



LE GOLF À L'ÉCOLE PRIMAIRE

SOMMAIRE

• Le mot de monsieur l'inspecteur d'académie	Pages 3 & 4
• Le golf et les programmes de l'école primaire.....	Pages 5 & 6
• Les règles du jeu.....	Pages 7 & 8
• Le lexique.....	Pages 9 & 10
• Quelques repères techniques.....	Pages 11,12 & 13
• La sécurité.....	Pages 14 & 15
• Un module d'apprentissage.....	Page 16
• Pour entrer dans l'activité : « La vaste zone ».....	Page 17
• Pour entrer dans l'activité : « Le trou ».....	Page 18
• Pour entrer dans l'activité : « Les obstacles ».....	Page 19
• Pour voir où on est : « Le parcours ».....	Page 20
• Pour progresser (pour apprendre à faire voler loin pour s'approcher de la cible [coups longs]) : « Les zones ».....	Page 21
• Pour progresser (pour apprendre à faire voler loin pour s'approcher de la cible [coups longs]) : « La rivière ».....	Page 22
• Pour progresser (Apprendre à faire rouler pour atteindre la cible [coups courts]) : « Le couloir ».....	Page 23
• Pour progresser (Apprendre à faire rouler pour atteindre la cible [coups courts]) : « La cible ».....	Page 24
• Pour progresser (Apprendre à faire rouler pour atteindre la cible [coups courts]) : « Les triangles ».....	Page 25
• Pour progresser (Apprendre à faire rouler pour atteindre la cible [coups courts]) : « La pétanque ».....	Page 26
• Pour progresser (Apprendre à orienter la trajectoire) : « Les couloirs ».....	Page 27
• Pour progresser (Apprendre à orienter la trajectoire) : « Rester dans son couloir ».....	Page 28
• Pour progresser (Apprendre à orienter la trajectoire) : « Les portes».....	Page 29
• Pour progresser (Apprendre à analyser l'environnement et à s'y adapter) : « Choisir son chemin ».....	Page 30
• Pour progresser (Apprendre à analyser l'environnement et à s'y adapter) : « Le scramble ».....	Page 31
• Pour réinvestir : la rencontre USEP.....	Pages 32, 33, 34, 35 & 36
• La grille d'évaluation.....	Pages 37 & 38

LE MOT DE L'INSPECTEUR D'ACADÉMIE

La mise en place d'un dispositif départemental concernant la pratique du golf à l'école primaire dans le cadre de l'EPS n'est en rien un effet de mode. Elle est liée au développement de cette activité physique et sportive que l'institution scolaire ne peut plus ignorer. En ce sens, ce dispositif s'inscrit dans le cadre de la volonté ministérielle de favoriser les pratiques sportives à l'école primaire.

La pratique du golf à l'école permet également à l'élève d'adapter sa conduite motrice à l'environnement et de développer des relations de coopération et d'opposition avec ses pairs. Ces relations sont régies par des règles de jeu et de fonctionnement dont la compréhension, l'apprentissage et le respect sont des moments d'éducation sociale et civique très importants dans la formation du jeune enfant.

C'est pour contribuer à l'acquisition de ces différents types de compétences que l'inspection académique de l'Aveyron, l'USEP Aveyron et la ligue régionale de golf Midi-Pyrénées ont signé une convention de partenariat départemental visant à favoriser la pratique de cette activité physique et sportive à l'école primaire.

Par ailleurs, l'utilisation d'un matériel adapté pour une pratique par des enfants débutants et sur tout type de terrain permet à toute classe du département, quelle que soit sa localisation sur le territoire aveyronnais et quel que soit son environnement, de programmer le golf dans sa planification annuelle d'activités en EPS. Grâce à la mise à disposition de malles de matériel par l'intermédiaire des services de l'USEP, cette activité physique et sportive n'est plus réservée aux seules écoles pouvant fréquenter un site golfique.

En tout état de cause, la fréquentation de ces sites reste possible et devient même, dans le cadre de ce partenariat, l'aboutissement des modules d'apprentissage que les enseignants mettent préalablement en œuvre dans leur école. Organisée par l'USEP, elle prend la forme d'une rencontre inter-écoles lors de laquelle les écoliers découvrent l'environnement et le matériel conventionnel de cette pratique physique et sportive. Ils participent à des ateliers sur greens et practices et se confrontent par équipes sur des parcours. Que les différents sites golfiques qui accueillent gracieusement nos élèves soient ici remerciés de la contribution importante qu'ils apportent ainsi à la mise en œuvre de ce dispositif départemental !

Permettre la pratique par les élèves est une chose ; aider les enseignants polyvalents des écoles à l'encadrer en est une autre. Parallèlement à des modules de formation annuels, organisés par les trois partenaires, les enseignants des écoles pourront également disposer à présent de ce document pédagogique qui leur permettra de conduire un module d'apprentissage avec leur classe. Rédigé par le groupe départemental EPS, cet outil se veut très pratique pour faciliter la préparation et l'organisation de séances d'apprentissage.

La combinaison de ces différents leviers (prêt de matériel, modules de formation et rencontres inter-écoles sur les sites golifiques) a permis le développement de la pratique du golf à l'école primaire dans le département de l'Aveyron au cours de ces deux dernières années scolaires. La réalisation de ce document pédagogique est une pierre supplémentaire apportée à cet édifice. Faites-en donc bon usage !

Je tiens, enfin, à remercier, ici, Christine Amans-Passaga, maître de conférences au centre universitaire Jean-François Champollion, qui a permis la mise en relation des différents partenaires de ce dispositif départemental et qui a contribué aussi à l'élaboration et à la rédaction de ce document pédagogique. Mes remerciements vont également en direction de l'USEP Aveyron et la ligue régionale de golf Midi-Pyrénées engagés à nos côtés dans un partenariat précieux, productif et de grande qualité.

À Rodez, le 16 septembre 2010

Christian Patoz
Inspecteur d'académie
Directeur des services départementaux de l'Éducation nationale de l'Aveyron

LE GOLF ET LES PROGRAMMES DE L'ÉCOLE PRIMAIRE

1. Dans les programmes de l'EPS :

La pratique du golf à l'école primaire permet de diversifier les activités physiques, sportives et artistiques, supports de l'éducation physique et sportive.

- Compétences spécifiques des programmes EPS développées par la pratique du golf à l'école primaire :
 - « Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement » : selon les modalités des situations pédagogiques mises en place.
 - « Adapter ses déplacements à différents types d'environnement » : la production de la performance impose de prendre en compte un environnement naturel, d'analyser la nature du terrain, les conditions de frappe de la balle et les obstacles, pour faire des choix stratégiques.
- Le golf permet « aux élèves de mieux connaître leur corps » du fait des organisations biomécaniques que l'activité suppose (exemple : pour le dosage des coups).
- Il contribue à « l'éducation à la sécurité, par des prises de risques contrôlées » dans la mesure où la dimension sécurité est dans cette activité incontournable (voir « La sécurité », p. 14 & 15). Le fonctionnement spécifique au golf : se déplacer sur un parcours par équipe sans le regard et la surveillance systématique d'un adulte induit des conduites « responsables et autonomes ».
- La pratique du golf à l'école primaire permet « d'exploiter les ressources locales » que sont les sites golifiques du département (voir « La rencontre USEP », p. 32, 33, 34, 35 & 36) et les terrains herbeux proches de l'école se prêtant à la pratique de cette activité physique et sportive.

