

Le Golf au cycle 2 (GS-CP-CE1)

Document Mickaël Bellec CPCEPS Vichy 1

Document provisoire - Version novembre 2011

1. Notice explicative (avant propos)

Vous souhaitez faire pratiquer le golf à vos élèves mais ne savez pas comment vous y prendre. Ce document doit vous permettre d'aborder au mieux l'activité.

Avant tout il faut saisir le fondamentaux de l'activité.

Par la suite, il est intéressant de connaître quelques paramètres à prendre en compte qui serviront notamment à moduler les situations que vous allez proposer. Ils permettent par ailleurs de multiplier le nombre de situations en intégrant un paramètre nouveau ou associé à un autre.

Enfin vous pouvez choisir une situation proposée en fonctions des compétences et des phases du jeu de golf que vous souhaitez solliciter.

Une fiche synthèse récapitule dans un tableau les compétences en fonction de la phase de jeu et du niveau des élèves. Par ailleurs une seconde fiche vous indique les situations que vous pouvez utiliser dans un programme d'apprentissage, le tout avec un code couleur.

Une situation de référence peut être mise en place après quelques exercices de manipulation et de positionnement technique préalables. Elle a pour but d'évaluer et d'aider les enfants à voir leur progrès à la suite d'une seconde évaluation sur la même situation en fin de cycle.

En situation de jeu (plutôt en fin de cycle), sont proposées différentes modalités pour effectuer un parcours. Ces modalités permettent de multiplier encore le nombre de situations.

Les lieux de pratiques ne se résument pas à un practice de golf. Il est possible d'aller jouer sur un terrain de football, dans un gymnase, dans la cours, dans un terrain vague, sur un stabilisé...

Bonne programmation.

2. Les principes de jeu

Le golf peut se décomposer en trois phases de jeu différentes selon le moment et l'endroit du parcours où on se situe.

Généralement, la première action consiste à envoyer la balle le plus loin possible du départ. La balle doit dans la mesure du possible rester sur le fairway et éviter les obstacles différents qui jonchent le parcours.

La seconde action est la plupart du temps un coup d'approche du green afin d'arriver dessus le plus près possible du trou.

La dernière phase consiste à essayer de mettre la balle dans le trou.

Plus on s'approche du trou, plus il faudra orienter précisément la balle.
Plus on s'approche du trou, plus il faudra doser la force de l'impact sur la balle.
Plus on s'approche du trou, moins il faudra lever la balle au profit de la faire rouler.

A travers cela, il faudra tenir compte du contexte environnemental : les différents paramètres du jeu.

Phases de jeu	Principes d'action
Progresser la balle, lancer loin : coup de progression Approcher la balle : coup d'approche Viser le trou : coup au but	Faire rouler la balle Lever la balle Orienter la balle Doser la balle
Paramètres divers à prendre en compte	

3. Les règles de jeu

La balle se joue lorsqu'elle est immobile.
La balle se joue à l'endroit où elle se situe.
La balle doit être contactée (frappe).
La balle doit rester dans les limites du terrain (hors limite égal un coup de pénalité).
Le parcours se joue comme il se présente (pas d'intervention pour le modifier).
Le golf peut se jouer seul ou à plusieurs auquel cas le joueur suivant qui doit jouer est celui dont la balle est le plus éloignée du trou.

4. Les niveaux

Les situations seront adaptées à chaque niveau et à chaque âge.

- en variant les distances (à adapter)
- en adaptant les obstacles
- en adaptant le milieu (matérialisation)
- en choisissant un milieu adapté (paramètres divers)
- en proposant un matériel adapté (club et balle)
- en adaptant le mode de validation de l'exercice (on remplace les points par des couleurs de zone ou des plots à atteindre)
- en prenant en compte la part de l'autonomie et la sécurité

a. Niveau 1

Niveau débutant ou niveau GS

b. Niveau 2

Niveau deuxième cycle d'apprentissage ou niveau CP

Complexification des situations avec des obstacles plus importants, des distances plus longues des zones plus précises. Intégration du travail par groupe en déplacement semi autonome.

c. Niveau 3

Niveau troisième cycle d'apprentissage ou niveau CE1 si règles de sécurité acquises

Complexification des situations avec des obstacles plus importants, des distances plus longues des zones plus précises. Travail par groupe en déplacement quasi autonome.

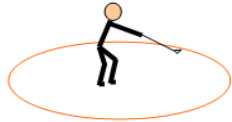


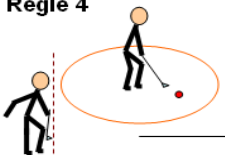
5. Les recommandations sécuritaires

b. avertissement en cas de danger

Un avertissement est de mise lorsqu'une erreur de trajectoire de la balle est effectuée même si la règle sécuritaire impose de jouer quand il n'y a personne sur l'aire de jeu. On crie alors « balle ».

c. autres

La sécurité

Règle 1  <p>La zone de tir est plus grande que l'envergure bras-club sur un cercle.</p>
Règle 2  <p>Personne ne doit être présent sur la situation ou le parcours dans l'axe de tir.</p>
Règle 3  <p>Le déplacement se fait quand la balle est arrêtée et quand tout le monde a joué.</p>
Règle 4  <p>Une personne qui ne joue pas porte son club vers le bas et est placée derrière une ligne de sécurité.</p>

6. Les situations didactiques proposées

a. La technique de base (document IA 12 et USEP Aveyron)

1. Tenue du club, position du joueur et placement du club par rapport à la balle :

- **Tenue du club :**

La main faible se place au bout du manche du club et la main forte juste en dessous. La pression exercée par les mains sur le club doit être souple et relâchée.



- **Position du joueur :**

Par rapport à la balle : la balle se situe en avant et au centre de l'écartement des pieds.

Les pieds sont écartés de la largeur des épaules, les jambes légèrement fléchies, les bras tendus.

Éviter d'avoir les jambes tendues et le dos penché (voir dessin ci-après).



Par rapport à la cible : le joueur droitier doit avoir la cible à sa gauche.

Il est nécessaire d'aborder les notions de parallèles et de perpendiculaires afin d'aider l'élève à bien se positionner.

- **Placement de la balle :**

La semelle du club doit être derrière la balle, en contact avec le sol.

La face de la tête du club est orientée vers la cible et au contact de la balle.

2. Réaliser un swing pour faire voler la balle :

- **Montée du club vers l'arrière :**

Les bras ont un mouvement ample vers l'arrière. Pour un droitier, le bras gauche monte tendu doucement.

La tête ne bouge pas et les yeux restent fixés sur la balle même durant la montée du club. Les jambes sont légèrement fléchies à la montée comme à la descente du club.

- **Descente vers la balle :**

Le mouvement de bras descendant est relâché, le joueur effectue un mouvement circulaire accéléré.

Il doit rester équilibré sur ses appuis durant toute la frappe.



- **Traversée :**

Une fois la balle frappée, le mouvement s'arrête à la fin de l'élan au-dessus des épaules.



3. Réaliser un putt pour faire rouler la balle :

- **Placement :**

La ligne qui passe par la pointe des pieds est parallèle à la ligne de trajectoire entre la balle et le trou. Le buste est légèrement penché de façon à ce que les yeux soient à l'aplomb au-dessus de la balle.

- **La prise d'élan vers l'arrière :**

Les bras sont tendus, les jambes légèrement fléchies.

Il faut effectuer un léger mouvement de pendule d'arrière en avant sur la ligne de trajectoire de la balle.



- **Le retour et la frappe de balle :**

Le geste n'est pas stoppé à l'impact. Il s'agit d'accompagner la balle dans la direction du trou (plus ou moins selon la distance entre la balle et le trou).

