

# Le Golf aux cycles 2 et 3

Version Décembre 2011

- 1) **Notice explicative de ce livret**
- 2) **La logique interne de l'activité**
- 3) **Les principes de jeu**
- 4) **Les règles de jeu**
- 5) **Les paramètres à prendre en compte**
- 6) **Les niveaux**
- 7) **Les compétences sollicitées**
- 8) **Liens avec les programmes de l'Education Nationale**
- 9) **Les recommandations**
- 10) **Les apports culturels et relation interdisciplinaire**
- 11) **Les situations didactiques proposées**
- 12) **La séance type**
- 13) **La finalisation, l'évaluation**

## **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 (Chap 2, Chap 3 et Chap 4).

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 fonction 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. La logique interne de l'activité**

Envoyer un projectile immobile à l'aide d'un matériel prolongeant la longueur des bras vers un endroit précis avec le moins de coups possible.

Le golf est une activité consistant à envoyer une balle dans un trou à l'aide d'une canne, en un minimum de coups.

Faire progresser sa balle jusqu'à une cible sans toucher autrement qu'en la frappant à l'aide d'un club.

Le but du jeu est de mettre une balle dans un trou à l'aide de clubs et en effectuant le moins de coups possible à partir d'un endroit donné. Pour cela il faut produire des trajectoires orientées ayant pour but d'atteindre au mieux une cible horizontale.

## **3. 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	

#### **4. 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.

#### **5. Les paramètres à prendre en compte**

##### **a. L'environnement**

La surface du terrain

La déclivité

Les obstacles

La distance

L'espace

Le champ de vision

Le départ et l'arrivée

##### **b. Le groupe**

La distance avec les partenaires

La distance avec les autres groupes

L'espace de sécurité

Le sens du jeu

Les déplacements

**c. Le matériel**

Le maniement du club

L'utilisation de la balle

L'espace de sécurité

## **6. 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.

## **7. Les compétences sollicitées**

**a. Motrices**

Prendre une bonne la position par rapport à la balle sans déplacement

Reproduire la position par rapport à la balle après déplacement

Equilibrer son corps avant le contact

Equilibrer le corps pendant la frappe

Faire rouler une balle

Doser les frappes courtes, d'approche ou de progression  
Doser les frappes en fonction de la déclivité  
Lever une balle  
Orienter la trajectoire de la balle sur terrain peu contraignant  
Orienter la trajectoire de la balle sur terrain contraignant : obstacles, pentes

**b. Méthodologiques**

Visualiser la balle  
Visualiser la trajectoire  
Visualiser la cible  
Anticiper la trajectoire d'une balle qui roule  
Anticiper la force à émettre  
Choisir le type de frappe à réaliser : rouler ou lever  
Mémoriser le score  
Connaître des modalités d'échauffement spécifique

**c. Attitudes**

Respecter l'adversaire  
    Jouer à tour de rôle  
    Savoir respecter la concentration du camarade  
    Rester calme même quand on rate un coup  
    Aider le camarade dans sa recherche de balle  
Respecter l'environnement naturel  
    Réparer les impacts réalisés  
    Prendre en compte les obstacles sans essayer de les modifier  
    Savoir repérer les différents lieux : green, fairway, rough, hors-limites  
    Respecter les reliefs, les sols différents du paysage  
Respecter les règles  
    Connaitre les règles  
    Connaitre le but du jeu  
    Participer au calcul des scores  
Respecter le matériel  
    Replacer le drapeau  
    Ne pas jeter le club par énervement  
Utiliser les conventions de ce sport  
    Connaitre le vocabulaire spécifique  
    Connaitre les règles de conduite de l'activité

## **8. Liens avec les programmes de l'Education Nationale**

- Réaliser une performance mesurée c'est à dire effectuer un parcours en moins de coups possible.
- S'affronter individuellement ou collectivement c'est à dire affronter un ou plusieurs adversaires sur un même parcours.

## **9. Les recommandations sécuritaires**

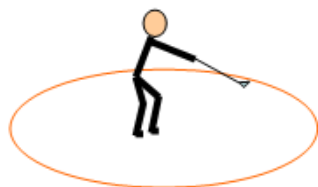
### **a. avertissement en cas de danger**

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 ».

### **b. autres**

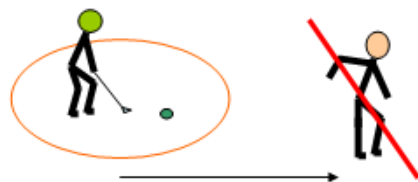
## La sécurité

### Règle 1



La zone de tir est plus grande que l'envergure bras-club sur un cercle.

### Règle 2



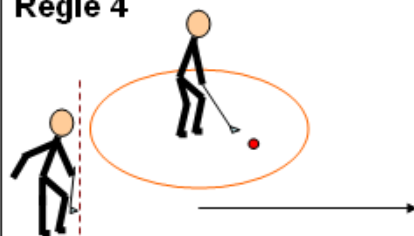
Personne ne doit être présent sur la situation ou le parcours dans l'axe de tir.

### Règle 3



Le déplacement se fait quand la balle est arrêtée et quand tout le monde a joué.

