



ffgolf®

LE P'TIT GOLF À L'ÉCOLE

Livret pédagogique pour l'enseignant
Document réalisé par une commission pédagogique mixte

LE P'TIT GOLF À L'ÉCOLE

3^e édition • 2017 • 3 000 exemplaires • GRATUIT
édité par la

ffgolf[®]

68, rue Anatole France • 92309 Levallois-Perret cedex • ffgolf@ffgolf.org
www.ffgolf.org

Directeur de la publication : Christophe Muniesa, Directeur exécutif ffgolf
Rédaction, mises à jour : Philippe Uranga, Priscille Despres
avec la collaboration des CTS de la Fédération et de CPD de l'Éducation Nationale
Réalisation : Direction marketing, communication

Indicatif éditeur 2-9521478

© Copyright Fédération française de golf

Tous droits de traduction, reproduction et adaptation totales ou partielles réservés pour tous pays

LE P'TIT GOLF À L'ÉCOLE

Livret pédagogique pour l'enseignant

Document réalisé par une commission pédagogique mixte

Sommaire

	Pages
1. Preamble	2 à 4
2. Le p'tit golf... un jeu d'adresse	5
3. Aspects fondamentaux	5
4. Les règles principales	6
5. Unité d'apprentissage	7 à 34
• Tableau	7
• Construire son unité d'apprentissage	8
• Situations d'entrée	9 & 10
• Situation de référence	11 & 12
• Organiser les situations d'apprentissage	13
• Situations d'apprentissage	14 à 34
6. Construire la sécurité	35 à 40

1. PRÉAMBULE

Activité riche par la pratique d'activités motrices spécifiques et la démarche de formation au respect des autres et de l'environnement, le golf a sa place dans la programmation de l'Éducation Physique et Sportive de nos classes en trouvant sa justification dans le projet de la classe et/ou de l'école.

Permettre à nos élèves de découvrir une activité nouvelle et ainsi de modifier les représentations de ce sport ne peut que les aider à se construire une véritable culture sportive et les préparer à leur vie physique et sportive d'adulte.

Sans servir de réservoir pour les clubs ou de sélection pour une élite, l'école peut ainsi aider les enfants à se situer dans le tissu associatif de leur environnement et lui donner les moyens de ses choix d'activités.

L'INTÉRÊT DU GOLF À L'ÉCOLE

Jouer, analyser, évaluer

- a) Mobilisation de ses ressources pour mieux réussir, savoir apprécier son niveau de pratique. Amélioration :
- de l'adresse, de la coordination,
 - du rythme, de la motricité fine,
 - de sa concentration.

Inscrire son action dans la durée.

- b) Accès à la citoyenneté

Construction de la règle : connaître et se conformer aux règles imposées, nécessité de jouer dans le calme (concentration), obligation de respecter l'autre (adversaires, partenaires et officiels), obligation de respecter le matériel, les règles de sécurité (coup de club, jet de balle),

- Maîtrise de soi
- Respect de l'environnement
- Construction d'un code de comportement strict imposé par le terrain (fragilité, entretien) = **L'Étiquette : le savoir-vivre du golf**

Les compétences

- Réaliser une performance mesurée en distance : frapper une balle à l'aide d'un club (orienter, doser son geste, imprimer une trajectoire à la balle)
- 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)

- Mettre en relation les résultats et les actions motrices pour améliorer sa performance
- Respecter les règles de sécurité et de pratique liées à l'activité
- Élaborer des stratégies

Les connaissances

- Les principes et enjeux de l'activité
- Les notions d'espace et de temps
- Les effets des efforts sur l'organisme
- les règles de sécurité et de pratique de l'activité
- Le jeu (historique), les terrains de golf (histoire) et le lexique approprié

Les capacités :

- Adapter le geste à l'engin
- Frapper une balle à l'aide d'un club
- Construire une trajectoire
- Analyser l'environnement et s'y adapter

Les attitudes :

- Se concentrer, fournir des efforts
- Se fixer un contrat pour progresser de façon autonome
- S'impliquer dans un projet individuel ou collectif, prendre des responsabilités en respectant les règles
- Accepter de se mesurer aux autres
- Assurer différents rôles sociaux

L'ÉVALUATION

Une situation de référence est proposée en début d'apprentissage afin d'évaluer les acquis des élèves, de les renseigner sur leur niveau puis en fin d'apprentissage afin de mesurer les progrès en fin de module.

L'encadrement

L'enseignant en assure la mise en œuvre par sa participation et sa présence effective. Il est donc nécessaire de le former pour acquérir les compétences minimales.

Il peut parfois bénéficier d'une aide des clubs par du personnel qualifié qui apportera un éclairage technique afin d'aider l'enseignant à trouver des remédiations aux trajectoires des élèves. Il confortera les apprentissages et jouera un rôle formateur pour l'enseignant, notamment dans la gestion de la sécurité et de l'aménagement de l'espace.

EN AUCUNE FAÇON, LE TECHNICIEN DU CLUB SE SUBSTITUE AU TRAVAIL DE L'ENSEIGNANT.

Un temps de formation et d'échanges sera organisé entre les enseignants et les intervenants avant le démarrage de toute action.

Un agrément délivré par le directeur académique est nécessaire chaque année, pour toute intervention extérieure.

LES CONDITIONS DE PRATIQUE

L'espace :

Terrain de rugby et ses abords, terrain vague (minimum 50 sur 100 m) suffisamment tondu, plage, landes, parc public, espace herbeux, et bien sûr, parcours de golf.

On peut aussi utiliser un espace swin, un mini golf pour certaines situations, une piste d'athlétisme ou une cour d'école pour faire rouler la balle, un bout de pelouse pour matérialiser la cible.

Se procurer le livret «aménager un espace golf scolaire» en ligne sur le site www.ffgolf.org

Le matériel :

- Une canne par élève ou une pour deux : **p'tit bois**, véritable club de golf raccourci pour faciliter le jeu, tête arrondie permettant de s'adapter à toutes les tailles des enfants, semelle plate pour faciliter la position du corps et une frappe vers l'avant
- **Des balles de mousse** inoffensives et permettant des grands coups sur des terrains courts
- **Du matériel pédagogique** : plots, assiettes plastiques, jalons avec fanions pour matérialiser le trou.

Le sac pédagogique p'tit golf de la fédération contient tout ce dont un enseignant a besoin pour mettre en place l'activité.

www.ffgolf.org/Debuter/Jeunes/Golf-scolaire-et-universitaire/Le-coin-des-Enseignants -> MATÉRIEL

Se mettre en relation avec le comité départemental de golf ou le conseiller technique de la ligue de golf pour vous aider à acquérir ce matériel.



2. DÉFINITION : LE GOLF, UN JEU D'ADRESSE

Le (p'tit) golf consiste à envoyer une balle (de mousse) dans une cible à l'aide d'une canne unique (le p'tit bois), en un minimum de coups.

Joué avec une canne adaptée et une balle de mousse, le p'tit golf, c'est du golf.

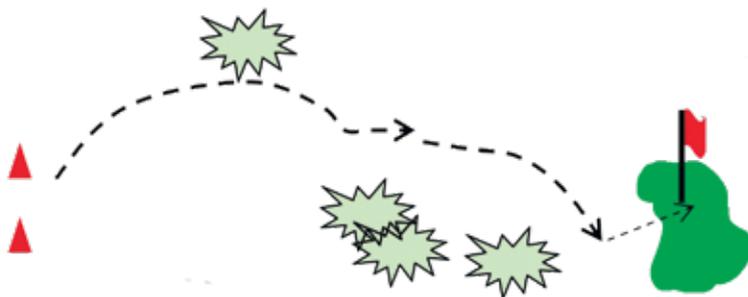
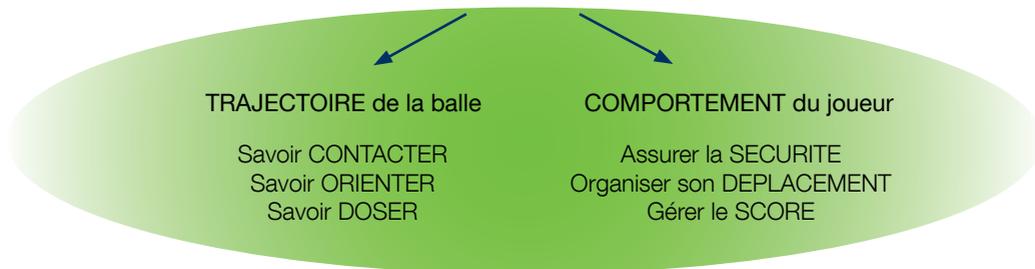
Cette activité se caractérise par une triple confrontation :

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

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

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

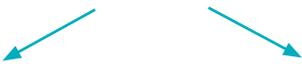
3. LES ASPECTS FONDAMENTAUX



Envoyer la balle dans le trou ou la cible* en moins de coups possible en utilisant une canne.

**Dans ce cas, la balle est considérée dans le trou lorsqu'elle se trouve à moins d'une longueur de canne du drapeau. Il est inutile d'utiliser les cerceaux même plats pour délimiter la zone de réception.*

4. LES RÈGLES PRINCIPALES



RÈGLES de bonne conduite ou **ÉTIQUETTE**

- RESPECT des autres joueurs.
- RESPECT du terrain.
- RESPECT du matériel.

RÈGLES de jeu

- Jouer la balle où elle se trouve.
- Pas de coup de pénalité si on rate la balle («air shot»).*
- Balle hors des limites ou dans un obstacle, on joue une balle à côté sans pénalité.

Définir et accepter les principes du jeu dès la première séance.

Les règles de jeu sont simplifiées. Elles assurent un jeu vers l'avant sans retour en arrière pour rejouer un coup, et elles ne sont pas punitives.

Cependant, l'enseignant peut faire évoluer les règles avec ses élèves. Elles peuvent se construire avec toute la classe, souvent lors d'un second cycle d'apprentissage.

**Il peut être nécessaire de définir à l'avance un nombre d'air shots autorisés avant de laisser passer son tour, à la fois pour des élèves en difficulté (on favorise dans ce cas des petits gestes) et aussi pour des élèves trop agités.*

5. UNITÉ D'APPRENTISSAGE

PHASES	Pour entrer dans l'activité	Pour savoir où on en est	Pour apprendre et progresser	Pour mesurer les progrès
SITUATIONS	Situations globales	Situation de référence avec sa grille d'analyse	Situations organisées par : - Objectifs - Ateliers	Parcours de golf (ou situation de référence)
	Le trou Le parcours	Le Dagobert	Le saute mouton Le triangle La pétanque Le morpion La zone se déplace La marelle Les couloirs L'entonnoir Ici et là-bas L'approche Les cibles L'au-delà La rivière Les portes Le canal Le scramble La course au drapeau Le greensome La course contre le temps Le foursome Le match parcours	Parcours compact ou parcours aménagé ou le Dagobert
ÉVALUATION	Diagnostique	Diagnostique	Formative	Sommative
FORMES DES GROUPES DE TRAVAIL	Par affinités (groupes hétérogènes)	Par l'enseignant (groupes homogènes)	Par l'enseignant à partir des résultats de l'évaluation (groupes de besoins)	Groupes de niveaux
SÉANCES	De 2 à 4	De 1 à 2	De 6 à 10	De 1 à 2

L'unité d'apprentissage comportera 6 à 10 séances.