Situation de référence



Entrée dans l'activité	Objectifs visés	Compétences motrices (dominante)	Paramètres	Situation	Parcours possibles			
Rappel de la séance précédente (verbalement et en pratique) Echauffement Positionnement Manipulation P1 P2 P3 P4	Atteindre le trou (coup au but) Pour atteindre la cible avec précision	Faire rouler	Surface	N°1	A			
		Faire rouler et orienter	Déclivité Surface Obstacles	N°2a - N°2b - N°2c				
		Faire rouler et doser	Surface Distance	N°3a - N°3b				
		Faire rouler, orienter et doser	Distance Déclivité Surface Obstacles	N°4a - N°4b - N°4c				
	Se rapprocher du trou (coup d'approche) Pour se rapprocher le plus près possible de la cible	Faire rouler	Distance Surface	N°5	B			F
		Lever la balle	Surface Obstacles	N°6				
		Lever et orienter	Déclivité Surface Obstacles	N°7				
		Lever et doser	Distance Surface Obstacles	N°8a - N°8b				
		Lever, orienter et doser	Distance Déclivité Surface Obstacles	N°9				
	Lancer loin (coup de progression) Avec plus de puissance pour aller le plus loin possible	Lever la balle	Distance Obstacles	N°10	C			
		Lever et orienter	Distance Obstacles	N°11				
		Lever et doser	Distance Obstacles	N°12				
		Lever, orienter et doser	Distance Obstacles	N°13				

E



Evaluation finale

Objectifs : Acquérir les préalables à l'activité

Titre : Ainsi font...

Situation P1

Compétence motrice : Savoir tenir le club

BUT DU JEU

Retrouver la position des mains sur le grip

CONSIGNES

Après avoir montré à tous les enfants la manière de positionner des mains sur le grip :

1. au signal prendre le club qui se trouve par terre, repositionner correctement les mains et le reposer au second signal.
2. se déplacer et au signal, aller prendre un club qui se trouve par terre, repositionner correctement les mains et le reposer au second signal pour repartir en déplacement.
3. se déplacer avec le club correctement pris dans les mains pour le donner à un camarade sous forme d'un relai.

CRITERES DE REUSSITE

Voir descriptif du positionnement des mains sur le grip.

SIMPLIFICATION

Revenir à une situation inférieure.
Eviter le mouvement et le déplacement entre les différentes préhensions.
Prendre le club devant soi.

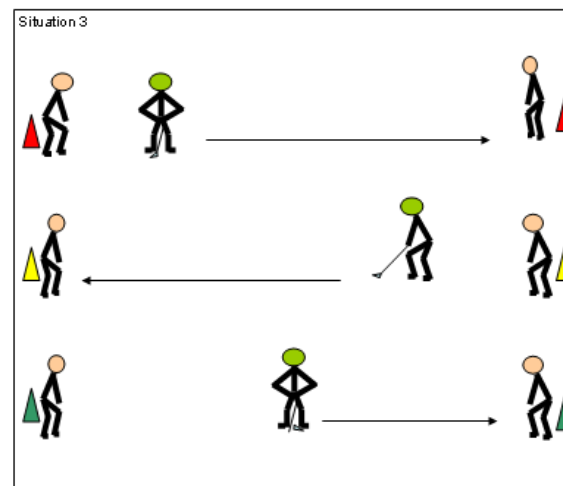
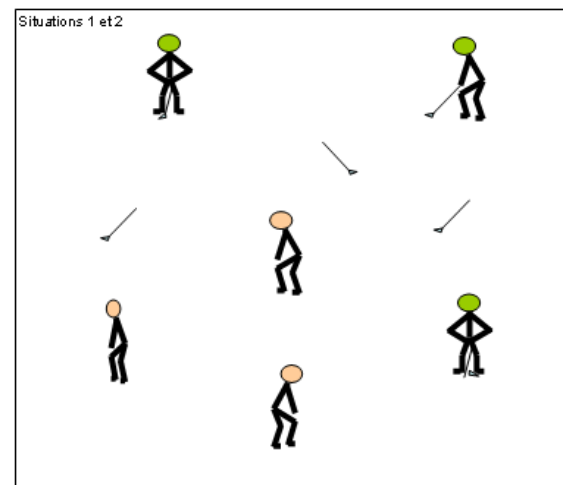
COMPLEXIFICATION

Changer de situation vers le numéro 3.
Accélérer le relai.
Ajouter un objet susceptible de remplacer une balle.
Prendre le club dans différentes positions
Mettre le club dans différentes positions.

NOTES

Attention : la position des mains sur le grip dépend du côté de la frappe. Faire attention aussi à l'orientation de la canne (surface de contact de la balle).
Pour aider marquer le grip avec une couleur différente pour chaque main (ruban adhésif plastifié rouge pour main du haut au niveau du pouce par exemple et vert pour main du bas).

DISPOSITIF



Objectifs : Acquérir les préalables à l'activité

Titre : Touché, tombé

Situation P2

Compétence motrice : Savoir toucher un objet avec le club

BUT DU JEU

Se mettre à bonne distance de l'objet à toucher.

CONSIGNES

Après avoir donné les informations sur l'alignement bras avec le club.

1. Aller toucher des objets répartis sur le périmètre d'un cercle de diamètre correspondant à l'envergure des joueurs pour les faire tomber, pour les faire rouler.
2. Se déplacer pour toucher des objets avec le club pendant qu'une autre équipe les remet en place
3. Avec un club par équipe de trois, déplacer le plus d'objets d'un point à un autre : jeu des déménageurs contre d'autres équipes.

CRITERES DE REUSSITE

Les alignements sont respectés.
Les objets sont touchés du premier coup.

SIMPLIFICATION

Eviter le déplacement des joueurs.
Proposer des objets à toucher plus grands.

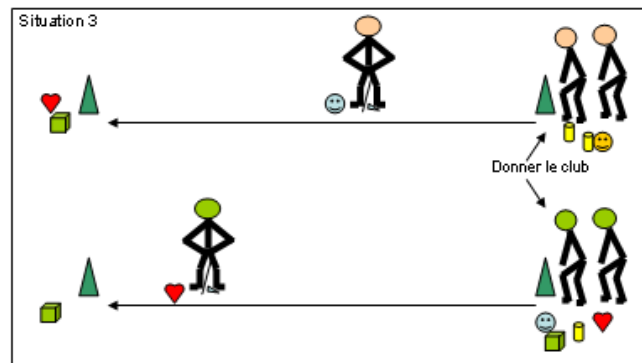
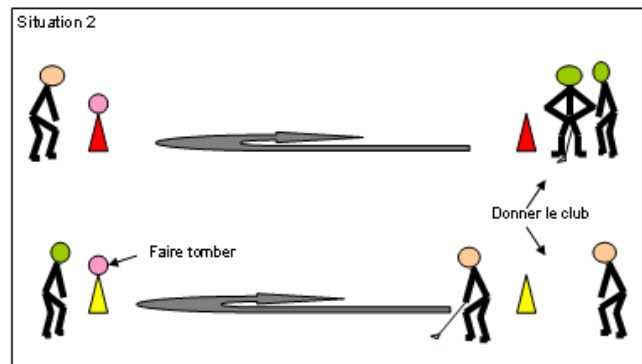
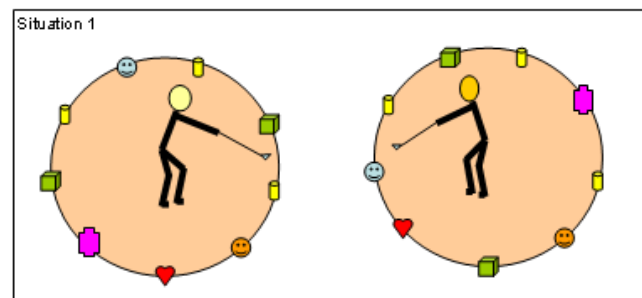
COMPLEXIFICATION

Faire prendre le club avant de toucher l'objet avec.
Diminuer la taille des objets à toucher ou à déplacer.

NOTES

Donner la consigne de sécurité quant au déplacement avec le club.
La situation n°1 a pour but de faire prendre conscience de l'espace pris par le corps avec l'objet.
On peut commencer à induire un côté de frappe préférentiel (dépendant notamment de la position des mains sur le grip).

