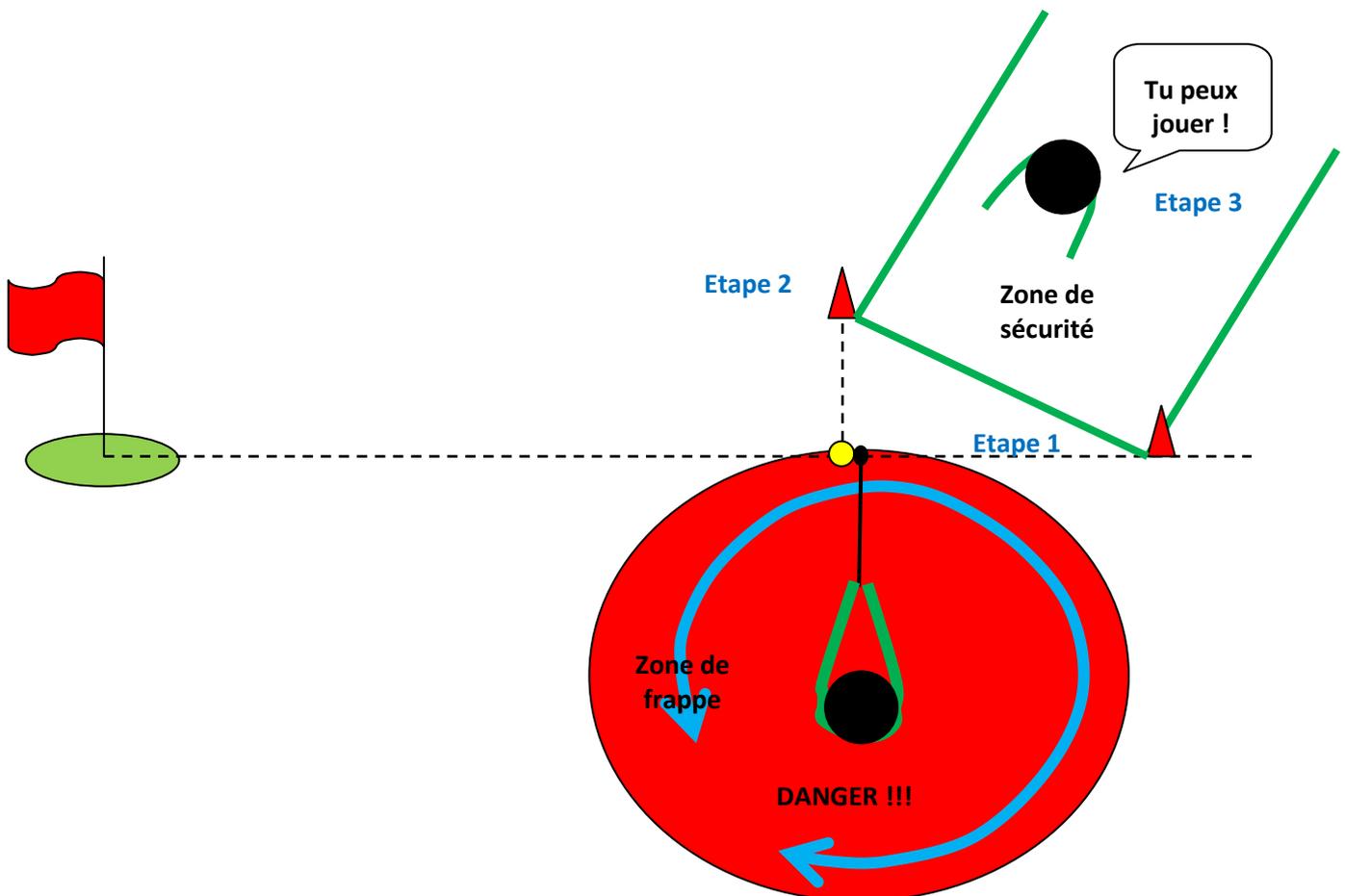
b. En parcours

Les situations se déroulent toujours en binômes, avec une canne pour le groupe et une/plusieurs balle(s).

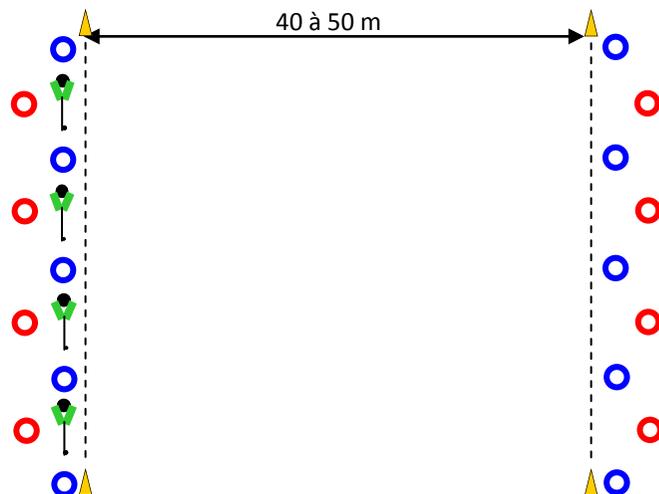
Sur le parcours, le groupe se déplace : par conséquent **l'espace de sécurité est à construire en permanence**, de coup en coup.

Le non joueur dispose de deux coupelles avec lesquelles il va **construire cet espace dynamique de sécurité** :

- Sur une ligne imaginaire allant de la cible et passant par la balle, l'élève dépose un premier cône, après la balle, à une distance de 3 pas. (**Étape 1**).
- Puis, il se positionne au niveau de la balle, (face au joueur), recule d'un pas et dépose le second cône (**Étape 2**).
- Il se range derrière la ligne matérialisée par les deux cônes : il est en sécurité ! et annonce à son partenaire qu'il peut jouer. (**Étape 3**).



DISPOSITIF :



L'organisation du groupe : Binômes et travail par vagues (signal de départ donné par l'enseignant).

Matériel : - Plots et cerceaux pour délimiter la zone de travail
- Un club et une balle chacun

Sécurité : - Organisation type "ateliers" au départ puis type "parcours".
- Ne pas frapper la balle si un joueur est à portée de club ou situé juste devant nous.

CONSIGNES :

Dans un premier temps, présentation du matériel.

Dans un second temps, mise en place des règles de sécurité.

