

Compétences spécifiques

Réaliser une performance mesurée
Adapter ses déplacements à différents types d'environnement

✓ S'affronter individuellement ou collectivement

Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique et/ou expressive

Compétences générales

S'engager lucidement dans l'action

Construire un projet d'action

✓ Mesurer et apprécier les effets de l'activité

Appliquer et construire des règles de vie collective

CYCLE 3

GOLF

Cette fiche présente des situations.



Contacter, orienter, doser sont les trois habiletés motrices à développer pour maîtriser les différents coups du golf.

Les situations de transformation présentées ici visent à faire acquérir les aspects fondamentaux ainsi que les règles et les principes de sécurité de l'activité (1). Les jeux individuels et collectifs, les parcours développent les capacités motrices et doivent s'accompagner d'un nécessaire retour sur l'activité pour l'explicitier.

LES COUPS DE PROGRESSION

But : produire des trajectoires roulées ou levées. Au cours des séances, on module les exigences (autoriser les deux formes, imposer l'une ou l'autre, ajouter des critères tels que ne comptabiliser les balles levées que si le rebond s'effectue derrière la ligne, etc.).

Matériel : une canne par équipe de quatre joueurs et trois balles pour chacun.

Déroulement : un élève agit, deux comptent les points et tiennent la feuille de marque, un veille à l'application des consignes de sécurité ; chaque joueur frappe trois balles avant de changer les rôles.

Sécurité : avant de jouer, l'élève doit matérialiser une zone de sécurité en plaçant deux plots (cf. encadré p. 30).

L'AU-DELÀ

Dispositif : une zone de frappe et deux plots ; trois lignes matérialisées respectivement à 10, 20 et 30 mètres (cf. ci-contre).

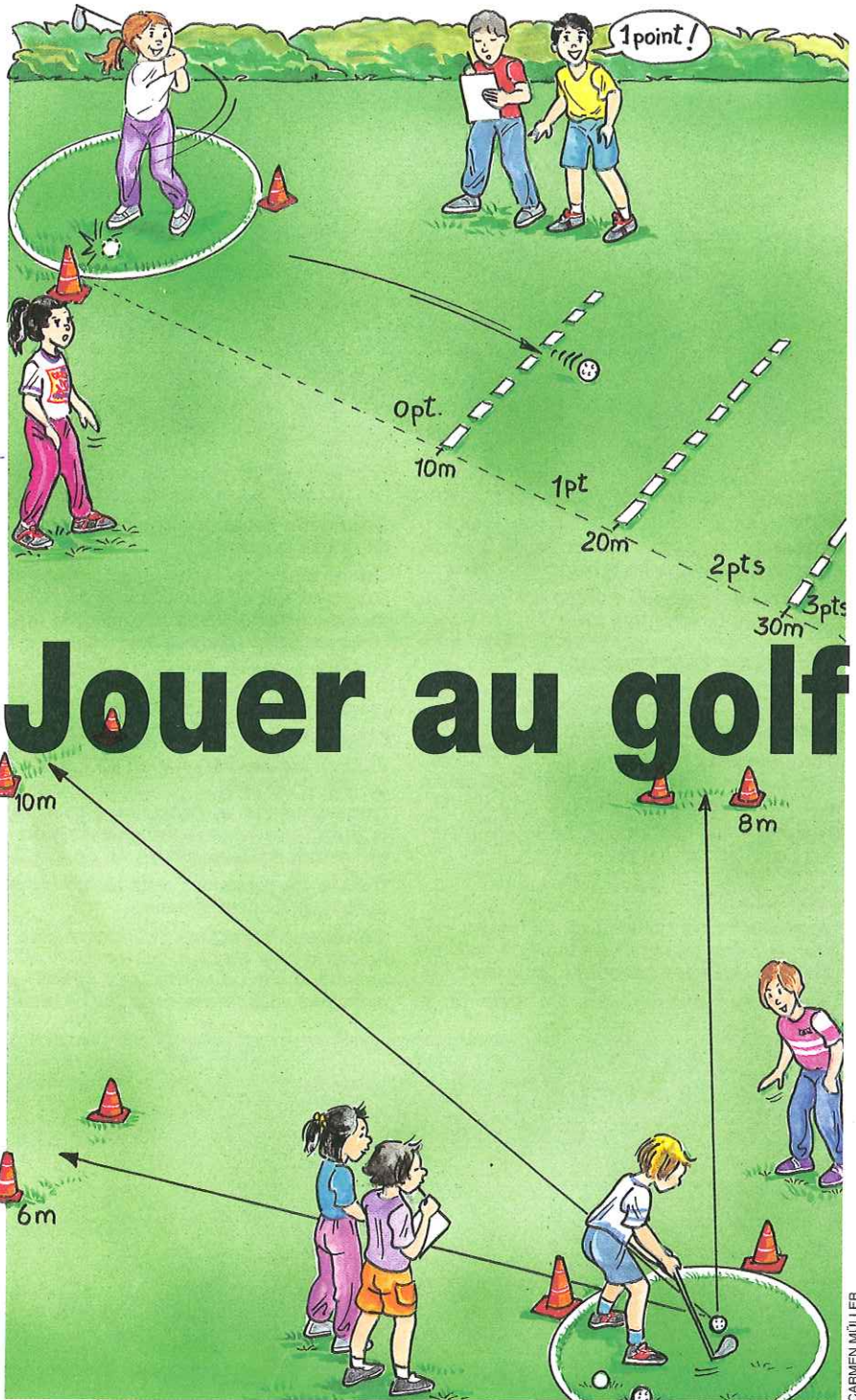
Consigne : frapper sa balle pour l'envoyer au-delà de la ligne des 30 mètres.