DISPOSITIF



Objectifs : Acquérir les préalables à l'activité

Titre : J'm'enracine...

Situation P3

Compétence motrice : Savoir maintenir une position d'équilibre sur deux jambes

BUT DU JEU

Prendre une position statique.

CONSIGNES

Après avoir donné les informations sur la position des pieds :
Tout le monde est réparti sur la surface de jeu et au signal, s'arrêter sur deux jambes pour réaliser une statue.

CRITERES DE REUSSITE

La position est maintenue.
La position est restituée.

SIMPLIFICATION

Placer des pastilles comme repère pour les deux pieds.
Simplifier l'environnement : plat et dur.

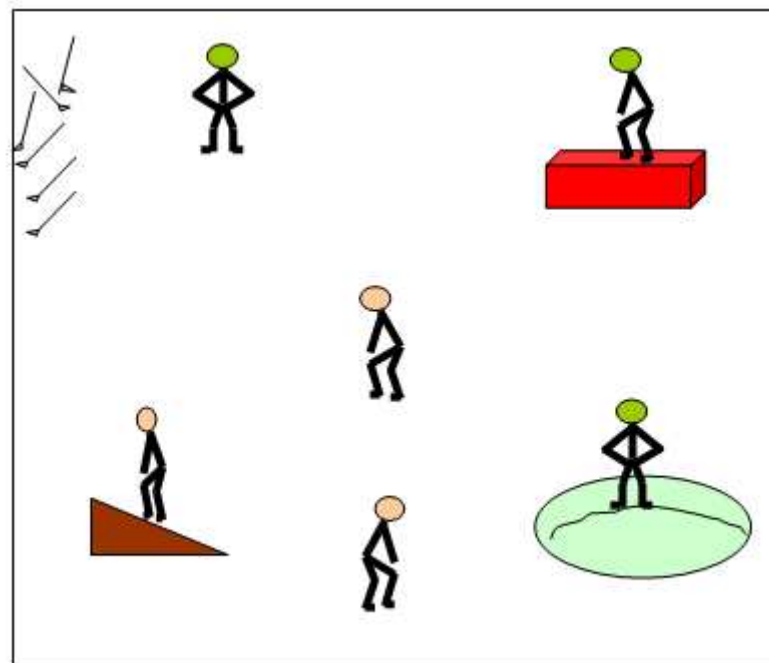
COMPLEXIFICATION

Ajouter des contraintes de positionnement des bras et du reste du corps.
Ajouter du matériel sur lequel monter pour réaliser la statue.
Réaliser ce jeu sur différentes surfaces (herbe, sol meuble, inclinaison plus importante...)
Ajouter le club pour prendre la position.

NOTES

La prise en compte du club permettra de remettre l'activité dans le contexte.
Ce jeu peut et doit être réactualisé en fonction du lieu de pratique en utilisant les contraintes de l'environnement.

DISPOSITIF



Objectifs : Acquérir les préalables à l'activité

Titre : 1, 2, 3, golf...

Situation P4

Compétence motrice : Savoir reproduire une position de frappe par rapport à la balle

BUT DU JEU

Retrouver la bonne position des mains sur le grip, des jambes et du corps par rapport à la balle à frapper.

CONSIGNES

Après avoir défini la position du corps et rappeler la position des mains, des jambes et des bras :

1. se déplacer avec le club dans l'espace et au signal faire la statue qui touche une balle
2. se déplacer avec le club en marchant et au signal trouver une balle et aller la frapper légèrement pour qu'elle reste dans l'espace défini.

CRITERES DE REUSSITE

La position est bien prise.
La position est prise rapidement par rapport à la balle.

SIMPLIFICATION

Réaliser des déplacements uniquement dans le même sens : longueur en ligne droite
Ajouter un second signal pour le contact avec la balle.

COMPLEXIFICATION

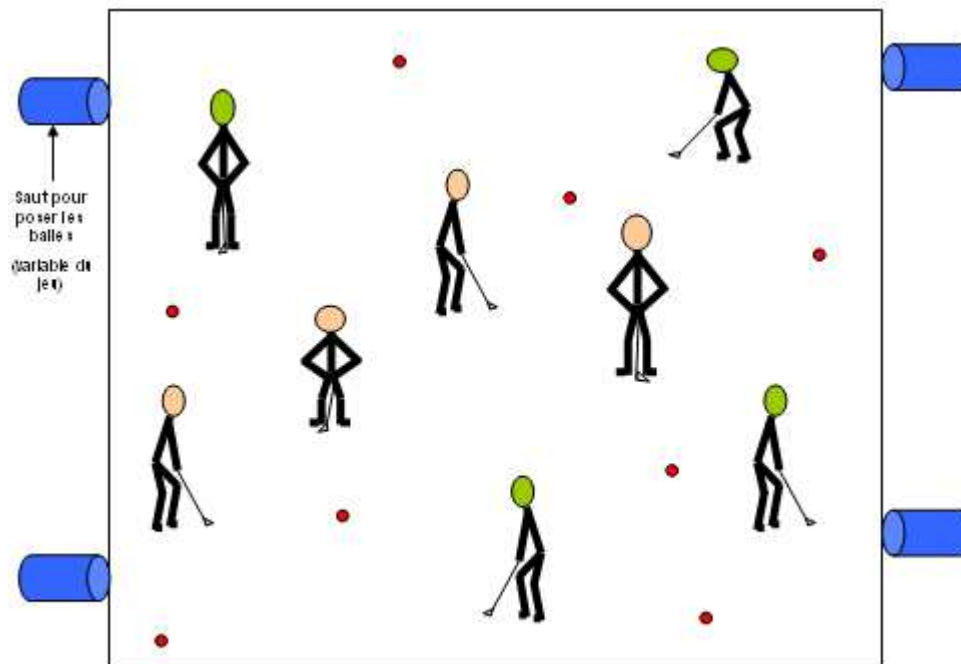
Ajouter une cible vers laquelle rapprocher la balle pour obliger à se placer dans sa direction et la viser.

Autre : les joueurs peuvent jouer à deux pour se faire une passe légère au signal.

NOTES

Bien faire attention au sens de la frappe pour chaque joueur en fonction de la prise du club sur le grip.

DISPOSITIF



Objectifs : Evaluer et comprendre l'activité

Titre : Retour au village

Situation de référence

Compétences motrices : Faire rouler, lever, orienter, doser en coup au but, d'approche et de progression

BUT DU JEU

Réaliser le moins de coups possibles.

CONSIGNES

Balladin et Ballerine sont deux petites balles perdues ensemble au beau milieu de la nature. Une personne les a informés que pour rejoindre leur village, ils devaient passer au-delà de la montagne et de la rivière qu'ils découvriront sur le parcours. Le problème, c'est qu'ils ne peuvent pas avancer tout seul. Ils ont besoin du géant de fer Cluberd. Mais ce géant ne peut fonctionner qu'en échange d'une part de potion magique appelée Golfix que Balladin et Ballerine détiennent dans leurs sacoches : des Golfix bleues pour passer la montagne, des Golfix vertes pour passer la rivière et des Golfix rouges pour arriver jusqu'au village. Chacun n'a que 15 Golfix (5 bleues, 5 vertes, 5 rouges) et à chaque aide un Golfix doit être donné. Balladin et Ballerine souhaitent en garder le plus possible pour leur famille car c'était ce qu'ils cherchaient lorsqu'ils se sont perdus. Qui pourra arriver chez lui ? Qui aura le plus de morceaux à partager une fois arrivé ?

Des peurs les tenaillent. Supporteront-ils l'altitude ? Ils aiment l'eau mais ne savent pas nager. Auront-ils suffisamment de potion ?

Ils se sont aussi fixé une règle, celle de toujours se croiser au cours de leur périple.

CALCUL DES POINTS

Les points se comptent en fonction des parts de couleur données.

Les bleues pour les coups de progression.

Les vertes pour les coups d'approche.

Les rouges pour les coups au but.

Calcul de ce qui reste et interprétation des résultats avec les enfants.