Dans un troisième temps, description de la tâche à réaliser :

1. Il faut traverser le terrain en frappant la balle (franchir la ligne entre les deux plots).
Quand la première vague a terminé, la seconde part.
Quand la seconde est arrivée, on revient au départ en procédant de la même manière.
Demander aux élèves de recenser les différents problèmes rencontrés. (débriefing en classe).
2. Idem, mais on comptabilise le nombre de coups frappés pour traverser la zone. (à l'aller puis au retour).
3. Idem, en comptant le nombre de coups frappés et le nombre de coups ratés (**airshots**)
4. Idem, avec en plus l'objectif de réaliser le moins de coups frappés possibles

REGULATION

Pour faciliter

- Le partenaire aide au comptage et à la sécurité

Pour complexifier

- Mêmes consignes sauf que le but est de faire entrer sa balle dans **un des cerceaux** (= trous) situés en bout de zone. (●)
- Mêmes consignes sauf que le but est de faire entrer sa balle dans **le cerceau** (= trou) situé en bout de zone, en regard de sa zone de départ.

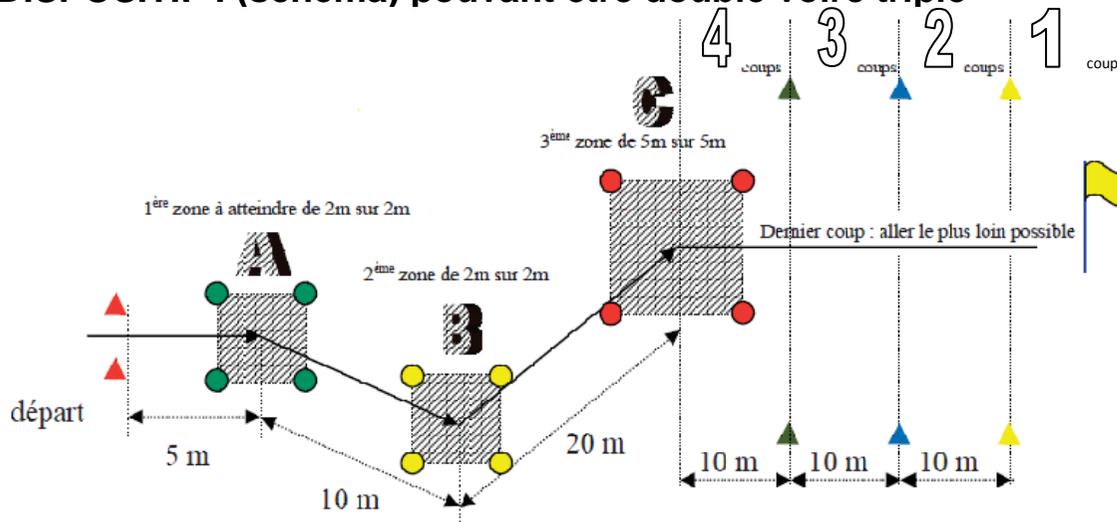
CE QUI EST A APPRENDRE

- Découvrir l'activité et le matériel.
- Faire émerger, formaliser et appliquer les principes de sécurité.
- Comprendre et respecter l'organisation de la classe..

CRITERES DE REUSSITE :

- Avoir compté tous les coups (réussis et ratés)
- Jouer en sécurité : appliquer les principes identifiés.
- Obtenir un nombre total de coups réussis \geq aux coups ratés.

DISPOSITIF : (schéma) pouvant être doublé voire triplé



L'organisation du groupe : Triplettes (un joueur, un annonceur des coups et un secrétaire)

Matériel : - Plots pour délimiter les différentes zones
 - Un drapeau
 - par tripléte : un club, une balle, une "fiche score"

Sécurité :
 - dispositif "parcours accompagné".
 - en fin de parcours, le retour s'effectue par l'**extérieur** du dispositif.

CONSIGNES :

Il faut faire progresser la balle par coups successifs du départ jusqu'à la zone C en passant par la zone A puis B.
 Une fois arrivé en C, il faut envoyer la balle le plus loin possible en direction du drapeau en une seule tentative.
 On joue la balle où elle se trouve (possibilité de déplacer un plot s'il gêne dans l'exécution du geste).
 L'annonceur égraine le nombre de coups pour atteindre chaque zone et celui obtenu pour atteindre le drapeau.
 Le secrétaire note les scores pour chaque zone et fait le total général. Changer les rôles en fin de parcours.
Quand la 1^{ère} équipe est sortie de la zone A, la suivante peut débiter à jouer.

REGULATION

Pour faciliter

-

Pour complexifier

- Compter les "airshots" (coups dans le vide)

CE QUI EST A APPRENDRE

- Jouer en sécurité
- Toucher la balle avec le club
- Adapter son geste à la distance à parcourir
- Jouer dans une direction imposée

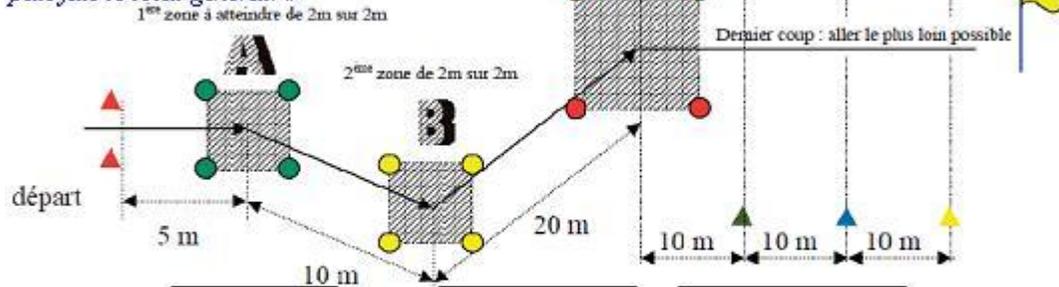
CRITERES DE REUSSITE :

- Réussir à entrer en contact avec la balle : la frapper
- Progresser et atteindre une cible en diminuant le nombre de coups à chaque partie.