Critère de réussite : comptabiliser les points (1 si la balle franchit la première ligne, 2 au-delà de la deuxième et 3 au-delà de la dernière). Le « airshot », balle non touchée, compte pour un coup ; dans ce cas on n'obtient aucun point puisque la balle ne bouge pas.

Comprendre l'action : à quel endroit de la canne faut-il « contacter » (1) la balle, faut-il taper fort pour bien la « contacter », la position équilibrée en fin de frappe facilite-t-elle la frappe ?

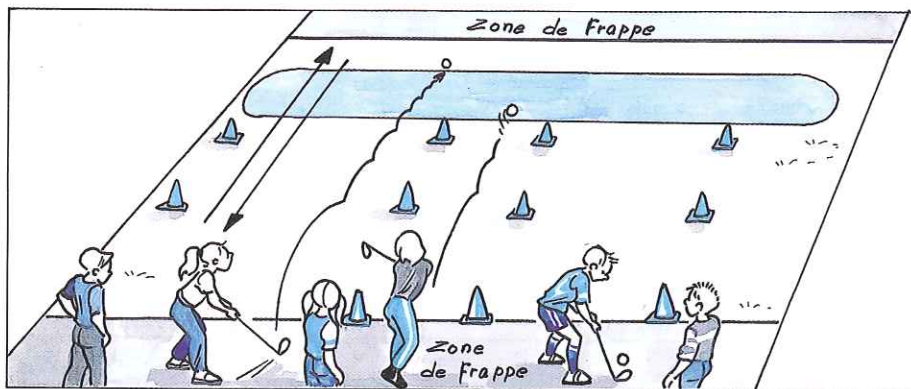
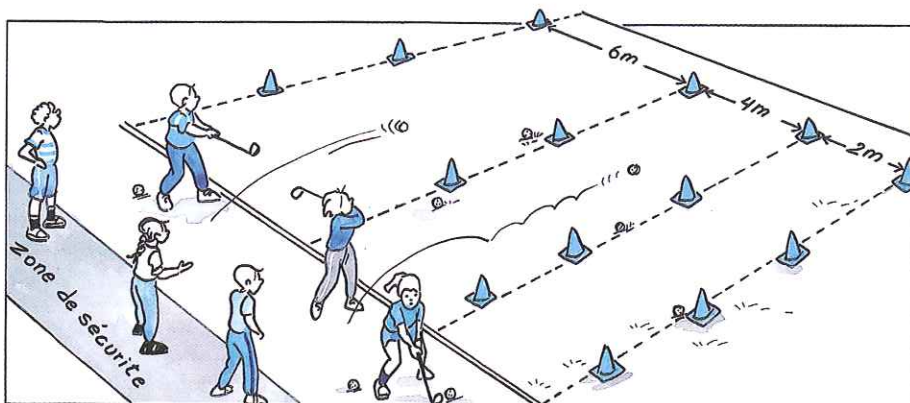
LES PORTES

Dispositif : une zone de frappe et trois portes, matérialisées par deux plots à 6, 8 et 10 mètres, orientées selon différents axes (cf. dessin ci-contre).



