



Le golf consiste à envoyer une balle dans un trou à l'aide d'une canne en un minimum de coups

Des compétences de coordination, d'adresse, d'équilibre, de souplesse, de maîtrise de soi (calme et réflexion), de stratégie et de respect (terrain, matériel et joueurs) sont développées à travers cette activité.



LA TRAJECTOIRE de la balle

- Contacter
- Orienter
- Doser

COMPORTEMENT du joueur

- Assurer la sécurité
- Organiser son déplacement
- · Gérer son score

COMPÉTENCES SPECIFIQUES	COMPÉTENCES GÉNÉRALES
Conduire un jeu individuel ou collectif	 Construire de façon de plus en plus autonome un projet d'action Mesurer et apprécier les effets de l'activité Se confronter à l'application et à la construction des règles de vie, assumer sa place dans le groupe

Le jeu utilisé est le golf avec le matériel, adapté aux scolaires, « la mallette du p'tit golf » de la ffgolf.

20 jou dimos socio geni aves is maisnei, adapte dux secialises, il manette da più geni de la rigeni		
MODULE D'APPRENTISSAGE DE 10 SÉANCES		
Séance n°1 Rentrer dans l'activité	Séances n°2 à 9 apprendre et progresser	Séance n°10 mesurer ses progrès
 les structures la sécurité le parcours découverte 	 Faire progresser la balle en sécurité Atteindre la cible Acquérir le sens du jeu Jouer sur un parcours 	→ Parcours final
Évaluation diagnostique	Évaluation formative	Évaluation sommative

LA GLORIETTE









ACTIVITE GOLF sommaire **SÉANCE 1**

Présentation - accueil - connaissance des lieux - règles de sécurité - parcours découverte

SÉANCE 2

SÉANCE 3

SÉANCE 4

SÉANCE 5

SÉANCE 6

SÉANCE 7

SÉANCE 8

SÉANCE 9

L'au-delà

Les portes

Le foursome

L'entonnoir

La course contre le temps

La rivière

Le practice

Le putting

La zone

Les portes

Le scramble

L'entonnoir

Le putting

Le parcours

Le triangle

Le parcours

Les cibles

Le putting

Le foursome

Parcours final

La course contre le temps

Les approches

Le drapeau vert

Fiche 1

Fiche 2.1

Fiche 2.2

Fiche 2.3

Fiche 3.1

Fiche 3.2

Fiche 3.3

Fiche 4.1

Fiche 4.2

Fiche 4.3

Fiche 5

Fiche 6.1

Fiche 6.2

Fiche 6.3

Fiche 7.1

Fiche 7.2

Fiche 7.3

Fiche 8.1

Fiche 8.2

Fiche 8.3

Fiche 9.1

Fiche 9.2

Fiche 9.3

SÉANCE 10

Séance 1 L' ACTIVITE GOLF **OBJECTIFS** Présentation de l'activité La programmation Reconnaissance des lieux Connaître les règles de sécurité au golf Un parcours découverte **ACCUEIL** Accueil des classes par les responsables du Golf de la Gloriette **LE JEU DE GOLF** But du jeu Origine du golf Matériel LA PROGRAMMATION Nombre de séances Objectif Organisation Événement de fin de cycle LES STRUCTURES le Golf Compact Urbain de la Gloriette Parcours Practice Putting green **LA SECURITE** Les règles de sécurité (voir fiche) Explication et évolution du PRO **LE PARCOURS** Parcours découverte de 4 trous construit avec le matériel du « p'tit aolf » (Ce parcours servira d'évaluation diagnostique) Établissement des groupes BILAN et PRESENTATION DE LA PROCHAINE SEANCE

FICHE DE SECURITE

LE CLUB ET MOI

- Je transporte mon club verticalement sans faire de gestes brusques.
- Je prends mon club par sa tête.



LES AUTRES ET MOI

- Je délimite ma zone de frappe
- Je place mes partenaires et adversaires en sécurité sur le parcours



L'AU-DELA

OBJECTIFS

Contacter la balle

CONSIGNES

s'organiser pour:

- Comptabiliser les points
- Définir la zone de sécurité
- Ramasser les balles

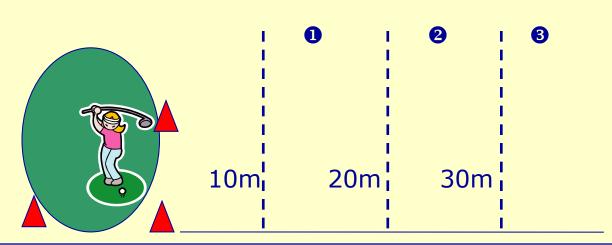
CRITERES DE REUSSITE

Comptabiliser le plus grand nombre de points

LE JEU

points

Dispositif:



BUT DU JEU

Envoyer la balle le plus loin possible

MATERIEL

Un club par équipe, 3 plots, 3 balles

Discussion avec les élèves

Quelles difficultés rencontrez-vous?

À quel endroit de la face du club faut-il contacter la balle ?