NOM :

Prénom :

« Entoure le chiffre "1" à chaque fois que ton camarade annonce 1 coup; fais le total de chaque partie dans les cases en dessous, puis fais le total général. »



	Coups au but		Coups d'approche	Coups de progression					
1 ^{er} passage	1 1 1 1 1	1 1 1 1 1	1 1 1 1 1	> 30 m : 1 > 20 m : 2 > 10 m : 3 < 10 m : 4	= <input type="text"/>				
	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						
	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>

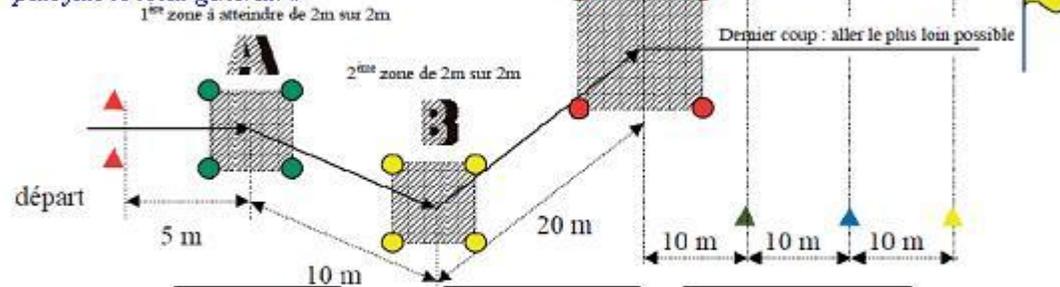
	Coups au but		Coups d'approche	Coups de progression					
2 ^{ème} passage	1 1 1 1 1	1 1 1 1 1	1 1 1 1 1	> 30 m : 1 > 20 m : 2 > 10 m : 3 < 10 m : 4	= <input type="text"/>				
	1 1 1 1 1	1 1 1 1 1	1 1 1 1 1						
	1 1 1 1 1	1 1 1 1 1	1 1 1 1 1						
	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>

	Coups au but		Coups d'approche	Coups de progression					
3 ^{ème} passage	1 1 1 1 1	1 1 1 1 1	1 1 1 1 1	> 30 m : 1 > 20 m : 2 > 10 m : 3 < 10 m : 4	= <input type="text"/>				
	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						
	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>

NOM :

Prénom :

« Entoure le chiffre "1" à chaque fois que ton camarade annonce 1 coup; fais le total de chaque partie dans les cases en dessous, puis fais le total général. »

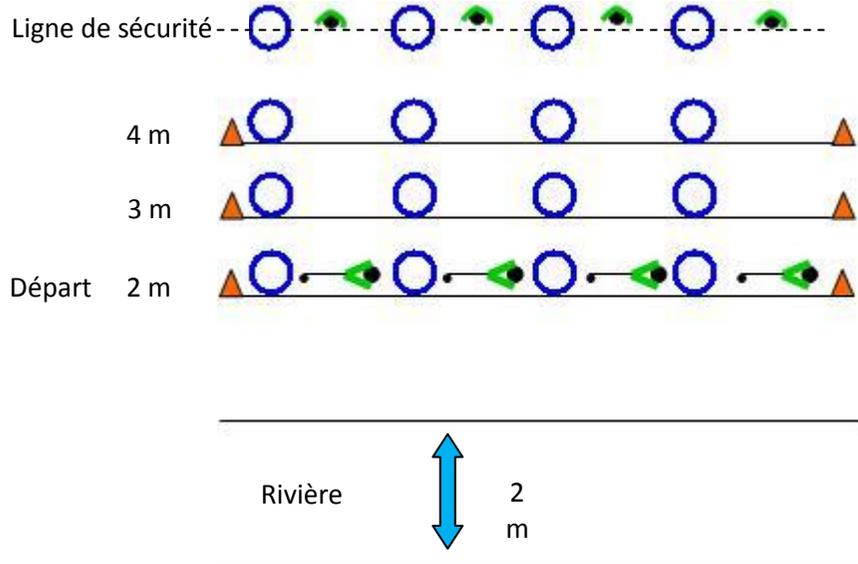


	Coups au but		Coups d'approche	Coups de progression					
1 ^{er} passage	1 1 1 1 1	1 1 1 1 1	1 1 1 1 1	> 30 m : 1 > 20 m : 2 > 10 m : 3 < 10 m : 4	= <input type="text"/>				
	1 1 1 1 1	1 1 1 1 1	1 1 1 1 1						
	1 1 1 1 1	1 1 1 1 1	1 1 1 1 1						
	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>

	Coups au but		Coups d'approche	Coups de progression					
2 ^{ème} passage	1 1 1 1 1	1 1 1 1 1	1 1 1 1 1	> 30 m : 1 > 20 m : 2 > 10 m : 3 < 10 m : 4	= <input type="text"/>				
	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						
	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>

	Coups au but		Coups d'approche	Coups de progression					
3 ^{ème} passage	1 1 1 1 1	1 1 1 1 1	1 1 1 1 1	> 30 m : 1 > 20 m : 2 > 10 m : 3 < 10 m : 4	= <input type="text"/>				
	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						
	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	=	<input type="text"/>

DISPOSITIF : (schéma)



L'organisation du groupe : Binômes

Matériel : - Par binôme : un club et 2 à 3 balles.
- Plots et cerceaux pour délimiter les espaces

Sécurité : - Organisation "type atelier"

CONSIGNES :

On se place entre les cerceaux de départ à 2 m et on frappe la balle pour franchir la rivière.
La balle ne doit pas ni toucher la rivière, ni toucher le sol avant de franchir celle-ci.
Si la balle franchit la rivière, je peux passer à la distance supérieure la balle suivante.
Si j'échoue, je reste à cette distance.
On joue 2 ou 3 coups de suite.
Quand **tout le monde** a joué, on va ramasser et on laisse sa place à son binôme.

REGULATION

Pour faciliter

- Mise ne place d'un départ à 1 m
- Réduction de la largeur de la rivière.
- On accepte le franchissement si le sol est touché avant. (on privilégie le contact balle/club).

Pour complexifier

- Distances 5 m, 6 m.
- Elargissement de la rivière (3 m).
- Pour passer à la distance supérieure, il faut 2 réussites sur 3 tentatives sur un même passage.
- Pour passer à la distance supérieure, il faut 3 réussites sur 3 tentatives sur un même passage.