Recommandation : 1 h 30 par séance.

CONSTRUIRE SON UNITÉ D'APPRENTISSAGE

Entrée dans l'activité	Objectif	
Le trou Le parcours	sens du jeu sens du jeu	
Situation de référence	Objectif	
Le Dagobert	les fondamentaux	
Situations d'apprentissage	Objectifs	
Le saute mouton Le triangle La pétanque Le morpion La zone se déplace	dosage / déplacement dosage/ sécurité dosage / sécurité dosage / direction / sécurité dosage / déplacement	coups au but
La marelle Les couloirs L'entonnoir Ici et là-bas L'approche Les cibles	dosage / déplacement direction / sécurité contact / direction / sécurité dosage long / sécurité dosage / déplacement dosage / direction / sécurité	coups d'approches
L'au delà La rivière Les portes Le canal	contact / sécurité dosage / sécurité direction / sécurité direction / sécurité	coups de progression
Situations globales	Objectifs	
Le scramble La course au drapeau Le greensome La course contre le temps Le foursome Le match contre le parcours	sécurité / marquer le score contact / se déplacer en sécurité se déplacer en sécurité / marquer score se déplacer en sécurité rapidement jouer en sécurité jouer en sécurité / se déplacer / marquer le score	situations de parcours
Situation évaluation terminale	Objectif	
Le Dagobert	les fondamentaux	
Situation de réinvestissement	Objectif	
Jeu sur un parcours de golf aménagé	les fondamentaux	

LE TROU

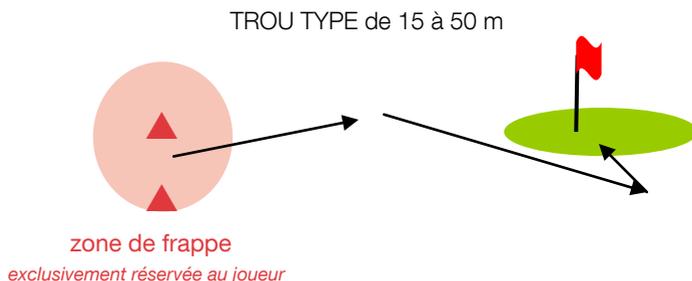
OBJECTIFS :

- . Entrer dans l'activité.
- . S'approprier les règles de sécurité.

DISPOSITIF : . Le parcours peut s'organiser en soleil ou en demi soleil.
Voir page organisation spatiale

Groupe de 2 à 4

une canne / groupe
une balle / groupe



Matériel pour matérialiser la zone de frappe à ne pas franchir.

BUT DU JEU :

Envoyer la balle dans la cible en moins de coups possible.

CONSIGNES :

Jouer en relais, alterner entre chaque coup :

- . un joue après avoir délimité la zone de sécurité
- . un est responsable du terrain (remet les mottes de terre en place)
- . un marque le score, un est responsable du matériel.

VARIABLES :

- . Nombre de coups limité.
- . Temps limité.
- . Il est possible de ne pas utiliser la canne et lancer la balle à la main afin de se soucier principalement du but du jeu sur le parcours en toute sécurité ; le lancer de balle peut également être remplacé par un lancer de freesbee.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

Envoyer la balle dans la cible en un minimum de coups, en respectant la sécurité.

Retour sur l'action avec les élèves :

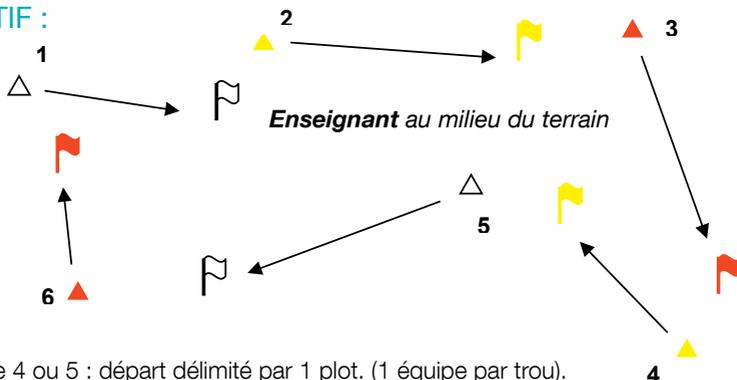
En combien de coups avez-vous envoyé la balle dans la cible ? Comment avez-vous contacté la balle ? Avez-vous réussi à viser ? À doser ? Est-ce que la gestion du déplacement à plusieurs vous a posé des problèmes ? Lesquels ?

LE PARCOURS

OBJECTIFS : . Comprendre l'activité : le jeu et le comportement.

MATÉRIEL : . Une canne, une balle en mousse, des cerceaux, des plots et un carte de score.

DISPOSITIF :



Groupes de 4 ou 5 : départ délimité par 1 plot. (1 équipe par trou).
Arrivée sur la cible.

BUT DU JEU :

Amener la balle dans la cible en moins de coups possible.

CONSIGNES :

Jouer en relais : alterner entre chaque coup :

- . un joue, un tient les 2 plots (délimite la zone de sécurité),
- . un est responsable du terrain (remet les mottes de terre en place),
- . un marque le score, un est responsable du matériel.

Ne pas jouer tant que les joueurs qui précèdent ne sont pas hors d'atteinte.

VARIABLES :

- . Nombre de coups limité.
- . Temps limité.
- . Il est possible de ne pas utiliser la canne et lancer la balle à la main afin de se soucier principalement du but du jeu sur le parcours en toute sécurité ; le lancer de balle peut également être remplacé par un lancer de freesbee.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

Envoyer la balle dans la cible en un minimum de coups, en respectant la sécurité.

Retour sur l'action avec les élèves :

En combien de coups vous avez envoyé la balle dans la cible ? Comment avez-vous contacté la balle ? Avez-vous réussi à viser ? À doser ? Est-ce que la gestion du déplacement à plusieurs vous a posé des problèmes ? Lesquels ?

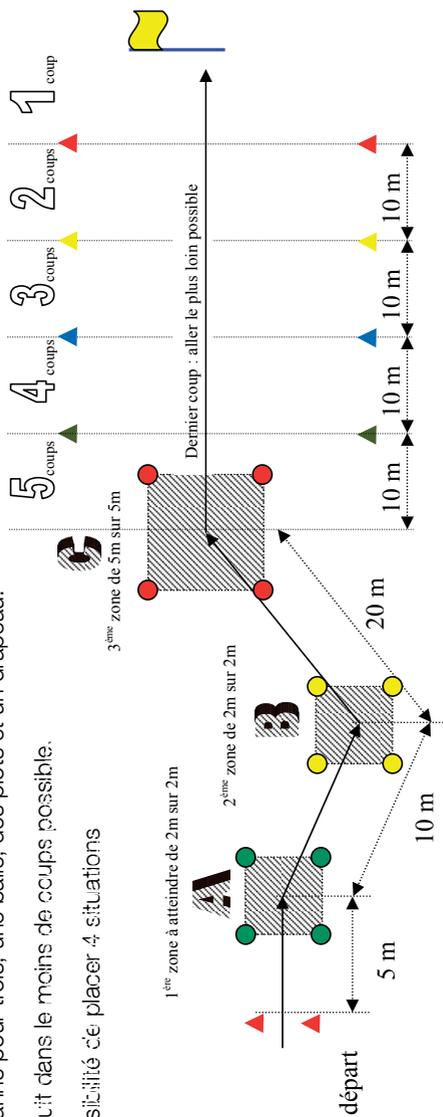
SITUATION DE RÉFÉRENCE : LE DAGOBERT

OBJECTIF : évaluation de la maîtrise des principales trajectoires.

MATÉRIEL : une canne pour trois, une balle, des plots et un drapeau.

BUT : réaliser le circuit dans le moins de coups possible.

DISPOSITIF : possibilité de placer 4 situations sur le terrain.



CONSIGNES :

Trois joueurs : l'un joue, l'autre annonce les coups et le troisième marque le score sur la carte. La balle doit atteindre les 3 zones (passages obligés) et s'immobiliser dans chaque zone avant d'être frappée en direction de la suivante. Une fois dans la zone C, une seule frappe doit être faite pour l'envoyer le plus loin possible. C'est un parcours à l'envers. Lorsque la 1^{ère} équipe est sortie de la zone A, l'équipe suivante peut commencer à jouer.

Retour sur l'action avec les élèves :

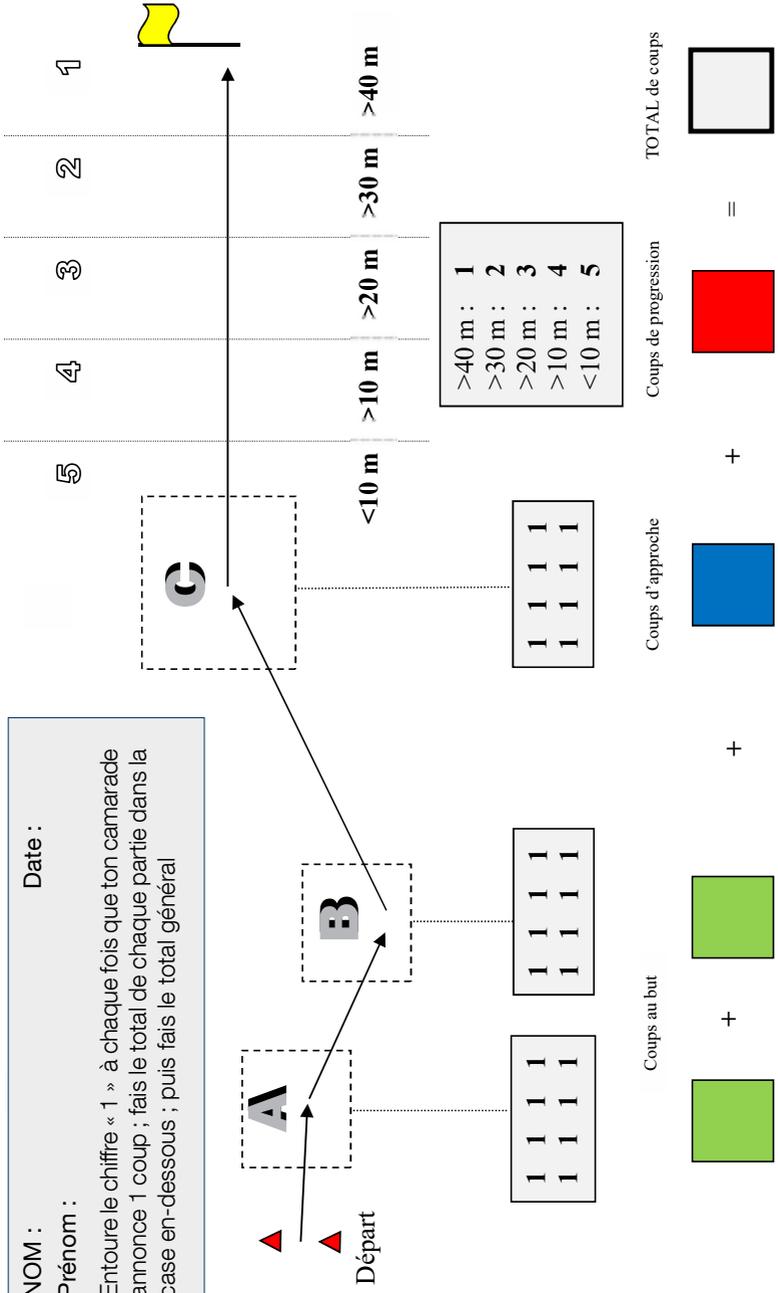
Quel est d'après vous le score idéal ? Qu'est-ce qui a été le plus facile pour vous ? Qu'est-ce qui pose problème ? Pourquoi ?