Faut-il la taper fort pour bien la contacter?

Faut-il rester en équilibre après la frappe ou faire des pirouettes ?

Comment tenir le club, avec les doigts ou dans les paumes ?

La main gauche en haut ou en bas?

Séance 2.2

LES PORTES OBJECTIFS

 Diriger sa balle Orienter sa frappe

s'organiser pour:

Dispositif

Changer de porte à chaque tour

Comptabiliser les points

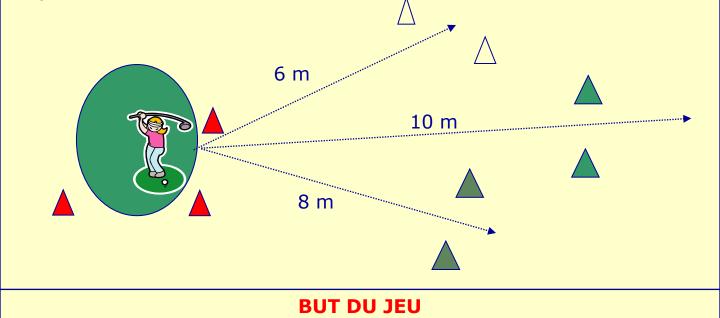
- Définir la zone de sécurité
- Ramasser les balles

CRITERES DE REUSSITE

CONSIGNES

La balle doit traverser et dépasser la porte

LE JEU



Envoyer la balle entre les portes

MATERIEL

Un club par équipe, 3 plots, 3balles

Discussion avec les élèves

Comment faites-vous pour vous diriger? Comment placer la face du club pour viser? Dans le geste, à quoi pensez-vous pour envoyer dans la direction? Est-ce que le geste ressemble à un geste de lancer?

OBJECTIFS

LE PARCOURS - LE FOURSOME

Jouer en sécurité

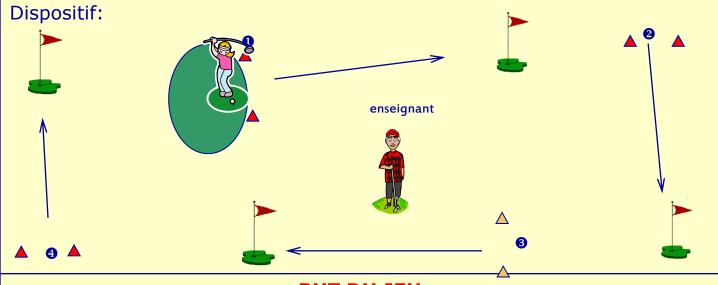
CONSIGNES

- Se placer en face de celui qui frappe
- Jouer à son tour
- Compter les coups
- ◆ Pas plus de 10 coups par trou pour les 2 équipes, sinon aller au trou suivant.

CRITERES DE REUSSITE

 Marquer le plus de points possibles en respectant la sécurité, le partenaire et l'adversaire.

LE PARCOURS



BUT DU JEU

- ◆ L'équipe composée de 2 joueurs n'a qu'une seule balle à jouer, chaque partenaire la jouant alternativement.
- L'équipe qui fait le moins de coups marque 1 point.Si égalité = 1/2 point chacune

MATERIEL

Un club par équipe, 3 plots, 1balle légère

Discussion avec les élèves

Est-il difficile de compter vos coups et de vérifier ceux de vos adversaires sans marquer sur une carte ?

Quels sont les coups que vous réussissez le mieux ? Les plus mauvais ?

L' ENTONNOIR

OBJECTIFS

- Contacter la balle en direction
- Compter
- Assurer la sécurité

CONSIGNES

- Définir la zone de sécurité (plot)
- Comptabiliser les points

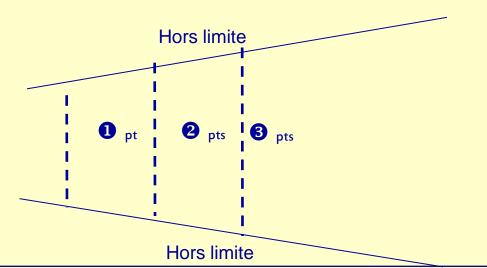
CRITERES DE REUSSITE

◆ Comptabiliser le plus grand nombre de points

LE JEU







BUT DU JEU

Envoyer la balle le plus loin possible sans la faire sortir des limites

MATERIEL

Un club par équipe, 3 plots, 3 balles

Discussion avec les élèves

Comment doit être orientée la face du club pour que la balle aille droite ? Pourquoi la balle part à droite ou à gauche ? Faut-il avoir l'impression de lancer le club dans la direction où on veut aller ?

Pourquoi?

Le golf est-il un sport de lancer ?

