

**CYCLE DE GOLF A L'ECOLE PRIMAIRE.**

# Cycle 2



**Frédérique MALTERE école de LEVERNOIS.**

**Jean-Marc CLUZEAU CPC EPS BEAUNE.**

**circonscription de BEAUNE**

FREDERIQUE MALTERE Enseignante à LEVERNOIS./ JM CLUZEAU CPC EPS BEAUNE.

le cycle d'apprentissage que nous vous proposons a été vécu durant plusieurs années dans une classe CP de cycle 2 .

Le matériel utilisé est vulgarisé et adapté à l'âge et aux compétences des enfants.

Ce cycle peut être proposé de la GS au CE 1 (*peut être proposé jusqu'au CM1*), il suffit juste de varier les distances.

## 1. Définition : le golf, un jeu d'adresse.

**Le golf est une activité consistant à envoyer une balle dans un trou à l'aide d'une canne, en un minimum de coups.**

Cette activité se caractérise par une triple confrontation :

- à une cible , un parcours, (en l'occurrence lors de ce cycle aller d'un point endroit donné à un point donné en un minimum de coups.)
- à soi-même,
- à un adversaire ou plusieurs adversaires.

Ce cycle d'apprentissage débute par des phases où les déplacements sont rares et la confrontation est en priorité contre soi même.

**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).

## 2.COMPETENCES VISEES

- Réaliser une performance mesurée :effectuer un parcours en moins de coups possibles.
- S'affronter individuellement ou collectivement :affronter un ou plusieurs adversaires sur un même parcours, jouer à plusieurs contre des adversaires pour réaliser le parcours en moins de coups.

-Coopérer en respectant les règles de sécurité et de jeu propres à l'activité.

## PREMIER PALIER POUR LA MAÎTRISE DU SOCLE COMMUN :

Dans le cadre du p'tit golf , les élèves vont développer des compétences à valider.

### 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.

## 3. Les aspects fondamentaux :

**TRAJECTOIRE** de la balle



**envoyer loin**  
**envoyer haut**

**doser pour être précis.**

**En variant les distances , les trajectoires, les hauteurs de balles.**

**COMPORTEMENT** du joueur



**Assurer la SECURITE** de soi et des autres

**Organiser son DEPLACEMENT**

en fonction de la consigne et de la cible à atteindre.

**Élaborer** une stratégie pour jouer

**Gérer le SCORE**

## 4. organisation matérielle.

**Le club:** les clubs utilisés sont des "bois" 1 ou 5 tout dépend de l'angle de la face du club. Le bois se reconnaît par son extrémité très large et arrondie dont la face de frappe est plate bien sûr.

**Important:** Le club est différent pour un droitier ou un gaucher.





**La balle utilisée est une balle en mousse d'un diamètre de 5 à 6 cm.**

**Ce type de balle permet du fait de sa légèreté de jouer sur des espaces moins grands, de plus cela permet également d'assurer une sécurité évidente en cas de trajectoire aléatoire.**

**De plus le diamètre de la balle favorise la réussite de l'élève qui, du fait de la maturation de son système nerveux en totale évolution, construit encore ses compétences occulo-motrices.**

## **Un terrain:**

**La cour de l'école, un terrain en herbe relativement tondu, terrain de football, parc etc...**

**En fonction de la taille du terrain les situations proposées seront adaptées: plus l'espace est court et plus on propose des situations de jeu court, de coups précis et de situations qui permettent de jouer sur la hauteur de balle.**

**Il est intéressant de varier les lieux de pratique. Aller de la cour au terrain.  
Varier sur les jeux courts ou longs.**

## 5. Organisation de travail:

Différentes formes d'organisation sont envisageables.

Faire vivre des situations uniques à la classe parfois en alternant de situations en ateliers tournants.

L'intérêt étant aussi que ce soit la première classe qui installe le matériel et donne les consignes aux élèves de la deuxième classe. La troisième classe démonte en fin de demi-journée.

## 6. Tenue du club et position de jeu.

### Tenue du club:

Pour un droitier:

Main gauche en haut du grip (espace supérieur du club) main droite en bas du grip.

-Plus l'enfant est petit plus ses mains se placent sur le bas du grip.

-Les deux mains se touchent.

-la tête du club est posée à plat par terre au milieu des pieds. On tape avec la partie plate.



## Posture:

-pieds légèrement écartés et parallèles, jambes un peu fléchies.

Des critères observables à indiquer aux élèves.

Pour jouer :



**Le haut du manche pointe vers le nombril.**

**Les bras sont le plus possible tendus.**

**Les yeux fixent la balle puis en alternance la direction de jeu.**

**(A la fin du swing, le corps du joueur regarde la cible.)**

**Faire un mouvement de balancier avec les bras en souplesse, la difficulté étant que les élèves ne se crispent pas sur le club. (Comparer le mouvement au balai des essuies glace).**

**Ne pas arrêter son mouvement à l'impact continuer son geste comme si on lançait la balle à la main.**

7.

VOCABULAIRE.

**-départ: zone de début de lancer.**

**-air shot: coup qui n'a pas touché la balle.**

## Construire la sécurité pour prévenir le danger

### DEUX CAS DE FIGURE :

#### ORGANISATION 1:

**les élèves travaillent en ligne:** Les élèves sont répartis par deux ou trois et jouent à tour de rôle.

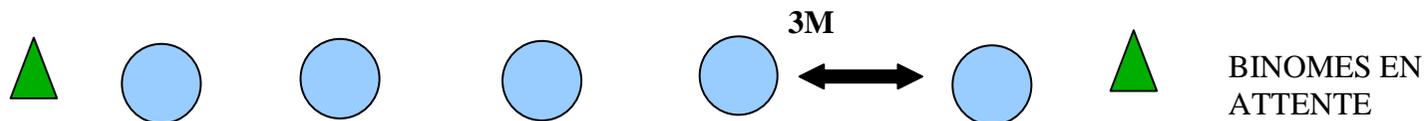
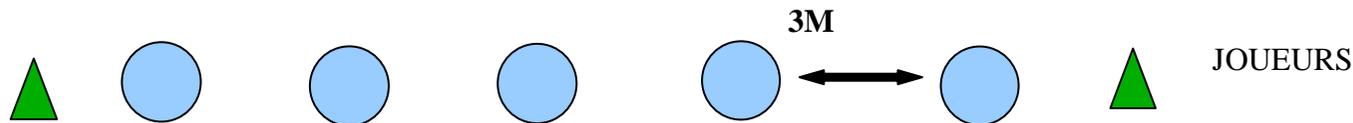
**Définir la zone de sécurité dans les situations d'apprentissage en zone fixe:**

- Les joueurs se placent sur une ligne droite; l'enseignant a délimité la ligne en plaçant des cônes de chaque côté de l'espace. un cerceau est placé tous les 3 mètres.

Le joueur joue entre les plots.

Une deuxième ligne en arrière est matérialisée de la même manière. Cette dernière est située trois mètres derrière la ligne de joueurs.