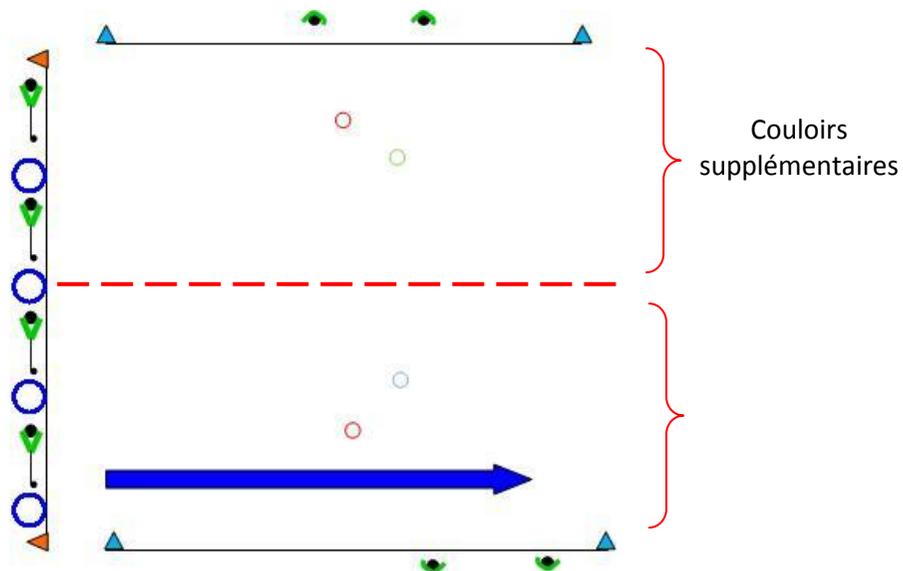
CE QUI EST A APPRENDRE

- Jouer en sécurité.
- Adapter son geste pour faire monter la balle
- Varier l'intensité de la frappe en allongeant la distance (amplitude)
- Envoyer la balle dans une direction choisie

CRITERES DE REUSSITE :

- Je réussis à changer de zone de départ au moins une fois sur un passage
- J'atteins la zone la plus éloignée

DISPOSITIF : (schéma)



L'organisation du groupe : Binômes

Matériel : - Plots et cerceaux pour délimiter la zone de travail
 - Par binôme : - Un club et 4 balles
 - 2 coupelles de couleurs distinctes

Sécurité : - Organisation type "atelier"
 - Binôme "marqueur" sur le côté du couloir.

CONSIGNES :

Le joueur doit envoyer la balle le plus loin possible.
 Il enchaîne 4 frappes.
 A chaque balle, son binôme matérialise la distance par la dépose d'une coupelle. Il la déplace si la distance est améliorée, sinon il la laisse en place.
 On change les rôles, quand **tout le monde** a joué (le club est déposé près du cerceau).
 Il y a comparaison des résultats quand l'ensemble des joueurs a joué.

Variante : 2 coupelles chacun. La meilleure performance de chacun reste en place à chaque passage, il faut améliorer sa propre performance.

REGULATION

Pour faciliter

- Dépose de la coupelle au point d'arrêt de la balle.

Pour complexifier

- Imposer que le lancer reste dans le couloir.
- Mettre en place des couloirs supplémentaires (réduction de la largeur)

CE QUI EST A APPRENDRE

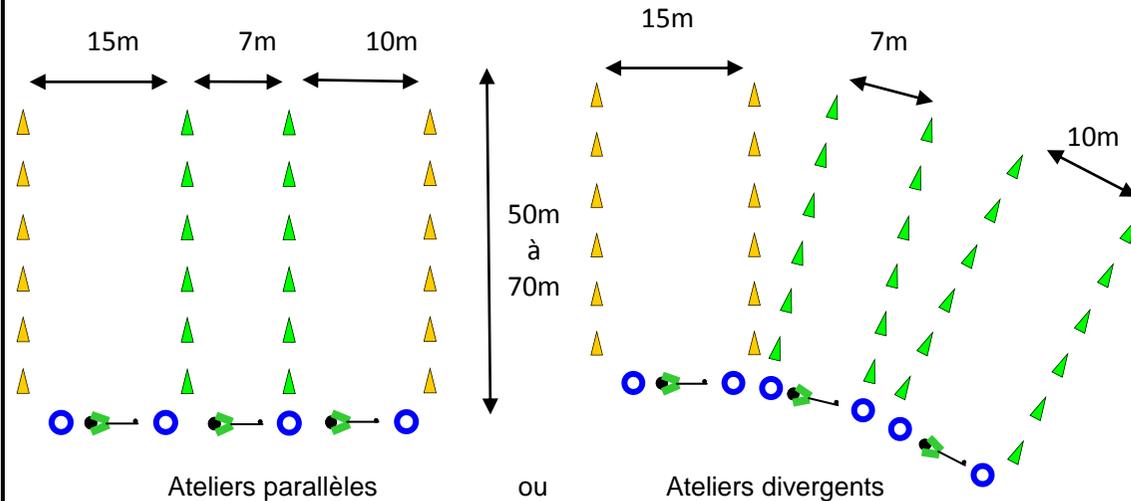
- Jouer en sécurité.
- Adapter son geste pour envoyer loin. (amplitude du geste)
- Envoyer dans une direction donnée.

CRITERES DE REUSSITE :

- Allonger la distance au fil des coups sur un même passage
- Améliorer sa propre performance au moins 2 fois sur 4 passages.
- Sur 4 passages, être au moins une fois dans les 10 meilleures performances.

Activité : Golf

DISPOSITIF :



L'organisation du groupe : Binômes

Matériel : - Plots et cerceaux pour délimiter la zone de travail
 - Par binôme : - Un club
 - Une balle chacun (Ou 3 balles)

Sécurité : - Organisation type "ateliers" au départ puis type parcours

CONSIGNES :

La partie dure 10 minutes.
 Vous jouez à tour de rôle votre balle pour la faire parvenir à l'extrémité du couloir (franchir la ligne matérialisée par les deux derniers plots.)
 Le premier qui franchit cette ligne (à égalité de coups), marque 1 point.

Si la balle sort du couloir, on repart de l'endroit de la frappe.
 Si les deux joueurs franchissent la ligne à égalité de coups, ils marquent 1 point chacun.

Au bout de 10 minutes, celui qui a le plus de points remporte la partie.
 Le perdant choisit alors un autre couloir et joue le premier.

Attention : on comptabilise tous les coups ! (airshots compris)

REGULATION

Pour faciliter

- Elargir les couloirs.
- 3 balles par joueur et choisir à, chaque frappe, la meilleure.

Pour complexifier

- Réduire les couloirs
- 3 balles par joueur : pour marquer le point, il faut acheminer les 3 balles au-delà de la ligne.