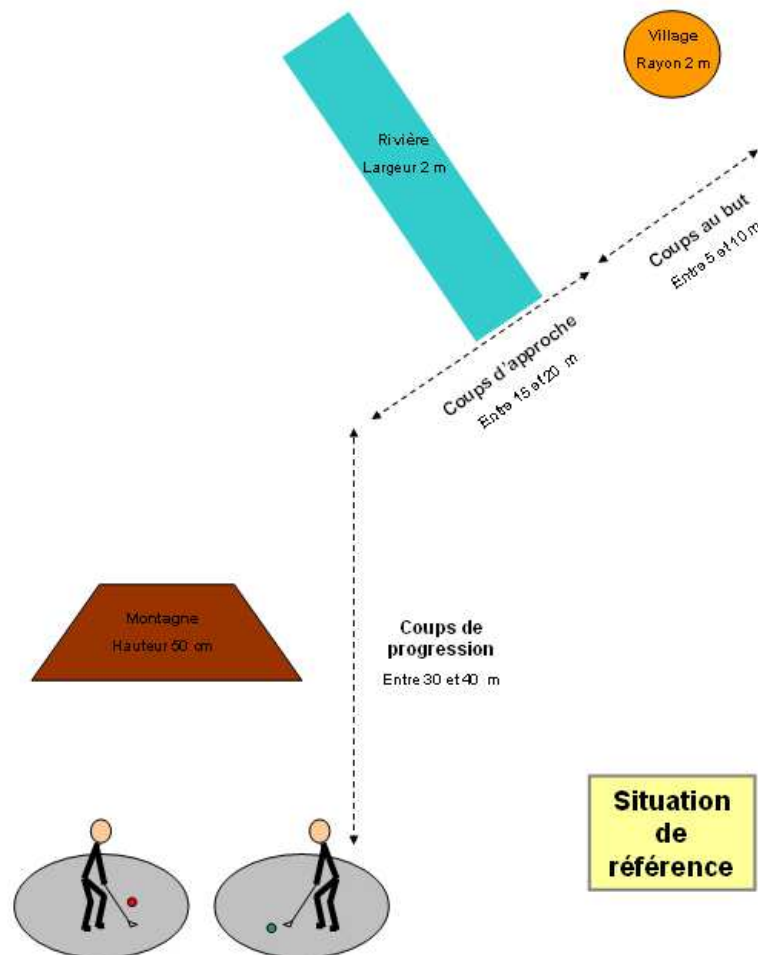
NOTES

Le jeu peut se jouer avec plus de personnages.

Ce jeu doit permettre de comprendre le sens de l'action (vers le trou), le principe et le comptage des points (faire le moins de coups possibles en gagnant de la distance), les différentes actions (lever, rouler...), l'alternance entre les joueurs.

Adapter les distances en fonction de ce qu'on a pu apercevoir des enfants dans la phase préparatoire au jeu (manipulation, contact de la balle...).

DISPOSITIF



Objectifs : Atteindre le trou

Titre : Roule balle

Situation N° 1

Compétence motrice (dominante) : Faire rouler

BUT DU JEU

Déplacer les balles en les faisant rouler pour les mettre dans la boîte de son équipe.

CONSIGNES

En prenant une balle dans un panier, transporter le plus de balles dans ses propres boîtes en un temps donné.

La balle ne doit pas être soulevée.

Pas de déplacement tant que la balle n'est pas arrêtée.

Pour aller chercher une balle, il faut passer en dehors des limites.

CRITERES DE REUSSITE

La balle roule dans la direction d'une boîte.

La balle est jouée en étant à l'arrêt (joueur et balle).

SIMPLIFICATION

Placer les paniers seulement aux coins D pour les verts et B pour les beiges.
Placer les paniers seulement aux coins A et C.

Autre : Faire jouer des élèves à tour de rôle, chacun placé derrière un panier de balles (plus que 2 ou 4 joueurs sur le terrain)

COMPLEXIFICATION

Placer une boîte au centre (il faut éviter ceux qui marchent).
Placer seulement aux coins B pour les verts et D pour les beiges.
La balle ne doit pas sortir des limites.

Autre : les joueurs prennent les balles dans les boîtes adverses.

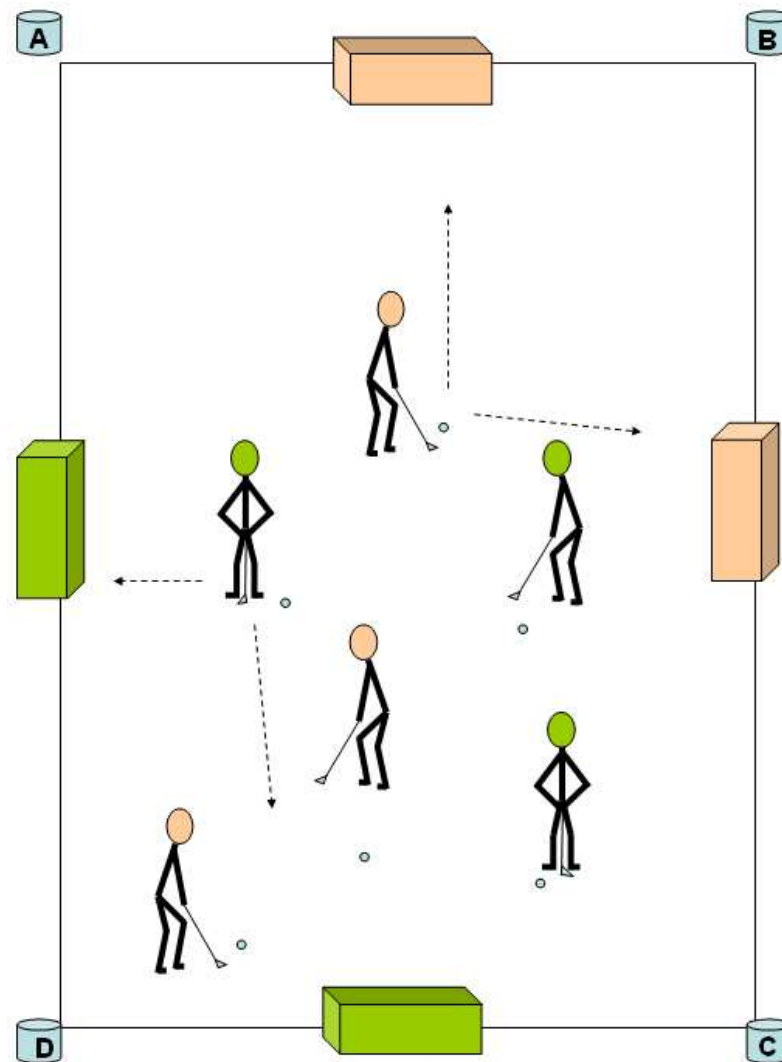
NOTES

La boîte oblige l'enfant à la prendre pour la poser dedans.

Possibilité de ne pas avoir de boîte par équipe mais des couleurs de balle.

Insister sur le fait de se déplacer avec le club en bas.

DISPOSITIF



Objectifs : Atteindre le trou

Titre : Le bon cap

Situation N° 2b

Compétence motrice (dominante) : Faire rouler et orienter

BUT DU JEU

Envoyer les balles en ligne droite en les faisant rouler.

CONSIGNES

Faire passer la balle par les trois secteurs délimités par des plots de couleur identique.
La balle ne doit pas être soulevée.
Compter le nombre de réussites réalisées sur 6 envois.

CRITERES DE REUSSITE

La balle roule dans la direction des plots et passe entre.
La balle est jouée en étant à l'arrêt (joueur et balle).

SIMPLIFICATION

Raccourcir la distance.
Ecarter l'espacement entre deux plots.