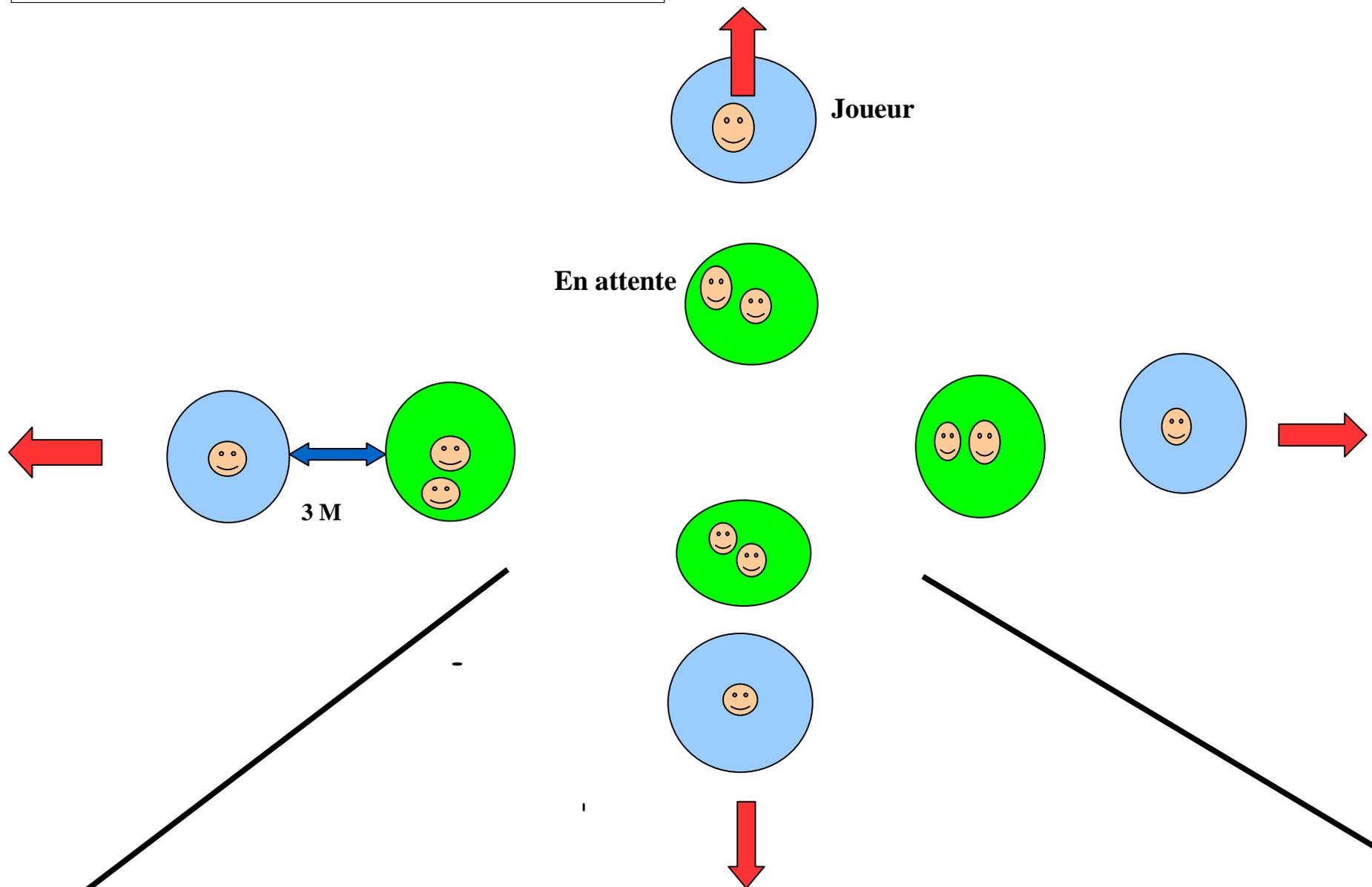
Les enfants du binôme ou du trinôme qui ne jouent pas doivent être en attente dans le cerceau de la deuxième ligne parallèlement au joueur de leur groupe.



Le joueur devant sa balle trace une ligne imaginaire de la cible à sa balle et place un premier Cône à 3 pas en arrière de cette ligne. Puis, il place au niveau de sa balle et à un pas en face de Lui le deuxième cône.

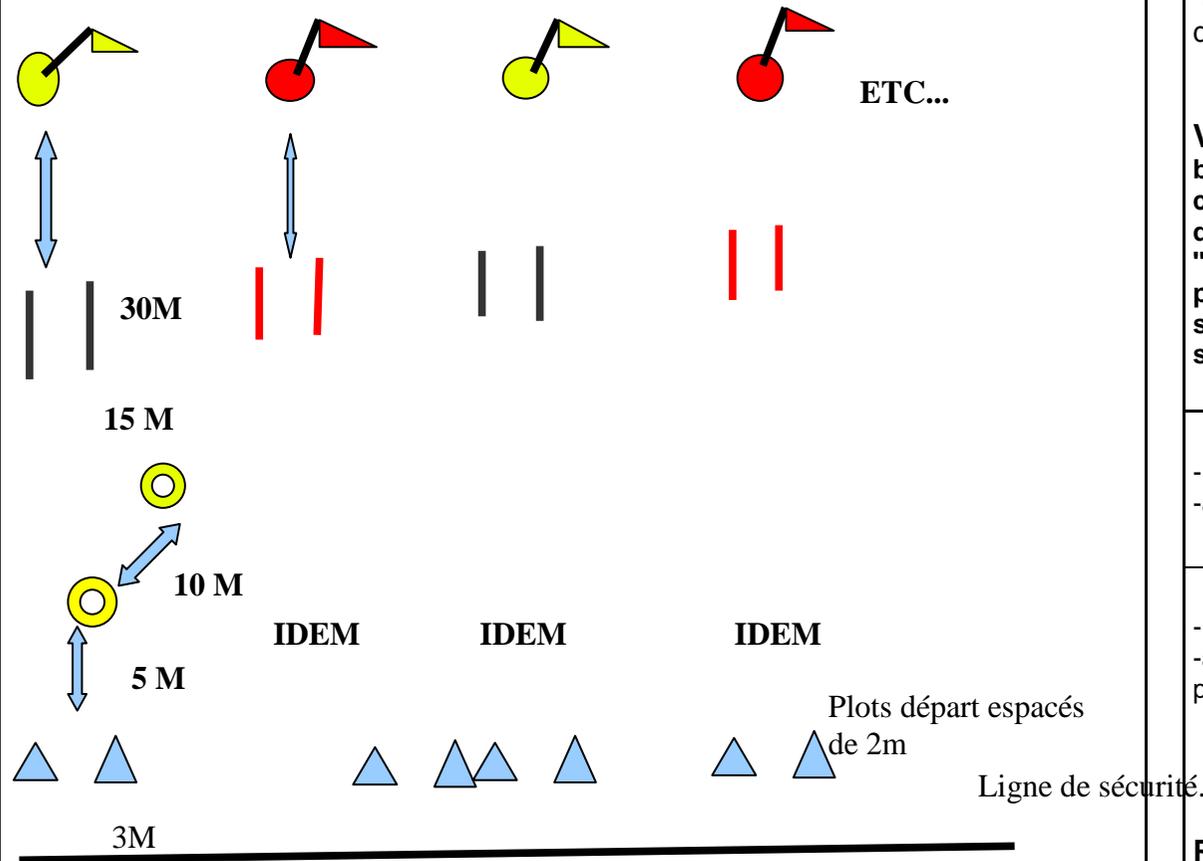
Tous ses partenaires se positionnent en retrait, derrière ces deux cônes.

