

GOLF - Cycle 3 niveau 1**EPS et Sciences**Golf, Mathématiques et B2 i

Compétences visées	EPS	Mathématiques
Spécifique	Produire une performance mesurée : <ul style="list-style-type: none"> sur une tâche toujours identique, s'approprier les critères de réalisation et de réussite pour progresser : traverser le terrain en frappant le moins de coups la balle avec son club. 	Organisation et représentation de données numériques : <ul style="list-style-type: none"> organiser des séries de données (listes, tableaux...) lire, interpréter et construire quelques représentations : diagrammes, graphiques.
Transversale	Construire un projet d'action : <ul style="list-style-type: none"> grâce à la lecture graphique de ses résultats, comprendre le sens du progrès et se fixer un but à atteindre : nombre de coups réussis et nombre de coups ratés 	Utiliser ses connaissances pour traiter des problèmes : <ul style="list-style-type: none"> mettre en œuvre un raisonnement, articuler les différentes étapes d'une solution
Parler lire écrire	<ul style="list-style-type: none"> Noter ses résultats sur le terrain (en jouant) Reporter ses résultats sur sa fiche de score Saisir les résultats sur la page du dossier excel. Expliquer et commenter ses résultats, le sens du progrès possible ; Comparer ses résultats à ceux des autres ; Situer sa performance dans la classe et formuler un projet de performance réaliste. 	<ul style="list-style-type: none"> formuler oralement, avec l'aide du maître, un raisonnement rigoureux traiter les informations d'un document écrit incluant des représentations (diagramme, schéma, graphique)
B2i	<ul style="list-style-type: none"> Saisir les résultats sur la page du dossier Excel. Imprimer sa page de résultats 	

Tous les outils mentionnés dans le déroulement ci-dessous (la situation d'apprentissage *Entrer dans l'activité*, les fiches de scores et carnet de jeu, le fichier Excel) sont dans **le module golf niveau 1 de l'équipe EPS 71**.

Cette proposition de travail est une réelle mise en œuvre de l'interdisciplinarité. Aucune des disciplines d'enseignement n'est ici instrumentalisée au service des autres. Les apprentissages construits dans les trois domaines sont complémentaires et se développent par interaction, chacun est nécessaire à la construction de l'autre.

Le support est la conduite d'un module de GOLF au cycle 3

GOLF - Cycle 3 niveau 1

Dispositif en EPS : (voir la situation d'apprentissage *Entrer dans l'activité*)

1. Cette situation est une situation de référence. Chaque élève la pratique au moins une fois par séance et note ses résultats sur le terrain (1/4 de feuille de brouillon et un crayon de parcours) : une coup réussi = 1 / un coup raté = 0. Exemple de score : IIOIOOIIOI = 6 réussis + 4 ratés = 10 coups.
2. En rentrant en classe l'élève reporte sur sa fiche de score (ou dans carnet de jeu, selon les habitudes de la classe) ce score ou le meilleur des scores de la séance s'il a fait plusieurs passages.

Séance(s) de B2i

3. Quand il a plusieurs résultats (à partir de 4 et pas plus de 6), l'élève les saisit sur sa feuille Excel du fichier golf_fiche_resultats.xls et l'imprime.

Séance(s) de mathématiques

4. Quand on dispose d'un nombre significatif de résultats représentatifs de profils de joueurs les fiches d'élèves seront affichées au tableau et la leçon portera sur la lecture des graphiques.
5. Caractérisation des types de graphiques : en dents de scie / où les lignes rouge et bleue se croisent une ou plusieurs fois / avec la ligne rouge au dessus de la ligne bleue / avec la ligne bleue au dessus de la ligne rouge / avec des lignes descendantes – montantes / qui s'aplanissent
6. Interprétation des graphiques : la place et la forme des courbes montre la performance du joueur :
 - a. Dent de scie : irrégulier
 - b. Les lignes se croisent plusieurs fois : le joueur ne maîtrise pas les paramètres pour réussir son coup.
 - c. Les lignes montent : le joueur n'arrive pas à toucher la balle ou la touche au-dessus (top)
 - d. La ligne rouge descend et la ligne bleue monte : le joueur assure les coups ; il rate peu la balle mais il l'envoie peu loin.
 - e. La ligne rouge est au-dessus de la ligne bleue : le nombre de coups ratés est supérieur au nombre de coups réussis. Si la ligne rouge monte haut et la ligne bleue est basse : le joueur prend des risques, il envoie des grands coups mais il rate souvent la balle.
 - f. La ligne bleue est au-dessus de la ligne rouge : le nombre de coups réussis est supérieur au nombre de coups ratés. Le problème de toucher la balle est en voie de résolution.
 - g. Les deux lignes descendent : progrès : moins de coups ratés, les coups réussis sont plus efficaces.
 - h. Les deux lignes s'aplatissent : progrès : le joueur stabilise ses performances.
 - i. .../...
7. Caractérisation du sens du progrès :
 - a. en général : la ligne rouge sous la ligne bleue / les lignes s'aplanissent (plus de pics) / elles descendent.
 - b. En particulier : le joueur lit son graphique et formule un projet de performance en fonction de ses résultats [exemple : faire passer la ligne rouge sous la bleue, c'est à dire rater moins de coups]

Séances d'EPS suivantes

Chaque joueur a un objectif de travail sur les grands coups quand il est au practice qu'il peut formuler (à l'aide de l'enseignant) en objectif d'apprentissage moteur sous la forme d'une tâche et d'un dispositif adapté.

Il se construit ainsi des repères de sens quant à sa tactique de jeu quand il joue un trou, des critères de réalisation et de réussite. De manière concomitante, il élabore une attitude adaptée de jeu pour un objectif réaliste ; quand il est cadet, il peut conseiller son joueur à partir de données concrètes et fiables.