Jouer au golf

PAR LE COLLECTIF GOLF DES LANDES



Consigne : frapper successivement ses trois balles en direction d'une porte différente.

Critère de réussite : comptabiliser 1 point chaque fois qu'une balle franchit la porte.

Comprendre l'action : comment placer la canne pour diriger, pour viser ?

LES COUPS D'APPROCHE

But : doser et orienter sa frappe.

Matériel : une canne, trois balles.

Déroulement : les élèves sont en binôme, celui qui a « l'honneur » joue les trois balles avant de changer les rôles.

Sécurité : une zone de sécurité est réservée au joueur en attente.

LES COULOIRS

Dispositif : trois couloirs de 25 mètres environ et de largeurs différentes (6, 4 et 2 m), une zone de frappe par couloir (cf. ci-dessus).

Consignes : chacun joue sa balle et le

point est remporté par celui dont la balle va le plus loin possible sans sortir du couloir.

Critère de réussite : comptabiliser le plus de points possible.

Comprendre l'action : quel couloir choisissez-vous, est-ce plus efficace de taper fort ou doucement, de faire rouler ou voler la balle, qu'est-ce qui fait aller droit ?

Variable : la meilleure des trois balles compte.

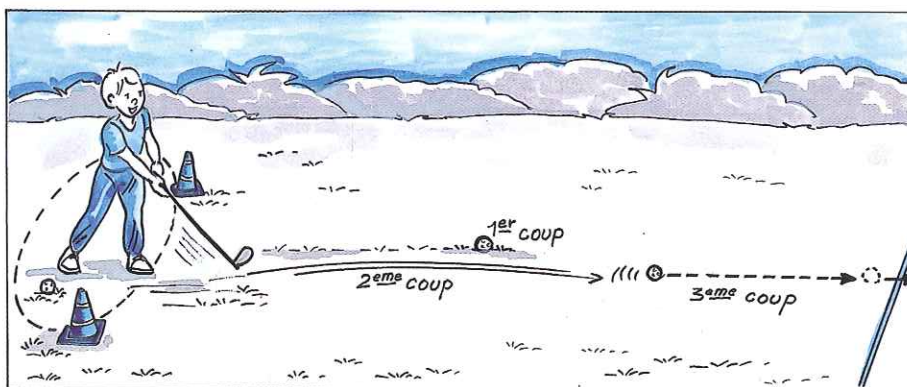
LE CANAL

Dispositif : un couloir délimité par des plots traversés par une rivière tracée au sol (cf. ci-dessus).

Consignes : jouer chacun son tour, frapper la balle pour lui faire franchir la rivière tout en restant dans les limites du couloir.

Critère de réussite : trois balles consécutives franchissent la rivière.

Comprendre l'action : comment faire pour doser et être régulier, est-on plus efficace en effectuant un petit ou un grand geste, ressentez-vous l'inertie de la tête de la canne ?



LES COUPS AU BUT

Buts : produire des frappes avec régularité et maîtrise ; élaborer des stratégies.

LE SAUTE-MOUTON

Dispositif : une zone de frappe, une ligne de but à 20 mètres. Les enfants jouent individuellement (cf. dessin ci-dessous).

Consignes : pour faire traverser le terrain à ses deux balles, frapper la première, puis la seconde de telle sorte qu'elle dépasse la première et ainsi de suite jusqu'à la ligne de but. Si la balle frappée ne dépasse pas celle qui est arrêtée, revenir au départ pour recommencer.

Critère de réussite : traverser le terrain avec le nombre de coups le plus faible possible.

Comprendre l'action : quel est votre meilleur score, pourquoi ?

Variable : jouer avec trois balles, la deuxième frappe est plus longue, la troisième plus courte.