# ORGANISATION 2: Travail en ateliers.



Les enfants travaillent dans des directions opposées .les joueurs et les élèves en attente sont dans leur cerceau .La distance de sécurité est de 3M .  
L'enseignant peut donner ses consignes au centre et "balayer "les différents ateliers.

**DISPOSITIF : jeu en ligne.**



Matériel: cerceaux de couleurs , bâtons, drapeaux de couleurs.  
Organisation de la classe: voir organisation 1.  
**CONSIGNES :** cf; **présentation de l'activité: présentation du club , de la balle et des consignes de sécurité.**  
 - "tu envoies la balle dans chaque cerceau, puis envoie la balle entre les piquets pour atteindre le cerceau repérer par le drapeau..

**Pour faciliter**  
 -ne pas compter les coups dans le vide (**les :air shot**).  
  
**Variante:** les élèves sont en binôme. L'un joue et l'autre compte les coups (en restant dans son cerceau de "sécurité").Pour les plus petits cette variante ne peut se proposer dès la première séance.

**Pour compliquer**  
 -compter les **air shots**

**CE QUI EST A APPRENDRE**  
 - toucher la balle avec la tête du club.  
 -adapter son geste à la distance à parcourir.

**CRITERES DE REUSSITE :**  
 -réussir à toucher la balle, à la frapper.  
 -atteindre la cible en diminuant le nombre de coups à chaque partie.

**Règles du jeu:**  
 -tu joues la balle où elle est.  
 -tu enchaînes les coups à ton rythme  
 -le binôme, qui compte, reste derrière la ligne de sécurité ou dans la variante, se place dans le cerceau qui vient d'être dépassé. Il s'assure qu'il n'est pas à porté de club du binôme.  
 -fin du jeu, le joueur arrivé dans le cerceau drapeau attend la fin du jeu pour tous et au commandement de l'enseignant revient sur le côté la tête du club dans la main et sans courir.

<b>Séance 2</b> Atelier 1	<b>APPRENDRE ET PROGRESSER.</b>	Situation d'apprentissage : "Franchir la rivière"	<b>C2</b> Rotation toutes les 15mn.
------------------------------	---------------------------------	--	--

**DISPOSITIF :** Dernier cerceau sécurité.

4M  
3 M  
2M

ETC...

Départ.

rivière.

2M

**Matériel :** 1 club une balle par binôme.

**Organisation du groupe :** -organisation 2 (ateliers).8 binômes.

**CONSIGNE :**

- vous vous placez entre les plots de départ à 2m et vous frappez la balle par dessus la rivière. La balle ne doit pas toucher avant la rivière, ni tomber dans cette dernière.
- Une fois joué votre coup vous laissez la place à votre binôme. Quand les deux joueurs ont joué soit: vous avez réussi. Vous allez chercher la balle quand tout le monde à jouer et vous allez dans le cerceau suivant (3m et 4m).Vous n'avez pas réussi vous recommencez.

<p><b>Pour faciliter</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-j'essaie à 1m.</li> <li>-je reste à 2 m.</li> <li>-je réduis la largeur de la rivière.</li> <li>-la balle passe de l'autre côté mais elle touche le sol avant.</li> </ul>	<p><b>Pour compliquer</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- je recule à 5m.</li> <li>- j'élargis la rivière.</li> </ul>
<p><b>CE QUI EST A APPRENDRE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-adapter son geste pour faire monter la balle.</li> <li>-varier l'intensité de la frappe en allongeant la distance.</li> <li>-envoyer la balle dans la direction choisie.</li> </ul>	
<p><b>CRITERES DE REUSSITE :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-la balle franchit la rivière sans toucher avant ou dedans.</li> <li>-La balle franchit à toutes les distances.</li> </ul>	

<b>Séance 2</b> Atelier 2	<b>APPRENDRE ET PROGRESSER.</b>	<b>Situation d'apprentissage : LANCER LOIN...</b>	<b>C2</b> Rotation toutes les 15mn.
------------------------------	---------------------------------	---	--

**DISPOSITIF :**

Matériel : \_1 club une balle par binôme.4 coupelles de couleurs pour chaque joueur.

Organisation du groupe : -organisation 2 (ateliers).8 binômes.

**CONSIGNES** :-le joueur est au départ. Le binôme sur le côté du jeu.  
-l'enseignant donne le signal du jeu.

- le binôme marqueur place une coupelle à l'endroit où la balle tombe à chaque coup.
- le joueur pose son club dans le cerceau et va chercher sa balle.
- On change les rôles. Nous comparons les résultats après que chaque joueur ait joué 4 fois.

<p><b>Pour faciliter</b></p> <p>-marquer le point où s'arrête la balle.</p>	<p><b>Pour compliquer</b></p> <p>-jouer avec une balle plus petite mais en mousse .</p> <p>-imposer que le lancer reste dans le couloir.</p>
<p><b>CE QUI EST A APPRENDRE</b></p> <p>-adapter son geste afin d'envoyer la balle le plus loin possible.</p> <p>-en jouant sur l'amplitude la balle monte.</p>	
<p><b>CRITERES DE REUSSITE :</b></p> <p>-rallonger la distance au fil des coups.</p>	