LA RIVIERE

OBJECTIFS

- Doser
- Compter les points
- Assurer la sécurité (voir fiche sécurité « situation fixe »)

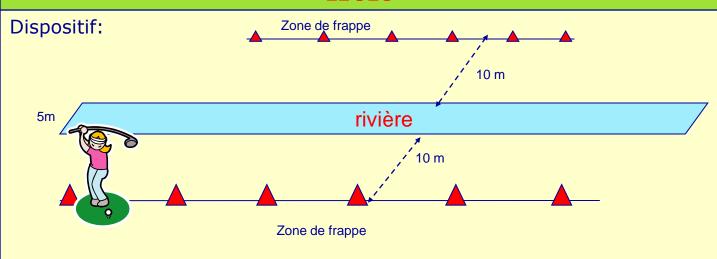
CONSIGNES

- ◆ Les enfants sont répartis par équipe de 4 ou5 du même coté de la rivière et jouent à tour de rôle.
- L'élève compte 1 point par tentative réussie à chaque fois que la balle passe la rivière.

CRITERES DE REUSSITE

Avoir le maximum de points.

LE JEU



BUT DU JEU

 Doser pour que la balle traverse la rivière sans dépasser les quilles opposées

MATERIEL

Plots de couleurs différentes- 1 balle par élève - 1club par équipe

Discussion avec les élèves

Étes-vous régulier ? Que devez-vous faire pour être efficace ? Est-il préférable de taper fort pour y arriver ou suffit-il de bien contacter la balle ?

Est-il préférable de faire un grand geste ou un petit ?

Séance 3.3

3.3 LE PARCOURS – LA COURSE CONTRE LE TEMPS

OBJECTIFS

Jouer en sécurité en se déplaçant rapidement

CONSIGNES

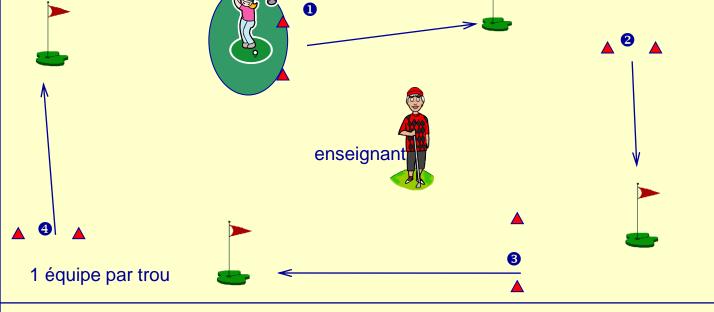
- Se placer en face de celui qui joue
- Interdiction de courir

Dispositif:

CRITERES DE REUSSITE

• Envoyer la balle dans la cible en un minimum de coups et de temps en respectant la sécurité

LE PARCOURS



BUT DU JEU

- Chaque équipe possède un temps pour finir le trou.
- ◆ L'équipe qui finit le plus de trous a gagné.
- Le maître du temps marque le nombre de trous réalisés dans la limite du temps

MATERIEL

Un club par équipe, 3 plots, 1balle légère

Discussion avec les élèves

En combien de coups avez-vous envoyer la balle dans la cible ? Pourquoi faut-il jouer vite ? Quel est le risque quand on joue trop vite ou trop lentement ?

Séance 4.1

AU PRACTICE

OBJECTIFS

- Tenue du club
- Posture
- Visée

CONSIGNES

Observer le pro du golf montrant comment se tenir face à la balle.

LE PRACTICE

Dispositif:



BUT DU JEU

• Refaire les différents éléments (tenue du club et face à la balle) donnés par le pro.

MATERIEL

Balles et club

Discussion avec les élèves

Où et comment mes mains sont-elles placées ? Comment est ma position devant la balle ? Qu'est-ce que je fais avant de jouer ma balle ?

Séance 4.2

4.2 LA PETANQUE OBJECTIFS

• Se placer en sécurité

Contacter la balle

- 2 équipes de 2 joueurs
- 2 balles par joueur

Dispositif:

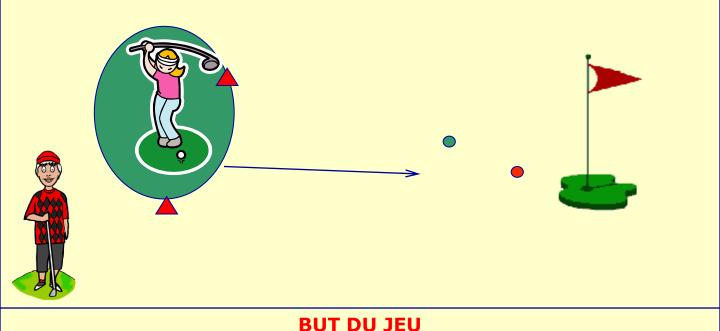
◆ 1 joueur de chaque équipe joue en alternant

CRITERES DE REUSSITE

CONSIGNES

Marquer le plus grand nombre de points

LE PARCOURS



...

- Envoyer sa balle le plus prés possible du drapeau en un seul coup
- Comptabiliser les point comme à la pétanque

MATERIEL

Un club par équipe, balles de couleur différente pour chaque équipe

Discussion avec les élèves

Comment faites-vous pour améliorer votre coup ? Prenez-vous en compte une balle mal contactée pour ralentir ou accélérer le coup suivant ?

