

**GOLF - Cycle 3 niveau 1****La démarche**

Pour conduire un module d'apprentissage en GOLF dans ce cycle, il convient que les élèves s'approprient le sens de l'activité, c'est-à-dire qu'ils puissent identifier les apprentissages liés aux compétences visées, déterminer les ressources à mobiliser et caractériser le type d'engagement propre à l'activité.

Ce module est organisé en différentes étapes au cours desquelles les élèves doivent prendre conscience qu'ils se transforment au point de vue moteur, cognitif et culturel.

Pour ce faire ils doivent connaître l'objectif à atteindre et disposer des outils qui permettent de formuler un projet d'apprentissage assez réaliste pour le construire et le réussir dans la plus grande autonomie.

Nous proposons des fiches d'évaluation et de contrôle personnel de son travail.

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.
- Se préparer selon sa routine (mise à l'adresse, visée...).

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.

**L'organisation et les dispositifs**

Le(s) site(s)

Un ou plusieurs trous de parcours – un compact\* de 3, 6 ou 9 trous – le practice\* – le putting green\* – des trous d'entraînement spécialisés – un bunker\*.

Une cour d'école – un préau – des tapis – un terrain en stabilisé – un stade – un pré – un bac à sable – un sous bois.

**Pour les coups au but : putting**

<b>Sur un parcours</b>	<b>A l'école ou au stade</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le putting green</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Un espace matérialisé de terrain stabilisé</li> <li>• Un tapis ou une moquette</li> <li>• N'importe quelle surface de sol dur mais souple. (≠ ciment)</li> </ul>

**Pour les coups d'approche et les coups particuliers**

<b>Sur un parcours</b>	<b>A l'école ou au stade</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Un bunker</li> <li>• Un espace d'herbe haute (le rough)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Un bac à sable</li> <li>• Un espace herbeux</li> <li>• Sous un arbre dans un bosquet</li> </ul>

**GOLF - Cycle 3 niveau 1****Pour les coups de progression**

<b>Sur un parcours</b>	<b>A l'école ou au stade</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le practice (aussi appelé driving range)</li> <li>• Un trou*</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La cour</li> <li>• Le stade</li> <li>• Un pré</li> <li>• Sur lesquels l'espace en jeu est matérialisé et le sens du jeu est indiqué.</li> </ul>

**Pour les situations globales de jeu**

<b>Sur un parcours</b>	<b>A l'école ou au stade</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Un trou</li> <li>• Un compact de 3, 6 ou 9 trous</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La cour, le stade, un pré, un parc... sur</li> <li>• lesquels les trous ont été matérialisés (départ – parcours – obstacles - arrivée)</li> </ul>

**Le matériel**

Un club\* (petit bois 3) par élève, une balle adaptée (en mousse de Ø mm) par élève.  
Des cônes de couleur – des seaux – des cerceaux de différentes tailles...

**Les outils :**

La fiche guide de l'enseignant – les fiches et livret des élèves – les situations d'apprentissage.

**La séance**

La séance a été précédée en classe par l'organisation des groupes (ou ateliers) et l'explication des tâches.

Elle commence par 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.

**À faire en classe entre les séances****Collectivement**☞ Compléter les affiches

- ↳ Plans et croquis
- ↳ Règles (de jeu et de comportement) = étiquette
- ↳ Vocabulaire golfique (français et anglais)

**Personnellement (chaque élève)**☞ Tenir son carnet de jeu

- ↳ Renseigner les fiches de scores des jeux de chaque séance (et/ou de practice)
- ↳ Consigner ses remarques (j'ai réussi, j'ai raté, je dois m'entraîner à, je dois apprendre, je ne comprends pas...)
- ↳ Vocabulaire (collectif + personnel)
- ↳ Règles
- ↳ Autres remarques

## **GOLF - Cycle 3 niveau 1**

### **Les Outils du module**

Une fiche concernant **les apprentissages** : sens de l'activité, habiletés motrices et décisionnelles et apprentissages sociaux et connaissance ainsi qu'une présentation globale du module.

Une fiche concernant **la situation repère** : la situation qui permet d'évaluer les apprentissages à la fin du module

Les **six situations d'apprentissage** clés

- Entrer dans l'activité
- À toi à moi
- L'organisation en ateliers : l'éventail ; la marelle; la rivière; le piège; les cibles.

Une fiche sur les **connaissances** : vocabulaire, étiquette ; vocabulaire anglais...

Une fiche sur **les apprentissages interdisciplinaires**

Une proposition de **Rencontre Inter Écoles** pour plusieurs classes.

Une **grille pour lire l'activité de l'élève** et réguler les tâches et les consignes dans les situations d'apprentissage.

Une proposition **de livret de l'élève** pour cette activité