

GOLF - Cycle 3 niveau 1

UNE GRILLE POUR LIRE L'ACTIVITÉ DE L'ÉLÈVE (1)

	Comportement observé (conduite typique)	Effets constatés	Le problème posé concerne	Le sens et les habiletés motrices et décisionnelles	Les savoirs étiquette + vocabulaire
				Mettre les élèves en situation de comprendre que...	
Grands coups	La frappe est faite du haut vers le bas	La balle est écrasée au sol et ne part pas	La manière de frapper	Le club doit traverser la balle : sa trajectoire est de D à G* :	Le coup pour envoyer la balle s'appelle un SWING
	La frappe est trop violente	Le coup passe au-dessus, à côté ; le joueur perd ses appuis ; arrache une motte ¹		Il ne faut pas jouer FORT mais VITE.	
	Le coup n'est pas préparé	La balle ne part pas loin	La compréhension du coup	Le coup entier (swing) est composé de : L'adresse (club posé, face d'équerre contre la balle) La montée (préparation du coup) La descente (pendant laquelle le club frappe la balle) La remontée (fin du coup qui lui donne une partie de sa direction)	Un coup dans le vide s'appelle un AIR SHOT La face de la tête du club posée d'équerre au sol contre la balle se dit FACE SQUARE
	Le coup est donné avec les poignets				
	Le coup n'est pas fini	La direction est aléatoire			
	Les jambes sont mal alignées	La balle ne part pas dans la direction choisie	La place et l'écartement des pieds	La ligne des pieds est sur la ligne du but à atteindre (on peut poser un club devant les pieds pour montrer la direction.	Le positionnement des pieds (angle, écartement) s'appelle le STANCE
	Les jambes sont trop serrées	Le joueur est déséquilibré à la fin du coup		Les pieds sont à l'aplomb des épaules. Se repositionner en écartant chaque pied d'un pas (à G et à D) de part et d'autre de l'axe de la balle.	
	Les jambes sont trop écartées	Le coup passe au-dessus, à côté, arrache une motte ¹		Les appuis doivent être fermes ; le tronc ne doit pas se casser	
	À la fin du coup, le joueur perd son équilibre	Trajectoire de la balle et distance aléatoires ou <i>air shot</i>		Il faut résister avec le pied côté envoi. Les épaules doivent rester parallèles à la trajectoire tant que le coup n'est pas fini.	

* inverser le côté pour les gauchers ; D devient G et G devient D.

GOLF - Cycle 3 niveau 1

UNE GRILLE POUR LIRE L'ACTIVITÉ DE L'ÉLÈVE (2)

	Comportement observé (conduite typique)	Effets constatés	Le problème posé concerne	Le sens et les habiletés motrices et décisionnelles	Les savoirs étiquette + vocabulaire
	Mettre les élèves en situation de comprendre que...				
Petits coups	Pour les mêmes comportements (stance ; frappe...) que sur les grands coups, appliquer des régulations de même nature				
Approches	La frappe est trop violente	La balle va trop loin <i>Air-shot</i>	L'intensité du coup	Le club doit aller moins (plus) vite à la descente ou monter moins (plus) haut à la préparation du coup	
	La frappe est trop faible	La balle n'atteint pas le trou			
Coups difficiles	La balle est proche d'un obstacle.	Le joueur ne peut pas frapper la balle	Le positionnement Le choix du coup à jouer	Mauvais choix de posture, de stance ou de stratégie : il est peut-être plus pertinent de <i>dropper</i> avec une pénalité, de contourner l'obstacle ou de jouer un petit coup de poignets pour se replacer dans un endroit favorable.	DROPPER la balle, forcément en arrière (environ à une distance de 2 longueurs de club)
	Le joueur joue alors qu'il ne peut pas développer son coup	La balle touche un obstacle Le club touche un obstacle			
Coups roulés	La frappe est trop violente	La balle dépasse le trou	L'intensité du coup	Pour faire rouler la balle le club doit avoir un mouvement de pendule symétrique (montée = remontée après impact) Avant d'envoyer la balle il faut lire le terrain : sens de l'herbe, pente, distance, petits obstacles (cailloux, brindilles...)	Sur le green le parcours de la balle entre son point de départ et le trou s'appelle la ligne de <i>putt</i> . Le joueur a le droit de la dégager des obstacles amovibles (caillou, brindille). L'étiquette commande que personne ne marche sur cette ligne afin de ne pas écraser l'herbe et, ainsi modifier la course de la balle.
	La frappe est trop faible	La balle n'atteint pas le trou			
	Le joueur n'est pas bien placé. Le joueur frappe avec un coup de poignets	La balle ne roule pas dans la bonne direction	La ligne de jeu		
	le joueur joue trop vite : sans lire la ligne de putt	La balle suit une mauvaise pente, est déviée par un obstacle...	La concentration		
Putting					