CARTE DE SCORE

NOM : _____ Date : _____

Prénom : _____

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



ORGANISER LES SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

La **situation de référence** permet d'identifier les problèmes de contact, de direction et de dosage.

Les résultats de l'évaluation permettent de constituer des **groupes de besoins** correspondant à des groupes de couleur (cf. construire son unité d'apprentissage p. 8) afin de travailler plus spécifiquement :

- les coups au but
- les coups d'approches
- les coups de progression.

Lors des situations de transformation, réservez un temps (au moins une fois sur deux) à la mise en place de situations globales (situations de parcours).

La situation de référence est reprise en fin d'unité pour mener la **situation d'évaluation terminale** et mesurer les progrès.

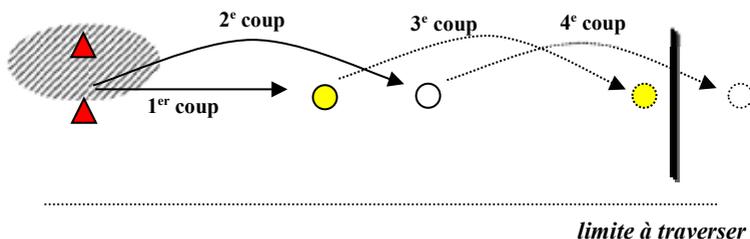
SAUTE-MOUTON

OBJECTIFS : . Doser. Trouver la distance qui permet à chaque coup de faire progresser les 2 balles avec régularité et répétition.

MATÉRIEL : . Des plots pour délimiter le départ. Deux balles par atelier.

DISPOSITIF : . Largeur d'environ 20 m et longueur d'environ 40 m

zone de
frappe
du
joueur



BUT DU JEU : Traverser le terrain en faisant progresser 2 balles successivement en saute mouton dans le moins de coups possibles.

CONSIGNES :

- . Du départ, on frappe la première balle pour faire progresser vers la ligne de but adverse. Puis, on frappe la 2^e balle de telle sorte qu'elle dépasse 1^{re}. Et ainsi de suite, jusqu'à la ligne opposée.
 - . La balle frappée doit toujours dépasser la balle arrêtée.
 - . Sinon, il faut revenir au départ et recommencer.
 - . Compter le nombre de coups nécessaires pour traverser le terrain.
 - . Après chaque tentative, marquer le résultat sur le tableau.
- Possibilité de jouer à deux.

VARIABLES :

Avec 3 balles : jouer une balle, la suivante plus longue, la troisième plus courte.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

Traverser le terrain avec les 2 balles sans revenir au départ.

Retour sur l'action avec les élèves :

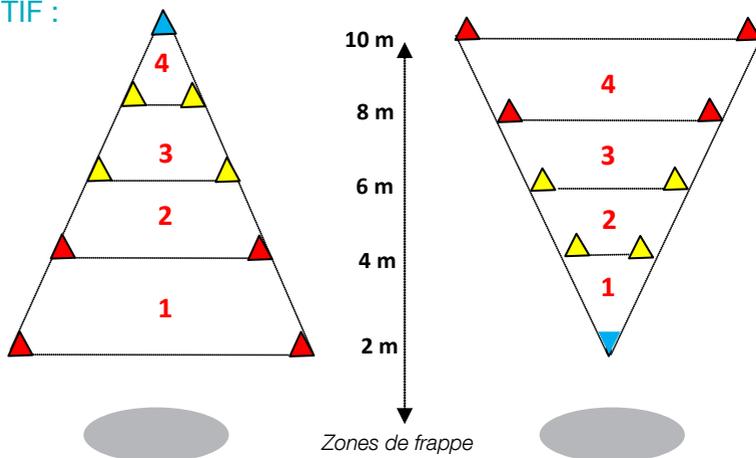
Comment vous y prenez-vous pour doser ? Quelle est votre stratégie pour réussir ?
Quel est votre meilleur score ?

LE TRIANGLE

OBJECTIFS : . Doser sur une surface bien tondue ou dure

MATÉRIEL : . Des balles et des plots de couleurs différentes.

DISPOSITIF :



BUT DU JEU :

Marquer le plus de points en plaçant chaque assiette dans une des trois zones.

CONSIGNES :

- . Lorsque la balle s'immobilise dans une des 4 zones, placer une assiette à cet endroit.
- . Le jeu est terminé lorsqu'un des 2 joueurs a réussi à placer ses 6 assiettes.

VARIABLES :

- . Le faire en approche (en augmentant légèrement les distances) et prendre en compte l'endroit où la balle touche le sol et non pas où elle s'arrête.
- . Placer une assiette dans chaque zone en progression.
- . L'enseignant décide à l'avance la zone à atteindre.

CRITÈRES DE RÉUSSITE : Au moins 2 balles sur 4 dans la zone choisie.

Retour sur l'action avec les élèves :

Comment faites-vous pour doser ? Changez-vous d'amplitude ? Pensez-vous qu'il faille faire un grand geste et ralentir pour doser ? Que faut-il faire pour être régulier ? Un bon contact est-il indispensable ?

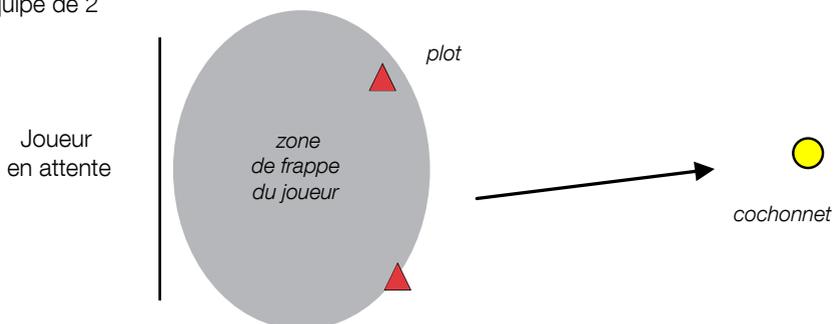
LA PÉTANQUE

OBJECTIF : . Doser

MATÉRIEL : . Des balles de couleurs et 1 canne pour 2.

DISPOSITIF :

Équipe de 2



BUT DU JEU :

Se rapprocher du cochonnet pour marquer le maximum de points.

CONSIGNES :

- . 3 balles chacun de couleur différente. Lancer à la main le cochonnet (balle d'une autre couleur) à une distance minimum de 2m et maximum 20 m.
- . Utiliser les mêmes règles que la pétanque.

VARIABLES :

Jouer par équipes de 2.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

Celui qui marque le plus de points.

Retour sur l'action avec les élèves :

Comment faites-vous pour améliorer le coup précédent ?

Prenez-vous en compte une balle mal contactée pour ralentir ou accélérer le coup suivant ? Ou bien oubliez-vous ce coup mal contacté pour vous concentrer sur le suivant ?

LE MORPION

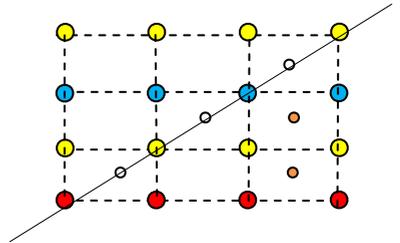
OBJECTIFS : . Doser et orienter. Prise en compte de la stratégie.

MATÉRIEL : . Plots, balles de couleur.

DISPOSITIF :

9 carrés d'environ
5m x 5m
à définir
en fonction du niveau

2 équipes s'affrontent



Zone de frappe



Zone d'attente

Possibilité de le faire sur le green : première ligne de plots est alors placée à 1 ou 2 m
Ou en approches : première ligne de plots placée de 5 à 10 m

BUT DU JEU :

Aligner les 3 balles.

CONSIGNES :

Par équipe de 3.

- . 3 balles chacun de 2 couleurs différentes.
- . Deux balles par case possibles.
- . La première équipe qui a réussi à aligner les trois balles a gagné.
- . Toute balle au repos déplacée sera replacée.

VARIABLES :

- . Match direct par équipe avec une seule balle par case et le même départ.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

Presque toutes les balles vont dans la cible (9 carrés).

Retour sur l'action avec les élèves :

Quelle est votre stratégie ? Pourquoi ?

Préférez-vous que la balle vole ou roule ? Pourquoi ?

LA ZONE SE DÉPLACE

OBJECTIFS :

- . Doser.
- . Assurer la sécurité. Se déplacer en sécurité.

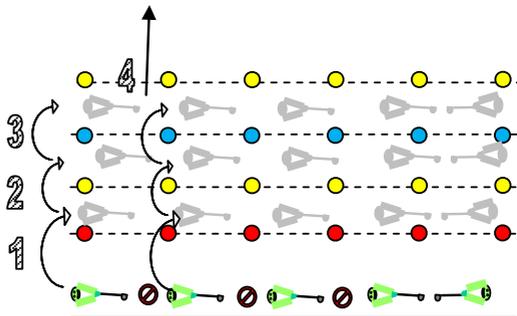
MATÉRIEL :

- . Une canne par équipe et des plots.

DISPOSITIF :

Les plots sont placés environ tous les 5 à 10 m

La zone de frappe et la zone d'attente se déplacent



BUT DU JEU :

- . Envoyer la balle dans chaque zone en progression, en un minimum de coups.
- . Les élèves se déplacent de zone en zone (1),(2),(3). A la dernière zone, ils frappent un grand coup (4).

CONSIGNES :

- . 1 balle par joueur.
- . 1 joueur joue et s'assure de la sécurité, 1 joueur compte les points, 1 joueur est responsable de la sécurité.
- . Les joueurs qui ne jouent pas se placent en dehors des zones.
- . Un point de pénalité pour une zone non atteinte au premier coup et replacer la balle dans le milieu de la zone. 8 coups maximum (1+1, 1+1, 1+1, 1+1).