Oubliez-vous le coup mal contacté pour vous concentrez sur le suivant ?

(coup roulé = Geste du putting)

LE PUTTING

OBJECTIFS

Doser

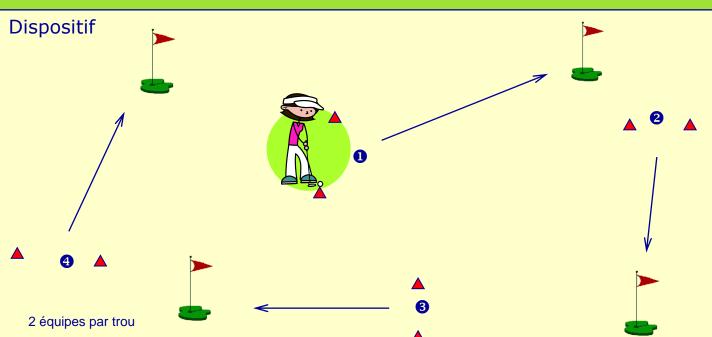
CONSIGNES

- Jouer jusqu'à ce que la balle rentre dans le trou.
- ◆ Le joueur qui a sa balle le plus loin du trou joue d'abord
- Jouer une petite balle de parcours
- Interdiction de courir

CRITERES DE REUSSITE

Gagner le plus de trous possibles

LE PARCOURS



BUT DU JEU

• Envoyer la balle dans la cible en un minimum de coups pour gagner le trou (match play 1x1)

MATERIEL

• Un club, 1 petite balle de parcours par joueur.

Discussion avec les élèves

En moyenne combien de coups avez-vous fait pour rentrer la balle dans la cible ? À quoi avez-vous fait attention ?

LE DRAPEAU VERT

OBJECTIFS

•Évaluer son comportement sur le parcours



- Règles: balle frappée, balle poussée
- Étiquette: repérer le danger du club et respecter la ligne de jeu
- Étiquette+: éviter de courir sur les greens, contourner les bunkers en dehors des besoins du jeu
- Culture golf: le green : zone spécifique
- Savoir technique : le club: sa surface de frappe, sa logique d'utilisation
- Habiletés mentales : le but du jeu c'est la cible; la balle est le moyen d'atteindre la cible... grâce au club

BUT DU JEU

Jouer plusieurs trous de façon encadrée

PARCOURS

- Partie de 2 joueurs minimum obligatoirement accompagnée par un adulte expérimenté qui aide au déroulement du jeu.
- Découverte des caractéristiques du jeu de golf: marche à allure
 « sportive »
- Pratiqué dans le calme d'un environnement spécifique: fairways, roughs, greens, obstacles (eau, sable).

LA ZONE

OBJECTIFS

Doser en faisant décoller la balle avec un objectif de trajectoire

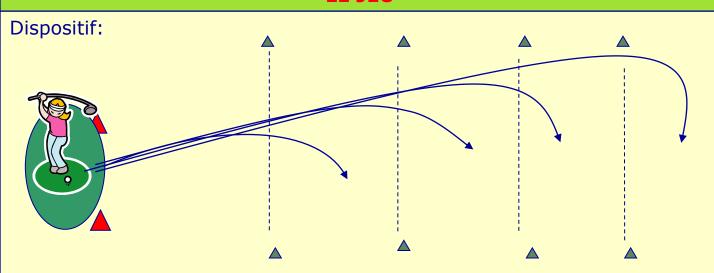
CONSIGNES

- ◆ 1 balle par joueur -Équipe de 4 joueurs -1 joueur joue et définit sa zone de frappe avec les plots -1joueur compte les points - 1 joueur pour la sécurité
- Les joueurs qui ne jouent pas se placent en dehors des zones.
- Seules les balles levées qui tombent après la ligne comptent.

CRITERES DE REUSSITE

• Envoyer la balle dans chaque zone

LE JEU



BUT DU JEU

- Envoyer la balle dans chaque zone en progression.
- L'équipe gagnante est celle qui a envoyé toutes ses balles derrière la dernière ligne en passant par chaque zone en un minimum de coups.

MATERIEL

1 club par équipe, des plots et des balles.

Discussion avec les élèves

Faut-il faire un grand geste ou un plus petit ?

Est-il important de limiter une zone de frappe avant de jouer ? Pourquoi ? Pourquoi faut-il que le plus loin de l'objectif joue en premier ?

Séance 6.2

LES PORTES (variante)

OBJECTIFS

- Diriger sa balle
- Orienter sa frappe

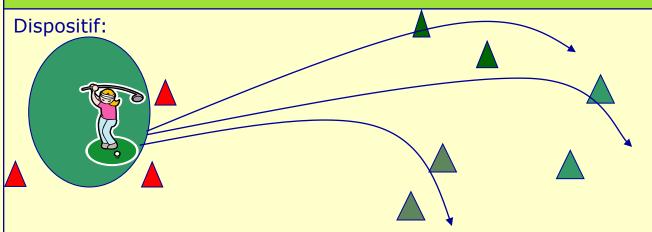
CONSIGNES

- 3 balles par joueur
- ◆ 1 joueur joue et définit sa zone de frappe en la délimitant avec des plots -1 joueur compte les points - 1 joueur est responsable de la sécurité.
- Changer de porte à chaque tir.
- Concours par équipe : 1 balle par joueur, il décide par avance de la porte qu'il souhaite franchir.
- L'équipe qui a marqué le plus de points a gagné.