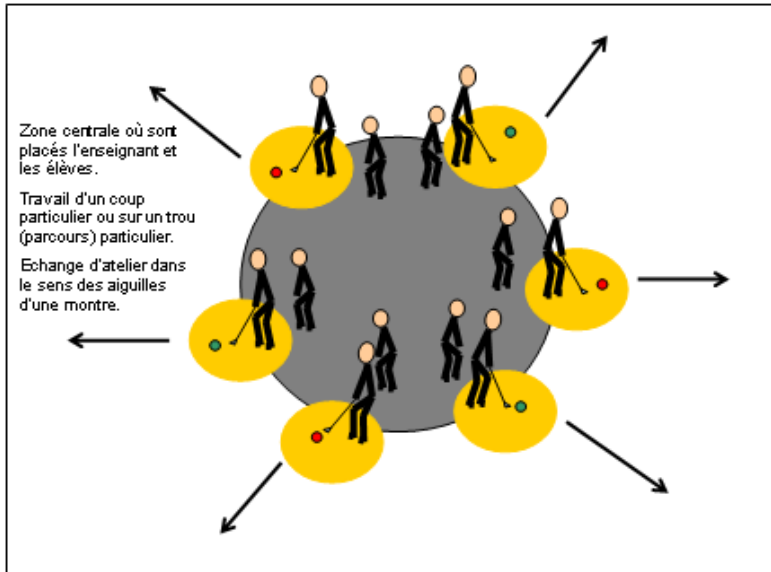
### Règle 4



Une personne qui ne joue pas porte son club vers le bas et est placée derrière une ligne de sécurité.

## La sécurité

### Organisation en ateliers



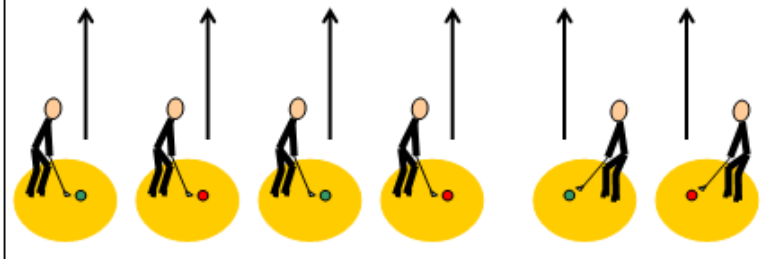
Zone de départ en ligne.

Travail d'un coup levé particulier (attention à la suite de coup car la balle peut avoir dévié). Travail de plusieurs coups roulés à la suite.

Déplacement lorsque tout le monde a tiré (surtout si peu d'espace entre les tireurs).

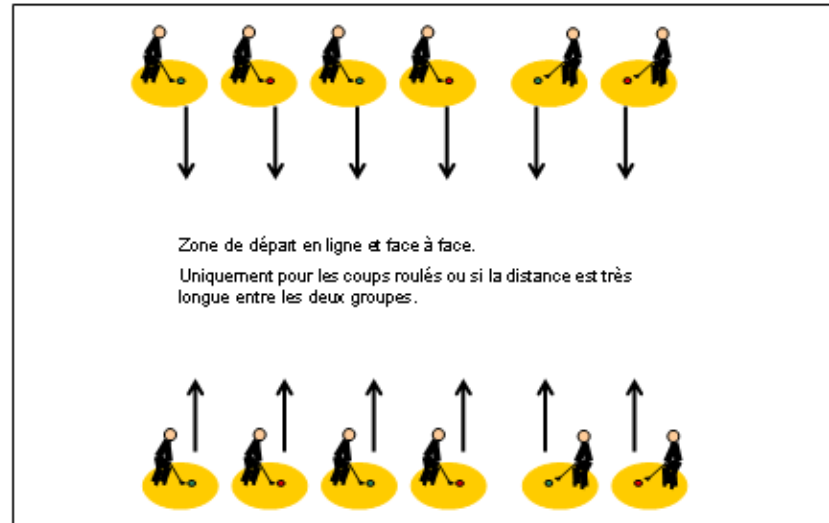
Possibilité d'atteindre une cible commune d'où l'importance de changer d'atelier (sens de changement à déterminer)

Tout le monde avance jusqu'au niveau de la balle la plus éloignée : Monsieur Sécurité