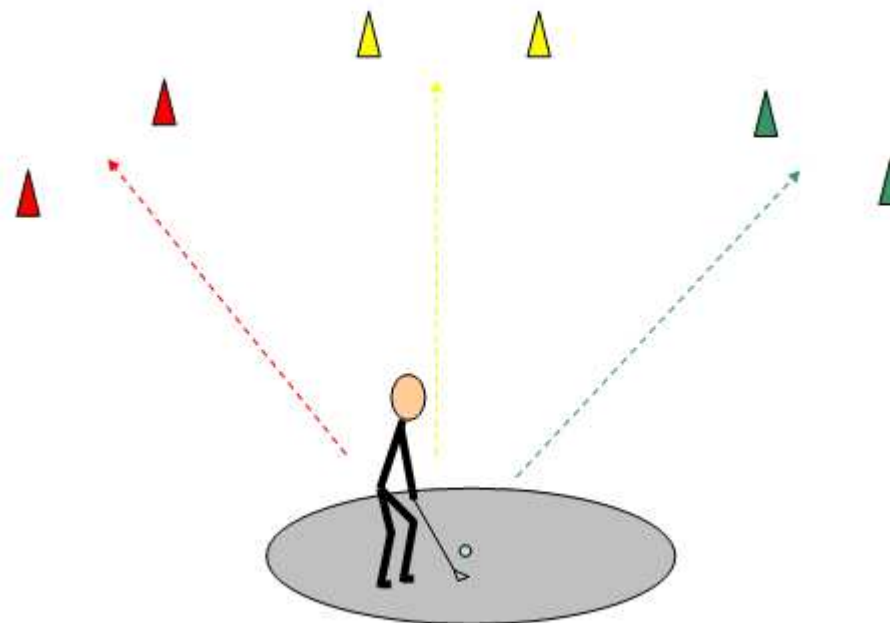
COMPLEXIFICATION

Réduire l'espacement entre deux plots.
Agrandir la distance.
Rajouter des portes avec des plots d'autres couleurs

NOTES

Utiliser le jeu sous forme d'atelier par secteur ou sous forme de parcours (secteurs enchainés).
Possibilité de changer la règle en instituant la fin du jeu lorsque deux réussites sont réalisées pour chaque secteur.

DISPOSITIF



Objectifs : Atteindre le trou

Titre : Le roule aux points

Situation N° 3a

Compétence motrice (dominante) : Faire rouler et doser

BUT DU JEU

Envoyer la balle dans la zone la plus avantageuse.

CONSIGNES

Depuis la zone de départ envoyer la balle pour obtenir le plus de points possibles pour son équipe : 5 essais possibles.
La balle ne doit pas être soulevée.
La balle doit rester dans les limites des zones

CRITERES DE REUSSITE

La balle roule.
La zone ciblée est obtenue.
Le nombre de points se rapproche de 20.

SIMPLIFICATION

Tous les envois comptent.
Pas de restriction d'essais.
Avancer la zone de départ
Agrandir chaque secteur.

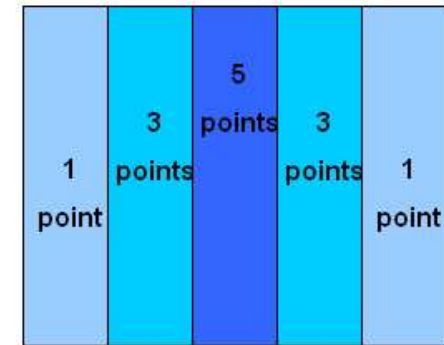
COMPLEXIFICATION

Seuls les trois envois après les deux essais comptent.
Faire jouer à tour de rôle (nécessite une réadaptation au geste et à la force).
Reculer la zone de départ.
Rétrécir chaque secteur.

NOTES

Faire tourner les enfants sur les trois modalités.
On peut faire évoluer le nombre d'essais et de réussites par zone.
Le jeu 5, 3, 1 est plus sélectif.
Autre : Faire jouer des élèves selon le principe de passer à la zone suivante dès qu'est réussie la zone inférieure en point.

DISPOSITIF



Objectifs : Atteindre le trou

Titre : Le bon coin

Situation N° 4b

Compétence motrice (dominante) : Faire rouler, orienter et doser

BUT DU JEU

Envoyer la balle dans les zones cibles.

CONSIGNES

Envoyer la balle dans la cible.
La balle ne doit pas être soulevée.
Compter le nombre de réussites réalisées sur 6 envois.

CRITERES DE REUSSITE

La balle roule et s'immobilise dans la zone.
La balle est jouée en étant à l'arrêt (joueur et balle).

SIMPLIFICATION

Raccourcir la distance.
Agrandir les zones à atteindre.

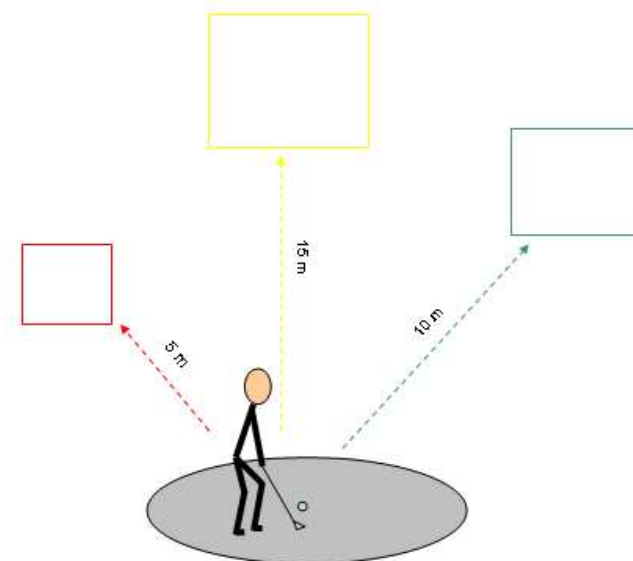
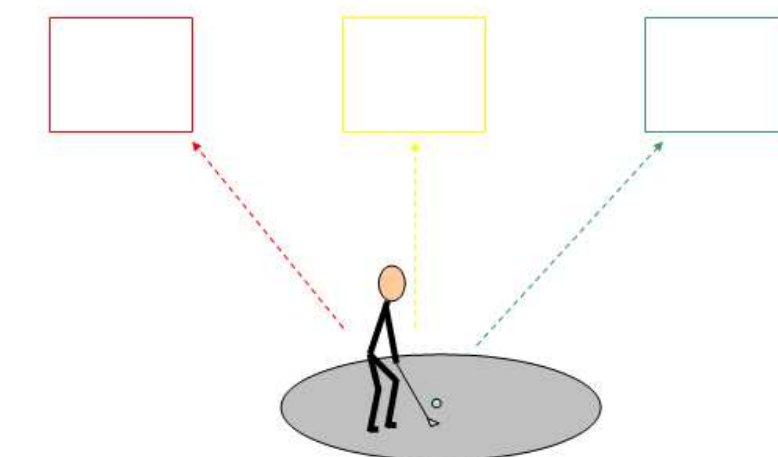
COMPLEXIFICATION

Allonger la distance.
Diminuer les zones à atteindre.
Laisser moins d'essais.
Enchaîner zone après zone plutôt que plusieurs essais à la suite sur la même zone

NOTES

Utiliser le jeu sous forme d'atelier par secteur ou sous forme de parcours (secteurs enchaînés).
Possibilité de changer la règle en instituant la fin du jeu lorsque deux réussites sont réalisées pour chaque secteur.
Moduler le jeu en changeant la distance et la taille des zones entre elles.
Possibilité d'attribuer des points en fonction des zones (à ajuster en fonction du taux de réussite par zone et de l'induction à jouer alors dans la zone où il y a le plus d'échec).
Autre : réaliser un parcours de zone en zone (une zone atteinte permet, sans toucher la balle de viser une autre). Instituer ou non un ordre de couleur.

DISPOSITIF



Objectifs : Se rapprocher du trou

Titre : Le petit saut

Situation N° 6

Compétence motrice (dominante) : Lever la balle

BUT DU JEU

Lever la balle pour passer par-dessus un objet.

CONSIGNES

Faire passer la balle par-dessus l'objet posé au sol.
Réaliser 3 essais sur 5 pour passer à l'atelier suivant.
Pas de déplacement tant que la balle n'est pas arrêtée.

