

**GOLF 1<sup>er</sup> module****LES ATELIERS****cycle 3****APPRENTISSAGES ATTENDUS :**

- **Jouer** en sécurité, selon l'organisation adoptée en comptant des points, respectant les règles connues [ne pas changer le lie de la balle / compter tous les coups joués : compter 1 point de pénalité en cas de drop nécessaire].
- **Adapter son swing** à la configuration du jeu : envoyer un coup long, envoyer un coup plus court (donc précis), envoyer un coup en faisant rouler la balle, choisir une tactique de jeu et l'utiliser pour sortir d'une situation difficile (contre un mur, sous un arbre, devant un obstacle, dans un trou, une flaque...).

**DISPOSITIF ET TACHE**

Après la découverte des règles de fonctionnement, de sécurité et de jeu, construire chaque séance en conduisant parallèlement plusieurs ateliers : 3 ou 4 (selon le niveau de maîtrise de l'activité par l'enseignant).

Les situations d'apprentissages sont organisées par « groupes de besoins » (en fonction des conduites typiques selon les degré d'appropriation de l'activité).

Organisation des ateliers (choisir 2, 3 ou 4 parmi les ateliers décrits ci-dessous) :

- ↳ Atelier TROU : jouer deux (trois) trous consécutivement.
- ↳ Atelier GRANDS COUPS : jouer la situation repère (d'évaluation) : réduire le nombre de coups joués = réduire le nombre de coups ratés (→0), réussis (se rapprocher de 5 et moins pour une distance d'environ 100 mètres)
- ↳ Atelier COUPS D'APPROCHE : jouer selon les SA d'écrites dans le module [le piège / la rivière / les cibles]
- ↳ Atelier PUTTING : jouer selon les SA d'écrites dans le module [l'éventail / la marelle]

**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**

Avoir compté son score (les coups différents)  
Réduire le nombre de coups ratés  
Jouer en sécurité

**PLUS FACILE**

Jouer sur un seul type de trou

**PLUS DIFFICILE****OBSERVATIONS**

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

Rôle de l'enseignant : passer d'un atelier à l'autre pour réguler sur les tâches en fonction des trois registres : le sens de la tâche, les habiletés qu'elle construit, les comportements par rapport au jeu et aux autres et les savoirs sur l'activité. Reformuler les consignes d'organisation (prise de note, ordre de jeu...) et de sécurité (place des joueurs).

L'apprentissage consiste à mettre l'élève en situation de comprendre le but de la tâche et les moyens pour la remplir ; dans cette APSA, le choix est d'aménager le milieu (qui est inducteur) ou la tâche et de proposer un grand nombre de répétitions et essais pour la maîtriser. Les temps de regroupement et de verbalisation permettent de faire émerger les problèmes, formuler des questions et des hypothèses, prendre conscience des buts et des moyens, proposer des solutions.

La tenue des documents personnels, carte de score et carte de jeu (une par séance) est nécessaire à l'appropriation du sens du jeu et à la mesure de ses progrès