CRITERES DE REUSSITE

La balle doit traverser la porte en vol pour être comptabilisée

LE JEU



BUT DU JEU

Envoyer la balle entre les portes

MATERIEL

Un club par équipe, 3 plots, balles

Discussion avec les élèves

Comment faites-vous pour vous diriger ?

Comment placer la face du club pour viser ?

Dans le geste, à quoi pensez-vous pour envoyer dans la direction ? Est-ce que le geste ressemble à un geste de lancer ?

Séance 6.3

LE PARCOURS – LE SCRAMBLE

OBJECTIFS

- Se déplacer en sécurité
- Marquer le score

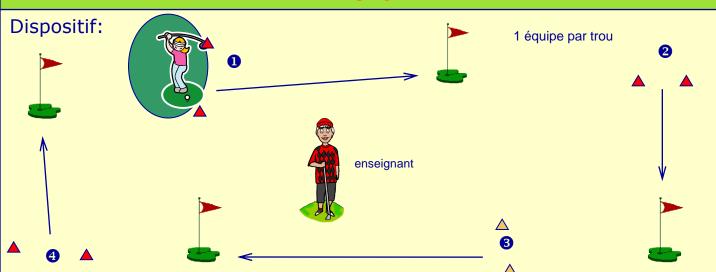
CONSIGNES

◆ L'équipe est constituée de 3 joueurs et 1 marqueur. Le marqueur tourne sur chaque trou. Se positionner toujours en face de celui qui tape et attendre que tous les joueurs aient bien récupéré leur balle.

CRITERES DE REUSSITE

 Envoyer la balle dans la cible en un minimum de coups, en respectant la sécurité

LE JEU



BUT DU JEU

• Les joueurs constituent une équipe; chaque joueur joue un premier coup; le capitaine choisit la balle de l'équipe qu'il juge la meilleure. De cet emplacement chaque joueur joue un second coup...et ainsi de suite jusqu'à ce que le trou soit fini.

MATERIEL

Un club par joueur, 1 balle légère par joueur, plots et carte de score

Discussion avec les élèves

En combien de coups avez-vous envoyé la balle dans la cible ? Comment avez-vous contacté la balle ? Avez-vous réussi à viser ? À doser ? Est-ce que la gestion à plusieurs vous a posé des problèmes ? Lesquels ? Quel est l'avantage de cette formule de jeu ?

Séance 7.1

TIFC

L' ENTONNOIR

OBJECTIFS

- Contacter la balle en direction
- Compter
- Assurer la sécurité

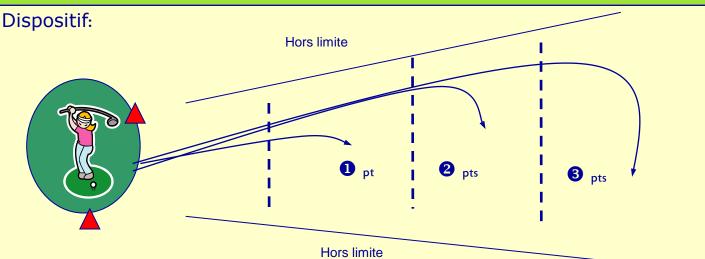
CONSIGNES

Compter le air shot (balle ratée en voulant la jouer) - Comptabiliser la balle au point de chute (1er rebond) - 1 joueur joue et définit sa zone de frappe - 1 joueur compte les points - 1 joueur responsable de la sécurité
3 balles par joueur - ramasser les balles après chaque passage

CRITERES DE REUSSITE

Comptabiliser le plus grand nombre de points

LE JEU



BUT DU JEU

• Envoyer la balle le plus loin possible sans la faire sortir des limites

MATERIEL

Un club par équipe, 3 plots, 3 balles

Discussion avec les élèves

Comment doit être orientée la face du club pour que la balle aille droite ?

Pourquoi la balle part à droite ou à gauche ?

Faut-il avoir l'impression de lancer le club dans la direction où on veut aller ?

Pourquoi?

Le golf est-il un sport de lancer ?

Séance 7.2

PUTTING OBJECTIFS

Apprendre les règles

Diriger sa balle

- Se replacer

Dispositif

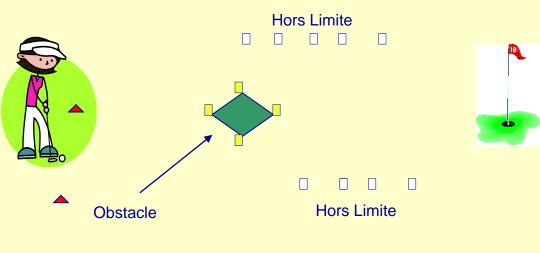
CONSIGNES

- 1 balle par joueur • 1 joueur joue et envoie sa balle vers le drapeau en faisant attention aux
- **CRITERES DE REUSSITE**

- Éviter les obstacles
- Replacer sa balle correctement pour continuer le parcours

LE JEU

obstacles répartis sur le parcours



BUT DU JEU Connaître les règles pour continuer à jouer sur le parcours quand on tombe dans un obstacle.

