

GOLF - Cycle 3 niveau 1**Le Module**

Ce premier module (niveau 1) est composé de plusieurs étapes qui caractérisent l'apprentissage.

1. Une situation d'entrée pour faire émerger le sens et les objectifs d'apprentissage liés à la sécurité, l'organisation des apprentissages sociaux, cognitifs et moteurs. Elles servent aussi de situation repère qui peut servir de référence, et d'évaluation formative
2. Une situation de jeu d'un trou qui sert à s'approprier les fondamentaux tactiques liés au sens du jeu.
3. Des situations d'apprentissage moteur réparties en trois types de coups : les coups au but (putting*), les coups d'approche (coups particuliers et petit jeu) et les coups de progression (grands coups et coup de départ).
- ✶ Une situation n'est pas une séance. Elle peut s'étendre sur plusieurs séances par l'ajustement de la tâche selon le niveau d'appropriation de tel groupe d'élèves.
4. Une situation globale d'évaluation : une situation de jeu (en greensome match play) selon le degré d'appropriation du plus grand nombre.
5. Une Rencontre Inter Écoles construite par les élèves pour apprécier les compétences d'attitudes et méthodes.

Les situations d'apprentissage

N°	OBJECTIF	TITRE
1	Entrer dans l'activité et en faire émerger le sens et les enjeux	Situation d'entrée
2	Comprendre le déroulement du jeu et les premières règles	À toi à moi
3	Comprendre qu'il faut jouer chaque coup en fonction de la cible	Les trous
4	Apprendre à maîtriser et reconnaître chaque type de coup	Les ateliers
5	- Atelier putting : maîtriser le coup au but.	L'éventail
6	- Atelier putting : maîtriser le coup au but.	La marelle
7	- Atelier petit coup : maîtriser le coup d'approche	La rivière
8	- Atelier petit coup : maîtriser le coup d'approche	Le piège
9	- Atelier grand coup : maîtriser la progression	Les cibles

Bien qu'il ne soit pas classé dans les APSA à encadrement renforcé, le golf est une activité qui présente un risque potentiel d'accident du fait de l'utilisation d'un engin et d'un projectile. La tête du club et la balle peuvent blesser un élève qui ne respecterait pas les consignes de sécurité rappelées ci-dessous sous la forme des règles d'or.

Chaque séance doit commencer par un rappel de ces consignes de sécurité énoncées à toute la classe par un élève volontaire.

Règles d'or du golf scolaire:

Avant d'envoyer un coup avec son club le joueur vérifie que :

- Personne ne se tient à sa droite, à sa gauche ou dans son dos ;
- Son cadet, ses partenaires et adversaires sont face à lui (en miroir) à une distance de club, bras tendu.
- Personne n'est sur la trajectoire de sa balle ;
- Il alerte les joueurs qui sont devant lui sur le parcours en annonçant « balle » et levant un bras.

Les partenaires, adversaires et cadets se placent toujours face à celui qui va jouer (en miroir).

Pour se déplacer le joueur :

- porte son club par le manche sous la tête tenue en l'air ;
- marche vite mais ne court pas.

Le respect des règles de jeu réunies sous le nom d'étiquette du golf scolaire participe à la sécurité dans le jeu.

GOLF - Cycle 3 niveau 1

Nombre de séances 10 à 12 École Cycle 3 Classe Effectif Enseignant Période Année scolaire	Compétences à développer <ul style="list-style-type: none"> ▪ Réaliser une performance mesurée. ▪ Construire un projet d'action. ▪ Mesurer et apprécier les effets de l'activité. ▪ Appliquer (et construire) des principes de vie collective. 	Ce qui est à apprendre Sens de l'activité, habiletés motrices et décisionnelles : Adapter l'intensité de son action à un projet de performance défini au préalable (maîtrise des paramètres de distance, direction et hauteur et stratégie de jeu). Savoir maîtriser une trajectoire adaptée à la situation de jeu : placement - adresse - swing et putt. Les savoirs sociaux et cognitifs : Respecter l'environnement. Gérer sa sécurité et celle des autres. Connaître les règles nécessaires à son autonomie sur le parcours. («étiquette »)	Liens avec les autres disciplines Mathématiques Mesures de distance Géographie Plan et carte Sciences Physique – botanique Anglais Vocabulaire Lire, dire, écrire Vocabulaire – articles – invitations – tenue du livret...
--	---	---	---

Situation d'entrée (séance n°1)	Situations d'apprentissage (séances n° 2 à 10)	Évaluation finale (séances 11 et 12)
Quelle que soit la tâche de la 1 ^{ère} séance (séance d'entrée ou situation repère) elle permet d'organiser <u>la découverte du matériel</u> pour : Mettre en place les <u>consignes permanentes de sécurité</u> et <u>d'organisation</u> .	Chaque séance a été précédée en classe par l'organisation des groupes (ou ateliers) et l'explication des tâches. Elle commence par un échauffement (articulations), une répartition du matériel et le rappel des consignes de sécurité . La reformulation des consignes de tâches (situations d'apprentissage) se fait au début et selon besoin. Un temps terminal est consacré à l'évaluation de la séance avec les élèves, la tenue et la mise au propre des fiches individuelles et le rangement du matériel . Situation d'entrée Situation « à toi à moi » Ateliers : coups longs (situation repère), coups d'approche, coups roulés, jeu de plusieurs trous « à toi, à moi »	Dernière(s) séance(s) : Mise en place de la situation de jeu en greensome match play. Cette situation peut être jouée plusieurs fois avec un partenaire différent contre une autre équipe.

Conditions d'organisation	Rencontre Inter Écoles
Les sites (les parcours officiels avec les aménagements spécifiques ou les cours d'école, stades, prés...) doivent avoir été aménagés (tracés) pour garantir la sécurité des élèves et l'efficacité dans l'utilisation des espaces . Les compétences d'attitudes et de méthodes (transversales) étant un enjeu important, il convient de ne pas mettre en œuvre un module sans consacrer le temps nécessaire aux outils personnels de l'élève .	La RIE est le moment privilégié où une classe peut en inviter une autre, sur des modalités de jeu et de rencontre qu'elle a élaborées et définies et qu'elle aura communiqué par courrier électronique. La situation idéale serait une rencontre aller et retour « Rats des villes – Rats des champs », l'une sur un parcours et l'autre dans un espace golfique aménagé.