CRITERES DE REUSSITE

La balle est soulevée et ne touche pas l'objet.
Réussites aux essais

SIMPLIFICATION

Ne pas donner d'obstacle à franchir.
Avancer la zone de tir.

COMPLEXIFICATION

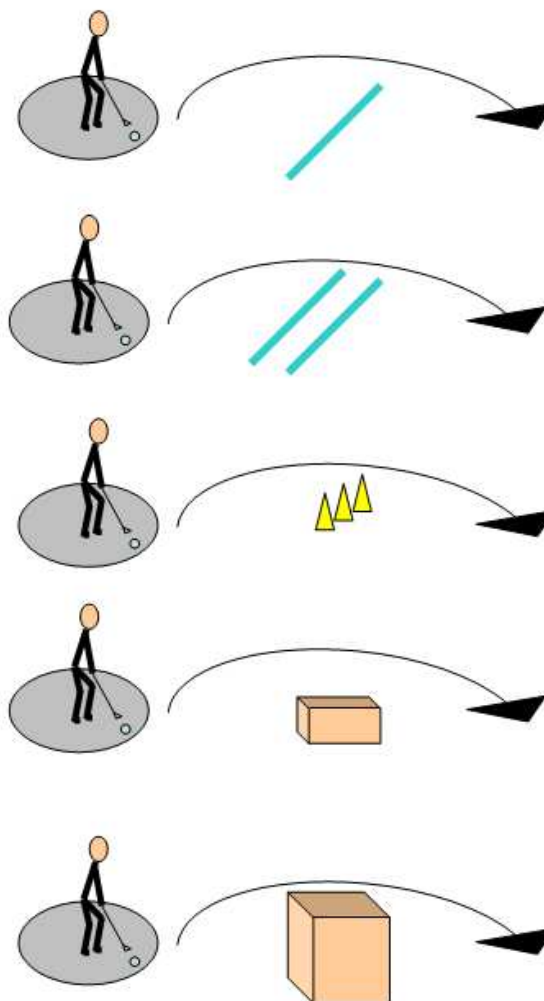
Augmenter la largeur et ou la hauteur du dernier obstacle à franchir.

Autre : enchaîner les ateliers à la suite et compter le nombre de réussite sur les 5 ateliers

NOTES

L'objet contraint les enfants à soulever la balle.
On peut réaliser ce jeu sous forme de « tour de France » : le premier ayant réussi au moins deux essais par atelier a gagné.
Les ateliers peuvent être disposés autour d'un cercle de tir central.

DISPOSITIF



Objectifs : Se rapprocher du trou

Titre : Le cap à saut

Situation N° 7

Compétence motrice (dominante) : Lever et orienter

BUT DU JEU

Atteindre les zones cibles en levant la balle.

CONSIGNES

Faire passer la balle par-dessus l'objet posé au sol.
Placer les 5 balles dans chacune des zones.

CRITERES DE REUSSITE

La balle tombe dans une zone différente.
Au moins trois réussites sur cinq tirs.
La balle est jouée en étant à l'arrêt (joueur et balle).

SIMPLIFICATION

Baisser la taille de l'obstacle.

Autre : Proposer de faire trois tirs dans la même zone avant de changer de joueur puis revenir viser une deuxième zone...

COMPLEXIFICATION

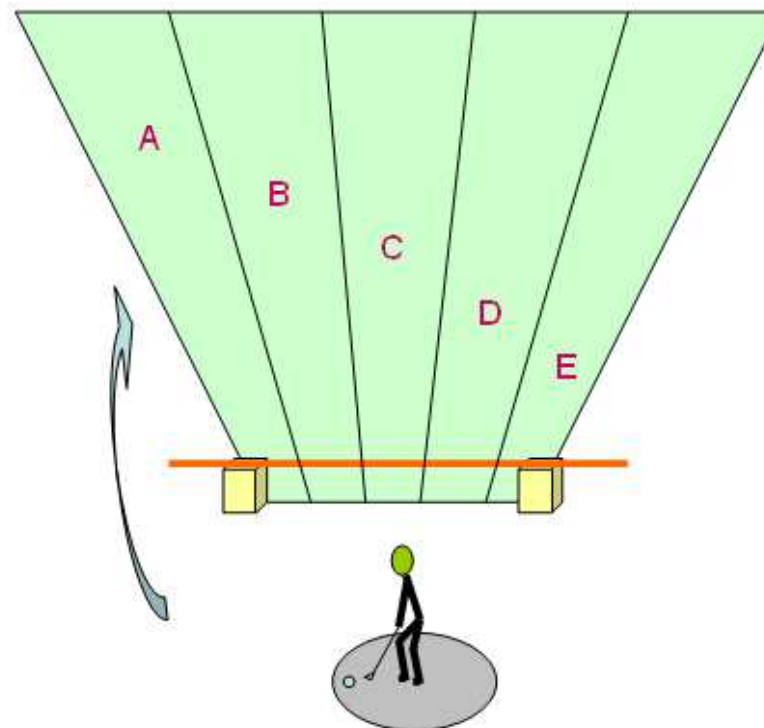
Annoncer au départ la zone visée.

Autre : Alternier les joueurs à chaque tir.

NOTES

L'objet contraint les enfants à soulever la balle.
Autre : On peut réaliser ce jeu sous forme de « tour de France » : le premier ayant réussi au moins deux essais par atelier a gagné.

DISPOSITIF



Objectifs : Se rapprocher du trou

Titre : Le saute aux points

Situation N° 8a

Compétence motrice (dominante) : Lever et doser

BUT DU JEU

Envoyer la balle dans la zone la plus avantageuse en passant par-dessus l'obstacle.

CONSIGNES

Depuis la zone de départ envoyer la balle en passant par-dessus les plots pour obtenir le plus de points possible pour son équipe : 5 essais possibles.
La balle doit rester dans les limites des zones.
On compte les points là où tombe la balle.

CRITERES DE REUSSITE

La balle est levée.
La zone ciblée est obtenue.
Le nombre de points se rapproche de 20.

SIMPLIFICATION

Tous les envois comptent.
Pas de restriction d'essais.
Avancer la zone de départ
Agrandir chaque secteur.

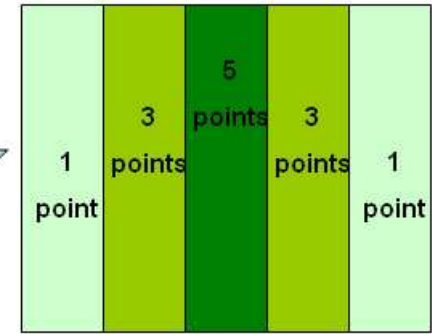
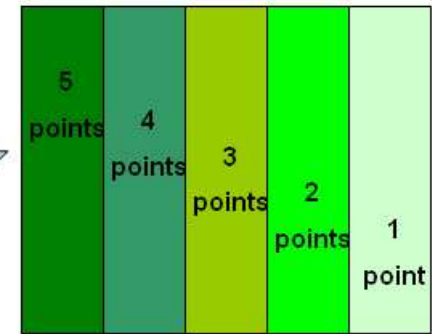
COMPLEXIFICATION

Seuls les trois envois après les deux essais comptent.
Faire jouer à tour de rôle (nécessite une réadaptation au geste et à la force).
Reculer la zone de départ.
Rétrécir chaque secteur.

NOTES

Faire tourner les enfants sur les trois modalités.
On peut faire évoluer le nombre d'essais et de réussites par zone.
Autre : Faire jouer des élèves selon le principe de passer à la zone suivante dès qu'est réussie la zone inférieure en point.
Autre : On compte les points dans la zone où s'arrête la balle.

DISPOSITIF



Objectifs : Se rapprocher du trou

Titre : Les trois maisons

Situation N° 9

Compétence motrice (dominante) : Lever, orienter et doser

BUT DU JEU

Envoyer les balles en les levant pour atteindre le plot.