MATERIEL

1 club, 1 balle et piquets (obstacles)

Discussion avec les élèves

Que faire quand la balle tombe dans un obstacle ? Comment peut-on pénaliser le mauvais coup ? D'où doit-on rejouer ?

LE PARCOURS - MATCH PLAY

OBJECTIFS

- Se déplacer en sécurité
- Marquer le score

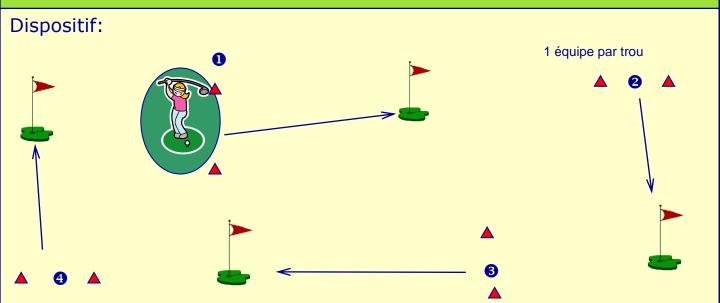
CONSIGNES

4 joueurs jouent 1x1

CRITERES DE REUSSITE

 Envoyer la balle dans la cible en un minimum de coups, en respectant la sécurité

LE JEU



BUT DU JEU

- Les joueurs effectuent 6 trous en match-play 1x1. Le joueur le plus loin du trou joue en premier, les autres se plaçant en sécurité.
- ◆ Le joueur qui fait le moins de coups gagne le trou.

MATERIEL

• Un club par joueur, 1 balle légère par joueur, plots.

Discussion avec les élèves

Comment vous êtes-vous comportés sur le parcours ? Avez-vous observé toutes les règles ? Qu'est-ce qui vous a paru difficile à réaliser ?

LA COURSE CONTRE LE TEMPS

OBJECTIFS

Jouer en sécurité en se déplaçant rapidement

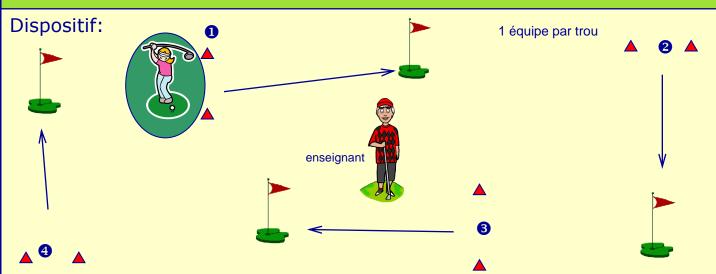
CONSIGNES

- Interdiction de courir
- Se placer en face de celui qui joue

CRITERES DE REUSSITE

 Envoyer la balle en un minimum de coups et de temps, en respectant la sécurité

LE JEU



BUT DU JEU

- Relais à 3.
- Chaque équipe possède un nombre de minutes pour finir le trou.
- L'équipe qui finit le plus de trous a gagné.
- Le maître du temps marque le nombre de trous réalisé dans la limite du temps imposé.

MATERIEL

Un club, une balle légère et une carte de score

Discussion avec les élèves

En combien de coups avez-vous envoyé la balle dans la cible ? Pourquoi faut-il jouer vite ? Quel est le risque quand on joue trop vite ou trop lentement ?

OBJECTIFS

Doser son coup

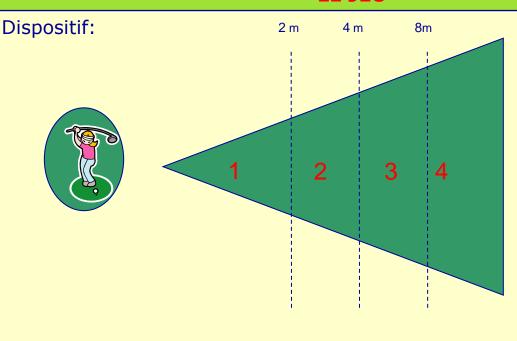
CONSIGNES

- Lorsque la balle s'immobilise dans l'une des 4 zones, marquer son emplacement avec une assiette.
- Le jeu est terminé lorsqu'un joueur a réussi à placer ses 6 assiettes

CRITERES DE REUSSITE

Au moins 2 balles sur 4 dans la zone choisie.

LE JEU



BUT DU JEU

 Marquer le plus de points en plaçant chaque assiette dans une des 3 zones

MATERIEL

• 12 assiettes repères de 2 couleurs différentes, 6 assiettes chacun.