VARIABLES :

- . Toutes les formes de trajectoires comptent (roulées ou levées).
- . Seules les balles levées comptent.
- . Possibilité d'avoir 3 coups pour atteindre chaque zone. Au-delà, de 3 coups, ramasser et placer la balle dans la zone avec un coup de pénalité

CRITÈRES DE RÉUSSITE : Envoyer la balle dans chaque zone en se souciant des autres joueurs et en jouant à son tour.

Retour sur l'action avec les élèves :

Faut-il faire un grand geste ou un plus petit ? Est-il important de délimiter une zone de frappe avant de jouer ? Pourquoi ?

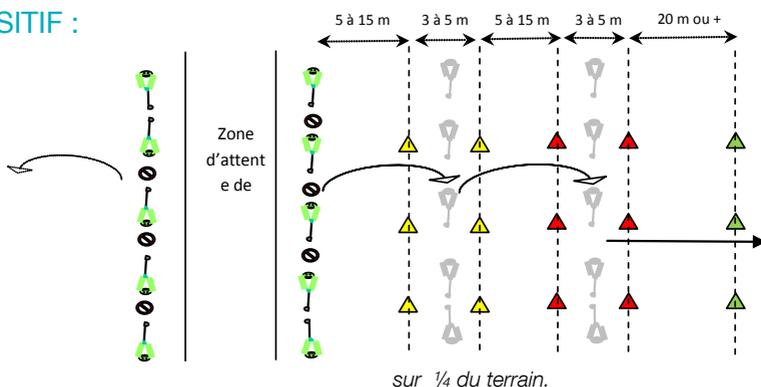
Pourquoi faut-il que le plus loin de l'objectif joue le premier ?

LA MARELLE

OBJECTIFS : . Doser et se déplacer.

MATÉRIEL : . 1 balle chacun. une canne pour l'équipe.

DISPOSITIF :



BUT DU JEU :

Amener la balle dans la dernière zone en passant par des zones intermédiaires.

CONSIGNES :

Par équipe de 2.

- . Chacun joue sa balle à tour de rôle et essaie de l'envoyer dans la première zone.
- . Celui qui rate va ramasser sa balle en courant et la place dans le centre de la zone intermédiaire suivante avec un coup de pénalité (maximum de coups 6, minimum 3).
- . Celui qui ne joue pas, se place en dehors des zones de frappe.

Les joueurs sont attentifs aux autres : ils regardent autour d'eux et ne jouent pas tant que la zone de sécurité n'est pas définie.

VARIABLES :

- . Zone à atteindre plus réduite.
- . Envoyer la balle directement dans la dernière zone.

CRITÈRES DE RÉUSSITE : 3 ou 4 coups pour arriver à la dernière zone et se déplacer en toute sécurité pour lui et pour les autres.

Retour sur l'action avec les élèves :

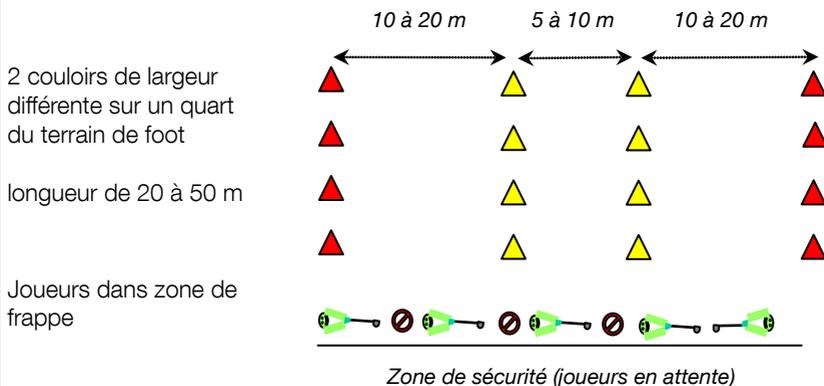
Comment vous y prenez-vous pour réussir ? Comment s'organisent ceux qui réussissent ? Quels types de difficultés avez-vous rencontré lors de vos déplacements ? À quoi doit-on faire attention ?

LES COULOIRS

OBJECTIFS : . Orienter

MATÉRIEL : . Une canne par équipe, des balles, des plots.

DISPOSITIF :



BUT DU JEU :

Aller le plus loin tout en restant dans le couloir.

CONSIGNES :

- . 2 joueurs, celui qui a l'honneur choisit le couloir.
- . Chacun joue sa balle : le point est remporté par celui qui va le plus loin à condition que la balle reste dans le couloir.
- . Le premier à 10 a gagné.

VARIABLES :

- . 3 balles par joueur, la meilleure des 3 balles compte.

Retour sur l'action avec les élèves :

Quel couloir choisissez-vous ? Vaut-il mieux taper fort ou doucement ? Rouler ou voler la balle ? Comment faites-vous pour vous diriger ? Qu'est-ce qui fait aller droit ?

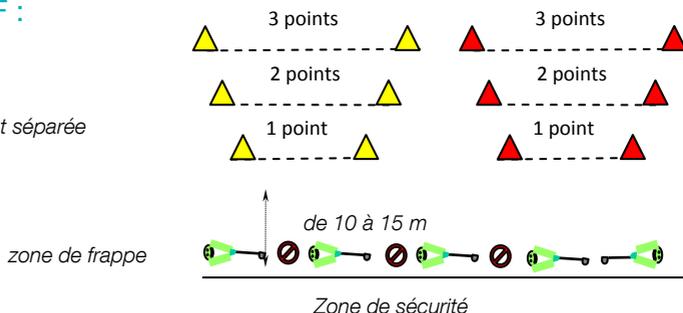
L'ENTONNOIR

- OBJECTIFS :**
- . Contacter la balle en direction.
 - . Compter.
 - . Assurer la sécurité.

- MATÉRIEL :**
- . Une canne par équipe et des plots.

DISPOSITIF :

Chaque zone est séparée
d'environ 10 m



BUT DU JEU :

- . Envoyer la balle au delà de la ligne des 30 m, en restant dans les limites des plots.
- . Marquer le score sur une carte.

CONSIGNES :

- . Au delà de la 1^{re} ligne : 1 point, de la 2^e ligne : 2 points et de la 3^e ligne : 3 points.
- . 1 joueur joue et définit sa zone de frappe en la délimitant avec des plots, 1 joueur compte les points, 1 joueur marque le score sur la carte : toute balle en dehors des limites fait enlever 1 point sur le score, 1 joueur est responsable de la sécurité.
- . On ramasse les balles après chaque passage.
- . 3 balles par joueur.

VARIABLES :

- . Toutes les formes de trajectoires comptent (roulées ou levées).
- . Seules les balles levées comptent.
- . La balle compte si le rebond se fait après la ligne.

Retour sur l'action avec les élèves :

Mêmes questions que « l'au delà ».

Comment doit être orientée la face de la canne pour que la balle aille droite ? Pourquoi la balle part à gauche ou à droite ? Faut-il avoir l'impression de lancer la canne dans la direction où on veut aller ? Pourquoi ? Le golf est-il un sport de lancer ?

ICI ET LÀ-BAS

OBJECTIFS :

- . Doser.
- . Assurer la sécurité.

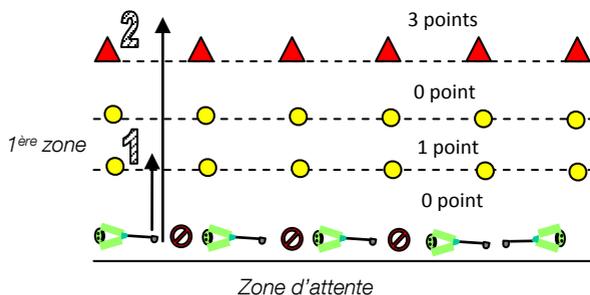
MATÉRIEL : Une canne par équipe et des plots.

DISPOSITIF :

La ligne rouge se situe entre 12 et 20 m.

La 1^{re} zone se trouve assez proche des joueurs de 2 à 5 m. Elle est large d'environ 5 m

Zone de frappe



BUT DU JEU :

Envoyer la balle alternativement dans la première zone puis au-delà de la ligne rouge.

CONSIGNES :

- . 3 balles par joueur.
- . Dans la 1^{ère} zone : 1 point, au-delà de la ligne rouge : 3 points
- . 1 joueur joue en s'assurant que personne n'est en danger, 1 joueur compte les points, 1 joueur marque le score sur la carte, 1 joueur est responsable de la sécurité.
- . On ramasse les balles après chaque passage.

VARIABLES :

- . Toutes les formes de trajectoires comptent (roulées ou levées).
- . Seules les balles levées comptent.
- . La balle compte si le rebond se fait après la ligne.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

Comptabiliser un maximum de points.

Retour sur l'action avec les élèves :

Que faites-vous de différent entre les deux zones ? A quel moment faites-vous un grand geste ? Comment vous y prenez-vous pour doser ? Est-ce que la position de départ du corps est la même entre le petit geste et le grand geste ? Faut-il être penché ou pas ?

L'APPROCHE

OBJECTIFS :

- . Doser.
- . Assurer la sécurité.

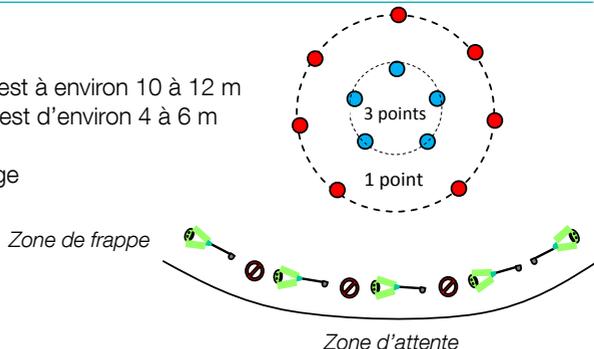
MATÉRIEL :

- . Une canne par équipe et des plots.

DISPOSITIF :

Le centre de la zone bleue est à environ 10 à 12 m
Le diamètre de zone bleue est d'environ 4 à 6 m

Le diamètre de la zone rouge
est d'environ 10 à 15 m



BUT DU JEU : Envoyer la balle entre les plots bleus.

CONSIGNES :

- . 3 balles par joueur.
- . Entre les plots jaunes : 1 point, entre les plots roses : 2 points et entre les plots bleus : 3 points.
- . 1 joueur joue et définit sa zone de frappe en la délimitant avec des plots, 1 joueur compte les points, 1 joueur marque le score sur la carte, 1 joueur est responsable de la sécurité.
- . On ramasse les balles après chaque passage.

VARIABLES :

- . Toutes les formes de trajectoires comptent (roulées ou levées).
- . Seules les balles levées comptent.
- . Utiliser une surface roulante (terrains ras, moquette, goudron ...)

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

Comptabiliser un maximum de points.

Retour sur l'action avec les élèves :

Comment vous vous y prenez pour doser ? Etes-vous plus efficace en faisant un petit geste ou un grand ? pourquoi ?