2. Dans le socle commun de connaissances et de compétences :

Le principe d'auto-arbitrage (voir échanges de cartes de scores dans « La rencontre USEP », p. 35) propre à cette activité favorisera le développement de certaines compétences du socle commun mentionnées ci-dessous.

- Les compétences sociales et civiques :
 - « Respecter les règles de la vie collective, notamment dans les pratiques sportives » : l'étiquette golfique impose le respect des règles, du parcours, le respect de soi-même et d'autrui et un comportement contrôlé.
 - « Coopérer avec un ou plusieurs camarades » : certaines situations pédagogiques et formes de jeu impliquent la coopération entre élèves.
- L'autonomie et l'initiative :
 - « Respecter des consignes simples en autonomie » : dans cette activité physique et sportive, les élèves répartis sur le parcours n'agissent pas constamment sous la direction de l'adulte. Ceci permet de développer l'autonomie et la responsabilisation des élèves dans l'application des règles de fonctionnement définies.
 - « Commencer à savoir s'auto-évaluer dans des situations simples » : dans les situations d'apprentissage, dans la situation de référence ou sur le parcours, l'élève est amené à plusieurs reprises à auto-évaluer ses productions motrices et leurs effets.
 - « Montrer une certaine persévérance dans toutes les activités » : la réalisation technique des gestes golfiques impose la concentration et la persévérance dans les tâches d'apprentissage et dans la situation de référence.
 - « S'impliquer dans un projet individuel ou collectif » : la dimension stratégique de cette activité physique et sportive conduit les élèves à élaborer des projets individuels ou collectifs afin de réaliser le moins de coups possible ou moins de coups que les adversaires.
 - « Se déplacer en s'adaptant à l'environnement » : voir compétence spécifique des programmes d'EPS.
 - « Utiliser un plan » : sur les sites golfiques, le repérage sur le parcours s'opère à partir du panneau et des plans diffusés.

LES RÈGLES DE JEU

1. **Le but du jeu** de golf est d'envoyer une balle avec un club dans les 6, 9 ou 18 trous d'un parcours en un minimum de coups ; ce qui suppose que le joueur se confronte aux caractéristiques d'un parcours et à lui-même. Dans une dimension compétitive, il va aussi se confronter à un ou plusieurs adversaires.

2. Les principes du jeu :

- a. Jouer le parcours comme il est, sans améliorer le placement de la balle et sans modifier les éléments naturels (aplanir le sol autour de la balle, courber une branche, etc.).
- b. Faire progresser sa propre balle du départ jusque dans le trou sans la toucher autrement qu'en la frappant à l'aide d'un club.

Ces deux principes indissociables donnent un sens au jeu de golf, jeu de stratégie et de contrôle (de la balle et de soi) dans des situations variées à l'infini.

3. Les règles fondamentales et les aménagements pédagogiques :

- On doit jouer la balle où elle se trouve.
À l'École, on pourra sortir la balle de l'obstacle (cela compte 1 coup) et la poser à l'arrière de celui-ci pour la jouer.
- Toute tentative de frappe, dès lors que le joueur est à l'adresse (voir « Le lexique », p. 9 & 10), compte pour 1 coup.
À l'École, en cas d'air-shot (voir « Le lexique », p. 9 & 10), on pourra autoriser un 2^e essai.

- On doit toujours jouer la balle ARRÊTÉE.
- La balle envoyée « hors-limites » est remplacée là où elle a été frappée (cela compte pour 1 coup).
- Chaque joueur joue sa propre balle. C'est au joueur dont la balle est la plus éloignée de la cible de jouer, y compris s'il doit enchaîner plusieurs coups.
À l'École, la formule « scramble » (voir « Le scramble » p. 31) peut être adoptée ; c'est alors la balle jugée la mieux placée qui sert de point de départ au coup suivant. Elle donne, dans ce cas, une dimension de coopération au jeu.
- Sur le parcours, les joueurs ne s'engagent sur un trou que s'il a été libéré par le groupe qui les précède.
À l'École, avec le matériel scolaire (balles en mousse), on pourra engager plusieurs équipes sur un même trou.

4. **L'étiquette** (règles de bonne conduite) :

- Respecter les autres joueurs et utilisateurs de l'espace golfique : ne pas crier, respecter la concentration du joueur quand il est à l'adresse...
- Respecter le terrain : remettre les mottes, ne pas courir...
- Respecter le matériel.

LE LEXIQUE

- **Adresse - Être à l'adresse** : être prêt à jouer, le club contre la balle (voir « Des repères techniques », p. 11, 12 & 13).
- **Approche - Coup d'approche** : coup de faible distance (différent du coup court) destiné à atteindre le green (ou à s'approcher du drapeau ou de la cible).
- **Air-shot** : tentative de coup passant au-dessus ou à côté de la balle et comptant pour un coup.
- **Bunker** : obstacle de sable disposé près des greens ou sur le parcours.
- **Carte de score** : fiche sur laquelle sont notés les scores des joueurs pour chaque trou.
- **Club** : canne avec laquelle on frappe la balle.
- **Départ** : aire à partir de laquelle le jeu ou la situation d'apprentissage démarre ; cette aire est identifiée par des marques de couleur sur le parcours.
- **Drapeau** : indicateur planté dans la cible et qui permet de la repérer à distance.
- **Étiquette** : ensemble des usages qui prônent le respect des autres (ex. : ne pas crier) et du terrain (ex. : replacer la motte de terre soulevée).
- **Fer** : club à tête inclinée qui permet de faire voler la balle.
- **Green** : espace autour du trou où le gazon est tondu le plus ras.
- **Hors-limites** : espaces à proximité du parcours mais qui n'en font pas partie. Mettre sa balle *hors-limites* engendre un point de pénalité.
- **Par** : nombre idéal de coups à réaliser sur chaque trou.

- **Practice** : terrain d'entraînement où l'on s'entraîne à frapper des balles depuis des tapis.
- **Putt** : coup roulé sur le green effectué avec le putter.
- **Putter** (nom) : club à face verticale, utilisé sur le green, qui permet de faire rouler la balle.
- **Putter** (verbe) : action de pousser la balle vers le trou avec le putter.
- **Putting green** : terrain d'entraînement présentant plusieurs trous pour travailler le putt.
- **Swing** : geste qui consiste à donner un élan au club et à frapper la balle.
- **Tee** : petite pointe de plastique ou de bois qui peut être utilisée sur le départ pour surélever la balle.
- **Trou** :
 1. petite cible dans laquelle on doit faire entrer la balle,
 2. espace entre le départ et la cible (« On joue le trou n°1. »).

QUELQUES REPÈRES TECHNIQUES

1. Tenue du club, position du joueur et placement du club par rapport à la balle :

- **Tenue du club :**

La main faible se place au bout du manche du club et la main forte juste en dessous. La pression exercée par les mains sur le club doit être souple et relâchée.

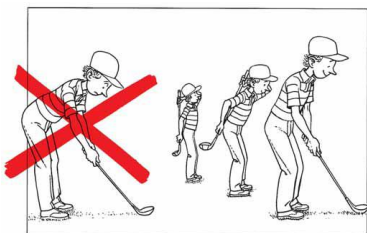


- **Position du joueur :**

Par rapport à la balle : la balle se situe en avant et au centre de l'écartement des pieds.

Les pieds sont écartés de la largeur des épaules, les jambes légèrement fléchies, les bras tendus.

