

**GOLF 1<sup>er</sup> module****A TOI - A MOI****cycle 3****APPRENTISSAGES ATTENDUS :**

- Basée sur la situation repère : jouer un (plusieurs) trou(s) à deux. Ordre de jeu, décompte des points, respect des 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].
- 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.

**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. Tous les points de départ sont regroupés au centre du terrain, disposés en cercle, 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).

« à toi, à moi » Sur un trou, chacun joue sa balle à son tour. 1 joueur = 1 grosse balle mousse = 1 club.

- ☞ Chaque équipe joue un trou (compte, note son score) et revient au centre. On jouera chaque trou en ajoutant une consigne particulière issue des remarques faites en classe à l'issue des séances précédentes.
- ☞ Regroupement : à chaque trou joué, se regrouper au centre pour faire ensemble les remarques sur l'application de la consigne et les problèmes posés (sécurité / envoi du coup (posture, grip, montée - descente, tête et regard / trajectoire de la balle).
- ☞ Rotation : chaque équipe joue le trou suivant dans le sens des aiguilles d'une montre (ordre croissant des numéros).

**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 le nombres de coups : chacun est garant pour son partenaire dont il note le résultat.

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.