CONSIGNES

Depuis la zone de départ envoyer la balle pour se rapprocher de la zone et du plot.

Il y a obligation de lever la balle.

Chaque joueur envoie 4 balles vers les plots de sa couleur.

La balle atteint et reste dans la zone : 1 point.

La balle touche le plot seulement : 1 point.

La balle touche le plot et reste dans la zone 3 points.

CRITERES DE REUSSITE

Nombre de points entre 4 et 12.

Les balles sont proches des cibles.

La balle est jouée en étant à l'arrêt (joueur et balle).

SIMPLIFICATION

Agrandir la zone.

Rapprocher les zones.

Faire jouer les 4 balles à la suite pour chaque joueur.

Placer le plot au centre de la zone.

COMPLEXIFICATION

Rétrécir les zones.

Eloigner les zones.

Faire jouer des élèves à tour de rôle une balle chacun.

Placer le plot dans une partie excentrée de la zone.

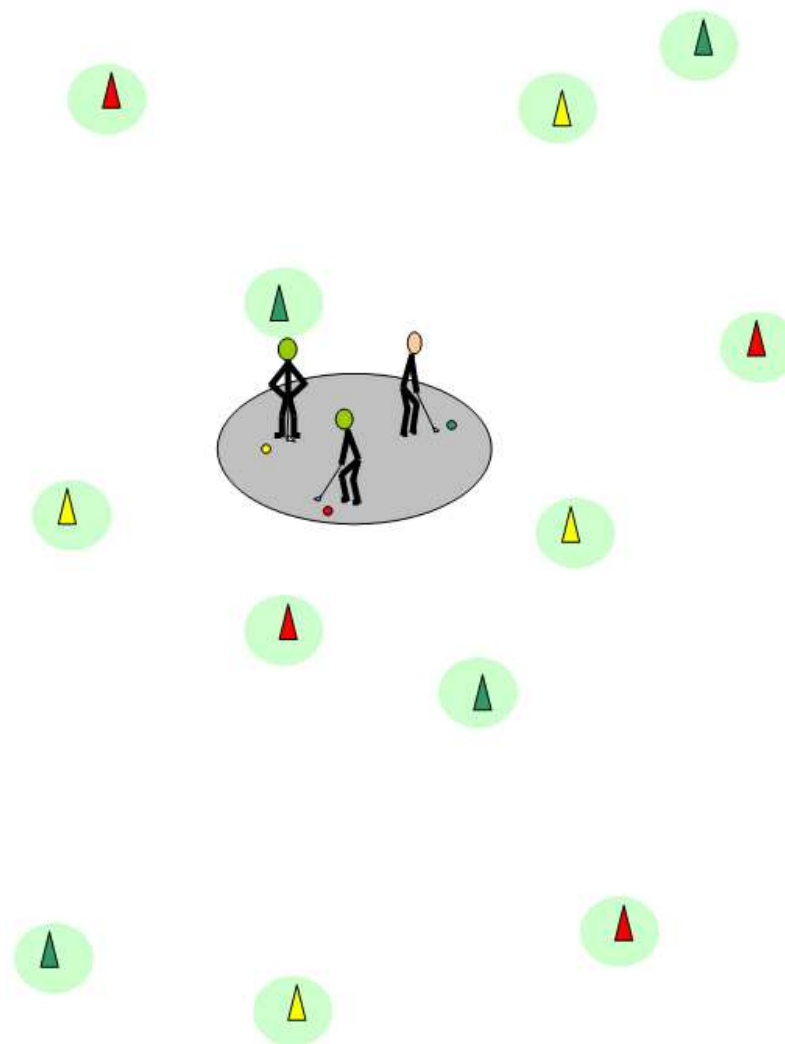
NOTES

Faire attention aux autres joueurs. Insister sur le fait de se déplacer avec le club en bas.

Plus la zone est petite plus il faudra orienter et doser le tir. Une zone allongée dans l'axe du tir permettra de moins valoriser le dosage.

Répartir les plots équitablement : un proche, un moyennement proche, un éloigné.

DISPOSITIF



Objectifs : Lancer loin

Titre : Le grand vol

Situation N° 10

Compétence motrice (dominante) : Lever la balle

BUT DU JEU

Lever la balle pour passer par-dessus une zone.

CONSIGNES

Faire passer la balle par-dessus les obstacles jusqu'à la ligne des 30 m en un minimum de coups.

Obtenir le total le plus bas car un point par coup joué.

Réaliser trois fois le jeu à tour de rôle.

Pas de déplacement tant que la balle n'est pas arrêtée.

CRITERES DE REUSSITE

La balle est soulevée et ne touche pas l'objet.

La ligne des 30 m est franchie au premier essai.

SIMPLIFICATION

Ne pas donner d'obstacle à franchir.

Réduire le nombre d'obstacles

Réduire leur prédominance (hauteur et empâtement).

COMPLEXIFICATION

Allonger la distance à franchir.

Augmenter la taille du dernier objet.

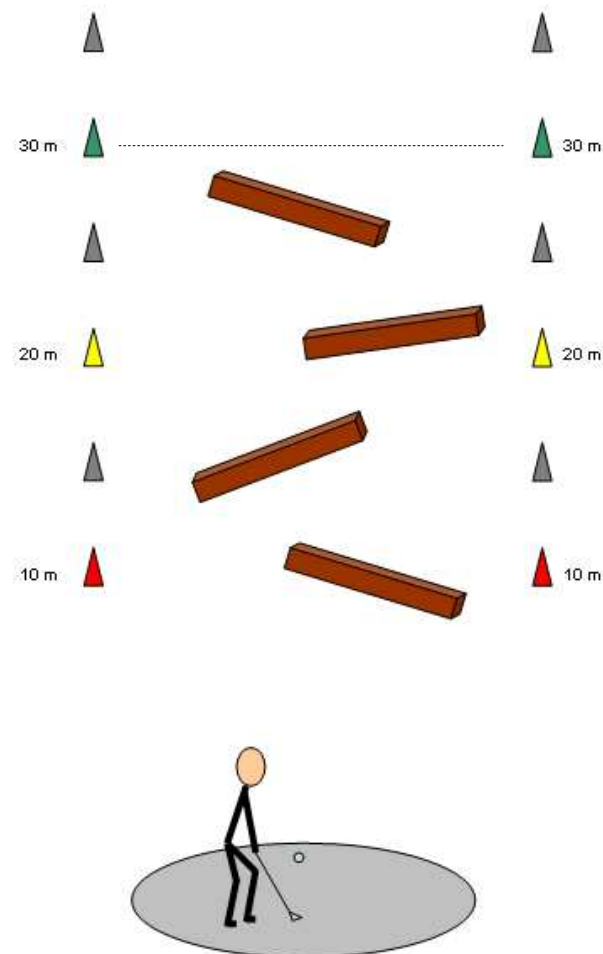
NOTES

Les objets contraignent les enfants à soulever la balle.

Le mode de comptage correspond au principe de l'activité.

Autre : le jeu peut se faire en continu pour un joueur ou en alternance avec les autres joueurs (coup par coup). Dans ce dernier cas, jouer avec des balles de couleurs différentes.

DISPOSITIF



Objectifs : Lancer loin

Titre : Le passage interdit

Situation N° 12

Compétence motrice (dominante) : Lever et doser

BUT DU JEU

Viser et atteindre une zone en levant la balle.

CONSIGNES

Faire passer la balle par-dessus les zones interdites pour atteindre une cible à plus de 30 m en un minimum de coups.

Obtenir le total le plus faible (un point par coup joué).

Revenir au départ si la balle tombe dans la zone interdite.

Pas de coup possible après la ligne des 30 m.

CRITERES DE REUSSITE

La balle est soulevée et ne touche pas l'objet.

La balle est dosée pour atteindre la zone 1 point après deux coups maximum ou la zone 0 point après un coup.

La ligne des 30 m est franchie au premier essai.