Éviter d'avoir les jambes tendues et le dos penché (voir dessin ci-après).



Par rapport à la cible : le joueur droitier doit avoir la cible à sa gauche.

Il est nécessaire d'aborder les notions de parallèles et de perpendiculaires afin d'aider l'élève à bien se positionner.

- **Placement de la balle :**

La semelle du club doit être derrière la balle, en contact avec le sol.

La face de la tête du club est orientée vers la cible et au contact de la balle.

2. Réaliser un swing pour faire voler la balle :

- **Montée du club vers l'arrière :**

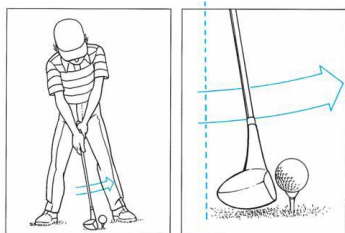
Les bras ont un mouvement ample vers l'arrière. Pour un droitier, le bras gauche monte tendu doucement.

La tête ne bouge pas et les yeux restent fixés sur la balle même durant la montée du club. Les jambes sont légèrement fléchies à la montée comme à la descente du club.

- **Descente vers la balle :**

Le mouvement de bras descendant est relâché, le joueur effectue un mouvement circulaire accéléré.

Il doit rester équilibré sur ses appuis durant toute la frappe.



- **Traversée :**

Une fois la balle frappée, le mouvement s'arrête à la fin de l'élan au-dessus des épaules.



3. Réaliser un putt pour faire rouler la balle :

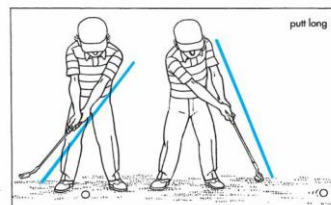
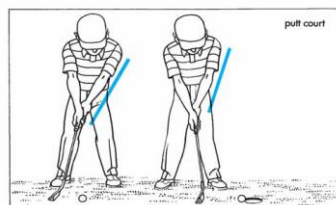
- **Placement :**

La ligne qui passe par la pointe des pieds est parallèle à la ligne de trajectoire entre la balle et le trou. Le buste est légèrement penché de façon à ce que les yeux soient à l'aplomb au-dessus de la balle.

- **La prise d'élan vers l'arrière :**

Les bras sont tendus, les jambes légèrement fléchies.

Il faut effectuer un léger mouvement de pendule d'arrière en avant sur la ligne de trajectoire de la balle.



- **Le retour et la frappe de balle :**

Le geste n'est pas stoppé à l'impact. Il s'agit d'accompagner la balle dans la direction du trou (plus ou moins selon la distance entre la balle et le trou).

LA SÉCURITÉ

Elle est l'affaire de tous, joueurs et observateurs, adultes et enfants, tout au long de la séance.

La gestion de la sécurité par les élèves eux-mêmes est l'un des premiers objectifs d'apprentissage visés lors d'un module. Dès le début, il faut exiger des enfants qu'ils adoptent les dispositifs et principes décrits ci-dessous. Cela facilitera par la suite le bon déroulement des séances et le fonctionnement des groupes d'élèves en autonomie.

Attention, l'utilisation du matériel adapté (le club) nécessite aussi le respect de ces dispositifs et principes ! Il prépare à l'utilisation du matériel conventionnel lors de rencontres ou de pratiques ultérieures dans d'autres contextes.

1. Dispositifs :

a. Sur le parcours et dans les situations d'apprentissage mobiles :

- Le joueur se place face à sa balle et ne joue que lorsque ses partenaires se trouvent FACE à lui dans la zone de sécurité et sont prêts à suivre son coup.



- Avant de jouer, le groupe doit s'assurer qu'aucun autre groupe ne se prépare à jouer trop près de lui.

b. Au practice et dans les situations d'apprentissage fixes :

- Les joueurs sont disposés sur une ligne et espacés de 2 à 3 m.
- Les observateurs se trouvent dans la zone de sécurité, matérialisée par des plots, à 3 m au moins à l'arrière de la zone de jeu.

2. Principes :**a. Sur le parcours et dans les situations d'apprentissage mobiles :**

- Ne quitter la zone de jeu pour aller vers la (les) balle(s) jouée(s) que lorsque tous les élèves du groupe ont joué leur coup.
- Le plus souvent, n'attribuer qu'un club par groupe ; les élèves l'utilisent à tour de rôle.

b. Au practice et dans les situations d'apprentissage fixes :

- N'aller ramasser les balles qu'au signal de l'enseignant (même si elles se trouvent tout près de la zone de jeu).
- Matérialiser le plus possible, avec des plots, les différentes zones (de jeu, de sécurité).

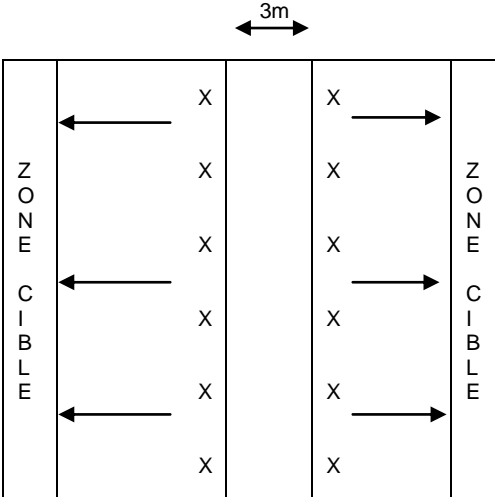
UN MODULE D'APPRENTISSAGE

POUR ENTRER DANS L'ACTIVITÉ	POUR VOIR OÙ ON EN EST	POUR PROGRESSER	POUR RÉINVESTIR
<p><i>Des situations simples de mise en activité durant lesquelles l'élève mobilise ses ressources pour entrer dans la logique de l'activité.</i></p>	<p><i>Une situation de référence pour permettre à l'enseignant d'évaluer l'élève et à l'élève de s'évaluer de manière diagnostique (mesurer ses acquis et ses lacunes).</i></p>	<p><i>Des situations d'apprentissage pour permettre à l'élève de construire des savoirs et des savoir-faire.</i></p>	<p><i>Des situations pour transférer les apprentissages de l'élève dans un contexte inter-écoles ou interclasses et un site golfique si possible.</i></p>
<ul style="list-style-type: none"> • « La vaste zone » (p. 17) • « Le trou » (p. 18) • « Les obstacles » (p. 19) 	<p>« Le parcours » (p. 20)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Apprendre à faire voler loin pour s'approcher de la cible (coups longs) : <ul style="list-style-type: none"> • « Les zones » (p. 21) • « La rivière » (p. 22) ✓ Apprendre à faire rouler pour atteindre la cible (coups courts) : <ul style="list-style-type: none"> • « Le couloir » (p. 23) • « La cible » (p. 24) • « Les triangles » (p. 25) • « La pétanque » (p. 26) ✓ Apprendre à orienter la trajectoire : <ul style="list-style-type: none"> • « Les couloirs » (p. 27) • « Rester dans son couloir » (p. 28) • « Les portes » (p. 29) ✓ Apprendre à analyser l'environnement et à s'y adapter (nature du terrain, obstacles, etc.) : <ul style="list-style-type: none"> • « Choisir son chemin » (p. 30) • « Le scramble » (p. 31) 	<p>La rencontre USEP :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ « Le parcours-scramble » (p. 33) ✓ Les ateliers techniques (p. 34) : <ul style="list-style-type: none"> • « Le practice » • « Le green » • « Le bunker »

NB : Une séance comportera plusieurs situations décrites ci-dessus installées en parallèle pour permettre un fonctionnement en ateliers.