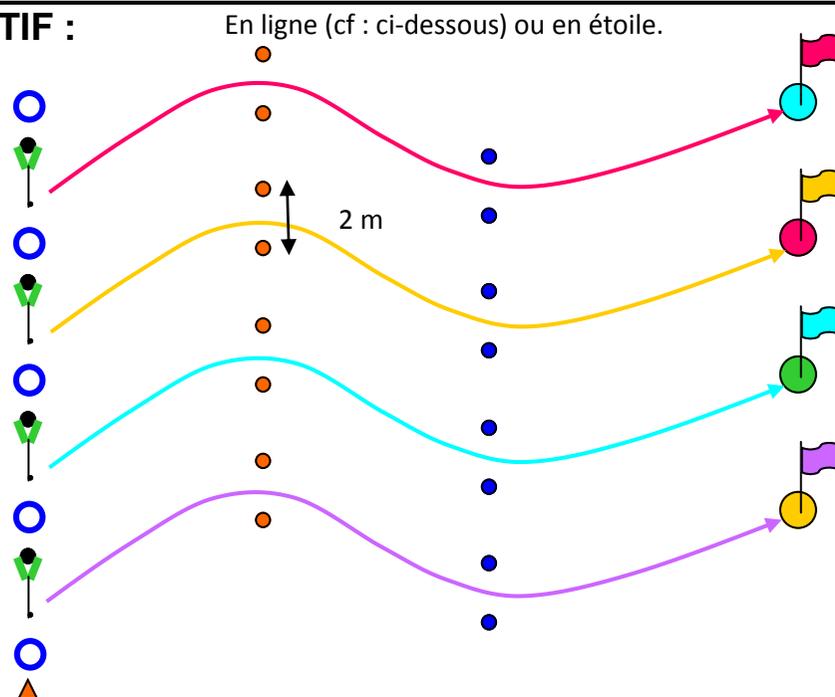
CE QUI EST A APPRENDRE

- Jouer en sécurité.
- Adapter son geste pour envoyer loin. (amplitude du geste)
- Envoyer dans une direction donnée.

CRITERES DE REUSSITE :

- Allonger la distance au fil des coups sur un même passage en restant dans le couloir.
- Améliorer sa propre performance au moins 2 fois sur la durée de la partie.

DISPOSITIF :



L'organisation du groupe : Binômes

Matériel : - Plots, coupelles, cerceaux, drapeaux pour délimiter l'espace de travail.
- Par binôme : - un Club et une balle

Sécurité : - Organisation sécurité : type "atelier".
- Le partenaire reste dans la zone de sécurité et comptabilise les coups.
- Retour au départ par l'extérieur du dispositif (ligne), par son parcours (étoile).

CONSIGNES :

A tour de rôle, vous devez rejoindre le drapeau correspondant à votre parcours et faire rentrer votre balle dans le cerceau d'arrivée.
Vous devez passer **entre les portes**. Si vous dépassez la porte, vous recommencez d'où vous venez de frapper.
Le parcours doit être réalisé **avec le moins de coups possibles**.
(possibilité de déplacer la balle, si l'exécution du geste est entravée).

Le partenaire comptabilise les coups, puis on change les rôles.

REGULATION

Pour faciliter

- Elargir les portes.

Pour complexifier

- Ne pas déplacer la balle sauf si l'exécution du geste est entravée.
- Compter les "airshots" (coups dans le vide).
- Réduire la largeur des portes.
- Allonger les distances.
- Jouer contre le **par** (nombre de coups maxi pour réaliser le parcours)

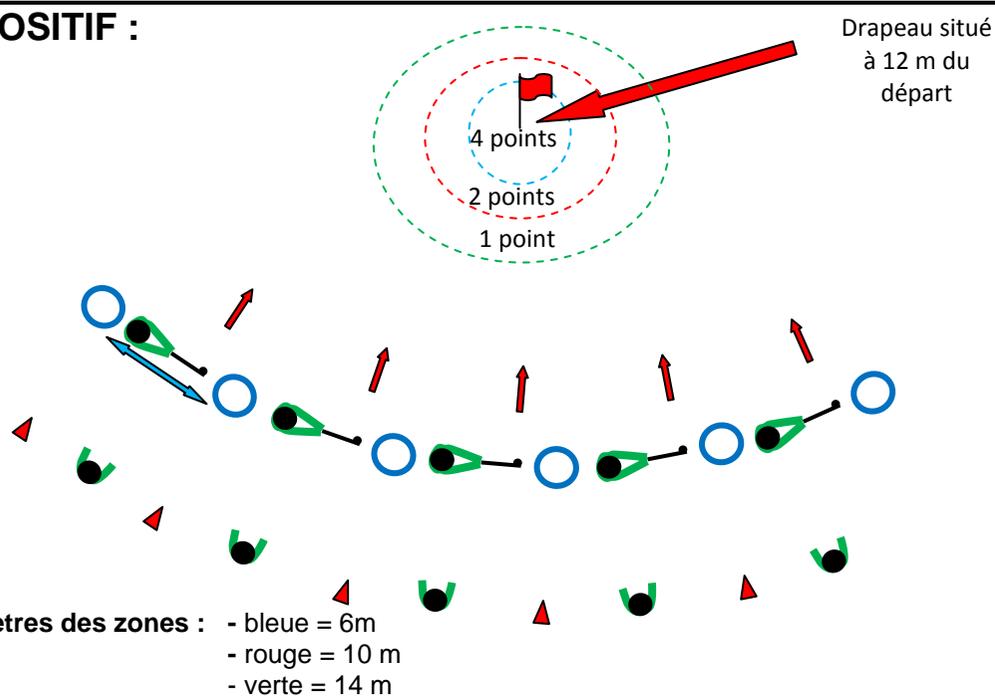
CE QUI EST A APPRENDRE

- Jouer en sécurité.
- Maîtriser son geste : contacter en direction, et doser.
- Orienter son corps pour frapper dans la bonne direction (la ligne des pieds est sur celle du but à atteindre).

CRITERES DE REUSSITE :

- Sur 5 passages, améliorer ou égaler sa performance au moins deux fois.
- Gagner le **par**. (réaliser le parcours dans le nombre de coups alloués).

DISPOSITIF :



L'organisation du groupe : - 2 Binômes

Matériel : - Drapeau, cerceaux et plots pour matérialiser la zone de travail
- Par binôme : - Un club et 5 balles

Sécurité : - Organisation type "ateliers convergents"

CONSIGNES :

Vous avez 5 balles par binôme. Vous allez jouer vos 5 balles à la suite.
Il faut envoyer la balle le plus près possible du drapeau.
Si la balle s'arrête dans la zone bleue, vous marquez 4 points, dans la zone rouge 2 points et 1 point pour la zone verte.
Il faut marquer le plus de points possible sur un passage.
On ramasse la balle quand tout le monde a joué ses 5 balles, et on change les rôles.