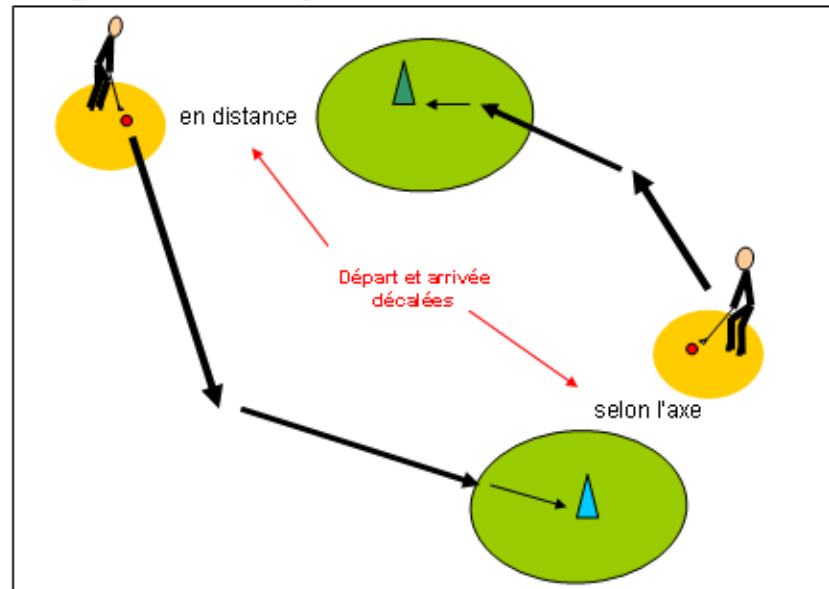


## La sécurité

### Organisation en ateliers



### Organisation en parcours



## **10. Les apports culturels et relation interdisciplinaire**

### **a. Découverte du milieu**

Différents environnements : plus ou moins naturels, plus ou moins couverts, plus ou moins encombrés

- a. le green, le fairway, le rough
- b. la mare, l'étang, la rivière
- c. la haie, le sous-bois, la prairie, la pelouse

### **b. Terminologie anglo-saxonne**

Green, club house, to put, to swing, to practice, a way, a house, a club

### **c. Mathématiques**

Comptage des points, des coups

Les distances

Le cercle

### **d. Civisme**

Règles éthiques du golf :

Vérifier la sécurité des personnes sur l'aire de jeu et à proximité du club au moment du tir.

Prévenir en cas de balle allant dans une mauvaise direction.

Rester honnête lors du comptage de point.

Jouer à tour de rôle à chaque trou.

Respecter la concentration de l'adversaire : silence et éloignement.

Aider à chercher la balle de l'adversaire.

Réparer les traces d'impact sur les lieux de jeu.

### **e. Termes spécifiques**

**Air shot** : coup au-dessus ou à côté de la balle

**Birdy** : un coup d'avance par rapport au par

**Bogey** : un coup de retard par rapport au par

**Bunker** : dépression dans le sol remplie de sable

**Coup roulé** : petit coup d'approche en levant la balle

**Divot** : motte de terre ou d'herbe enlevée par le club (à replacer)

**Drapeau** : indique l'emplacement du trou

**Eagle** : deux coups d'avance par rapport au par

**Grip** : partie du manche que l'on tient dans la main

**Par** : nombre de coups estimés pour réussir le trou

**Putt** : coup roulé sur le green, effectué avec le putter

**Swing** : désigne le mouvement de golf dans son ensemble

**Tee** : petite pointe de plastique (ou bois) pour surélever la balle au départ

**Trou** : l'endroit où doit se loger la balle, une étape du parcours composé généralement de 18 trous

**Le practice :** C'est un terrain d'entraînement composé de plusieurs postes de jeu. Chaque poste est délimité et équipé d'un tapis synthétique. Les balles sont projetées vers une zone de réception qui est interdite aux élèves.

**Le putting-green :** C'est un green d'entraînement suffisamment large pour que plusieurs trous y soient disposés. Ceux permettent de reproduire des cas de figure rencontrés sur le parcours.

**Le putter :** club à face verticale utilisé sur le green

**Le fairway :** zone reliant l'aire de départ et le green

**Le rough :** zone naturelle qui borde le fairway et le green

**Le green :** zone reconnaissable à son gazon très court et à son trou.

## **11. 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 :**

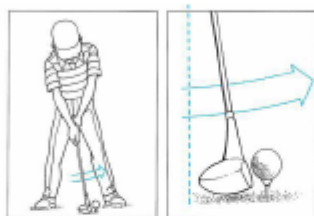
Les bras ont un mouvement ample vers l'arrière. Pour un droitier, le bras gauche monte tendu doucement.

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).

**b. Les situations**

Voir les fiches 1 à 13

**c. Les parcours et les types de jeux**

i. Course aux points

Acquérir le plus de points possibles par équipe en jouant une équipe contre une autre sur un ensemble de trous. Celui qui arrive au trou avec le moins de coup remporte le nombre de points correspondant au nombre de joueurs. Le second : nombre de joueurs moins 1. Etc...

ii. Défis distances

Réaliser la plus longue distance en moins de coup possibles.

Réaliser une distance imposée après avoir déterminé le nombre minimum de coups possibles.

iii. Défis nombre de coups

Réaliser le moins de coups possible au cours du parcours composé de quelques trous en réalisant le moins de coups possibles.

iv. Course au trou

Le jeu se passe un contre un. Les joueurs jouent alternativement.

- Premier jeu : Celui qui arrive le plus loin peut prendre la balle qu'il souhaite.

- Deuxième jeu : Celui qui arrive le moins loin prend la balle la plus proche du trou.