Pour ENTRER DANS L'ACTIVITÉ

La vaste zone

OBJECTIF OPÉRATIONNEL	<ul style="list-style-type: none"> • Frapper la balle de différentes manières (faire voler, faire rouler) pour atteindre la zone-cible. • S'approprier les règles de jeu et de sécurité. 	
MATÉRIEL	1 balle et 1 club par élève ou par binôme.	
DISPOSITIF	<ul style="list-style-type: none"> • ½ terrain de rugby (50 m environ). • Plots espacés de 3-4m sur une même ligne (largeur du terrain) ; 1 élève (ou binôme) par plot. • Zone à atteindre : bande rectangulaire (type en-but de rugby). • Possibilité de jouer sur les deux moitiés du terrain simultanément (départ dos-à-dos à 3 m de part et d'autre de la ligne de milieu de terrain). 	
CONSIGNES & DÉROULEMENT	<ul style="list-style-type: none"> • Les élèves frappent leur balle en même temps pour l'envoyer dans la zone-cible et restent près du plot. • Au 2^e coup, c'est celui qui est le plus éloigné de la zone-cible qui, le premier, va frapper sa balle. Et ainsi de suite en remontant jusqu'au meilleur lancer. <p>IMPORTANT : pour des raisons de sécurité, le maître dirigera avec rigueur ce mode de fonctionnement, notamment en présence d'un effectif important.</p>	
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> • Idem avec le moins de coups possible : <ul style="list-style-type: none"> - battre son record, - celui de son partenaire. • Un élève joue, l'autre observe et valide la performance. • L'élève annonce un nombre de coups minimum pour atteindre la zone. • Établir un par (voir « Le lexique », p. 9). 	

Pour ENTRER DANS L'ACTIVITÉ

Le trou

OBJECTIFS OPÉRATIONNELS	<ul style="list-style-type: none"> • Frapper la balle de différentes manières (faire voler, faire rouler) pour atteindre la cible. • S'approprier les règles de jeu et de sécurité. 	
MATÉRIEL	1 balle et 1 club par élève ou par binôme.	
DISPOSITIF	<ul style="list-style-type: none"> • Terrain type stade ou pré. • Plots espacés de 3 à 4m sur un cercle ou demi-cercle au centre du terrain ; 1 élève (ou binôme) par plot. • Cible à atteindre : cercle imaginaire d'une longueur de canne autour d'un plot conique ou petit drapeau. • Les cibles sont placées à des distances différentes du point de départ (de 5 à 40m). 	
DÉROULEMENT	<ul style="list-style-type: none"> • Les élèves frappent leur balle en même temps pour l'envoyer vers la cible et restent près du plot. • Pour les coups suivants, les élèves attendront le signal du maître pour frapper leur balle. • Lorsque tous les élèves ont atteint leur cible, ils se décalent d'un plot vers la droite pour jouer vers une autre cible. <p>IMPORTANT : pour des raisons de sécurité, le maître dirigera avec rigueur ce mode de fonctionnement, notamment au niveau de la zone de départ où les différents points de frappe doivent être suffisamment espacés.</p>	
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> • Idem avec le moins de coups possible : <ul style="list-style-type: none"> - battre son record, - celui de son partenaire. • Un élève joue, l'autre observe et valide la performance. • L'élève annonce un nombre de coups minimal pour atteindre la cible. 	

Pour ENTRER DANS L'ACTIVITÉ

Les obstacles

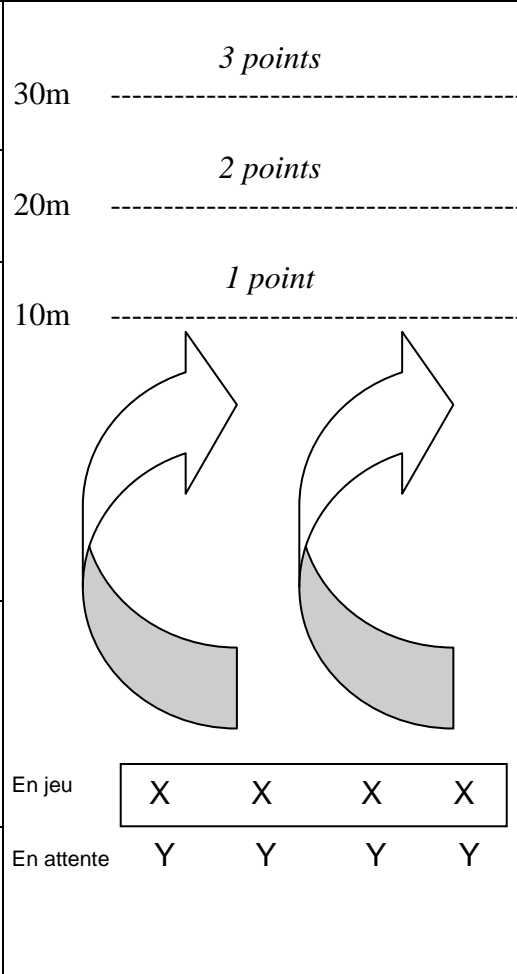
OBJECTIF OPÉRATIONNEL	<ul style="list-style-type: none"> • Frapper la balle de différentes manières (faire voler, faire rouler) en tenant compte des obstacles pour atteindre la zone-cible. • S'approprier les règles de jeu et de sécurité. 		
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none"> • 1 balle et 1 club par élève ou par binôme. • Des cerceaux, des plots, de la rubalise pour matérialiser les obstacles. 		
DISPOSITIF	<ul style="list-style-type: none"> • ½ terrain type rugby (50 m environ). • Plots espacés de 3 à 4m sur une même ligne (largeur du terrain) ; 1 élève (ou binôme) par plot. • Zone à atteindre : bande rectangulaire (type en-but de rugby). • Possibilité de jouer sur les deux moitiés du terrain simultanément (départ dos-à-dos à 3 m de part et d'autre de la ligne de milieu de terrain). • Disposer des obstacles à éviter entre le point de départ et la zone cible. 		
CONSIGNES & DÉROULEMENT	<ul style="list-style-type: none"> • Les élèves frappent leur balle en même temps pour l'envoyer dans la zone-cible et restent près du plot. • Au 2^e coup, c'est celui qui est le plus éloigné de la zone-cible qui, le premier, va frapper sa balle. Et ainsi de suite en remontant jusqu'à la balle la plus proche de la cible. • Si la balle roule ou s'arrête dans le cerceau, on la replace à l'arrière de l'obstacle. Cette action compte pour un coup. • Les élèves effectuent plusieurs passages en changeant de point de départ. <p>IMPORTANT : pour des raisons de sécurité, le maître dirigera avec rigueur ce mode de fonctionnement, notamment en présence d'un effectif important.</p>		
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> • Idem avec le moins de coups possible : <ul style="list-style-type: none"> - battre son record, - celui de son partenaire. • Un élève joue, l'autre observe et valide la performance. 		