Sentez-vous l'inertie de la tête de la canne ? Comment faites-vous pour être régulier ?

LES CIBLES

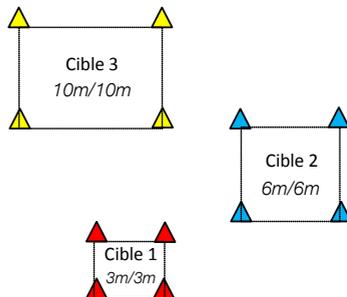
OBJECTIFS :

- . Doser en direction.
- . Assurer la sécurité.

MATÉRIEL :

- . Une canne par équipe et des plots.

DISPOSITIF :



Une équipe de 4 à 5 joueurs.

cible 1 : 1 point
cible 2 : 2 points
cible 3 : 3 points

Zone de frappe



Zone d'attente

BUT DU JEU : Immobiliser la balle dans la cible.

CONSIGNES :

- . 3 balles par joueur.
- . Viser une cible l'une après l'autre.
- . Concours : par équipe de 4 ou 5 joueurs. Une balle par joueur, choisir la cible. Totaliser le maximum de points pour l'équipe.

VARIABLES :

- . Toutes les formes de trajectoires comptent (roulées ou levées).
- . Seules les balles levées comptent.
- . La balle compte si le rebond se fait dans le carré.

CRITÈRES DE RÉUSSITE : Marquer le maximum de points.

Retour sur l'action avec les élèves :

Comment faites-vous pour viser ? pourquoi une balle part à droite ou à gauche ?
Comment faut-il s'aligner ?

Quelles solutions vous avez trouvé pour doser ? Est-ce que vous changez l'amplitude du geste ou gardez vous la même ? pourquoi ?

L'AU DELÀ

OBJECTIFS :

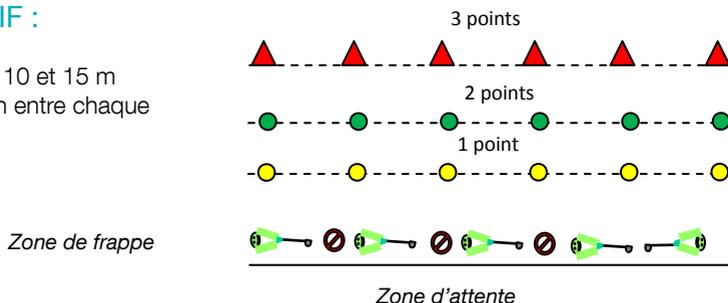
- . Contacter la balle et accélérer.
- . Compter.
- . Assurer la sécurité.

MATÉRIEL :

- . Une canne par équipe et des plots.

DISPOSITIF :

Prévoir entre 10 et 15 m de séparation entre chaque zone



BUT DU JEU :

Envoyer la balle au delà de la ligne des 30 m. Marquer le score sur une carte.

CONSIGNES :

- . Le air shot (balle non touchée) compte.
- . Au delà de la 1^{re} ligne : 1 point, de la 2^e ligne : 2 points et de la 3^e ligne : 3 points.
- . 1 joueur joue et définit sa zone de frappe en la délimitant avec des plots, 1 joueur compte les points, 1 joueur marque le score sur la carte, 1 joueur est responsable de la sécurité.
- . On ramasse les balles après chaque passage.
- . 2 ou 3 balles par joueur.

VARIABLES :

- . Toutes les formes de trajectoires comptent (roulées ou levées).
- . Seules les balles levées comptent.
- . La balle compte si le rebond se fait après la ligne.

CRITÈRES DE RÉUSSITE : Comptabiliser un maximum de points.

Retour sur l'action avec les élèves :

Quelles difficultés rencontrez-vous ? A quel endroit de la face de la canne faut-il contacter la balle ? Faut-il taper fort pour bien la contacter ? Faut-il rester en équilibre après la frappe ou faire des pirouettes ?

Comment tenir la canne, avec les doigts ou dans les paumes ? La main gauche en haut ou en bas ?

LA RIVIÈRE

OBJECTIFS : . Doser (Accélérer).

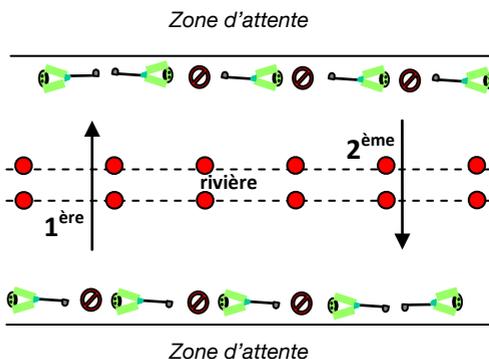
MATÉRIEL : . Plots de couleur différente, une balle par enfant et des assiettes.

DISPOSITIF :

Jeu par équipe en aller et retour.

1^{re} étape : traverser la rivière

2^e étape : jouer de l'autre côté d'un endroit sécurisé



BUT DU JEU : Traverser la rivière.

CONSIGNES :

- . Les enfants sont répartis par équipe de 4 du même côté de la rivière et jouent à tour de rôle. L'enfant compte un point par tentative et place une assiette dans la zone à chaque fois qu'il parvient à traverser la rivière.
- . Chaque équipe récupère ses balles et se place de l'autre côté de la rivière. Il trouve une position pour frapper ses balles en prenant en compte les autres équipes.

VARIABLES :

- . Par équipe, les points s'ajoutent.
- . Par équipe en opposition immédiate : un joueur de chaque équipe à tour de rôle, la première arrivée à 15 a gagné.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

Celui qui frappe doucement et qui envoie sa balle régulièrement derrière la rivière avec une balle qui vole ou qui roule sans dépasser la zone de frappe opposée.

Retour sur l'action avec les élèves :

Etes-vous réguliers ? Que devez vous faire pour être efficace ? Est-il préférable de taper fort pour y arriver ou suffit-il de bien la contacter ? Est-il préférable de faire un grand geste ou un petit ?

LES PORTES

OBJECTIFS : . Diriger.

MATÉRIEL : . Une canne par équipe et des plots.

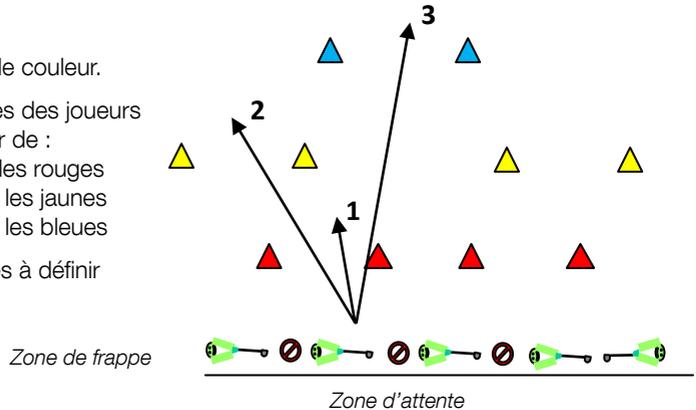
DISPOSITIF :

Plusieurs portes de couleur.

Distances variables des joueurs
aux portes, autour de :

- ~ 6 m pour les rouges
- ~ 10 m pour les jaunes
- ~ 20 m pour les bleues

Largeur des portes à définir
(de 3 à 5 m)



BUT DU JEU :

Envoyer la balle entre les portes.

CONSIGNES :

- . 3 balles par joueur.
- . 1 joueur joue et définit sa zone de frappe en la délimitant avec des plots, 1 joueur compte les points, 1 joueur est responsable de la sécurité.
- . Changer de porte à chaque tir.

Concours par équipe : 1 balle par joueur, il décide à l'avance la porte qu'il souhaite franchir. L'équipe qui a marqué le plus de points a gagné.

VARIABLES :

Toutes les formes de trajectoires comptent (roulées ou levées).

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

Être capable de passer par les trois portes en 3 coups consécutifs

Retour sur l'action avec les élèves :

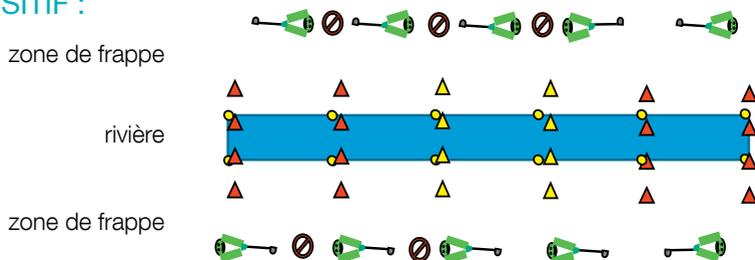
Comment faites-vous pour vous diriger ? Comment placer la face de la canne pour viser ? Dans le geste, à quoi pensez-vous pour envoyer dans la direction ? Est-ce que le geste ressemble à un mouvement de lancer ?

LE CANAL

OBJECTIFS : . Contacter en direction.

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

DISPOSITIF :



La zone de frappe est délimitée de chaque côté de la rivière.

Bien délimiter la zone de sécurité.

BUT DU JEU :

Traverser la rivière en restant dans les limites des couloirs.

CONSIGNES :

- . Les enfants sont répartis par équipe de 4 ou 5 du même côté de la rivière et jouent à tour de rôle.
- . L'enfant compte un point par tentative réussie et place une assiette dans la zone (cad entre la rivière et la zone de frappe) tout en restant dans les limites des couloirs.

VARIABLES :

- . La rivière peut s'élargir.
- . Par équipe, les points s'ajoutent.
- . Par équipe en opposition immédiate : un joueur de chaque équipe à tour de rôle, la première arrivée à 15 a gagné.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

Réussir (c'est à dire derrière la rivière et en direction) le plus de balles de suite (3 ou plus).

Retour sur l'action avec les élèves :

Etes-vous réguliers ? Que devez vous faire pour être efficace ? Est-il préférable de taper fort pour y arriver ou suffit-il de bien la contacter ? Est-il préférable de faire un grand geste ou un petit ? Que faut-il ajouter pour s'assurer que la balle parte dans la direction ? Comment faites-vous pour doser ?

LE SCRAMBLE

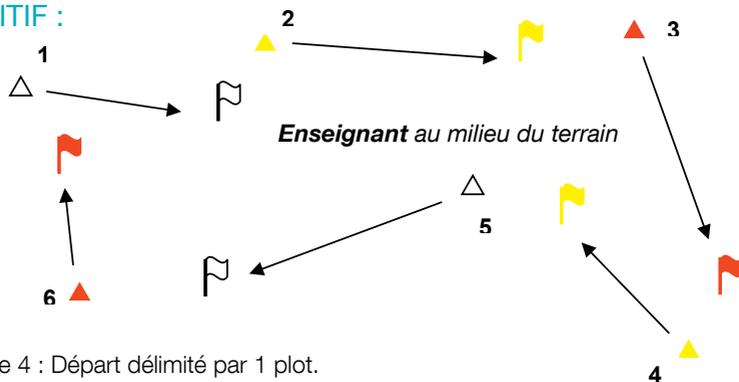
OBJECTIFS :

- . Se déplacer en sécurité.
- . Marquer le score.