Le premier arrivé au trou a gagné.

v. Défis collectif

L'équipe qui fait le moins de coups pour atteindre le trou a gagné avec autant de balles que de joueurs. Les joueurs jouent à tour de rôle mais avec la balle de leur équipe qu'ils souhaitent.

vi. Parcours

Ils peuvent être généraux ou spécifiques : voir fiches A à E

## **12. La séance type (objectif et compétence définis)**

### **a. Entrée dans l'activité :**

Echauffement,  
Coup de base,  
Manipulation

### **b. Jeu « d'insatisfaction »**

Jeu introduisant la nécessité d'apprendre à faire

### **c. Situation d'apprentissage**

Situation de transformation n°1 (simple)  
Situation de transformation n°2 (plus complexe)

### **d. Parcours**

Réinvestissement des apprentissages en situation globale (décontextualisation)

## **13. La finalisation, l'évaluation**

Dans la mesure du possible :

- Retour sur la situation de référence pour vérifier les acquis et aider les enfants à percevoir leur progrès.
- Finalisation de l'activité sur un golf du département dans les conditions propres à l'activité.
- Rencontre avec une autre classe pour réaliser une forme de mini compétition.
- Réalisation d'un parcours de plusieurs trous par équipe

**Grille d'évaluation joueur**

**Grille d'évaluation arbitre**

## Golf Cycle 2 : synthèse

**Logique interne de l'activité : envoyer un projectile immobile à l'aide d'un matériel prolongeant la longueur des bras vers un endroit précis avec le moins de coups possible.**

							Objectifs en termes de situation de jeu		
		Atteindre le trou (le coup au but)		Se rapprocher du trou (le coup d'approche)		Lancer loin (le coup de progression)			
<b>Compétences préalables</b> * Savoir tenir le club * Savoir maintenir une position d'équilibre sur deux jambes * Savoir toucher un objet avec le club (trouver la distance adéquate) * Savoir reproduire une position de frappe par rapport à la balle	N1	<b>Compétences motrices</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Faire rouler la balle</li> <li>Orienter la balle</li> </ul>	N1	<b>Compétences motrices</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Faire rouler la balle</li> </ul>					
		<b>Paramètres</b> <u>Distance</u> : 1 à 5 m <u>Déclivité</u> : plat <u>Surface</u> : tapis, cendrée, bitume salle de sport		<b>Paramètres</b> <u>Distance</u> : 10 à 20 m <u>Déclivité</u> : plat <u>Surface</u> : tapis, cendrée, bitume salle de sport <u>Obstacles</u> : couloir					
<b>Compétences préalables</b> Celles du niveau 1	N2	<b>Compétences motrices</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Faire rouler la balle</li> <li>Orienter la balle</li> <li>Doser le coup</li> </ul>	N2	<b>Compétences motrices</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Faire rouler la balle</li> <li>Faire lever la balle</li> <li>Orienter la balle</li> </ul>	N2	<b>Compétences motrices</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Faire lever la balle</li> </ul>			
		<b>Paramètres</b> <u>Distance</u> : 2 à 9 m <u>Déclivité</u> : plat <u>Surface</u> : tapis, cendrée, bitume salle de sport		<b>Paramètres</b> <u>Distance</u> : 10 à 30 m <u>Déclivité</u> : plat <u>Surface</u> : tapis, cendrée, bitume salle de sport, herbe rase <u>Obstacles</u> : couloir plus étroit, monticule < à 50 cm		<b>Paramètres</b> <u>Distance</u> : 20 à 40 m <u>Déclivité</u> : plat ou légère pente <u>Surface</u> : tapis, cendrée, bitume salle de sport, herbe terrain de sport <u>Obstacles</u> : couloir plus étroit, encombrée, monticule < à 50 cm			
<b>Compétences préalables</b> Celles du niveau 2	N3	<b>Compétences motrices</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Faire rouler la balle</li> <li>Orienter la balle</li> <li>Doser le coup</li> </ul>	N3	<b>Compétences motrices</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Faire lever la balle</li> <li>Orienter la balle</li> <li>Doser le coup</li> </ul>	N3	<b>Compétences motrices</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Faire lever la balle</li> <li>Orienter la balle</li> <li>Doser le coup</li> </ul>			
		<b>Paramètres</b> <u>Distance</u> : 2 à 15 m <u>Déclivité</u> : plat et légèrement montant <u>Surface</u> : tapis, cendrée, bitume salle de sport, herbe rase		<b>Paramètres</b> <u>Distance</u> : 15 à 35 m <u>Déclivité</u> : plat ou légère pente <u>Surface</u> : tapis, cendrée, bitume salle de sport, herbe terrain de sport, sable <u>Obstacles</u> : couloir plus étroit, monticule < à 1 m		<b>Paramètres</b> <u>Distance</u> : 30 à 50 m <u>Déclivité</u> : plat ou pentue <u>Surface</u> : tapis, cendrée, bitume salle de sport, herbe terrain de sport, sable <u>Obstacles</u> : couloir plus étroit, monticule < à 1 m, encombrée visibilité du drapeau pas automatique			

Situation de référence	→	Entrée dans l'activité	Objectifs visés	Compétences motrices (dominante)	Paramètres	Situation	Parcours possibles				→	Evaluation finale
		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	D	E	F		
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							
	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								