Discussion avec les élèves

Comment faites-vous pour bien doser? Changez-vous d'amplitude? Pensez-vous qu'il faille faire un grand geste et ralentir pour doser? Que faut-il faire pour être régulier? Un bon contact est-il indispensable?

Séance 8.3

LE PARCOURS

OBJECTIFS Se déplacer en sécurité

- Marquer le score

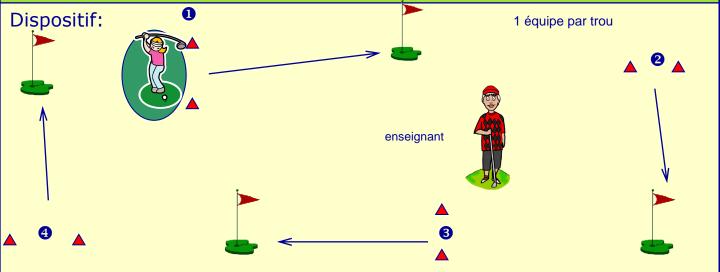
CONSIGNES

- L'équipe est constituée de 4 joueurs.
- Marquer les coups sur une carte de score.

CRITERES DE REUSSITE

 Envoyer la balle dans la cible en un minimum de coups, en respectant la sécurité

LE JEU



BUT DU JEU

 Les joueurs constituent une équipe; chaque joueur joue un premier coup; le capitaine choisit la balle de l'équipe qu'il juge la meilleure. De cet emplacement chaque joueur joue un second coup...et ainsi de suite jusqu'à ce que le trou soit fini.

MATERIEL

Un club par joueur, 1 balle légère par joueur, plots et carte de score

Discussion avec les élèves

En combien de coups avez-vous envoyé la balle dans la cible ? Comment avez-vous contacté la balle ? Avez-vous réussi à viser ? À doser ? Est-ce que la gestion à plusieurs vous a posé des problèmes ? Lesquels ? Quel est l'avantage de cette formule de jeu ?

Séance 9.1

LES CIBLES

OBJECTIFS

- Doser en direction
- Assurer la sécurité

CONSIGNES

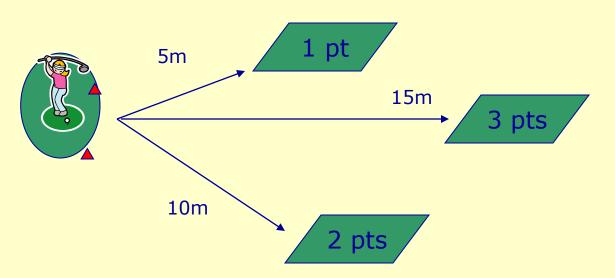
- 3 balles par joueur
- Viser une cible l'une après l'autre

CRITERES DE REUSSITE

Marquer le maximum de points

LE JEU

Dispositif:



BUT DU JEU

Immobiliser la balle dans la cible

MATERIEL

Un club, balles légères et plots

Discussion avec les élèves

Comment faites-vous pour viser ? Comment faut-il s'aligner ? Quelles solutions avez-vous trouvées pour doser ? Avez-vous changer l'amplitude du geste ?

Séance 9.2

9.2 PUTTING OBJECTIFS

N.A. O. .

Doser son coup

Maîtriser son geste pour mettre la balle dans le trou.

CONSIGNES

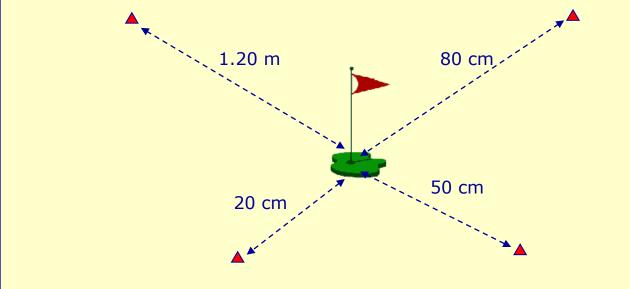
- Accompagner la balle sans la pousser.
- Dassor d'un trou à l'autre même si la
- Passer d'un trou à l'autre même si la balle n'est pas rentrée.

CRITERES DE REUSSITE

Marquer le plus de points possibles.

LE JEU

Dispositif:



BUT DU JEU

- Marquer le plus de points en mettant la balle en un seul coup dans le trou.
- ◆ Le premier arrivé à 8 points a gagné.

MATERIEL

1 club, 1 balle de jeu par joueur.

Discussion avec les élèves

Comment faites-vous pour bien doser ? Changez-vous d'amplitude suivant la distance ? Pensez-vous qu'il faille faire un grand geste et ralentir pour doser ? Faut-il que votre club aille vers le trou ou qu'il s'en aille à droite ou à gauche du trou ?

