

**GOLF - Cycle 3 niveau 1****La situation repère (évaluation)**

Nous entendons par **situation repère** (SR) une situation d'évaluation généralement présentée sous la forme d'un jeu. Elle est construite de manière à ce que la réussite de l'élève dans cette situation témoigne des apprentissages qu'il a construits au cours du module.

**Dispositif et tâche****Matches en GREENSOME**

Deux équipes s'affrontent. Chaque équipe joue ses 3 (4) trous contre la même équipe adverse.

Dans chaque équipe, chaque partenaire joue une 1<sup>ère</sup> balle.

L'équipe ne conserve que la meilleure des deux.

Pour les coups suivants, la balle *en jeu* est frappée alternativement par les deux joueurs de l'équipe. (seule la balle de départ a été doublée).

L'équipier qui doit jouer frappe la balle à l'endroit où le coup précédent l'a envoyée.

**Le score**

Il est compté selon la formule du **match-Play** : l'équipe qui fait le meilleur score gagne le trou. On compte 1 point par trou gagné.

Quand le trou est terminé, chacune reporte son score sur sa carte et se rend au trou suivant.

Quand le trou est libre, le Premier coup est joué par l'équipe qui a l'honneur : celle qui a gagné le trou précédent.

<b>Consignes</b>	Répartissez vous en équipes et complétez les renseignements du premier tableau. Organisez la manière dont vous noterez les résultats en cours de rencontre. Pendant l'épreuve. Notez le nombre de coups joués dans les cases de la ligne du haut. À la fin de chaque trou, notez si vous avez gagné le trou (1 point) ou si vous l'avez perdu ou fait un score égal (0 point).
<b>Buts pour l'élève</b>	Jouer trois trous en comptant le score et en respectant les règles du jeu et de l'étiquette.
<b>Critères de réussite</b>	Avoir joué les trois trous sans erreur de marque, sans faute de jeu et dans un score proche de son score habituel (pas de catastrophe).

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.