LE MORPION

Dispositif : deux zones de départ de frappe situées à 10 mètres d'un carré composé de neuf cases d'environ 5 x 5 mètres chacune ; deux équipes de trois joueurs ; des balles (trois chacun) de deux couleurs différentes.

Consignes : jouer chacun son tour pour atteindre une case de la cible. Si une balle jouée est déplacée par un coup ultérieur, la repositionner.

Critère de réussite : aligner trois balles pour la même équipe.

Comprendre l'action : quelle est votre stratégie, pourquoi, est-ce plus facile quand la balle roule ou lorsqu'elle vole ?

Variables : accepter deux balles par case ; une seule zone de frappe, etc.

UNE SITUATION GLOBALE

LA COURSE AUX DRAPEAUX

Objectifs : se déplacer en sécurité ; « contacter » la balle en favorisant des frappes régulières.

Matériel : pour deux, une canne et une balle légère, des plots, un petit drapeau et une carte de score.

Dispositif : un parcours de plusieurs trous, deux plots par binôme pour délimiter la zone de sécurité.

Consignes : par deux, progresser sur le parcours en jouant, alternativement et chacun son tour, un nombre limité de coups (par exemple, 35 coups pour 7 trous). Planter son drapeau pour visualiser la distance parcourue.

Critères de réussite : respecter les consignes de sécurité, effectuer des gestes précis, parcourir la distance globale.

Comprendre l'action : combien de trous avez-vous atteint, comment procéder pour être le plus régulier possible ?

Collectif Golf des Landes.

(1) Cf. article page 29.

Le golf requiert des qualités de coordination, d'adresse, d'équilibre et de souplesse mais nécessite également maîtrise de soi, respect de l'adversaire et sollicite des capacités de stratégies.

PAR LE COLLECTIF GOLF DES LANDES (1)



P. URANGA

Le p'tit golf

UNE ACTIVITÉ SCOLAIRE

Le golf est une activité peu pratiquée à l'école élémentaire. Toutefois, les comportements, aptitudes et savoirs mis en jeu peuvent contribuer aux acquisitions des compétences attendues en fin de cycle 3, s'ils sont proposés au travers d'un module d'apprentissage construit.

On observe le développement de nombreux partenariats (1) avec le milieu sportif fédéral mais aussi des pratiques organisées en marge de tout terrain réglementé (2) : qu'elles que soient les modalités retenues, la connaissance de l'activité et des élèves en situation scolaire doit contribuer à l'élaboration de modules d'apprentissage pertinents.

LES ASPECTS FONDAMENTAUX

Le golf se caractérise par une triple confrontation du joueur à un parcours, à soi-même et à un ou plusieurs adversaires.

Dans cette confrontation, deux aspects fondamentaux sont à considérer pour solliciter les capacités motrices et cognitives spécifiques à l'activité :

- la trajectoire du lancer, déterminée par la nécessité de savoir « contacter » (3) la balle, d'orienter et doser son action ;
- le comportement du joueur qui doit respecter les règles de sécurité, organiser son déplacement et gérer le score.

LES RÈGLES DE BASE

La bonne conduite

Elle porte également le nom global d'« étiquette » et fait appel aux notions de respect des autres joueurs, du terrain, du matériel.

Le comportement du joueur

Assurer la sécurité (la sienne et celle d'autrui) oblige à un apprentissage puis à une attention permanente aux bonnes conditions d'exécution des actions (cf. encadré p. 30).

La réalisation des déplacements respectueux du jeu et de l'environnement, la gestion du score





Prévenir le danger

Les élèves doivent apprendre à délimiter eux-mêmes la zone de frappe afin que joueurs, ils identifient leur espace d'action, ou observateurs, ils visualisent la zone de danger.

Matériel : deux plots.

Organisation : le joueur pose la balle devant lui, effectue un pas vers l'avant pour placer le premier plot. Il visualise la ligne reliant le trou et sa balle et la prolonge de trois pas pour poser le second. La ligne reliant ces deux plots délimite la zone de sécurité à l'extérieur de laquelle prennent place les observateurs.

sont également des éléments constitutifs de cette activité en milieu naturel.