SIMPLIFICATION

Agrandir les zones à viser en largeur.
Eloigner la zone proche de la ligne des 30 m de cette même ligne.
Raccourcir la distance totale.

Autre : Faire jouer le circuit sans attendre le coup des autres joueurs

COMPLEXIFICATION

Réduire les largeurs de zone.
Allonger la distance totale.
Interdire les essais

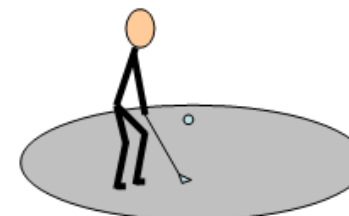
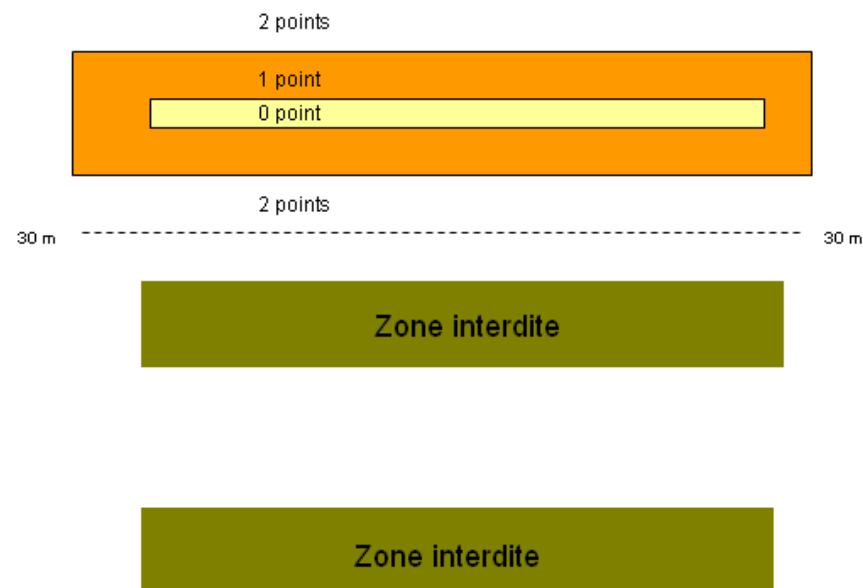
Autre : Faire jouer des élèves à tour de rôle soit coup après coup plutôt que circuit après circuit.

NOTES

Le mode de comptage correspond au principe de l'activité.

Autre : On peut réaliser ce jeu sous forme de « tour de France » : celui qui a atteint la cible le premier peut reculer d'un mètre la zone de départ. Possibilité alors de tirer après la ligne des 30 m.

DISPOSITIF



Objectifs : Lancer loin

Titre : Le passage obligé

Situation N° 13

Compétence motrice (dominante) : Lever, orienter et doser

BUT DU JEU

Viser et atteindre une zone en levant la balle.

CONSIGNES

Atteindre le plot à plus de 30 m en un minimum de coups en n'utilisant que les zones définies.
Obtenir le total le plus faible (un point par coup joué).
Si la balle ne reste pas dans une zone, le tir suivant se fait au même endroit que le tir précédent.

CRITERES DE REUSSITE

La balle est soulevée et atteint une zone.
Le nombre d'essais pour toucher le plot est compris entre deux et trois.

SIMPLIFICATION

Agrandir la taille des zones à atteindre.
Ne pas mettre de plot.
Diminuer la distance totale.
Rester sur le jeu n°1.

COMPLEXIFICATION

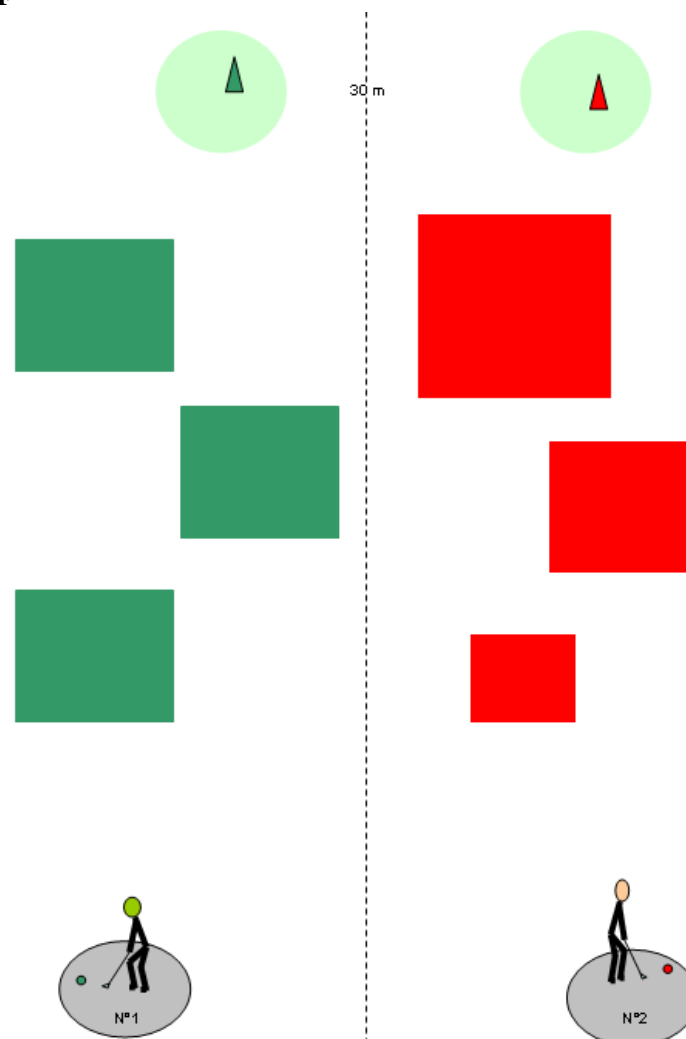
Rétrécir la taille des zones à atteindre.
Espacer sur la largeur les différentes zones.
Allonger la distance totale.
Passer sur le jeu n°2.

NOTES

Le jeu n°2 peut avoir les mêmes possibilités de simplification ou de complexification.
Possibilité de ne pas avoir de boîte par équipe mais des couleurs de balle.
Le mode de comptage correspond au principe de l'activité.

Autre : On peut réaliser ce jeu sous forme de « tour de France » : celui qui a atteint la cible le premier peut reculer d'un mètre la zone de départ.

DISPOSITIF



Objectifs : Aller loin, se rapprocher et atteindre

Titre : Le trou

Parcours F

Compétence motrice : Faire rouler, lever, orienter et doser

BUT DU JEU

Reproduire les différents coups et phases d'un jeu de golf.

CONSIGNES

N° 1 : Atteindre la petite zone (nombre de coups infinis tant que la zone n'est pas atteinte), de là atteindre la seconde zone (nombre de coups infinis tant que la zone n'est pas atteinte) puis, de là, aller le plus loin possible en un coup. On compte le nombre de coups obtenus selon nombre de coups joués et ceux correspondant à la distance finale.

N° 2 : Atteindre la première zone sans dépasser la limite (sinon recommencer le tir), atteindre la deuxième zone en touchant la cible (sinon recommencer le tir), de là, faire le moins de coup pour atteindre la zone finale.

Réaliser le parcours en relais de deux équipes de 2 ou 3.

Calculer le nombre de points réalisés sur le parcours pour faire mieux la seconde fois.

CRITERES DE REUSSITE

Un minimum de coups est réalisé.

La distance d'un coup est importante tout en étant en ligne droite par rapport à la cible.

SIMPLIFICATION

Diminuer les distances.
Augmenter la taille des zones.
Positionner la balle à la suite du parcours au bout de trois essais non réussis.

COMPLEXIFICATION

Allonger la distance totale.
Ajouter des obstacles à éviter.
Faire réaliser sur une surface et/ou avec une inclinaison différente.

NOTES

La situation n° 1 est l'inverse d'un jeu normal.
Le jeu peut se passer à plusieurs pour inclure l'alternance des coups (croisements obligatoires des balles).

DISPOSITIF