Pour VOIR OÙ ON EN EST**Le parcours**

OBJECTIFS OPÉRATIONNELS	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier et mesurer ses acquis. • Identifier et mesurer les apprentissages à réaliser. 	
MATÉRIEL	1 balle et 1 club par trio.	
DISPOSITIF	<ul style="list-style-type: none"> • Terrain type stade ou pré avec ou sans obstacles naturels. • Au moins 4 cibles successives à atteindre (cercles imaginaires d'une longueur de canne autour d'un plot conique ou petit drapeau) dans le cadre d'un parcours. • Chaque zone de départ est matérialisée par 2 plots. 	
CONSIGNES & DÉROULEMENT	<ul style="list-style-type: none"> • Un ou deux trios se placent au départ de chaque trou. • À tour de rôle, chaque élève joue sa balle afin d'atteindre la cible en moins de coups possible. • Dans le trio, à tour de rôle, l'élève est : <ul style="list-style-type: none"> - joueur, - évaluateur (il tient une carte de score), - responsable de la sécurité (il veille au respect des règles et prend en compte les autres groupes). • Le trio ne passe au trou suivant que lorsqu'il est libre. 	

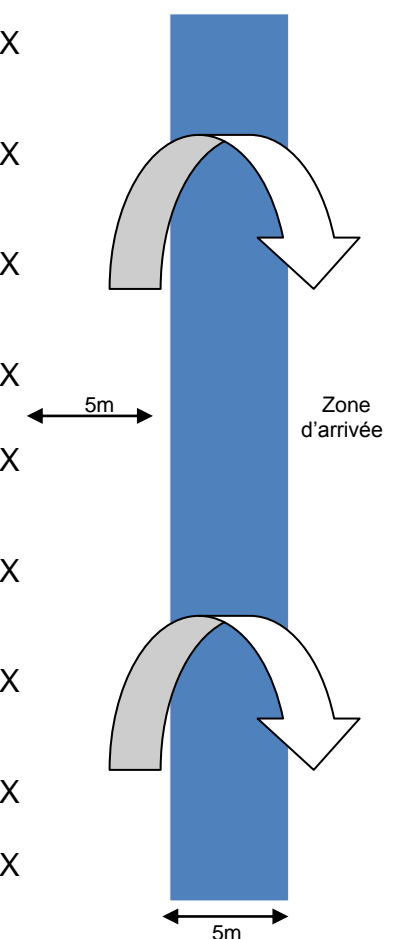
Pour PROGRESSER
Apprendre à faire voler loin pour s'approcher de la cible (coups longs)

Les zones

OBJECTIF OPÉRATIONNEL	Faire voler la balle pour l'envoyer loin.	
MATÉRIEL	5 balles et 1 club par binôme.	
DISPOSITIF	<ul style="list-style-type: none"> • Terrain type stade ou pré. • Sur la ligne de départ, l'emplacement des joueurs est matérialisé par des plots espacés de 3 à 4 mètres. • Des zones : <ul style="list-style-type: none"> - de 10 à 20m de la ligne de départ = 1 point, - de 20 à 30m de la ligne de départ = 2 points, - au-delà de 30m de la ligne de départ = 3 points. 	
CONSIGNES & DÉROULEMENT	<ul style="list-style-type: none"> • Dans le binôme, un élève joue successivement ses 5 balles ; l'autre observe le point de chute de la balle et totalise le nombre de points en fonction de l'endroit où est TOMBÉE la balle (voir dispositif). • Seules les balles qui ont volé comptent. 	
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> • Envoyer au moins une balle dans chacune des zones. • Annoncer la zone dans laquelle la balle va tomber. 	

Pour PROGRESSER
Apprendre à faire voler loin pour s'approcher de la cible (coups longs)

La rivière

OBJECTIF OPÉRATIONNEL	Faire voler la balle pour l'envoyer au-delà d'un obstacle (la rivière) en dosant la frappe.	Y X
MATÉRIEL	5 balles et 1 club par binôme.	Y X
DISPOSITIF	<ul style="list-style-type: none"> • Terrain type stade ou pré. • Sur la ligne de départ, l'emplacement des joueurs est matérialisé par des plots espacés de 3 à 4 mètres. • Une rivière de 5m de large à matérialiser par des plots et/ou de la rubalise à 5 m de la ligne de départ. • Une ligne à ne pas dépasser est matérialisée au-delà de la rivière. 	 <p>The diagram illustrates the game setup. A vertical blue bar represents a 5m wide river. To the left of the river, a horizontal double-headed arrow indicates a 5m wide starting zone. To the right of the river, a vertical line marks the end of the starting zone, and a horizontal double-headed arrow below it indicates a 5m wide landing zone. Two curved arrows show the ball's trajectory from the starting zone, over the river, and into the landing zone. The text 'Zone d'arrivée' is written next to the landing zone. The letters 'Y X' are placed vertically on the left side of the diagram at various heights.</p>
CONSIGNES & DÉROULEMENT	<ul style="list-style-type: none"> • Dans le binôme, un élève joue successivement ses 5 balles ; l'autre comptabilise le nombre de points en fonction de l'endroit où est TOMBÉE la balle (1 point par coup réussi). • Seules les balles qui ont volé comptent. 	Y X
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> • Idem en délimitant des couloirs perpendiculairement à la rivière. • On limitera la zone après la rivière. • On recule le point de départ des joueurs. 	Y X

Pour PROGRESSER
Apprendre à faire rouler pour atteindre la cible (coups courts)

Le couloir

OBJECTIF OPÉRATIONNEL	Faire rouler la balle pour l'envoyer dans une zone délimitée en dosant la frappe.	Y →	← X
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none"> • 5 balles et 1 club par joueur. • 2 couleurs de balles (1 par équipe). 	Y →	← X
DISPOSITIF	<ul style="list-style-type: none"> • Terrain type stade ou pré. • Un couloir de 5m de large est matérialisé par des plots et/ou de la rubalise à 5m des lignes de départ. • Deux équipes face-à-face de part et d'autre du couloir ; l'emplacement des joueurs est matérialisé par des plots espacés de 3 à 4 mètres. 	Y →	← X
CONSIGNES & DÉROULEMENT	<ul style="list-style-type: none"> • Chaque élève de l'équipe fait rouler successivement ses 5 balles pour les envoyer dans le couloir. • On comptabilise, pour chaque équipe, le nombre de balles qui se sont arrêtées dans le couloir. 	Y →	← X
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> • Varier la largeur du couloir. • Varier la distance entre les lignes de départ et le couloir. 	5m	5m

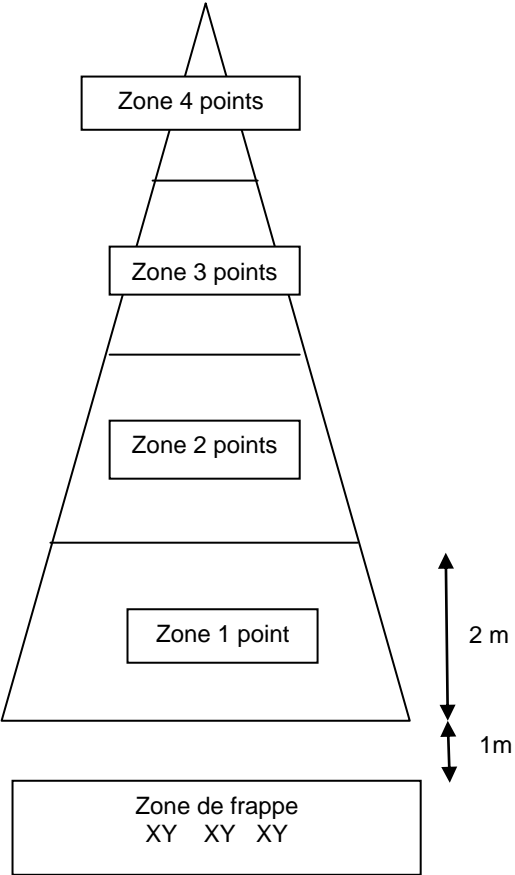
Pour PROGRESSER
Apprendre à faire rouler pour atteindre la cible (coups courts)