Le partenaire comptabilise les points (CF fiche "cible").

Variables : - en concurrence avec son partenaire
- en concurrence avec tous les autres joueurs
- en concurrence : son binôme contre les autres binômes

REGULATION

Pour faciliter

- Drapeau à 10 m, en conservant les diamètres des zones
- Drapeau à 12 m, mais agir sur les diamètres des zones. (8m/14m/16m).

Pour complexifier

- Allonger les distances.
- Diminuer le diamètre des zones.
- Atteindre les 50 points (premier arrivé à 50 points) Il faut faire exactement 50 points ! Si on dépasse on reste, au dernier score obtenu.
Ex : 48 + 4 = je reste à 48
(En individuel ou en binôme)

CE QUI EST A APPRENDRE

- Jouer en sécurité (construction active.)
- Adapter et doser son geste pour envoyer dans atteindre une cible.
- Envoyer dans une direction donnée.
- Respecter la règle de jeu
- Respecter l'équipe adverse.
- Construire une stratégie en équipe.

CRITERES DE REUSSITE :

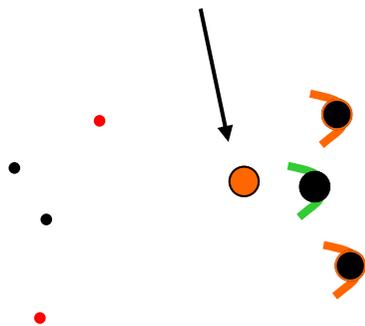
- Améliorer ou égaliser sa meilleure performance individuelle au moins 2 fois sur 5 passages.
- Atteindre au moins 12 points sur 20 sur un passage.

DISPOSITIF :

Plusieurs dispositifs répartis dans l'espace.



Cochonnet



La coupelle (cochonnet) est fixe sur chaque dispositif.

Chaque dispositif est différent (distance du cochonnet, terrain...)

Durée de chaque partie : 7 minutes.

L'équipe gagnante change de terrain (définir un sens de rotation), la perdante reste.

Les parties débutent et s'achèvent au signal.

L'organisation du groupe :

- 2 équipes de binômes/dispositif

Matériel : - Plots/cerceaux, coupelles.

- Par binôme : - 6 balles de même couleur ou distinguées par un signe. (déposées et en attente dans les cerceaux de départ.

- par dispositif : un club pour 2 binômes.

CONSIGNES :

Il faut se rapprocher du cochonnet pour marquer le maximum de points.

Vous disposez de 3 balles chacun.

On applique les mêmes règles que la pétanque.

L'équipe ayant le plus de points au bout de 7 minutes de jeu, gagne la partie et change de terrain. La perdante reste.

Le club reste toujours dans la zone de départ ! (sécurité)

REGULATION**Pour faciliter**

•

Pour complexifier

- Varier la surface (plus ou moins roulante) pour affiner le dosage du geste

CE QUI EST A APPRENDRE

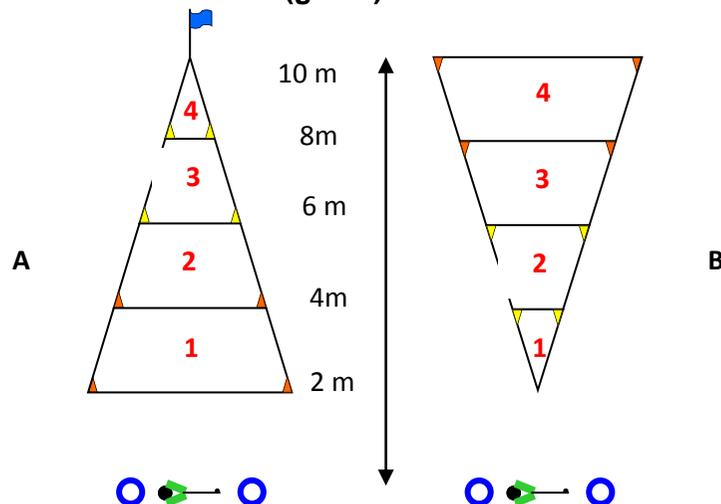
- Jouer en sécurité.
- Maîtriser son geste : contacter en direction, et doser.
- Orienter son corps pour frapper dans la bonne direction (la ligne des pieds est sur celle du but à atteindre).

CRITERES DE REUSSITE :

- Changer au moins une fois de dispositif.

Activité : Golf

DISPOSITIF : sur herbe courte (green) ou surface dure



L'organisation du groupe : sur un dispositif, deux binômes (un sur le triangle **A** et un autre sur le triangle **B**)

Matériel : - Plots et cerceaux pour délimiter la zone de travail
 - Par binôme : - Un club
 - 5 balles
 - Fiche score

Sécurité : - Organisation type "ateliers"

CONSIGNES :

A tour de rôle, vous jouez vos 5 balles afin de marquer le maximum de points.
 Une seule frappe par balle est autorisée.
 Le partenaire note :
 - le nombre de points obtenus (cf : Fiche score).
 - le nombre d'air shots

La balle doit s'immobiliser dans la zone pour prétendre aux points correspondants.

On change de triangle quand les deux partenaires ont joué.

On totalise les points sur l'ensemble des deux triangles.

REGULATION

Pour faciliter

- Elargir les zones et les triangles.
-

Pour complexifier

- Rétrécir les zones et les triangles.
- Mise en concurrence : on joue contre son partenaire. (avec ensuite rencontre entre perdants, gagnants du chaque dispositif).
- Mise en concurrence : Binômes vs binômes.
- Augmenter les distances (situation d'approche), l'attribution de points se fait en fonction de l'impact de la balle et non où elle s'arrête.

CE QUI EST A APPRENDRE

- Jouer en sécurité.
- Adapter son geste : doser
- Envoyer dans une direction donnée.

CRITERES DE REUSSITE :

- Réussir au moins 12 points sur un triangle.
- Réussir au moins 24 points sur l'ensemble
- Avoir moins de 4 air shots au total.