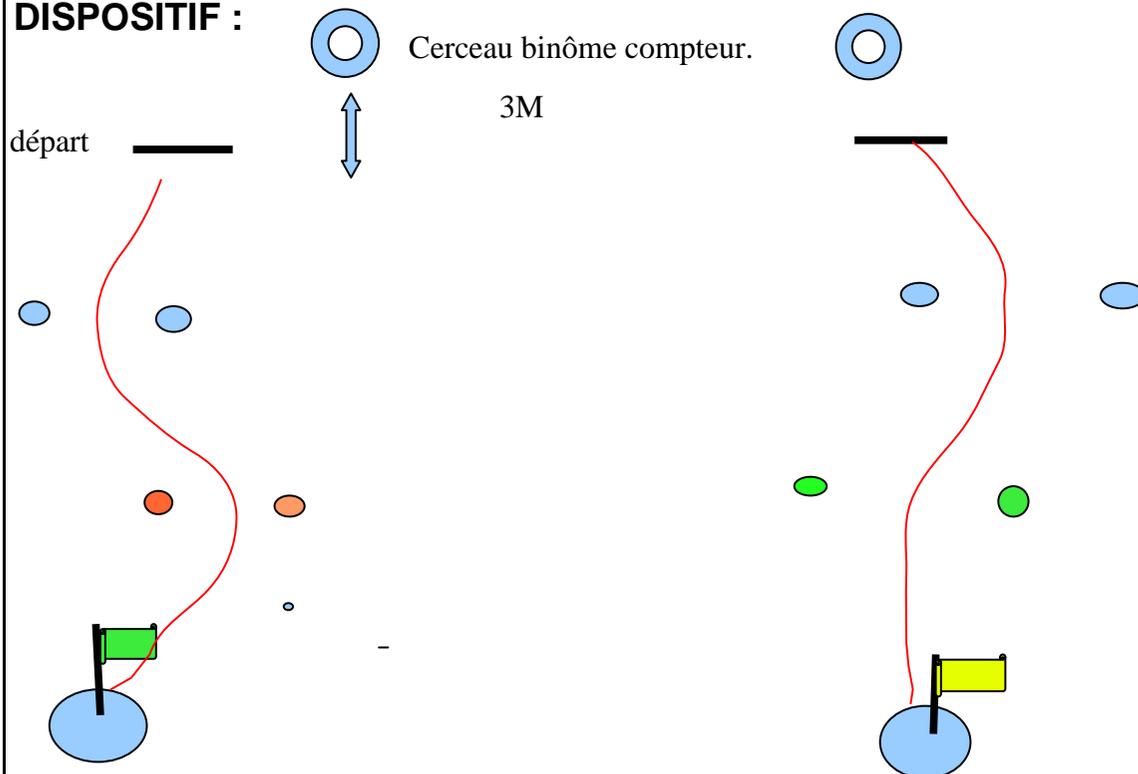
Séance 2  
Atelier 3

APPRENDRE ET  
PROGRESSER.

Situation d'apprentissage :  
"PRECISION"

Rotation toutes les 15mn. **C2**

**DISPOSITIF :**



Matériel : cerceaux, coupelles, drapeaux. Un club une balle par binôme

Organisation du groupe : -organisation 2 (ateliers).8 binômes.

**CONSIGNES** :-rejoindre le drapeau et le cerceau d'arrivée avec le moins de coups possibles en passant entre les portes. si une porte est manquée le joueur recommence d'où il a frappé ou (variante) d'où est la balle.

**Pour faciliter**

- on élargit les portes.
- on raccourcit les distances entre les portes.

**Pour compliquer**

- allonger les distances entre les portes.
- déporter plus loin sur le côté les portes.

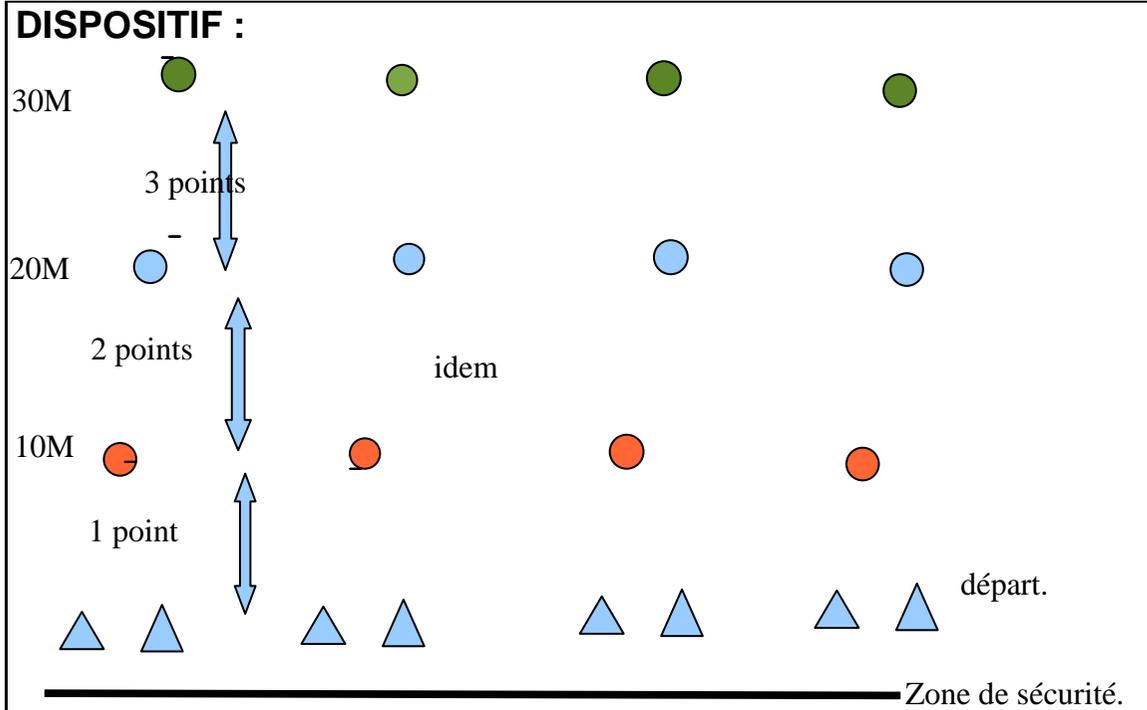
**CE QUI EST A APPRENDRE**

- maîtriser son geste pour passer entre les portes ou ne pas les dépasser.
- orienter son corps pour pour frapper dans la bonne direction.

**CRITERES DE REUSSITE :**

- passer entre les portes en frappant le moins de coups possibles.

Séance 3	APPRENDRE ET PROGRESSER.	Situation d'apprentissage : "LANCER LOIN PAR EQUIPE"	C2
----------	--------------------------	--	----



Matériel : une ardoise par équipe, un club, une balle par équipe.  
 Organisation du groupe : organisation en 4 ou 5 ateliers parallèles en équipes de 4.

**CONSIGNES :** -vous jouez en équipe. Au signal, le premier de l'équipe envoie la balle. Les élèves de l'équipe repèrent la zone atteinte par la balle et note les points sur l'ardoise.  
 -Quand tous les joueurs de chaque équipe ont lancé ils posent le club au sol et, lorsque l'enseignant le dit, ils vont chercher la balle. Le lanceur suivant se prépare etc.. au final on compte les points par équipe.

<p><b>Pour faciliter</b>          placer les balises à 5/10/15m.          -on ne compte pas le air shot.(on recommence).          -prendre en compte l'endroit où la balle s'arrête.</p>	<p><b>Pour compliquer</b>          -augmenter les distances des balises pour marquer les points.          -l'air shot est pris en compte et on passe son tour.          -prendre en compte le point d'impact de la balle.          -ne prendre en compte que les balles lancer dans l'axe du couloir de jeu de chaque équipe.</p>
--	---

**CE QUI EST A APPRENDRE**  
 -frapper la balle.  
 -lancer droit.  
 -avoir une trajectoire aérienne.

**CRITERES DE REUSSITE :**  
 -l'équipe qui a le plus de points a gagné.

Séance 4	APPRENDRE ET PROGRESSER.	Situation d'apprentissage : LANCER, DOSER, SE DEPLACER.	C2
----------	--------------------------	---	----

**DISPOSITIF :**

Celui qui joue vérifie avant que personne ne peut être touché par le club!

30M  
20M  
15M  
10M  
5M  
2M

DEPART.

Sécurité binôme..

Matériel : 6 drapeaux, un club , une balle par binôme.  
 Organisation du groupe enfants en binômes, l'un joue l'autre attend sur la ligne de sécurité.  
 -organisation en deux ateliers parallèles.

**. CONSIGNES :** Vous jouez par 2, chacun à votre tour. Vous donnez le club à chaque coup pour atteindre le drapeau en moins de coups possibles. Vous notez sur une fiche le nombre de coups réalisés par drapeau.

- la balle est jouée là ou elle repose.
- à chaque coup avant de jouer le binôme qui ne joue pas retourne dans la zone de sécurité.
- quand le drapeau est atteint on change de drapeau.