La cible

OBJECTIF OPÉRATIONNEL	Faire rouler la balle pour l'envoyer dans une cible en dosant la frappe.	
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none"> • 1 cerceau et 1 plot par binôme. • 1 balle (2 couleurs différentes) et 1 club par joueur (2 balles de couleurs différentes par binôme). 	
DISPOSITIF	<ul style="list-style-type: none"> • Terrain type stade ou pré. • Des cerceaux (cibles) dispersés dans l'espace de jeu. • Le départ, matérialisé par un plot, est distant de 10m du cerceau-cible. • 2 joueurs au départ de chaque plot. 	
CONSIGNES & DÉROULEMENT	Chaque élève du binôme joue sa balle pour l'envoyer dans le cerceau avec le moins de coups possible.	
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> • Varier la distance de la cible. • Varier la taille de la cible (ex. : plot à toucher). • Modifier les binômes. • Se déplacer pour jouer vers les différents cerceaux. 	

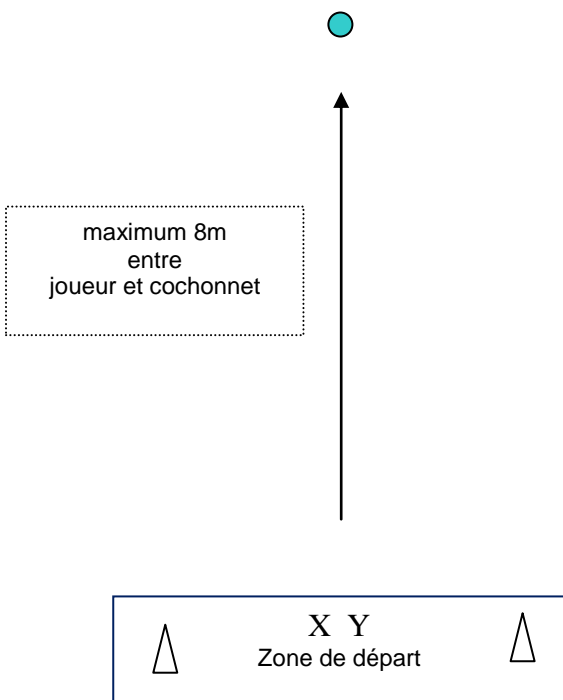
Pour PROGRESSER
Apprendre à faire rouler pour atteindre la cible (coups courts)

Les triangles

OBJECTIFS OPÉRATIONNELS	Faire rouler la balle pour l'envoyer dans une zone délimitée en dosant la frappe.	
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none"> • 2 séries de 6 balles (de 2 couleurs différentes par binôme). • 1 club par élève ou binôme. • Rubalise ou plots (pour matérialiser le ou les triangles). 	
DISPOSITIF	<ul style="list-style-type: none"> • Terrain type cour d'école, stade ou pré. • 1 triangle isocèle de 8 m de hauteur et de 6 m de base. • composé de 4 zones-bandes de 2 m de large. • La zone de frappe est située à 1 m de la base du triangle. • Les élèves sont placés par binômes dans la zone de frappe. 	
CONSIGNES & DÉROULEMENT	<ul style="list-style-type: none"> • Chaque élève du binôme frappe alternativement ses 6 balles. • Quand toutes les balles ont été frappées, on comptabilise les points de chacun. 	
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> • Déplacer la zone de départ de la base vers le sommet opposé du triangle. • Annoncer auparavant la zone à atteindre. • Jouer à 4 (avec 4 séries de balles de couleurs différentes). 	

Pour PROGRESSER
Apprendre à faire rouler pour atteindre la cible (coups courts)

La pétanque

OBJECTIFS OPÉRATIONNELS	Faire rouler la balle pour l'envoyer au plus près d'une cible en dosant la frappe.	 <p style="text-align: center;">maximum 8m entre joueur et cochonnet</p> <p style="text-align: center;">X Y Zone de départ</p>
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none"> • 2 séries de 3 balles de couleurs différentes par binôme. • 1 club par élève ou binôme. • 1 cochonnet (ou balle de tennis). • Plots (pour matérialiser la zone de départ). 	
DISPOSITIF	<ul style="list-style-type: none"> • Terrain type cour d'école, stade ou pré. • La zone de départ est située entre 2 plots. 	
CONSIGNES & DÉROULEMENT	<ul style="list-style-type: none"> • Un des élèves lance le cochonnet entre 2 et 8m. • Les 2 élèves jouent en utilisant les règles du jeu de pétanque pour atteindre un score fixé au départ. • Avec la balle qu'il frappe, l'élève-joueur pourra, volontairement ou involontairement, déplacer les balles déjà jouées. 	
VARIANTE	Jouer en équipes (2 joueurs).	

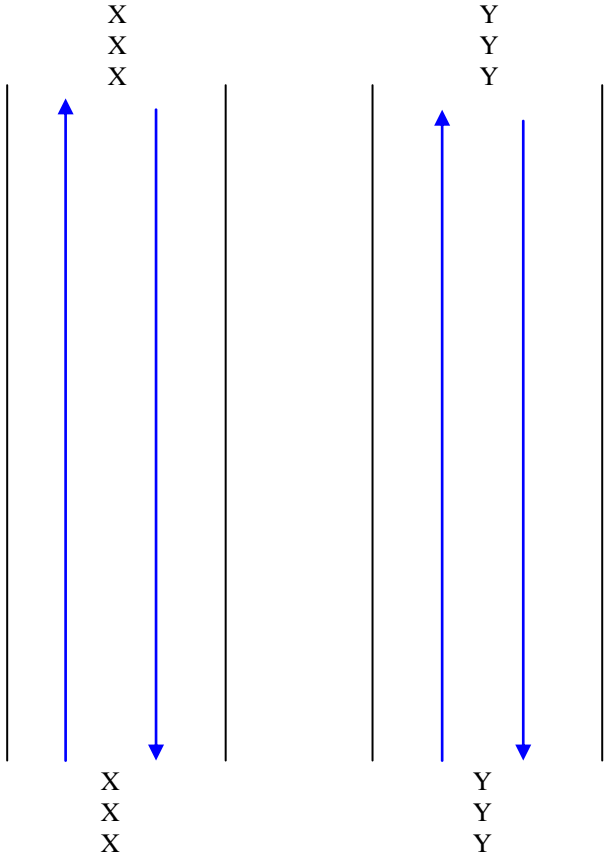
Pour PROGRESSER
Apprendre à orienter la trajectoire

Les couloirs

OBJECTIFS OPÉRATIONNELS	Faire voler la balle pour l'envoyer le plus loin possible en maîtrisant sa trajectoire.	
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none"> • 5 balles et 1 club par binôme. • Plots (pour matérialiser les « couloirs » et les zones de départ). 	
DISPOSITIF	<ul style="list-style-type: none"> • Terrain type stade ou pré. • 3 couloirs de 20 à 30 m de long et de largeurs différentes. • Les zones de départ sont situées entre 2 plots. • « Une rivière » de 1m sépare les zones de départ des couloirs. 	
CONSIGNES & DÉROULEMENT	<ul style="list-style-type: none"> • Chaque élève choisit le couloir dans lequel il joue successivement ses 5 balles. • Il doit envoyer la balle le plus loin possible en survolant « la rivière ». • Seules, les balles qui restent dans le couloir choisi sont comptabilisées. • L'élève-observateur note sur un schéma les performances de l'élève-joueur. 	
VARIANTE	Ne comptabiliser que la meilleure des 5 balles.	

