

GOLF 1^{er} module**LES TROUS****cycle 3****APPRENTISSAGES ATTENDUS :**

- Jouer plusieurs trous par équipes de deux joueurs. Ordre de jeu, décompte des points, respect des règles connues.
- Découvrir qu'il y a plusieurs configurations de jeu : envoyer un coup long, envoyer un coup plus court (donc précis), envoyer un coup en faisant rouler la balle, en cas de coup difficile (sous un arbre, contre un obstacle...) jouer un coup particulier. Ne pas changer le lie de la balle / compter tous les coups joués : compter 1 point de pénalité en cas de drop nécessaire].

DISPOSITIF ET TACHE

- ↳ Sur un terrain herbeux de surface au moins égale à celle d'un terrain de foot-ball, 7 trous sont tracés (numérotés de 1 à 7) ; les points de départs [Tee] sont marqués par des petits piques dont la couleur correspond à celle du drapeau de chaque trou. Les points de départ sont organisés en suite (le départ du trou n°2 est proche de l'arrivée du trou n°1 et ainsi de suite), à distance de sécurité les uns des autres. Les trous sont de longueur et de difficulté différentes (avec ou sans obstacle, avec ou sans des sols différents).
- ☞ Deux équipes jouent un trou ensemble (compte, note son score).
- ☞ Organisation : Le joueur envoie un coup. Les deux joueurs se dirigent vers le point de chute de la balle en échangeant le matériel (et les rôles) : le joueur donne le club au cadet et le cadet donne la fiche de marque au joueur. Quand ils sont arrivés à la balle. Le cadet note le coup qu'il a joué précédemment pendant que le joueur 2 prépare son coup... et ainsi de suite jusqu'à ce que la balle soit au drapeau. On considère le trou terminé quand la balle est à moins d'une longueur de manche du drapeau.
- ☞ Rotation : quand une équipe a terminé un trou elle se dirige au départ du suivant. L'autre équipe la rejoint. Les scores du trou joué sont comparés ; l'équipe qui a le score le plus faible gagne le trou (marque un point) et a l'honneur : elle joue la première sur le nouveau trou.

CONSIGNES

Sécurité : ne pas frapper la balle si un autre joueur est à portée de canne, et peut être blessé par la montée ou la descente du club)
Placement en miroir

CRITERES DE REUSSITE

Nombre de coups réussis \geq nombre de coups ratés
Avoir compté son score (les coups différents)
Jouer en sécurité

PLUS FACILE

Tous les trous sont plats et de même longueur

PLUS DIFFICILE**OBSERVATIONS**

⊗ **Attention ! Bien rappeler les règles d'or (sécurité) au début de chaque séance.**

En classe, faire le point des problèmes posés.

Règles pour jouer en sécurité : le placement en miroir.

Compter et noter chaque coup (réussi=1 / raté = 0) : C'est un score d'équipe qui ne différencie pas le score de chacun des deux joueurs. En cas d'égalité des deux équipes, c'est l'équipe qui a le moins de coups ratés qui gagne le trou. En cas d'égalité des coups ratés et réussis, le score est nul et aucune équipe ne marque de point. L'honneur reste à l'équipe qui l'avait.

Quand c'est difficile : la balle est dans un trou, sur une grosse touffe d'herbe, derrière un arbre, contre un poteau...on ne peut pas la déplacer ; alors on ne peut pas jouer toutes les formes de coups (qui vole, qui roule droit...), il faut choisir de jouer autrement.