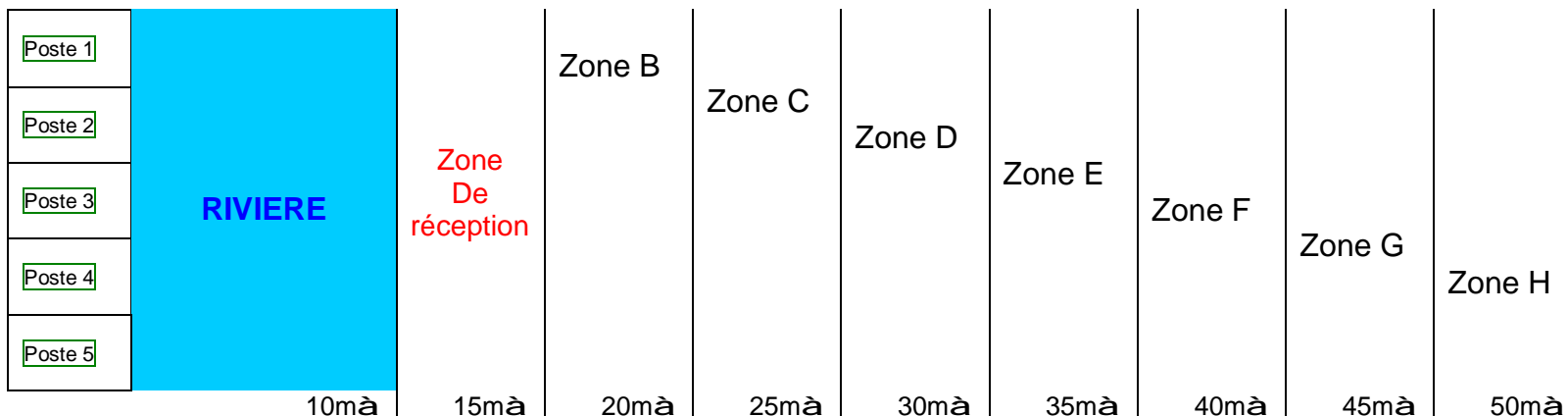


APPRENTISSAGES ATTENDUS : Frapper la balle en la traversant (vitesse du coup supérieure à la force)
Produire une trajectoire haute et faire arriver sa balle pour qu'elle roule peu.

DISPOSITIF ET TACHE

Sur le practice (ou dans un espace aménagé en practice : un petit carré de moquette 50 x 50 cm par poste et une pancarte de distance sur la ligne qui limite chaque zone), l'élève doit envoyer avec un coup de club – wedge ou fer 9 – une série de 10 balles dans la zone de réception marquée. Les balles ne doivent pas rouler hors de la zone. Les consignes de sécurité sont énoncées clairement puis affichées.

Il note sur sa fiche [livret personnel Fiche n°1] le nombre de balles réussies par série.



CONSIGNES

Essayez de « traverser la balle »
Ne pas frapper, mais laisser tomber le club.
On ramassera les balles quand tous les élèves sur un poste auront fini leur série.
Essayez de « traverser la balle »

CRITERES DE REUSSITE

Plus de la moitié des essais sont validés. (balle dans la zone de réception indiquée).
Le nombre de coups réussis augmente à chaque série.

PLUS FACILE

Le point compte même si la balle roule hors de la zone de réception.

PLUS DIFFICILE

La zone de réception est placée plus loin (zone B, C...) et la rivière s'élargit d'autant. (*exemple* : zone de réception en zone D = rivière large des postes à la zone C)
A chaque coup réussi reculer la zone.
Jouer sans tapis.

OBSERVATIONS

Les critères de réalisation sont : un positionnement stable des pieds légèrement écartés perpendiculaires à la trajectoire ; la ligne des épaules parallèle à la trajectoire ; ne pas regarder sa balle partir ; la vitesse du coup l'emporte sur la force de la frappe : « traverser ». Rester en équilibre à la fin du coup.
Possibilité de jouer en attribuant des points aux zones ou par deux en défis.