Les règles du jeu

Elles sont définies et acceptées dès la première séance :

- jouer la balle où elle se trouve ;
- compter pour un coup toute tentative de frappe, même infructueuse (c'est le « airshot ») ;
- rejouer un coup de pénalité de l'endroit initial lorsque la balle sort des limites du terrain ou à côté de l'obstacle d'eau lorsque la balle y est tombée.

LE MODULE D'APPRENTISSAGE

Il comporte au moins dix séances de pratique pour solliciter les différents aspects du jeu. La première permet aux élèves de comprendre, par une situation globale adaptée, les enjeux, les difficultés et d'intégrer les principes de sécurité indispensables. La situation de référence donne à l'enseignant l'occasion d'observer les difficultés des élèves, les stratégies mises en place et de déterminer les contenus d'apprentissage ultérieurs qui seront le plus favorable aux progrès de chaque groupe d'élèves. Cette situation de référence, reprise en fin de module, contribuera à quantifier les niveaux atteints et à évaluer les acquisitions de chacun.

Entrer dans l'activité : le parcours

Matériel : une canne, une balle légère, des plots et une carte de score.

Dispositif : les élèves sont répartis en équipes de quatre à cinq et effectuent un parcours disposé sur un terrain. Chaque départ de trou est délimité par deux plots, la cible est matérialisée par un fanion.

Consignes : tenir successivement les différents rôles et respecter les règles, un joue, un est responsable de l'espace et remet le mottes de terre soulevées en place, un marque le score, un autre assure la mise en sécurité du groupe en délimitant la zone de jeu (voir encadré). Lorsque tous les membres de l'équipe ont réussi, aller au trou suivant, s'il est libre.

Critères de réussite : envoyer la balle dans la cible en un minimum de coups et de temps tout en appliquant les règles de sécurité.

Comprendre son action : un temps de verbalisation permet de faire le point sur le nombre de coups nécessaires pour envoyer la balle dans la cible, la gestion du déplacement à plusieurs et les problèmes rencontrés, les actions motrices (comment avez-vous « contacté la balle », avez-vous réussi à viser, à doser, pourquoi, comment ?).

La situation de référence : le Dagobert

Matériel : une canne pour trois, une balle, des plots et un drapeau.

Dispositif : par groupes de trois joueurs (un agit, un compte les coups et le dernier marque le score sur la carte) réaliser le parcours comportant des passages obligés avant d'atteindre le fanion (cf. dessin ci-dessous).

Consignes : envoyer la balle successivement dans les trois passages obligés et, une fois dans cette dernière zone, taper un seul coup en direction du drapeau. Toujours jouer la balle où elle se trouve (possibilité de déplacer un plot s'il gêne dans l'exécution du coup).

Comprendre son action : énoncer les principes d'efficacité (avez-vous modifié votre geste en fonction des zones à atteindre, comment, qu'est-ce qui a été le plus facile pour vous et pourquoi ?).

Les situations de transformation

Elles permettent d'investir les aspects du jeu et de progresser en développant la maîtrise des trois différents coups :

- la progression : il s'agit d'arriver le plus près du but avec des coups longs ;
- l'approche : les coups courts favorisent l'ajustement par rapport au but ;
- le but : c'est l'ultime coup pour atteindre le trou. L'outil pédagogique (4) détaille des exemples de situations adaptées pour progresser dans chacun de ces domaines. Lors de leur mise en œuvre, on veillera toutefois à les alterner avec des situations globales de parcours aménagé, seules occasions de réinvestir les habiletés motrices et les attitudes propres à cette activité.

Le collectif Golf des Landes.

- (1) Cet article et la fiche pédagogique ont été rédigés à partir de *Le p'tit golf*, livret pédagogique pour l'enseignant, réalisé par la commission mixte Éducation nationale (F. Carrincazeaux, E. Crabos, F. Dupouy, J.-J. Gourdon, C. Lajus, C. Saintlézer), USEP des Landes (G. Couture), la Ligue de Golf d'Aquitaine (M. Cabaunes, E. Mailhès, P. Uranga), coordination R. Lançon (CPD-EPS).
- (2) « Le golf à l'école, c'est possible ! », *EPS 1* n° 107, mars, avril, mai 2002.
- (3) Ce terme est spécifique dans l'activité golf, il désigne la façon de toucher la balle.
- (4) Fiche cycle 3, lire page 27.