Date	Prénom :.....	total points
	Triangle A	...+...+...+...+...
	air shots : _____	
	Triangle B	...+...+...+...+...
	air shots : _____	

Date	Prénom :.....	total points
	Triangle A	...+...+...+...+...
	air shots : _____	
	Triangle B	...+...+...+...+...
	air shots : _____	

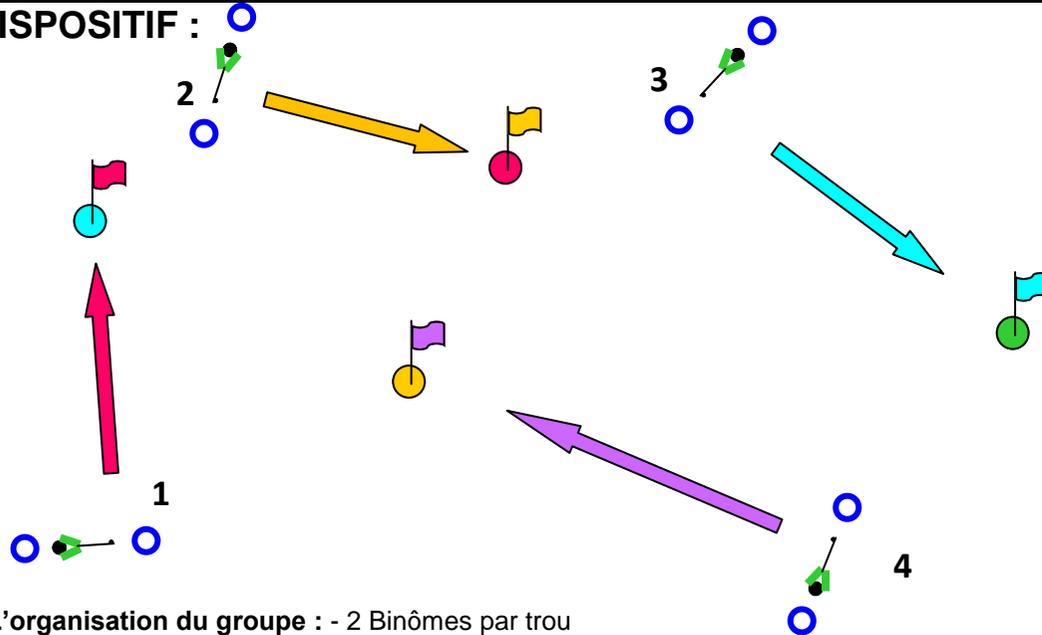
Date	Prénom :.....	total points
	Triangle A	...+...+...+...+...
	air shots : _____	
	Triangle B	...+...+...+...+...
	air shots : _____	

Date	Prénom :.....	total points
	Triangle A	...+...+...+...+...
	air shots : _____	
	Triangle B	...+...+...+...+...
	air shots : _____	

Date	Prénom :.....	total points
	Triangle A	...+...+...+...+...
	air shots : _____	
	Triangle B	...+...+...+...+...
	air shots : _____	

Date	Prénom :.....	total points
	Triangle A	...+...+...+...+...
	air shots : _____	
	Triangle B	...+...+...+...+...
	air shots : _____	

DISPOSITIF :



L'organisation du groupe : - 2 Binômes par trou
- Relais à deux contre un binôme adverse

Matériel : - Drapeaux et cerceaux pour matérialiser la zone de travail
- Par binôme : - Un club et 1 balle
- 2 coupelles (matérialisation de la zone de sécurité sur le parcours)

Sécurité : - Organisation type "parcours"

CONSIGNES :

But du jeu : Match binôme contre binôme : celui qui fait le moins de coups que l'autre sur un trou, marque un point.
Celui qui a le plus de points sur l'ensemble des trous remporte le match.

Vous jouez chacun votre tour la balle pour atteindre le cerceau.
C'est l'équipe la plus éloignée du drapeau qui joue voire rejoue.
Le départ des trous "impairs" est joué par un des partenaires, tandis que l'autre prend le départ des "pairs".

Remplir la fiche "rencontre foursome".
On va au trou suivant et on débute dès que les équipes qui nous précèdent ont terminé.(1 au 2...4 au 1).

Attention au placement en sécurité : utilisez les coupelles cf : organisation "parcours".

REGULATION

Pour faciliter

- Espaces d'arrivée 2 m x 2m.

Pour complexifier

- Comptabiliser les "air shots".
- Allonger les distances.
- Insérer des obstacles sur les différents trous.
- Limiter le nombre de coups par trou (exemple 10 coups maxi : si les deux équipes font plus de 10, elles marquent ½ point chacune).

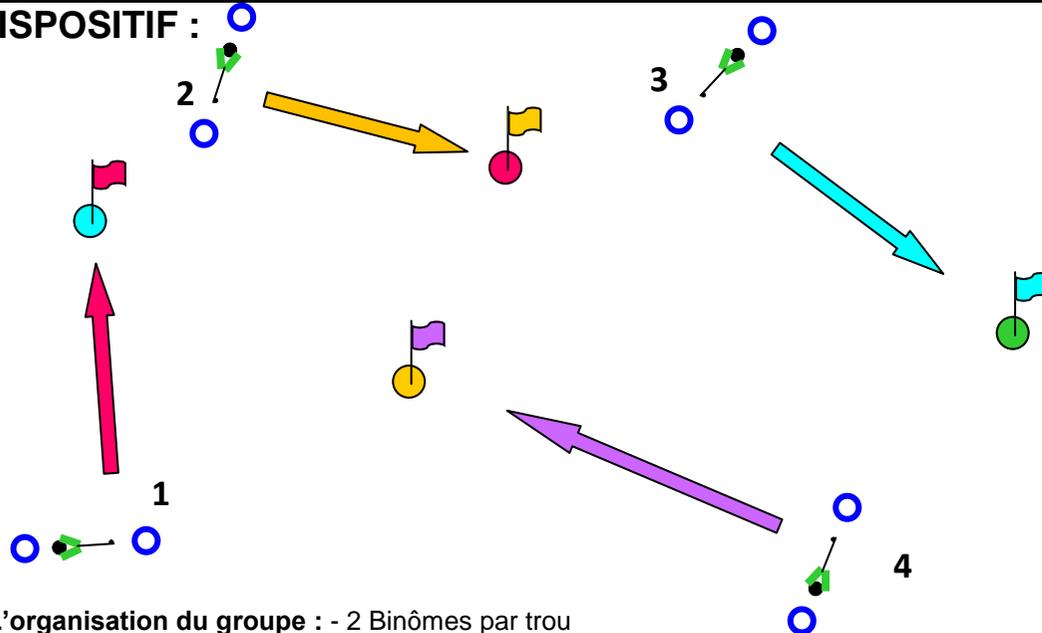
CE QUI EST A APPRENDRE

- Jouer en sécurité (construction active.)
- Adapter et doser son geste pour envoyer dans atteindre une cible.
- Envoyer dans une direction donnée.
- Respecter la règle de jeu
- Respecter l'équipe adverse.