MATÉRIEL :

- . Une canne et une balle en mousse pour 2, des drapeaux, des plots et un carte de score.

DISPOSITIF :



Équipes de 4 : Départ délimité par 1 plot.
(1 équipe par trou). Arrivée sur la cible.

BUT DU JEU :

Les joueurs constituent une équipe ; chaque joueur joue un premier coup ; le capitaine choisit la balle de l'équipe qu'il juge la meilleure. De cet emplacement chaque joueur joue un second coup... et ainsi de suite jusqu'à ce que la trou soit terminé.

CONSIGNES :

- . L'équipe est constituée de 3 joueurs et 1 marqueur. Le marqueur tourne sur chaque trou.
- . Se positionner toujours en face de celui qui tape et attendre que tous les joueurs aient bien récupéré leur balle.

VARIABLES : Scramble à 4 (le marqueur est joueur).

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

Envoyer la balle dans la cible en un minimum de coups, en respectant la sécurité.

Retour sur l'action avec les élèves :

En combien de coups vous avez envoyé la balle dans la cible ? Comment avez-vous contacté la balle ? Avez-vous réussi à viser ? À doser ? Est-ce que la gestion du déplacement à plusieurs vous a posé des problèmes ? Lesquels ? Quel est l'avantage de cette formule de jeu ?

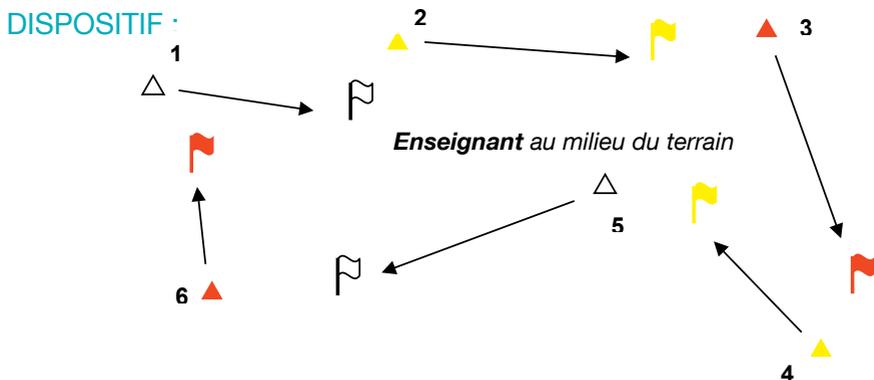
LA COURSE AU DRAPEAU

OBJECTIFS :

- . Se déplacer en sécurité.
- . Contacter la balle : favoriser des frappes régulières.

MATÉRIEL :

- . Une canne et une balle en mousse pour 2, des drapeaux, des plots et un carte de score.



Équipes de 2 : départ délimité par 1 plot. - (2 équipes par trou).

BUT DU JEU :

Chaque équipe plante un petit drapeau portant son nom à l'endroit où repose sa balle lorsqu'il a joué un nombre de coups fixés au départ pour tout le monde.

CONSIGNES :

- . Jouer en relais à deux. Fixer un nombre limité de coups (ex sur 7 trous, 35 coups).
- . Jouer à son tour (la balle la plus loin du trou en premier).
- . Se placer en face de celui qui tape.
- . Une fois les 35 coups atteints, planter le drapeau à l'endroit où la balle repose.

VARIABLES : Jouer individuellement ; un drapeau par joueur.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

- . Envoyer la balle dans la cible en un minimum de coups, en respectant la sécurité.
- . L'équipe qui gagne est celle qui a terminé le plus de trous et qui a planté le drapeau le plus loin.

Retour sur l'action avec les élèves :

Combien de trous avez-vous pu finir ? A quoi avez vous pensé pour réussir le maximum de trous ? Comment avez vous procédé pour être le plus régulier possible ?

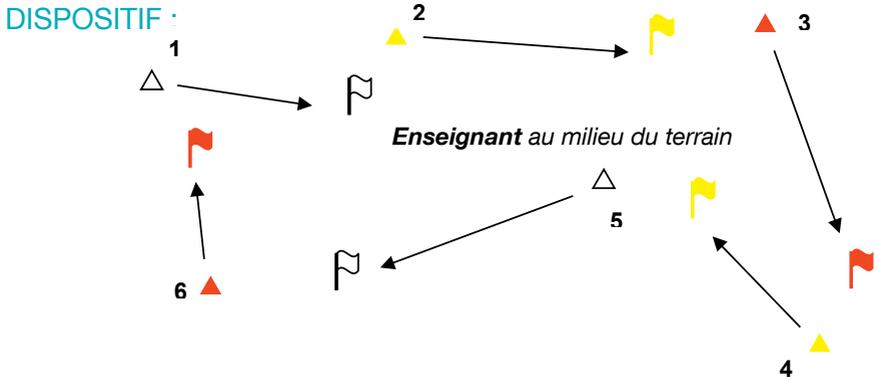
LE GREENSOME

OBJECTIFS :

- . Se déplacer en sécurité.
- . Marquer le score

MATÉRIEL :

- . Une canne et une balle en mousse pour 2, des drapeaux, des plots et un carte de score.



Équipes de 2 : départ délimité par 1 plot. - (2 équipes par trou).
Arrivée sur la cible.

BUT DU JEU :

Les deux partenaires jouent chacun une balle au départ de chaque trou, puis choisissent l'une d'elles qu'ils jouent alors alternativement jusqu'à la fin du trou.

CONSIGNES :

- . Balles de même couleur dans chaque équipe et de couleur différente dans l'équipe adverse. Se placer en face de celui qui tape. L'équipe qui a sa balle la plus loin du trou joue toujours en premier.
- . Marquer le score sur une carte : un maximum de 10 coups par équipe est toléré. Au delà, ramasser la balle et jouer sur le trou suivant en attendant l'équipe adverse.

VARIABLES : Temps limité.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

Envoyer la balle dans la cible en un minimum de coups, en respectant la sécurité.

Retour sur l'action avec les élèves :

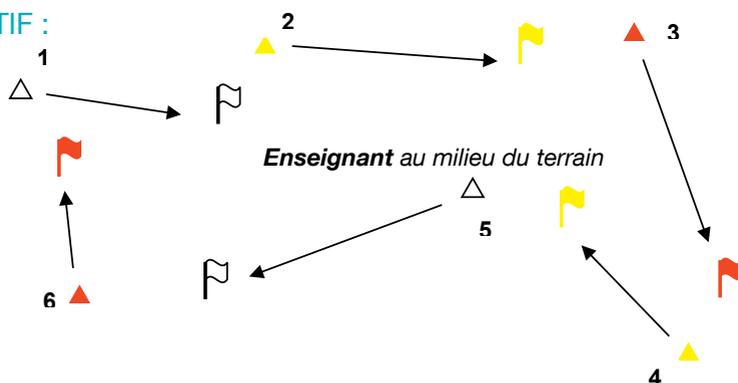
Est-ce que les scores sont meilleurs avec cette formule de jeu ? Est-ce que la gestion du déplacement à plusieurs vous a posé des problèmes ? Lesquels ?

LA COURSE CONTRE LE TEMPS

OBJECTIFS : . Jouer en sécurité en se déplaçant rapidement.

MATÉRIEL : . Une canne et une balle en mousse pour 2, des drapeaux, des plots et un carte de score.

DISPOSITIF :



Équipes de 4 : départ délimité par 1 plot. - (3 joueurs et un maître du temps)
1 équipe par trou. Arrivée sur la cible.

BUT DU JEU : Relais à 3.

Chaque équipe possède un nombre de minutes pour finir le trou. (ex 5 min)

L'équipe qui finit le plus de trous a gagné.

CONSIGNES :

- . Interdiction de courir.
- . Se placer en face de celui qui joue.

VARIABLES :

Nombre de coups limité (le trou n'est pas comptabilisé si l'équipe finit le trou en plus de : par exemple 9 coups).

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

Envoyer la balle dans la cible en un minimum de coups et de temps, en respectant la sécurité.

Retour sur l'action avec les élèves :

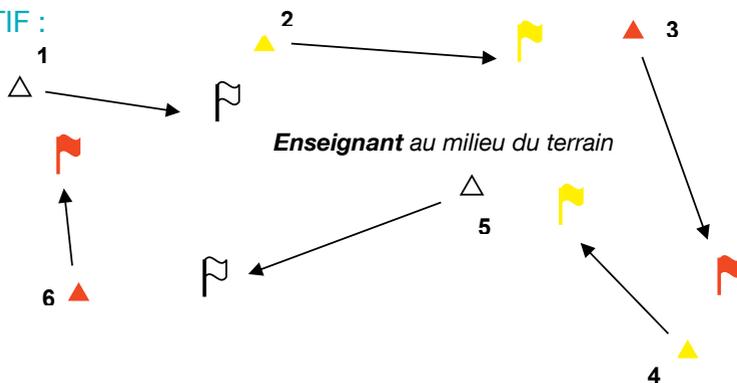
En combien de coups vous avez envoyé la balle dans la cible ? Pourquoi faut-il jouer vite ? Quel est le risque quand on joue trop vite ou trop lentement ?

LE FOURSOME

OBJECTIFS : . Jouer en sécurité.

MATÉRIEL : . Une canne et une balle en mousse pour 2, des drapeaux, des plots et un carte de score.

DISPOSITIF :



Équipes de 4 : départ délimité par 1 plot.
(1 équipe par trou). Arrivée sur la cible.

BUT DU JEU :

Relais à deux : l'équipe n'a qu'une seule balle en jeu, chaque partenaire la jouant alternativement. Le départ des trous « impairs » est joué par un des partenaires tandis que l'autre prend le départ des « pairs » .

Match deux contre deux : l'équipe qui fait moins de coups que l'autre marque un point. C'est l'équipe qui marque le plus de points qui gagne.

CONSIGNES :

- . Se placer en face de celui qui tape.
- . Jouer à son tour.
- . Compter les coups. Si les deux équipes font de plus de 10 coups sur un trou, elles ramassent leur balle, vont au trou suivant et marquent chacune ½ point.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

Gagner son match, en respectant la sécurité et son adversaire.

Retour sur l'action avec les élèves :

Est-il difficile de compter vos coups et de vérifier ceux de vos adversaires sans marquer sur une carte ? Quelles sont les coups que vous réussissez le mieux ? Les plus mauvais ?