**Pour faciliter**

- on raccourcit les distances du départ au drapeau.
- on n'impose pas de coups maximum.

**Pour compliquer**

- allonger les distances de jeu.
- imposer un nombre de coups maximum.
- si la balle atterrit dans le couloir d'un autre drapeau on recommence au début.

**CE QUI EST A APPRENDRE**

- adapter son swing à la distance à parcourir.
- adapter son put pour toucher le bâton du drapeau.

**CRITERES DE REUSSITE :**

- Avoir touché le drapeau avec la balle.
- Avoir touché le drapeau avec la balle en moins de coups possibles.

**VARIANTE:** les deux éléments du binôme ont chacun un club et une balle et joue l'un contre l'autre .Ils comparent leur score et leur fiche ensuite.

**Fiche élève : "LANCER, DOSER, SE DEPLACER."**

**DATE:**.....

**ECOLE:**.....

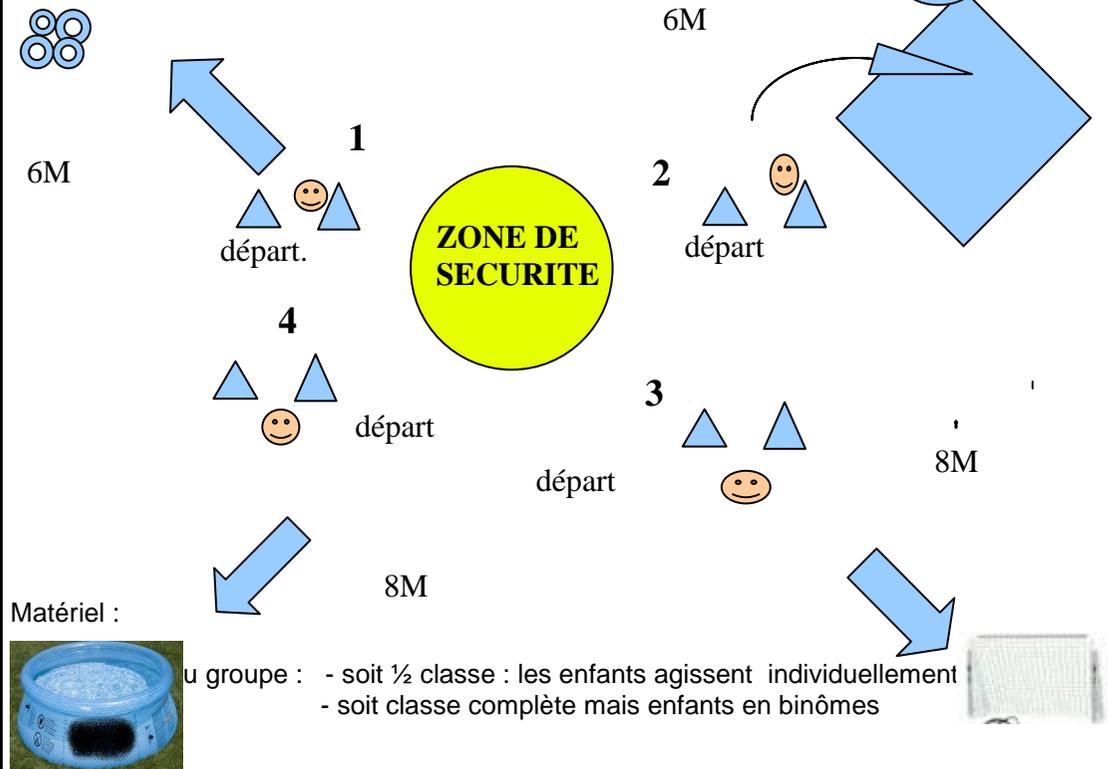
Nom:.....

**CLASSE:**.....

**prénom:**.....

NOMBRE DE FRAPPES;	Drapeau 1	Drapeau 2	Drapeau 3	Drapeau 4	Drapeau 5	Drapeau 6
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						

**DISPOSITIF : ORGANISATION 2:** Travail en ateliers.



tu groupe : - soit ½ classe : les enfants agissent individuellement  
- soit classe complète mais enfants en binômes

**CONSIGNES :** 1/lance 3 balles en direction des coupelles. Tu as un point à chaque fois qu'une balle tombe dans une coupelle.  
2/Tu tentes d'atteindre le cerceau et drapeau en frappant par-dessus le banc.  
3/Tu envoies ta balle dans le but en un coup.  
4/Tu envoies une balle dans la piscine (ou la bassine) en un coup.

**Pour faciliter**

- Réduire les distances.
- Prendre en compte les balles qui roulent après l'impact (1).
- utiliser un banc plus bas(2), un récipient plus large(4)

**Pour compliquer**

- Augmenter les distances.
- Utiliser un banc plus haut.
- Rajouter un deuxième banc (2).
- Prendre un récipient moins large (4);
- Seules les balles levées comptent (1).

**CE QUI EST A APPRENDRE**

- frapper sa balle pour la lever dans une direction choisie.

**CRITERES DE REUSSITE :**

- réussir à placer la balle dans la cible.

**Retour après la séance:**

faire verbaliser les élèves sur les différentes techniques utilisées pour faire "monter" la balle.

Séance 6	APPRENDRE ET PROGRESSER.	Situation d'apprentissage : DOSER, VISER.	C2
----------	--------------------------	---	----

**DISPOSITIF :**

**Atelier 1**

ZONE 5:

ZONE 4: 20M

ZONE 3: 15M

ZONE 2: 10M

ZONE 1: 5M

**Départ**

**Atelier 2**

**Départ**

**Départ**

**Matériel :** 1 club , une balle par équipe. Une carte de score.

**Organisation du groupe :** -3 équipes par atelier. Chaque membre a une rôle. Joueur/marqueur/responsable sécurité. (on change les rôles après que le joueur ait atteint le but). Les trois se déplacent.

**CONSIGNES :** Atelier 1: Tu frappes la balle et tu l'envoies dans la zone 1, puis tu continue pour chaque zone jusqu'à ce que tu arrives à la dernière. Tu atteins la cible tu as un point .Tu rates la zone tu repars au milieu de la zone précédente et tu as un point de pénalité.

Atelier 2: Tu disposes de 3 balles. Tu annonces la porte que tu vises avant de jouer .Tu vises les trois portes puis le marqueur comptabilise les points.