Pour PROGRESSER
Apprendre à orienter la trajectoire

Rester dans son couloir

OBJECTIFS OPÉRATIONNELS	Faire rouler la balle pour l'envoyer le plus loin possible en maîtrisant sa trajectoire.		
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none"> • 1 balle et 1 club par équipe. • Plots (pour matérialiser les couloirs de jeu). 		
DISPOSITIF	<ul style="list-style-type: none"> • Terrain type cour d'école, stade ou pré. • 1 couloir de 10 m de long et de 2m de large par équipe. • Des équipes avec un nombre identique de joueurs. • Dans chaque équipe, les joueurs se répartissent à chaque extrémité du « couloir ». 		
CONSIGNES & DÉROULEMENT	<ul style="list-style-type: none"> • Le premier élève de chaque équipe frappe la balle pour la faire rouler, sans la faire sortir du couloir, pour l'envoyer « dans les pieds » de son partenaire situé face à lui. • La traversée du « couloir » peut se faire en plusieurs coups. • Si l'élève doit rejouer sa balle pour atteindre son partenaire, il attend qu'elle soit bien arrêtée. • Si la balle sort du « couloir », l'élève doit revenir au dernier point de frappe. Le coup manqué compte 1 point. • L'équipe qui a gagné est celle qui a totalisé le moins de coups. 		
VARIANTE	Toute balle sortie du « couloir » doit être rejouée depuis la zone de départ.		

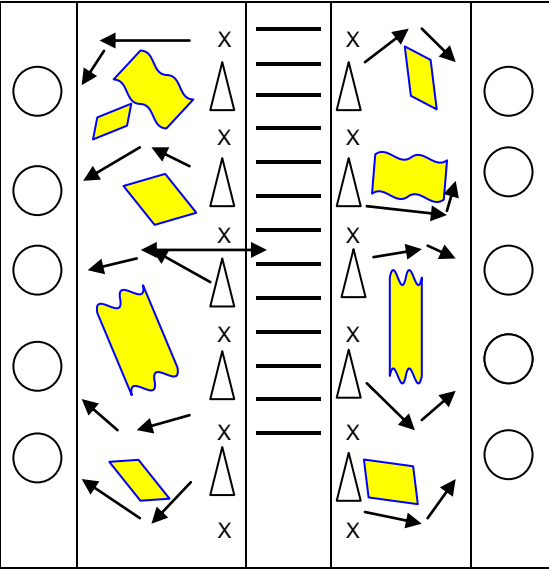
Pour PROGRESSER
Apprendre à orienter la trajectoire

Les portes

OBJECTIFS OPÉRATIONNELS	Faire rouler la balle pour l'envoyer dans une direction donnée.	
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none"> • 5 balles et 1 club par binôme ou par joueur. • Plots (pour matérialiser les portes et les points de départ). 	
DISPOSITIF	<ul style="list-style-type: none"> • Une zone de départ centrale avec plusieurs points de départ. • Plusieurs portes (pour chacune, 2 plots espacés de 2 à 3 m en fonction de l'éloignement) à différentes distances de la zone de départ. 	
CONSIGNES & DÉROULEMENT	<ul style="list-style-type: none"> • Chaque joueur annonce une porte dans laquelle il doit tenter de faire passer ses 5 balles. • S'il réussit au moins 3 balles sur les 5, il peut alors changer de porte en restant dans sa zone. 	
VARIANTE	Imposer les portes à franchir.	

Pour PROGRESSER
Apprendre à analyser l'environnement et à s'y adapter

Choisir son chemin

OBJECTIFS OPÉRATIONNELS	Frapper la balle de différentes manières (faire voler, faire rouler) en s'adaptant au terrain ou à son aménagement pour atteindre la cible.		
MATÉRIEL	1 balle et 1 club par élève ou par binôme.		
DISPOSITIF	<ul style="list-style-type: none"> • Terrain type stade ou pré avec des obstacles : <ul style="list-style-type: none"> - naturels : arbres, buissons, etc. - artificiels (« étangs », « rivières » matérialisés par des piquets, assiettes, cônes, cerceaux et rubalise) installés de manière aléatoire sur le terrain. • Plots espacés de 3-4m sur une même ligne (largeur du terrain) ; 1 élève par plot. • Cible à atteindre : cercle imaginaire de rayon équivalent à une canne autour et ayant pour centre le plot conique ou le petit drapeau. 		
CONSIGNES & DÉROULEMENT	<ul style="list-style-type: none"> • Les élèves frappent leur balle en même temps pour l'envoyer vers la cible (annoncée ou imposée au départ) et restent près du plot. • Au 2^e coup, c'est le joueur du groupe le plus éloigné de la zone-cible qui, le premier, va frapper sa balle. Et ainsi de suite en remontant jusqu'à la balle la plus proche de la cible. • Si la balle est tombée dans l'obstacle ou roule sur l'obstacle artificiel (ex. : étang imaginaire), on la sort et on la replace à l'arrière de l'obstacle. Sortir la balle compte pour 1 coup. 		
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> • Changer de point de départ (pour ne pas rencontrer les mêmes obstacles). • Changer de cible (pour adapter la direction des trajectoires). • Varier la nature du terrain (stade, pré, etc.) pour apprécier les différents comportements de la balle. 	Groupe 1	Groupe 2

Pour PROGRESSER
Apprendre à analyser l'environnement et à s'y adapter

Le scramble

OBJECTIFS OPÉRATIONNELS	<ul style="list-style-type: none"> • Frapper la balle de différentes manières (faire voler, faire rouler) en s'adaptant au terrain ou à son aménagement pour atteindre la cible. • Réaliser collectivement un parcours avec le moins de coups possible. 	
MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none"> • 1 balle par élève. • 1 club par équipe de 3 joueurs. 	
DISPOSITIF	<ul style="list-style-type: none"> • Terrain type stade ou pré avec des obstacles : <ul style="list-style-type: none"> - naturels : arbres, buissons etc., - artificiels (« étangs », « rivières » matérialisés par des piquets, assiettes, cônes, cerceaux et rubalise) installés de manière aléatoire sur le terrain. • Cibles à atteindre: cercles imaginaires de rayon équivalent à une canne et ayant pour centre un plot conique ou un petit drapeau. • Départs (D1, D2, etc.) entre 2 plots pour chaque cible (n°1, n°2, etc.). • 2 équipes par trou. 	
CONSIGNES & DÉROULEMENT	<ul style="list-style-type: none"> • Chaque joueur joue un premier coup. • L'équipe choisit la balle qu'elle juge la mieux placée. De cet emplacement, chaque joueur joue un deuxième coup. • Et ainsi de suite... 	