LE MATCH CONTRE LE PARCOURS

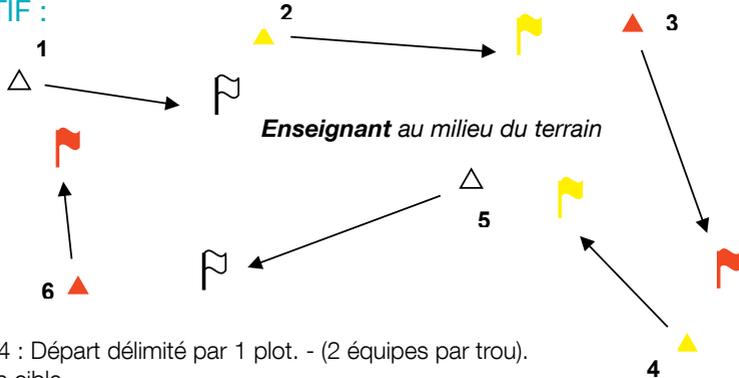
OBJECTIFS :

- . Jouer en sécurité.
- . Gérer son déplacement et les déplacements des autres.
- . Marquer son score.

MATÉRIEL :

- . Une canne et une balle en mousse pour 2, des drapeaux, des plots et un carte de score.

DISPOSITIF :



Équipes de 4 : Départ délimité par 1 plot. - (2 équipes par trou).
Arrivée sur la cible.

BUT DU JEU :

C'est un match contre le parcours, lequel réalise le « par » sur chaque trou, soit 7 coups. Le joueur qui sur un trou égalise le « par » marque 0 (il partage le trou); le joueur qui marque au-dessus du « par » marque - (il perd le trou) ; le joueur qui joue au-dessous du « par » marque + (il gagne le trou). On effectue le total algébrique des plus et des moins, et le vainqueur est celui qui obtient le meilleur résultat contre le parcours.

CONSIGNES :

- . Un joueur et un marqueur qui compte les coups (alterner sur chaque trou).
- . Celui qui fait plus de 7 coups ramasse sa balle.
- . Le marqueur se place en face du joueur.
- . Jouer à son tour.

VARIABLES : Le joueur est aussi le marqueur.

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

Marquer correctement la carte ; comprendre les règles du jeu.

Retour sur l'action avec les élèves :

Pensez-vous pouvoir jouer individuellement dans une partie de 3 ou 4 joueurs ? Qu'est-ce que cela implique ? Quelle partie de votre jeu faut-il travailler pour être plus performant ?

6. CONSTRUIRE LA SÉCURITÉ



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

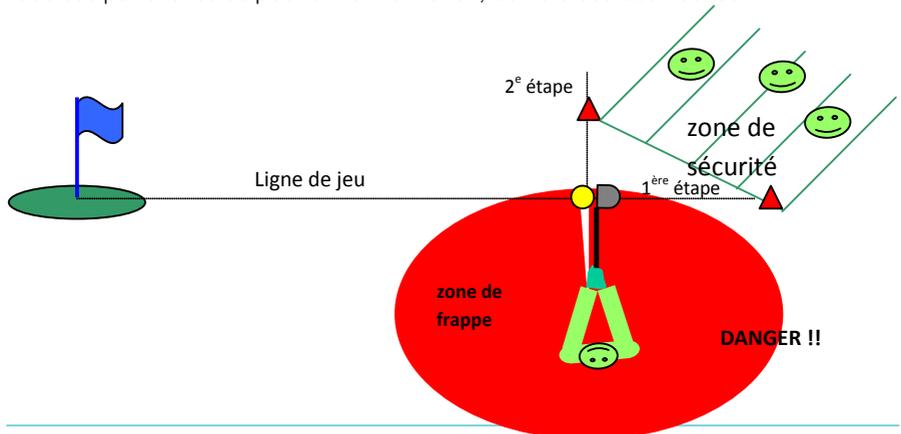
POUR SE DÉPLACER AVEC UNE CANNE :

- LA TRANSPORTER EN LA TENANT PAR LA TÊTE,
- LE MANCHE VERTICAL,
- LE BOUT DE CAOUTCHOUC (la poignée) POINTÉ VERS LE SOL

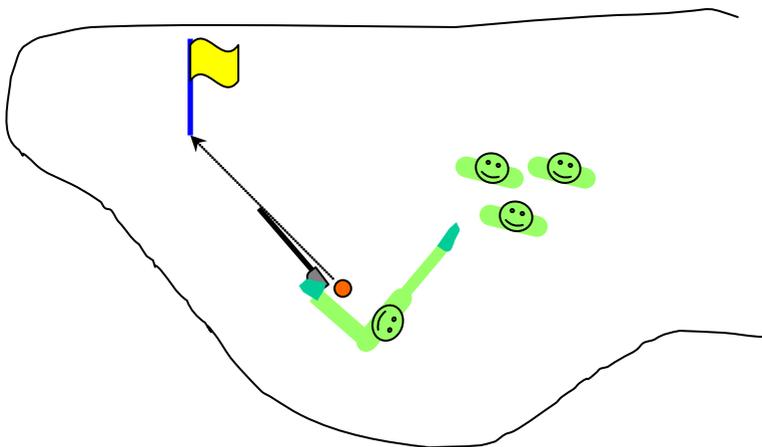
Délimiter sa zone de frappe sur le parcours

1^{er} exemple : le joueur devant sa balle trace une ligne imaginaire de la cible à sa balle et place un premier cône à 3 pas en arrière de cette ligne. Puis, il place au niveau de sa balle et à un pas en face de lui le deuxième cône.

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

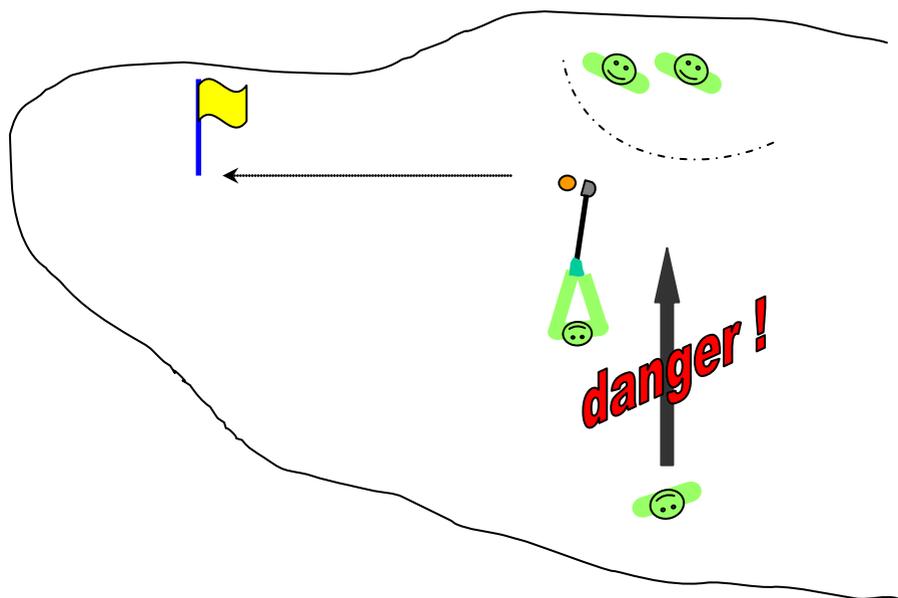


2^e *exemple* : le joueur joue au gendarme ; placé derrière sa balle face à la cible, son bras gauche pointe en direction du drapeau (pour un droitier), le bras droit se place à la perpendiculaire et indique aux autres joueurs où se placer.



ATTENTION

Se placer loin derrière n'est pas dangereux et l'enfant qui s'y trouve doit y rester !
Surtout, ne pas lui demander de **PASSER DEVANT**, il risque de le faire au moment où le joueur balance sa canne pour jouer.

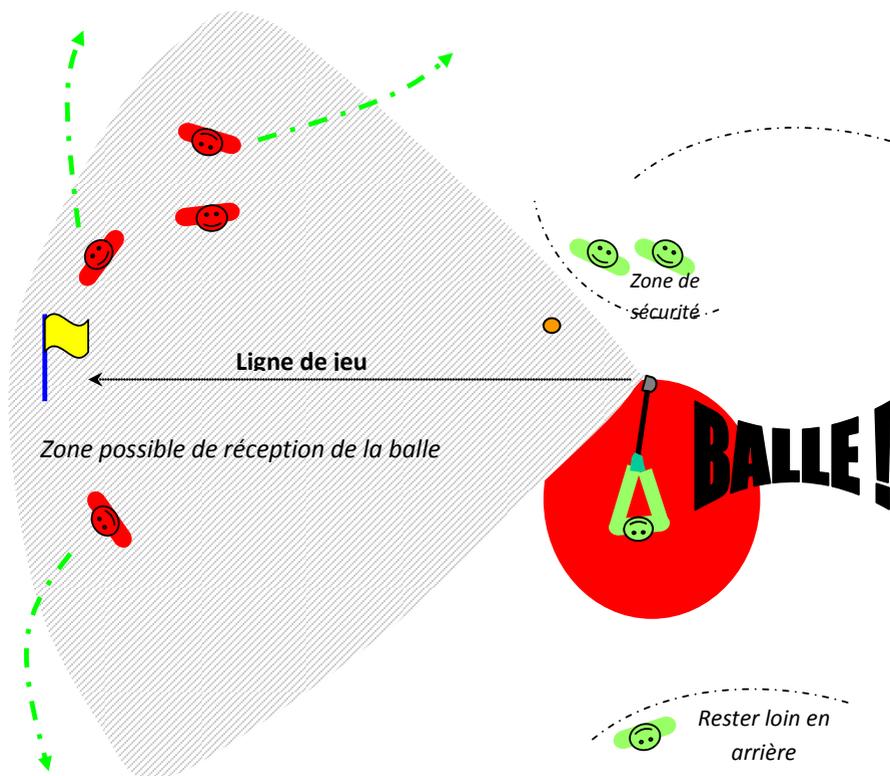


ESPACE DE JEU DU JOUEUR

- Sur un plein coup :

POUR LE NON-JOUEUR : APPRENDRE A RESPECTER LE JOUEUR NE PAS SE SITUER DANS LA ZONE DE VISION DU JOUEUR ET SE TENIR HORS DU DANGER (tout dépend de la balle utilisée)

POUR LE JOUEUR : PREVENIR EN CAS DE DANGER AVEC SON CLUB AVEC SA BALLE EN CRIANT «**BALLE**» POUR QUE LES AUTRES S'ECARTENT