<p><b><u>Pour faciliter</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-on prend en compte la balle qui arrive dans la zone en roulant.</li> <li>-permettre d'atteindre les zones ou les portes en plusieurs frappes.</li> </ul>	<p><b><u>Pour compliquer</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-seule la trajectoire levée compte.</li> <li>-l'impact est seul pris en compte.</li> <li>- retourner dans la 1<sup>ère</sup> zone en cas d'échec</li> </ul>
<p><b>CE QUI EST A APPRENDRE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Doser sa frappe.</li> <li>-Diriger la trajectoire de la balle.</li> <li>-assurer la sécurité.</li> </ul>	
<p><b>CRITERES DE REUSSITE :</b></p> <p><b>Atelier 1:</b> les balles sont allés dans les zones sans pénalités ou avec le moins de pénalités possibles.</p> <p><b>Atelier 2:</b> les balles ont franchi les portes.</p>	

**ATELIER N=°:**

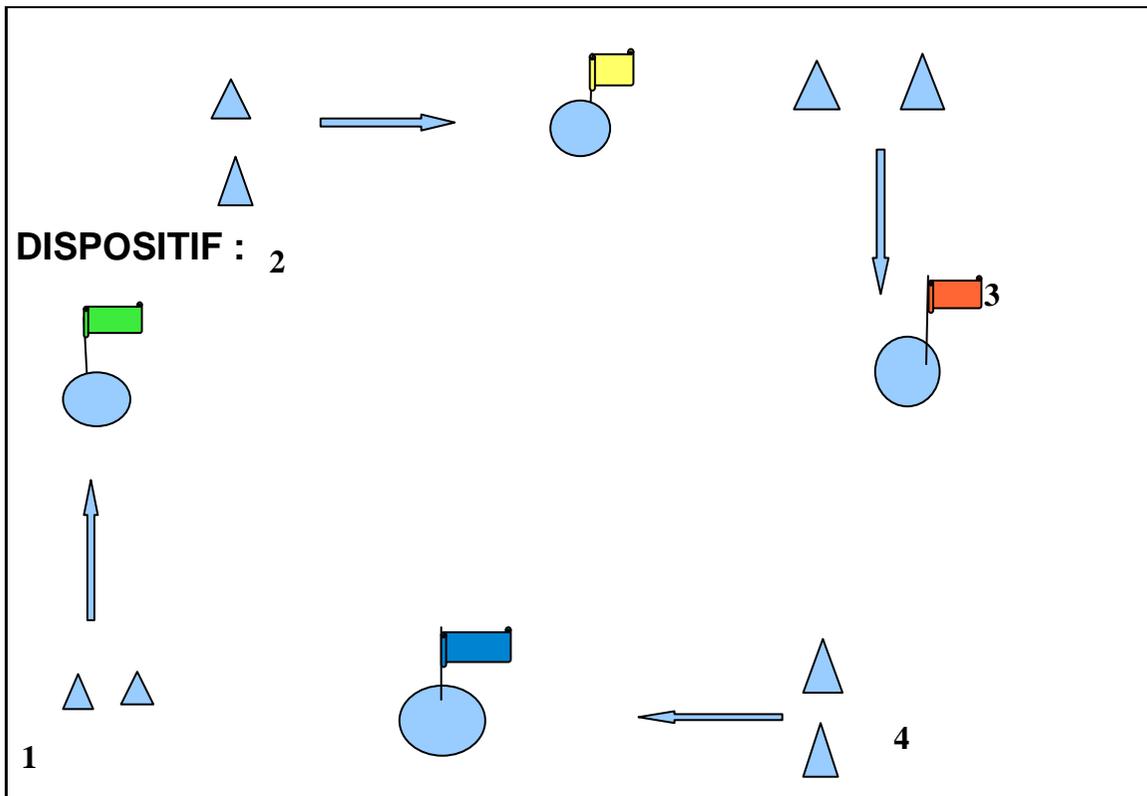
**FICHE DOSER, VISER.**

<b>NOMBRE DE COUPS FRAPPES.</b>	<b>JOUEUR 1</b>	<b>JOUEUR 2</b>	<b>JOUEUR 3</b>

**ATELIER N=°:**

<b>NOMBRE DE COUPS FRAPPES.</b>	<b>JOUEUR 1</b>	<b>JOUEUR 2</b>	<b>JOUEUR 3</b>

Séance 7	APPRENDRE ET PROGRESSER.	Situation d'apprentissage : Parcours, jeu en foursome.	C2
----------	--------------------------	---	----



**DISPOSITIF :** 2

**1**

**CONSIGNE :**  
 -vous jouez chacun votre tour pour atteindre le cerceau et le drapeau. Vous comptez le nombre de coups réalisés pour atteindre la cible.  
 -c'est l'équipe qui a la balle la plus loin du drapeau qui joue en 1.  
 -Attention au placement du binôme et de l'équipe adverse en attente de sécurité (à 2m 50 en face du joueur=3 grands pas face au joueur. )  
 "voir les yeux et le ventre du joueur".

<p><b>Pour faciliter</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ne pas limiter le nombre de lancers.</li> <li>- Réduire les distances.</li> </ul>	<p><b>Pour compliquer</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-limiter le nombre de lancers.</li> <li>-allonger les distances.</li> <li>-insérer des obstacles ( cf. fiche suivante).</li> </ul>
---	---

**CE QUI EST A APPRENDRE**

- développer un geste adéquat pour atteindre la cible en moins de coups possibles.
- Respecter l'équipe adverse.
- Respecter les consignes de sécurité.

**CRITERES DE REUSSITE :**

- Réussir les parcours en ayant frappé le moins de coups possibles. (faire une comparaison en classe avec toutes les équipes).

**Retour après la séance:**  
 faire verbaliser les élèves sur les différentes techniques utilisées.

**PARCOURS N=°:**

**FICHE FOUSRSOME.**

<b>NOMBRE DE COUPS FRAPPES.</b>	<b>EQUIPE 1</b>	<b>EQUIPE 2</b>

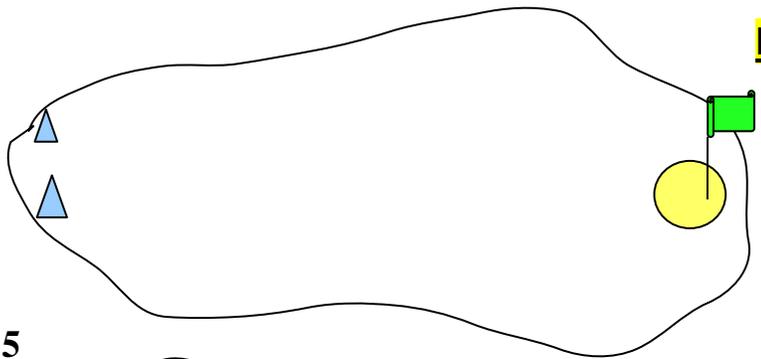
**PARCOURS N=°:**

<b>NOMBRE DE COUPS FRAPPES.</b>	<b>EQUIPE 1</b>	<b>EQUIPE 2</b>

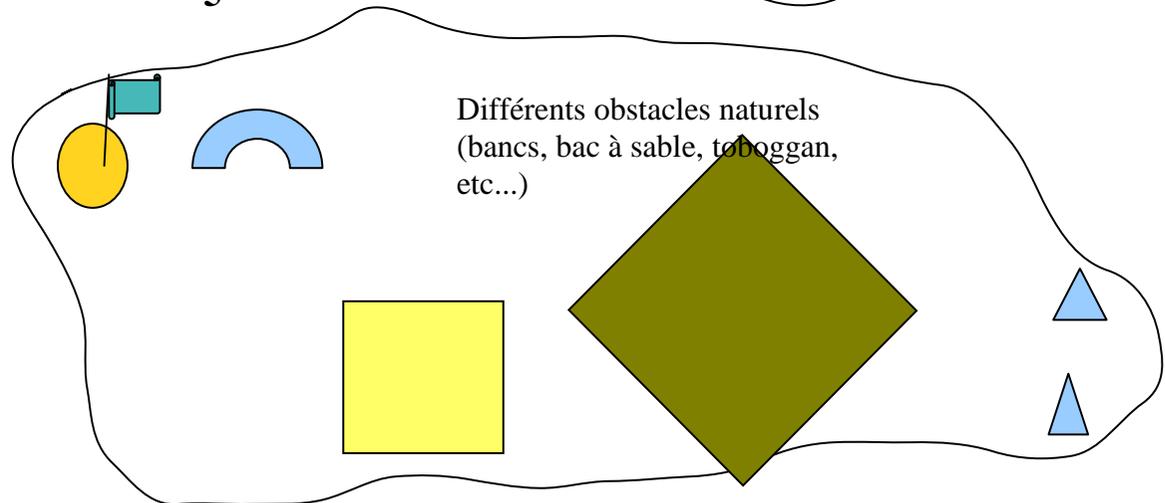
# Ateliers en Foursome avec obstacles.