Un exemple de journée**➤ Déroulement d'une journée-type :**

- Arrivée à 9 h30
- 10 h 00 : 1^e partie de la rencontre
- 12 h 00 : pique-nique
- 13 h 00 : 2^e partie de la rencontre
- 15 h 00 : goûter
- 15 h 30 : retour dans les écoles

L'ensemble des élèves est réparti en 2 groupes A et B constitués d'élèves en provenance de différentes écoles. Le matin, le groupe A participe aux 3 ateliers « techniques » (« Le practice », « Le green » et « Le bunker ») et le groupe B évolue sur le parcours dans la formule « Scramble ». L'après-midi, le groupe A évolue sur le parcours dans la formule « Scramble » et le groupe B participe aux ateliers techniques.

Il est important de respecter « l'étiquette » :

- ne pas courir sur le green, ne pas le piétiner, ne pas en abîmer la surface avec la balle ou le club ;
- remettre en place les mottes de gazon arrachées sur le parcours ;
- faire le moins de bruit possible.

➤ **« Le parcours-scramble » :**

1. Matériel et organisation :

- Un parcours de 6 trous.
- x équipes de 3 élèves.
- 2 balles par enfant (1 seule sera utilisée, l'autre servira en cas de perte) et 1 club par équipe.
- 1 stylo et 1 fiche de score par équipe.
- 1 ou 2 équipes au départ de chaque trou (si 2 équipes, 2 couleurs de balles différentes).
- Au sein de chaque équipe et au départ de chaque trou, 1 secrétaire est désigné pour compléter la fiche de score collective.

2. Déroulement :

- Les équipes débutent au même moment, au coup de sifflet.
- Les 3 élèves jouent leur 1^{er} coup.
- Les élèves identifient la balle la mieux placée à partir de laquelle chacun joue son coup.
- Ainsi de suite jusqu'au trou.
- À chaque fin de trou, les élèves comptabilisent le score collectif et le secrétaire l'inscrit sur la fiche de score sous le numéro du trou concerné.

➤ **Les ateliers techniques :**

Au sein de ces ateliers, en fonction des possibilités offertes par le site, les élèves peuvent utiliser le matériel fourni par le club. On veillera d'autant plus au respect des règles de sécurité et de fonctionnement.

Le groupe (A ou B) est divisé en 3 sous-groupes qui passent d'un atelier à l'autre toutes les 30 minutes environ.

ATELIERS	MATÉRIEL & ORGANISATION	BUT DU JEU	DÉROULEMENT
« Le practice »	<ul style="list-style-type: none"> • 1 seau de balles et 1 fer par élève. • 1 seul élève par tapis qu'il ne quittera pas avant le signal de fin. • Drapeaux et lignes de plots indiquant les distances (10m, 20m, 30m, 40m...). • Les élèves en surnombre attendent en retrait dans une zone de sécurité clairement délimitée et observent les performances de leurs camarades. 	Faire voler les balles pour les envoyer le plus loin possible.	<ul style="list-style-type: none"> • Au signal de départ donné par l'adulte, les élèves frappent leurs balles. • Chaque élève repère les performances qu'il réalise et retient la meilleure en complétant une fiche de score. • Quand tous les élèves ont vidé leur panier, l'adulte donne le signal de fin d'activité. Les élèves vont rechercher les balles jouées.
« Le green »	<ul style="list-style-type: none"> • 1 putter et 1 balle par élève. • Les élèves sont répartis en binômes sur les différents trous. • Le trou n°1 est le point de départ pour jouer le trou n°2 et ainsi de suite. 	Faire rouler la balle pour qu'elle entre dans le trou avec le moins de coups possible.	<ul style="list-style-type: none"> • En suivant l'ordre des drapeaux, les élèves jouent la totalité des trous (ex. : le groupe qui démarre au n°9, poursuit au n°1 et ainsi de suite). • Chaque élève comptabilise le nombre de coups sur l'ensemble des trous en complétant une fiche de score. • Variante : à chaque trou, c'est l'élève qui a joué le moins de coups qui marque 1 point.
« Le bunker »	<ul style="list-style-type: none"> • 1 club scolaire (qui permet de faire rouler et voler) par cible et 1 balle en mousse par élève. • Les élèves sont répartis à l'intérieur du bunker en laissant assez d'espace entre eux pour garantir la sécurité. • Des cibles (plots ou drapeaux) disposées à l'extérieur du bunker. 	Faire sortir la balle en direction de la cible à atteindre avec le moins de coups possible (faire rouler ou voler selon la configuration du terrain)	<ul style="list-style-type: none"> • Au signal de l'adulte, les élèves jouent leur 1^{er} coup. • Au 2^e coup, c'est le joueur le plus éloigné de la cible qui, le premier, va jouer sa balle. Et ainsi de suite. • Après un temps donné, les élèves changent de cible.

➤ Exemple de fiches de score :

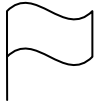
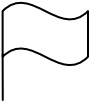
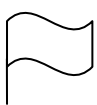
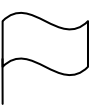
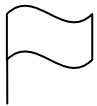
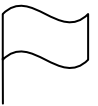
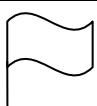
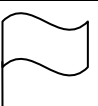
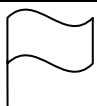
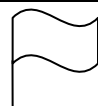
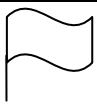
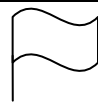
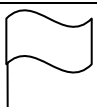
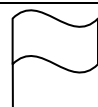
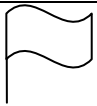
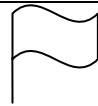
inspection académique Aveyron 		ffgolf® Fédération Française de Golf					
NUMERO EQUIPE	Ateliers		Practice	Green	Bunker	Total	
1	Nom	Prénom					
	Nom	Prénom					
	Nom	Prénom					

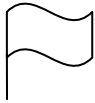
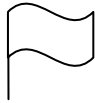
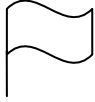
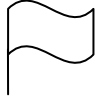
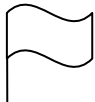
inspection académique Aveyron 		ffgolf® Fédération Française de Golf							
NUMERO EQUIPE	Trous		1	2	3	4	5	6	Total
1	Nom	Prénom							
	Nom	Prénom							
	Nom	Prénom							

➤ **Sites golifiques où se déroulent les rencontres USEP Aveyron :**

- « Golf du Grand-Rodez » à Fontanges (Onet-le-Château).
- « Golf de Mézeyrac » à Soulages-Bonneval.
- « Golf du Totche » à Villefranche-de-Rouergue.
- « Golf du Sabot » à La-Canourgue (Lozère).

UNE GRILLE D'ÉVALUATION

JE SAIS...	Appréciation de l'élève	Appréciation du maître
... me conduire sur le terrain en sécurité.		
... tenir correctement le club.		
... me positionner à l'adresse.		
... faire voler la balle pour la rapprocher de la cible (« le swing »).		
... faire rouler la balle pour atteindre la cible (« le put »).		
... orienter la trajectoire de la balle.		
... analyser la nature du terrain et définir le coup adapté.		
... jouer le coup adapté.		

JE CONNAIS...	Appréciation de l'élève	Appréciation du maître
... le vocabulaire de l'activité.		
... les règles de l'activité.		
... les règles de sécurité.		
... l'étiquette de l'activité.		

Colorier les drapeaux selon le code suivant :

- en vert : compétence acquise,
- en orange : en cours d'acquisition,
- en rouge : compétence non acquise.