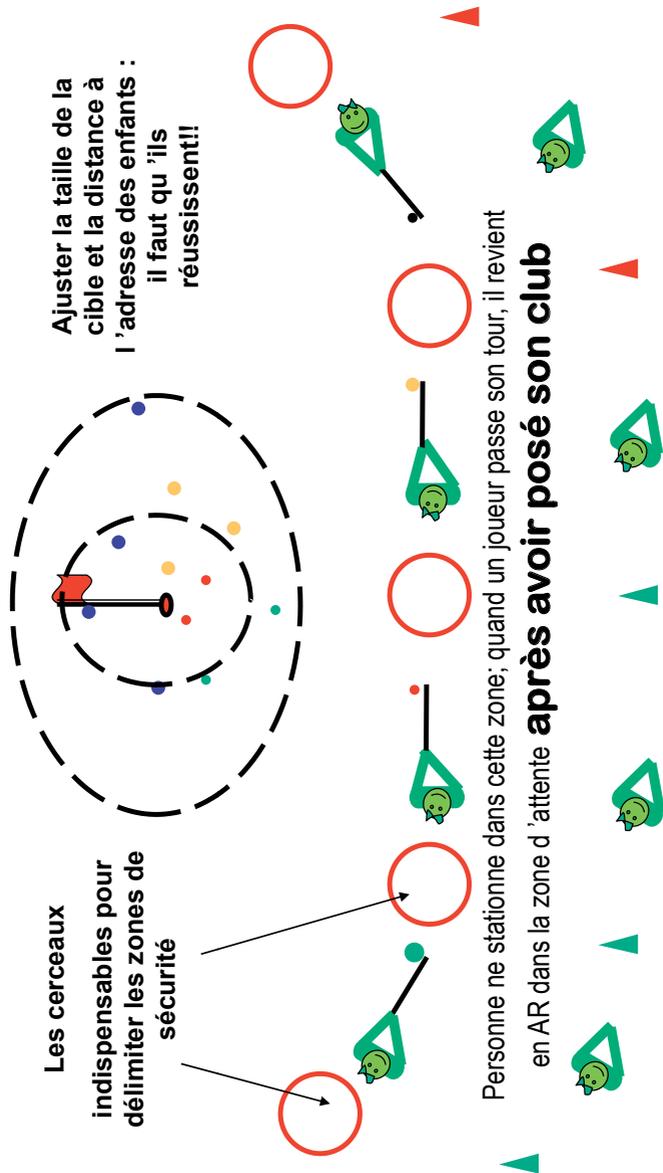


- Pour les coups au but (tout proche de la cible) :

Il n'y a pas de danger lié au club et à la balle compte tenu du balancier court à faible vitesse nécessaire à ce coup.

CONSTRUIRE LA SÉCURITÉ DANS LES ATELIERS

Définir la zone de sécurité en situations d'ateliers
Les joueurs se placent sur une ligne droite dans chaque atelier, un cerceau entre chaque joueur, tous les 3 mètres.

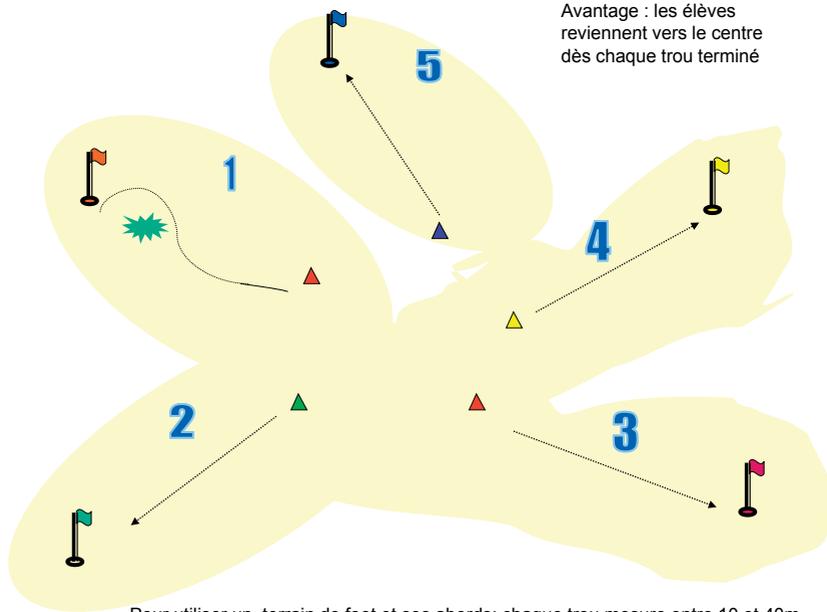


Matérialiser une ligne à 3 m en retrait des joueurs pour délimiter la zone de sécurité.
Les enfants qui ne jouent pas, restent dans la zone de sécurité.

EXEMPLES D'ORGANISATIONS SPATIALES

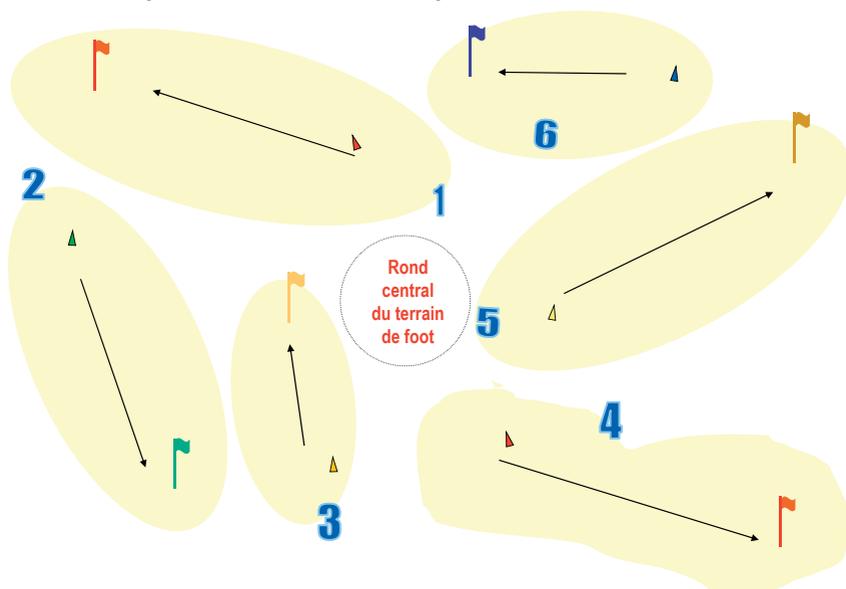
1. Construire un parcours en étoile

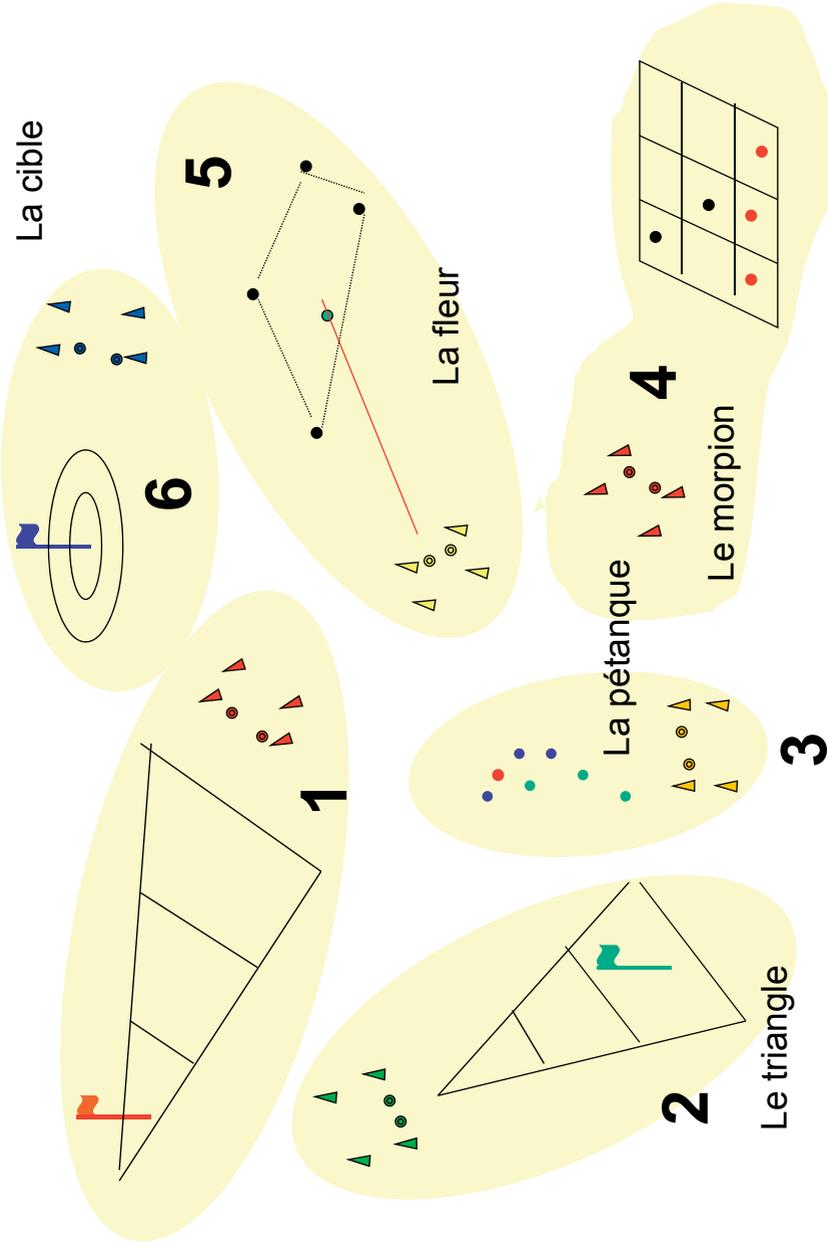
Avantage : les élèves reviennent vers le centre dès chaque trou terminé



Pour utiliser un terrain de foot et ses abords; chaque trou mesure entre 10 et 40m

2. Passer d'un parcours en étoile... à un parcours en boucle





Avec le concours

1^{re} et 2^e éditions :

Pour la Ligue de golf d'Aquitaine :

Eric MAILHES professeur de golf - ex-Membre de l'E.T.R.
Philippe URANGA Conseiller Technique Régional

Pour la Fédération française de golf :

Didier NOCERA Conseiller Technique National

Pour l'Inspection Académique des Landes :

Régine LANCON conseillère pédagogique départementale
Frédéric CARRINCAZEUX conseiller pédagogique de circonscription
Elisabeth CRABOS conseiller pédagogique de circonscription
Francis DUPOUY conseiller pédagogique de circonscription
Jean Jacques GOURDON conseiller pédagogique de circonscription
Christian LAJUS conseiller pédagogique de circonscription
Christian SAINT LEZER conseiller pédagogique de circonscription

Pour l'USEP des Landes :

Gilles COUTURE délégué départemental

1^{re} édition :

Conseil Général des Landes
Comité Départemental de Golf des Landes
Ligue de golf d'Aquitaine
Fédération française de golf

Édition révisée et mise à jour en 2011 avec le concours du CPD EPS de la Meuse, Jean-Luc DORANGEON

3^e édition • 2017

ffgolf[®]

68, rue Anatole France • 92309 Levallois-Perret cedex • ffgolf@ffgolf.org
www.ffgolf.org

Directeur de la publication : Christophe Muniesa, Directeur exécutif ffgolf
Rédaction, mises à jour : Philippe Uranga, Priscille Despres
avec la collaboration des CTS de la Fédération et de CPD de l'Éducation Nationale
Réalisation : Direction communication ffgolf

3 000 exemplaires • GRATUIT

Indicatif éditeur 2-9521478

© Copyright Fédération française de golf

Tous droits de traduction, reproduction et adaptation totales ou partielles réservés pour tous pays