**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.

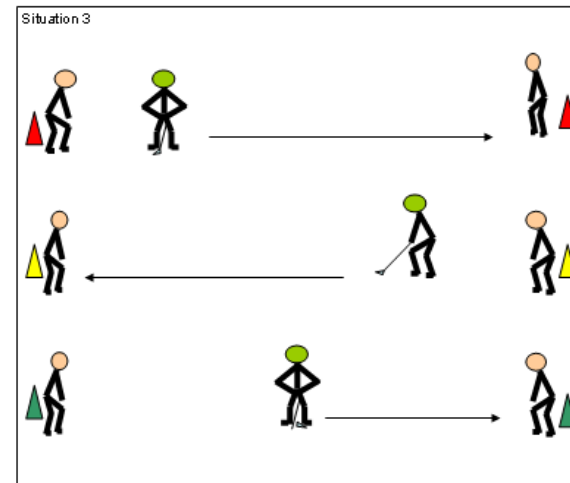
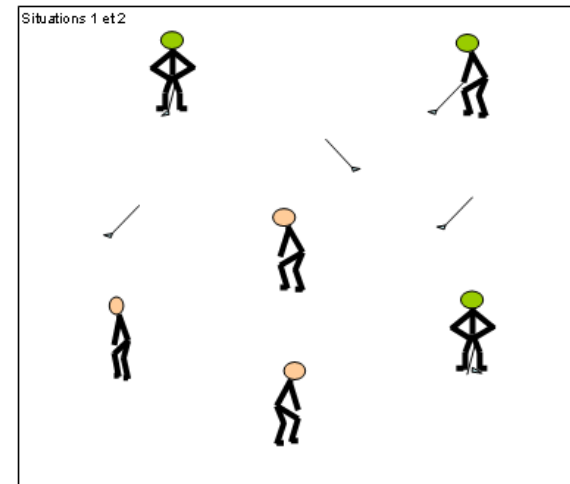
**COMPLEXIFICATION**

- 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.

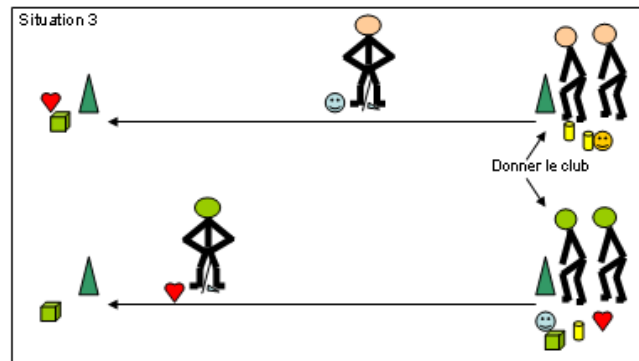
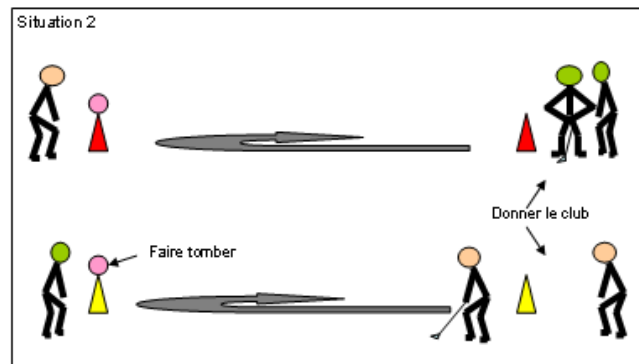
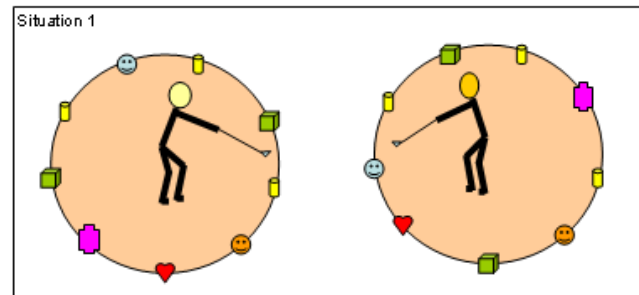
#### COMPLEXIFICATION

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.