## DISPOSITIF :

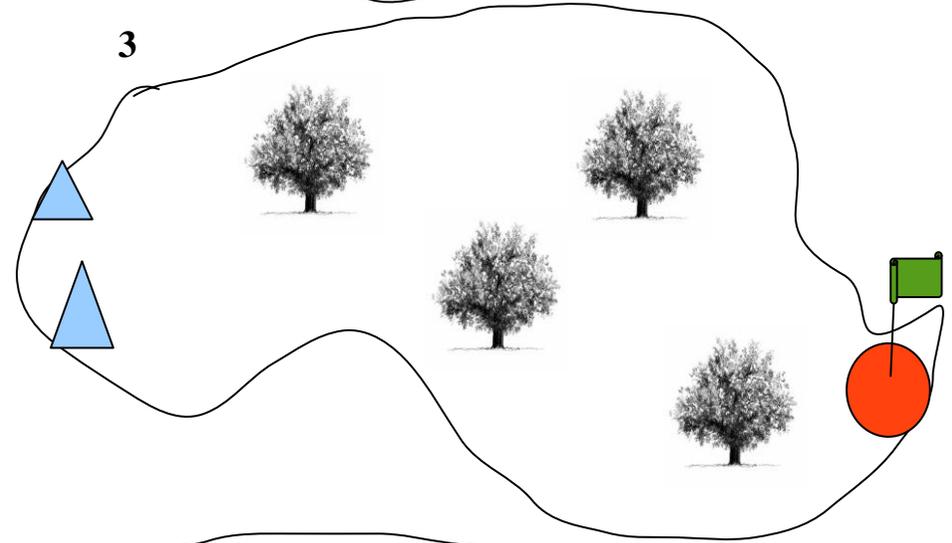
1



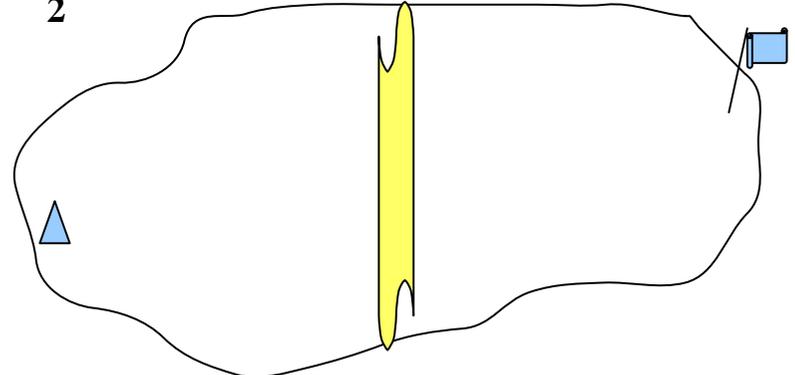
5



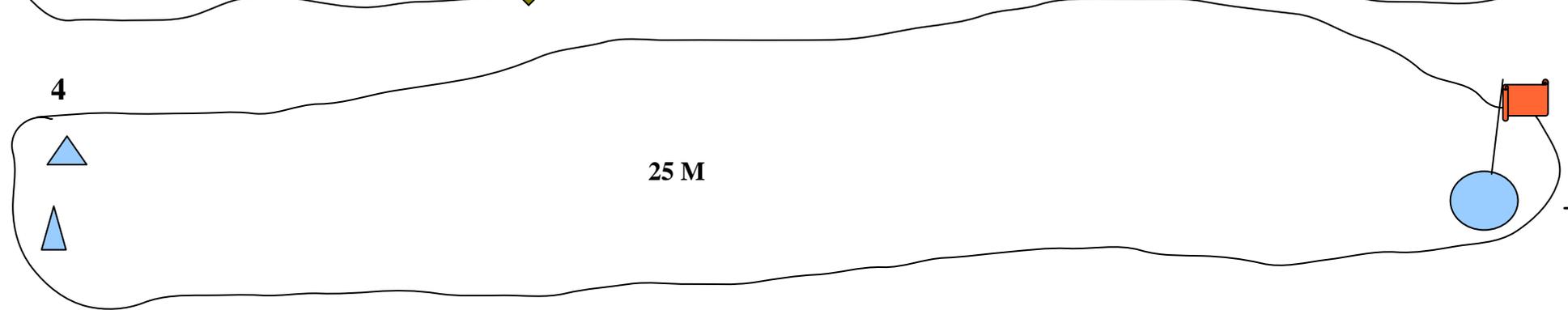
3



2



4



Séance 8	APPRENDRE ET PROGRESSER.	Situation d'apprentissage : Parcours, jeu en foursome avec obstacles.	C2
----------	--------------------------	--	----

### DISPOSITIF :

cf. Fiche 7 bis.

Matériel : 1 club, une balle, par équipe binôme.

Organisation du groupe : - -par binôme. 2 équipes de " binômes" sont placées à chaque départ des plots et tourment sur les 5/6 espaces Les deux équipes jouent l'une contre l'autre.

-  
on joue le trou suivant que lorsque l'équipe qui vient d'y jouer a terminé.

**CONSIGNES** :-vous jouez chacun votre tour pour atteindre le cerceau et le drapeau. Vous comptez le nombre de coups réalisés pour atteindre la cible.

-Attention au placement du binôme et de l'équipe adverse en attente de sécurité (à 2m 50 en face du joueur=3 grands pas face au joueur. )

### Pour faciliter

- Ne pas limiter le nombre de lancers.
- Réduire les distances.
- -limiter les nombre d'obstacles.

### Pour compliquer

- limiter le nombre de lancers.
- allonger les distances.
- insérer des obstacles plus nombreux.

### CE QUI EST A APPRENDRE

- développer un geste adéquat pour atteindre la cible en moins de coups possibles.
- Construire une stratégie en équipe.
- Respecter l'équipe adverse.
- Respecter les consignes de sécurité.

### CRITERES DE REUSSITE :

- Réussir les parcours en ayant frappé le moins de coups possibles.  
(faire une comparaison en classe avec toutes les équipes).

### Retour après la séance:

faire verbaliser les élèves sur les différentes techniques utilisées pour atteindre l'objectif.