Séance 9.3

2 9.3 LE PARCOURS – LE FOURSOME

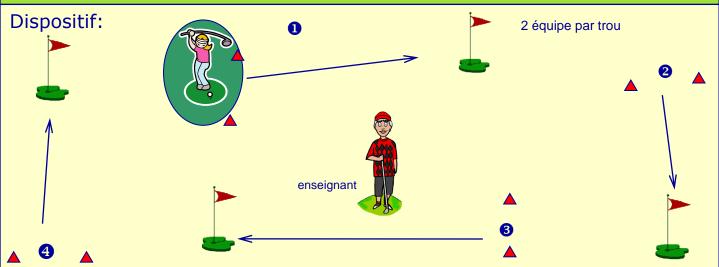
• Se déplacer en sécurité

- Marquer le score
- CONSIGNES
- L'équipe est constituée de 2 joueurs.2 équipes par trou.
- v z ogarpos par aroc

CRITERES DE REUSSITE

• Envoyer la balle dans la cible en un minimum de coups, en respectant la sécurité.

LE JEU



BUT DU JEU

◆ Relais à 2. L' équipe n'a qu'un seule balle en jeu, chaque partenaire la jouant alternativement. Le départ des trous impairs est joué par l'un des joueurs, l'autre faisant le départ des trous pairs.Match 2x2, 1 point pour l'équipe qui gagne le trou. L'équipe qui a le plus de points a gagné le match.

MATERIEL

Un club par joueur, 1 balle légère par équipe, plots.

Discussion avec les élèves
En combien de coups avez-vous envoyé la balle dans la cible ? Comment avez-vous contacté la balle ? Avez-vous réussi à viser ? À doser ? Est-ce que la gestion à plusieurs vous a posé des problèmes ? Lesquels ? Quel est l'avantage de cette formule de jeu ?

LE PARCOURS FINAL

OBJECTIFS

- Se déplacer en sécurité
- Marquer le score

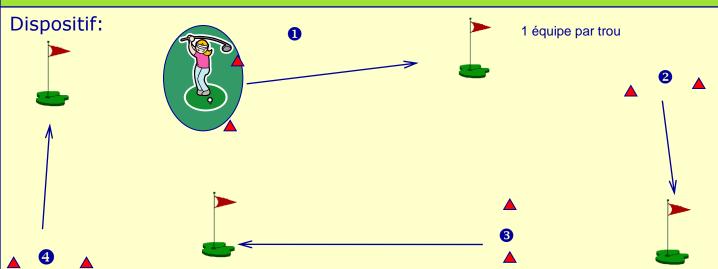
CONSIGNES

- Marquer les coups sur une carte de score.
- Compter tous les coups y compris les air shots

CRITERES DE REUSSITE

• Faire le moins de coups possible sur la totalité des trous du parcours





BUT DU JEU

- Chaque joueur joue suivant les règles apprises pendant le cycle.
- Compter les coups sur chaque trous.
- Faire le total en fin de parcours avec son ou ses adversaires.

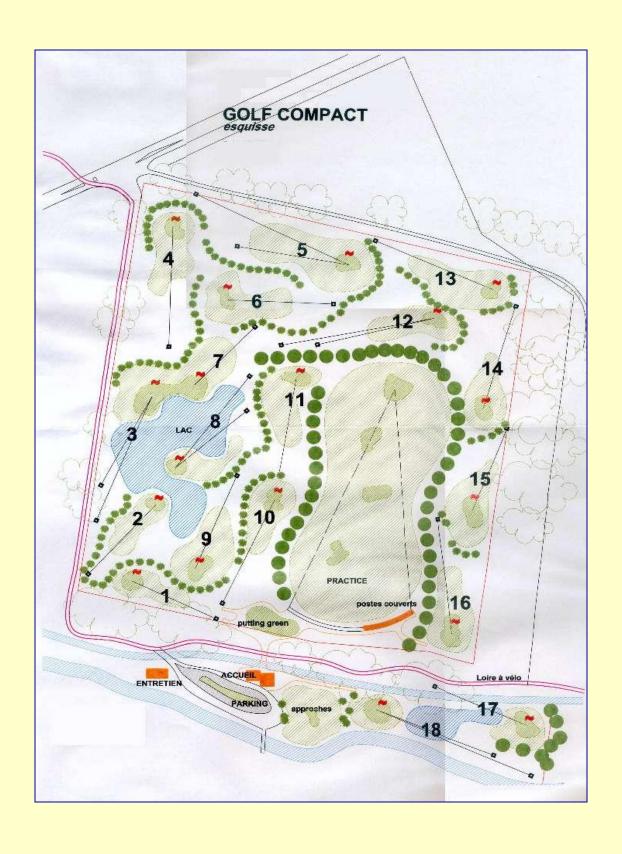
MATERIEL

• Un club par joueur, 1 balle légère par joueur et carte de score.

résultats

Les résultats seront donnés à la fin quand tout le monde aura terminé le parcours

LE PLAN DU GOLF DE LA GLORIETTE







Ce module d'apprentissage de 10 séances a été réalisé à partir du livret « le p'tit golf » de la F.F.Golf et en collaboration avec le comité départemental de golf 37,les responsables du golf de la Gloriette, les CPD, CPC de l' Éducation Nationale de Tours et le Service des Sports de la Ville de Tours.



ffgolf 37 fédération française de golf Comité départemental Indre et Loire