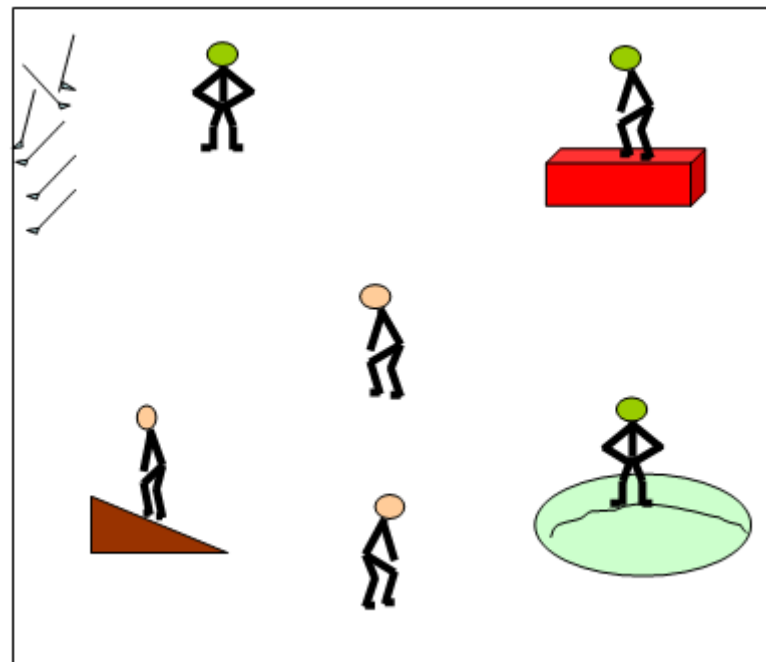
**COMPLEXIFICATION**

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**



<b>Objectifs : Acquérir les préalables à l'activité</b>	<b>Titre : 1, 2, 3, golf...</b>	<b>Situation P4</b>
---	---------------------------------	---------------------

**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**

Saut pour poser les balles (variable de jeu)

**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.

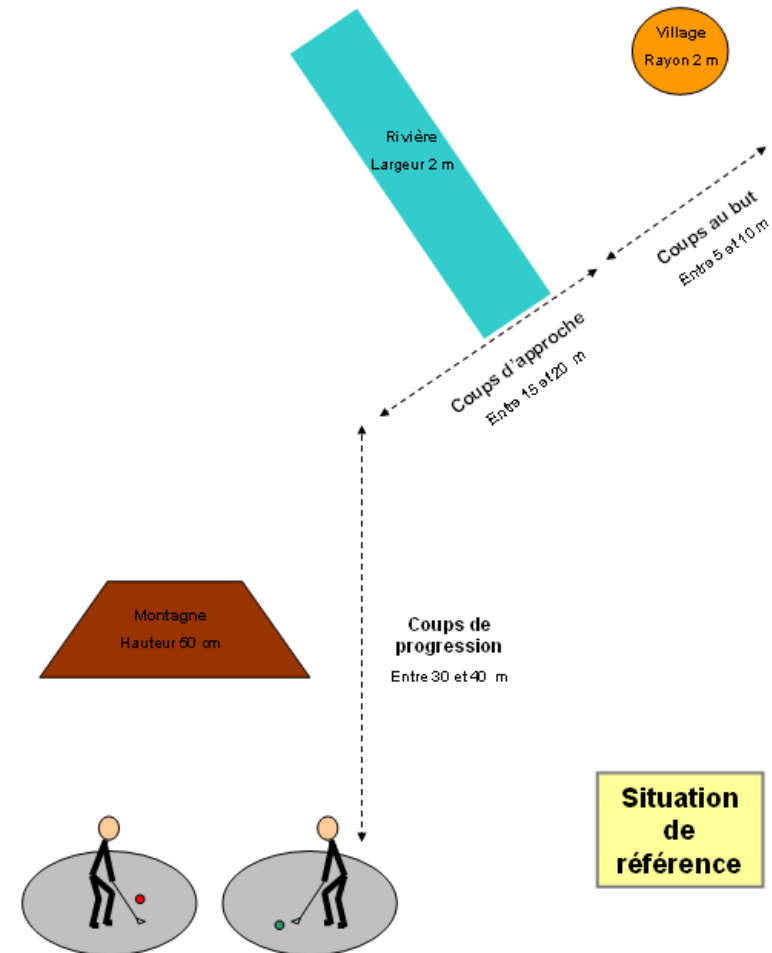
Calcul de ce qui reste et interprétation des résultats avec les enfants.