CRITERES DE REUSSITE :

- Réussir à remporter au moins un trou.
- Réussir à réaliser au moins 2 trous sur 4 sans dépasser le nombre de coups permis.

DISPOSITIF :



L'organisation du groupe : - 2 Binômes par trou
 - Relais à deux contre un binôme adverse

Matériel : - Drapeaux et cerceaux pour matérialiser la zone de travail
 - Par binôme : - Un club et 2 balles
 - 2 coupelles (matérialisation de la zone de sécurité sur le parcours)

Sécurité : - Organisation type "parcours"

CONSIGNES :

But du jeu : Match binôme contre binôme : celui qui fait le moins de coups que l'autre sur un trou, marque un point.

Celui qui a le plus de points sur l'ensemble des trous remporte le match.

Au départ, vous jouez chacun une balle, puis choisissez l'une d'elles que vous jouez alternativement jusqu'à la fin du trou. (on compte 1 coup pour le début).

C'est l'équipe la plus éloignée du drapeau qui joue voire rejoue.

Remplir la fiche "rencontre greensome".

On va au trou suivant et on débute dès que les équipes qui nous précèdent ont terminé. (1 au 2...4 au 1).

Attention au placement en sécurité : utilisez les coupelles cf : organisation "parcours".

REGULATION

Pour faciliter

- Espaces d'arrivée 2 m x 2m.

Pour complexifier

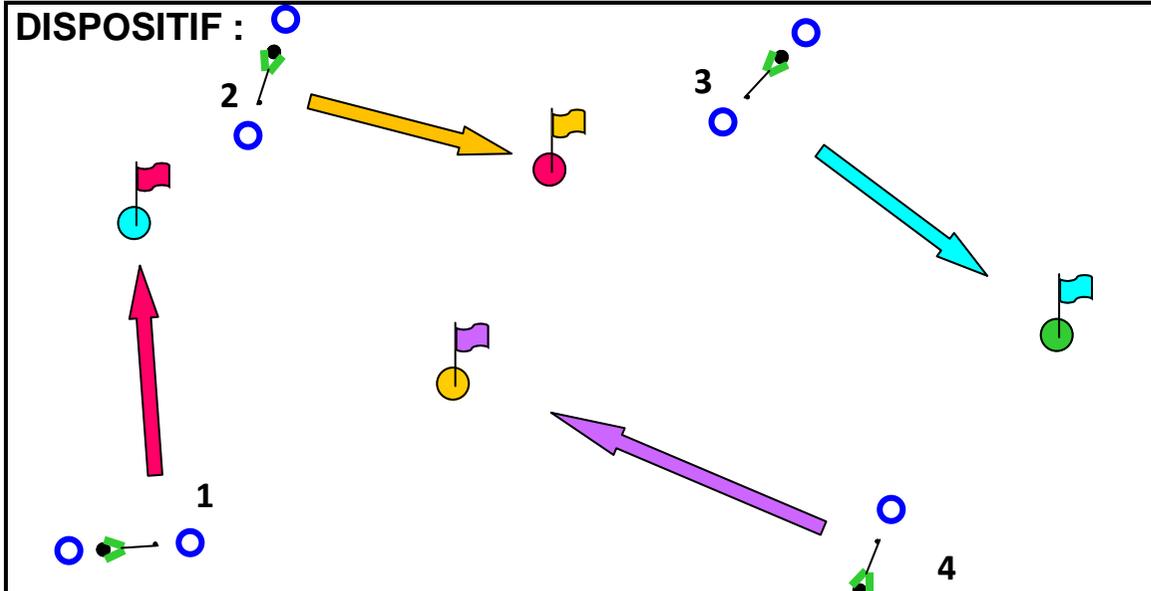
- Comptabiliser les "air shots".
- Allonger les distances.
- Insérer des obstacles sur les différents trous.
- Limiter le nombre de coups par trou (exemple 10 coups maxi : si les deux équipes font plus de 10, elles marquent ½ point chacune).

CE QUI EST A APPRENDRE

- Jouer en sécurité (construction active.)
- Adapter et doser son geste pour envoyer dans atteindre une cible.
- Envoyer dans une direction donnée.
- Respecter la règle de jeu
- Respecter l'équipe adverse.
- Construire une stratégie en équipe.

CRITERES DE REUSSITE :

- Réussir à remporter au moins un trou.
- Réussir à réaliser au moins 2 trous sur 4 sans dépasser le nombre de coups permis.



L'organisation du groupe : - 2 Binômes par trou
 - Relais à deux contre un binôme adverse

Matériel : - Drapeaux et cerceaux pour matérialiser la zone de travail
 - Par binôme : - Un club et 2 balles
 - 2 coupelles (matérialisation de la zone de sécurité sur le parcours)

Sécurité : - Organisation type "parcours"

CONSIGNES :

But du jeu : Match binôme contre binôme : celui qui fait le moins de coups que l'autre sur un trou, marque un point.
 Celui qui a le plus de points sur l'ensemble des trous remporte le match.

Au départ, vous jouez chacun une balle, puis choisissez la balle que vous jugez la meilleure. De cet emplacement, chaque joueur joue un second coup, et à nouveau vous choisissez la meilleure balle... et ainsi de suite jusqu'à ce que le trou soit terminé.
 On compte un coup, pour chaque frappe du même emplacement.
 C'est l'équipe la plus éloignée du drapeau qui joue voire rejoue.

Remplir la fiche "rencontre scramble".
 On va au trou suivant et on débute dès que les équipes qui nous précèdent ont terminé. (1 au 2...4 au 1).

Attention au placement en sécurité : utilisez les coupelles cf : organisation "parcours".

REGULATION

Pour faciliter

- Espaces d'arrivée 2 m x 2m.

Pour complexifier

- Comptabiliser les "air shots".
- Allonger les distances.
- Insérer des obstacles sur les différents trous.
- Limiter le nombre de coups par trou (exemple 10 coups maxi : si les deux équipes font plus de 10, elles marquent ½ point chacune).

CE QUI EST A APPRENDRE

- Jouer en sécurité (construction active.)
- Adapter et doser son geste pour envoyer dans atteindre une cible.
- Envoyer dans une direction donnée.
- Respecter la règle de jeu
- Respecter l'équipe adverse.
- Construire une stratégie en équipe.

CRITERES DE REUSSITE :

- Réussir à remporter au moins un trou.
- Réussir à réaliser au moins 2 trous sur 4 sans dépasser le nombre de coups permis.