Séance 9	APPRENDRE ET PROGRESSER.	Situation d'apprentissage : PARCOURS EN SCRAMBLE.	C2
----------	--------------------------	---	----

**DISPOSITIF :**

**Matériel :** Un club par équipe et une balle par élève.

**Organisation du groupe :** -équipe de 4 joueurs. Une équipe par parcours.

**CONSIGNES :-**Vous jouez chacun votre balle et le capitaine choisit la meilleure balle pour rejouer en direction de la cible.

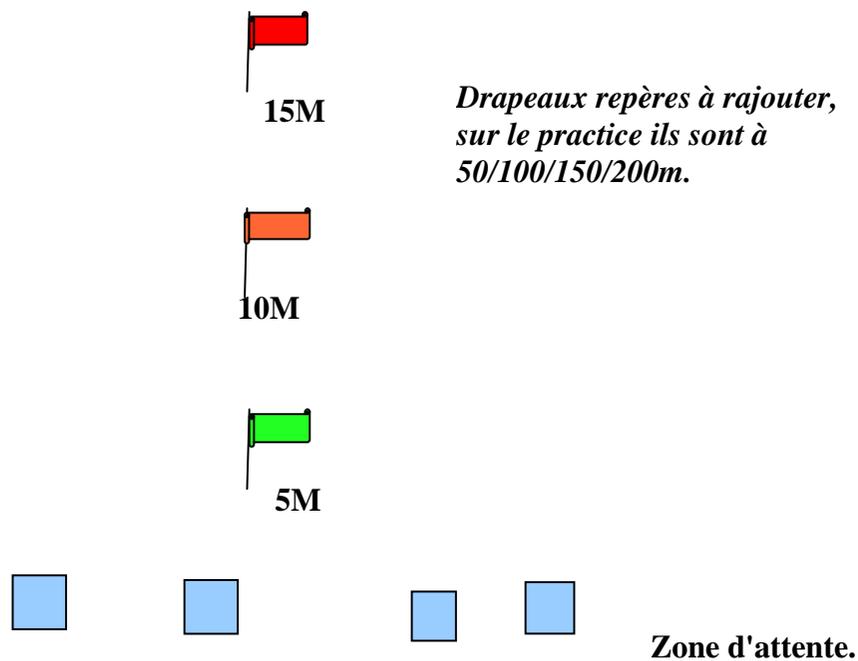
-chacun rejoue son deuxième lancer et ainsi de suite .Le capitaine choisit à chaque fois la meilleure balle pour avancer.

-Attention au placement de l'équipe en attente de sécurité (à 2m 50 en face du joueur=3 grands pas face au joueur. )

<p><b>Pour faciliter</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Limiter le nombre de joueurs par équipe.</li> </ul>	<p><b>Pour compliquer</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rallonger les distances et ajouter des obstacles.</li> <li>- Limiter le nombre de lancers.</li> </ul>
<p><b>CE QUI EST A APPRENDRE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- développer un geste adéquat pour atteindre la cible en moins de coups possibles.</li> <li>- Construire une stratégie en équipe.</li> <li>- Respecter les coéquipiers de l'équipe.</li> <li>- Respecter les consignes de sécurité.</li> </ul>	
<p><b>CRITERES DE REUSSITE :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- réaliser le parcours en un minimum de lancers.</li> </ul> <p><b>Retour après la séance:</b> faire verbaliser les élèves sur les différentes techniques utilisées, sur les difficultés de la mise en place de la stratégie.</p>	

<b>Séance 10</b>	<b>REINVESTISSEMENT MISE EN APPLICATION.</b>	<b>Situation d'apprentissage :</b> <b>1/Retour sur la situation de référence' Le DAGOBERT'' cf;livret</b> <b>"p'tit golf"</b> <b>2/Jouer sur un vrai parcours.</b>	<b>C2</b>
------------------	--	---	-----------

**DISPOSITIF :** Dans la mesure du possible si l'on peut aller sur un vrai parcours il est intéressant de découvrir un centre d'entrainement =practice.



Matériel : Utiliser un bois ou un fer 7 avec des balles de practice (plus lourdes et plus petites).  
 Organisation du groupe : -un élève sur chaque tapis. Ils frappent 5 balles de suite.

**CONSIGNES** :-Tu frappes tes cinq balles. Tu essaies d'atteindre les zones l'une après l'autre.

**2/Jouer sur un vrai parcours.**

**a/taper loin: practice sur tapis.**

**b/mettre dans le trou:putting-green.**

**c/parcours d'entrainement ou compact: jeu en scramble.**

### **CE QUI EST A APPRENDRE**

- Réinvestir tous les apprentissages.
- Respecter les autres et le terrain.
- assurer sa sécurité et celle des autres.

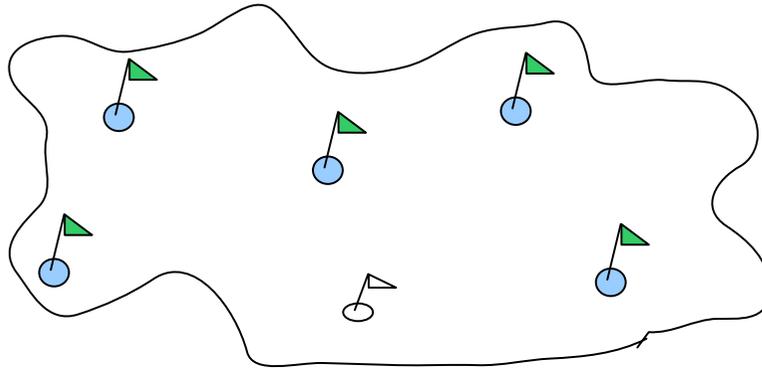
### **CRITERES DE REUSSITE :**

- Réussir à envoyer les balles dans chaque zone.
- Jouer sécurité.

<b>Séance 10</b>	<b>REINVESTISSEMENT MISE EN APPLICATION.</b>	<b>Situation d'apprentissage :</b> parcours d'entrainement ou compact: jeu en scramble. Faire trois trous.	<b>C2</b>
------------------	--	--	-----------

**DISPOSITIF :** Dans la mesure du possible si l'on peut aller sur un vrai parcours il est intéressant de découvrir un centre d'entrainement =practice.

**Green.**



Matériel : un putter par équipe. Sur le green (zone tonduée très ras).

Organisation du groupe : par équipe de 2.

**CONSIGNES :** vous devez envoyer la balle dans chaque trou en un nombre de coups limité en se passant le putter à chaque coup. Attention: Ne pas courir, ne pas trainer les pieds ou le club, ne pas taper le sol avec.

**ATTENTION:** cette zone est fragile: ne pas courir, sauter, trainer les pieds

**Pour faciliter**

-réduire les distances par rapport au trou.

**Pour compliquer**

-imposer un nombre de coups maximum.

**CE QUI EST A APPRENDRE**

- Réinvestir tous les apprentissages.
- Respecter les autres et le terrain.
- assurer sa sécurité et celle des autres.

**CRITERES DE REUSSITE :**

- Réussir à envoyer les balles dans chaque trou.
- Jouer sécurité.

**Il existe en côte d'or plusieurs terrains ou compact pour le jeu en scramble.**

**Dont :**

**Norges 9 trous.**

**Quétigny 3 trous.**

**Beaune 9 trous.**

**Au Prélamy 9 trous. Parcours qui accueille les débutants.**