**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.*

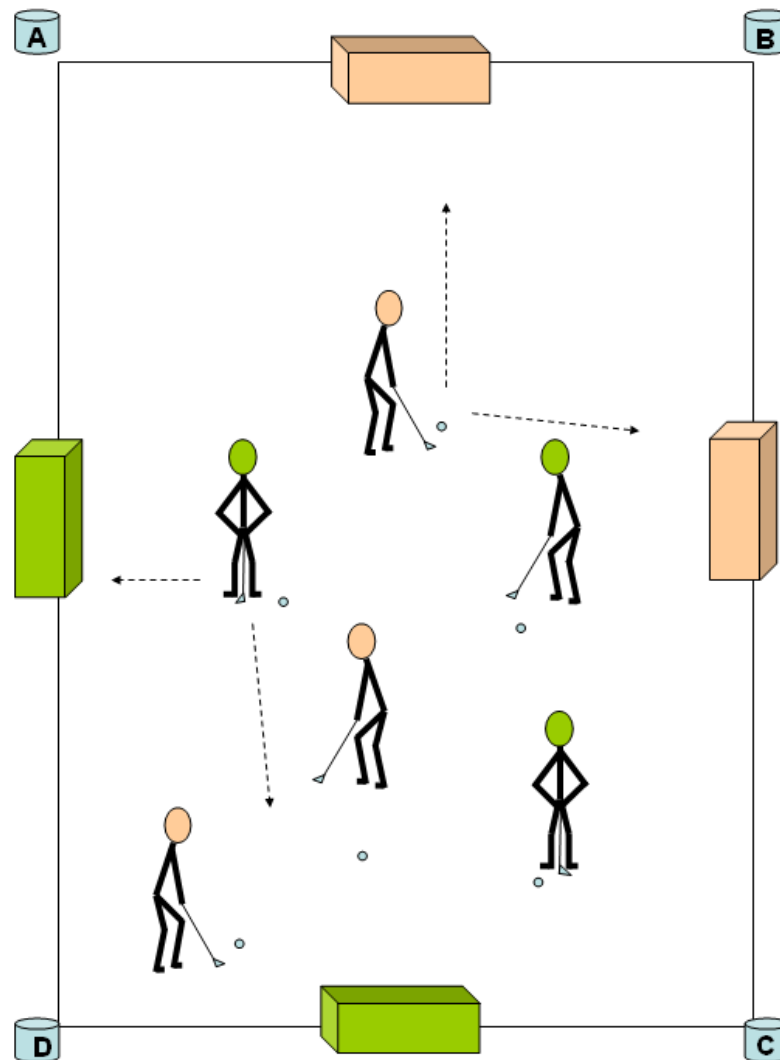
#### NOTES

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



<b>Objectifs : Atteindre le trou</b>	<b>Titre : Le tout droit</b>	<b>Situation N° 2a</b>
--------------------------------------	------------------------------	------------------------

**Compétence motrice (dominante) : Faire rouler et orienter**

**BUT DU JEU**  
Envoyer les balles en ligne droite en les faisant rouler.

**CONSIGNES**  
Jouer dès qu'on a la balle.  
La balle ne doit pas être soulevée.  
Compter le nombre de points réalisés sur 5 envois.

**CRITERES DE REUSSITE**  
La balle roule dans la direction des plots et passe entre. La meilleure réussite correspond aux plots rouges.  
La balle est jouée en étant à l'arrêt (joueur et balle).

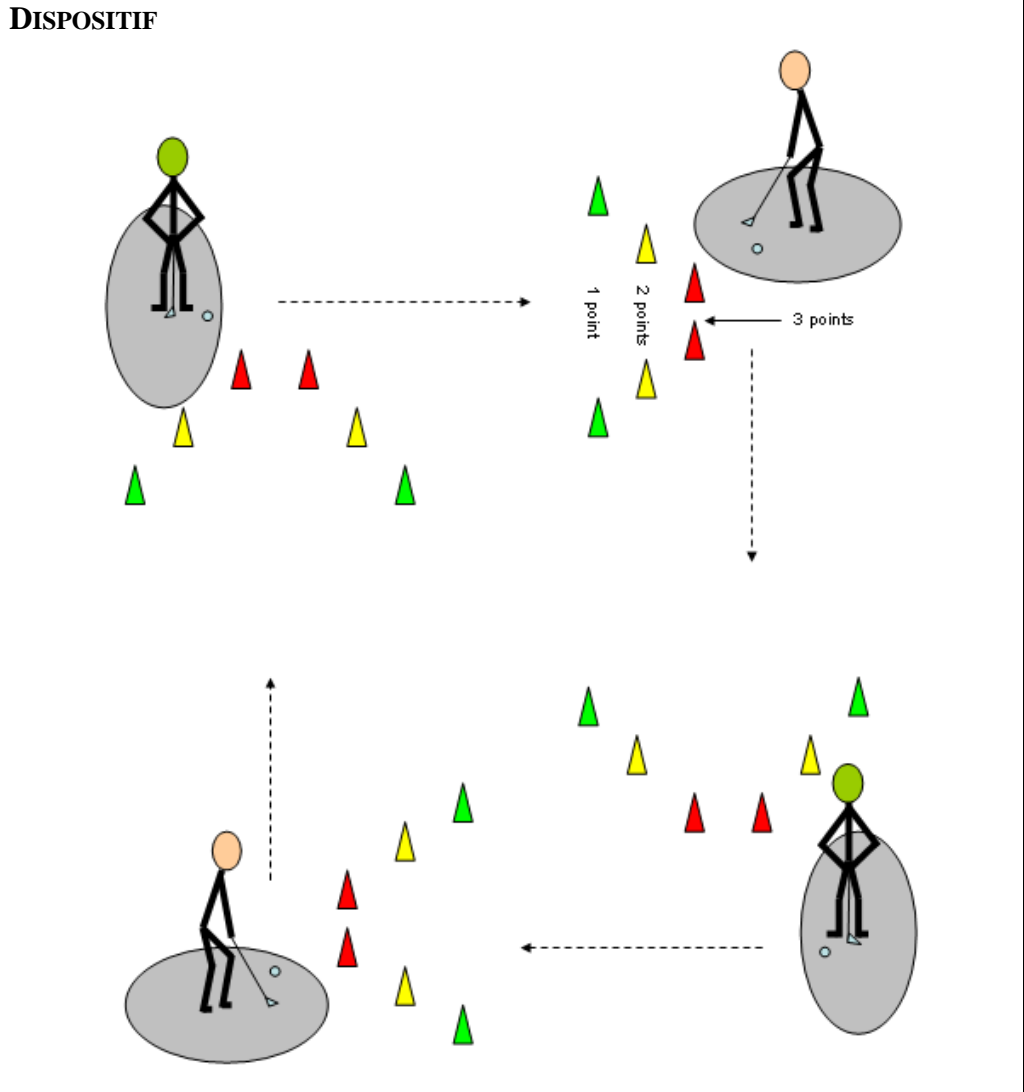
**SIMPLIFICATION**

Raccourcir la distance.  
Ecarter l'espacement entre deux plots.  
Ne faire jouer qu'avec deux balles

**COMPLEXIFICATION**

Réduire l'espacement entre deux plots.  
Agrandir ou rétrécir le parcours.

**NOTES**  
Avec deux balles, le jeu peut être utilisé sous forme de parcours. Le tireur se déplace vers le secteur de départ suivant. Possibilité ainsi de réaliser un rectangle pour modifier les distances de trajet de la balle.



<b>Objectifs : Atteindre le trou</b>	<b>Titre : Le bon cap</b>	<b>Situation N° 2b</b>
--------------------------------------	---------------------------	------------------------

**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).

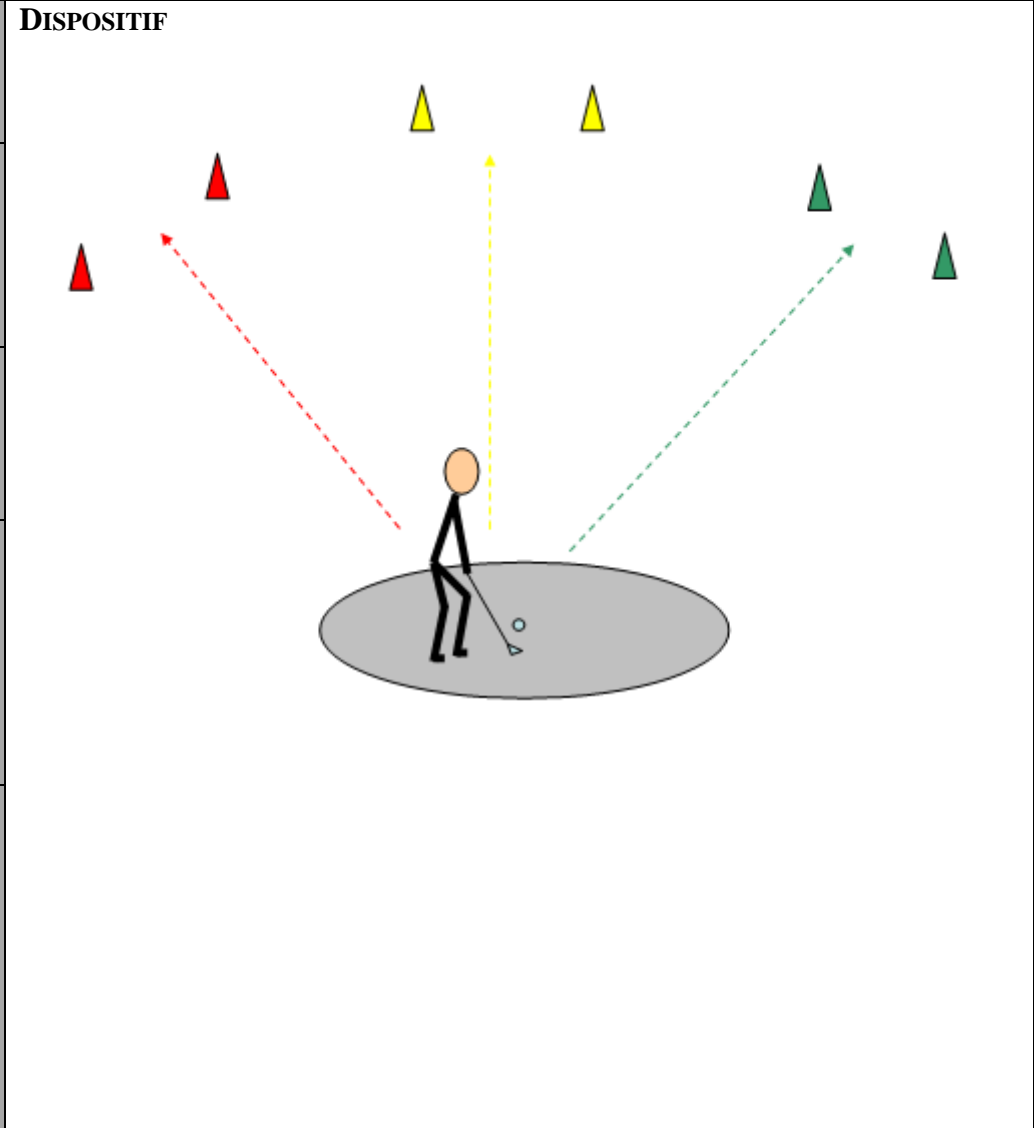
**SIMPLIFICATION**

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

**COMPLEXIFICATION**

Réduire l'espace 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.



<b>Objectifs : Atteindre le trou</b>	<b>Titre : En chemin</b>	<b>Situation N° 2c</b>
--------------------------------------	--------------------------	------------------------

**Compétence motrice (dominante) : Faire rouler et orienter**

**BUT DU JEU**  
Déplacer les balles en suivant le parcours en les faisant rouler.

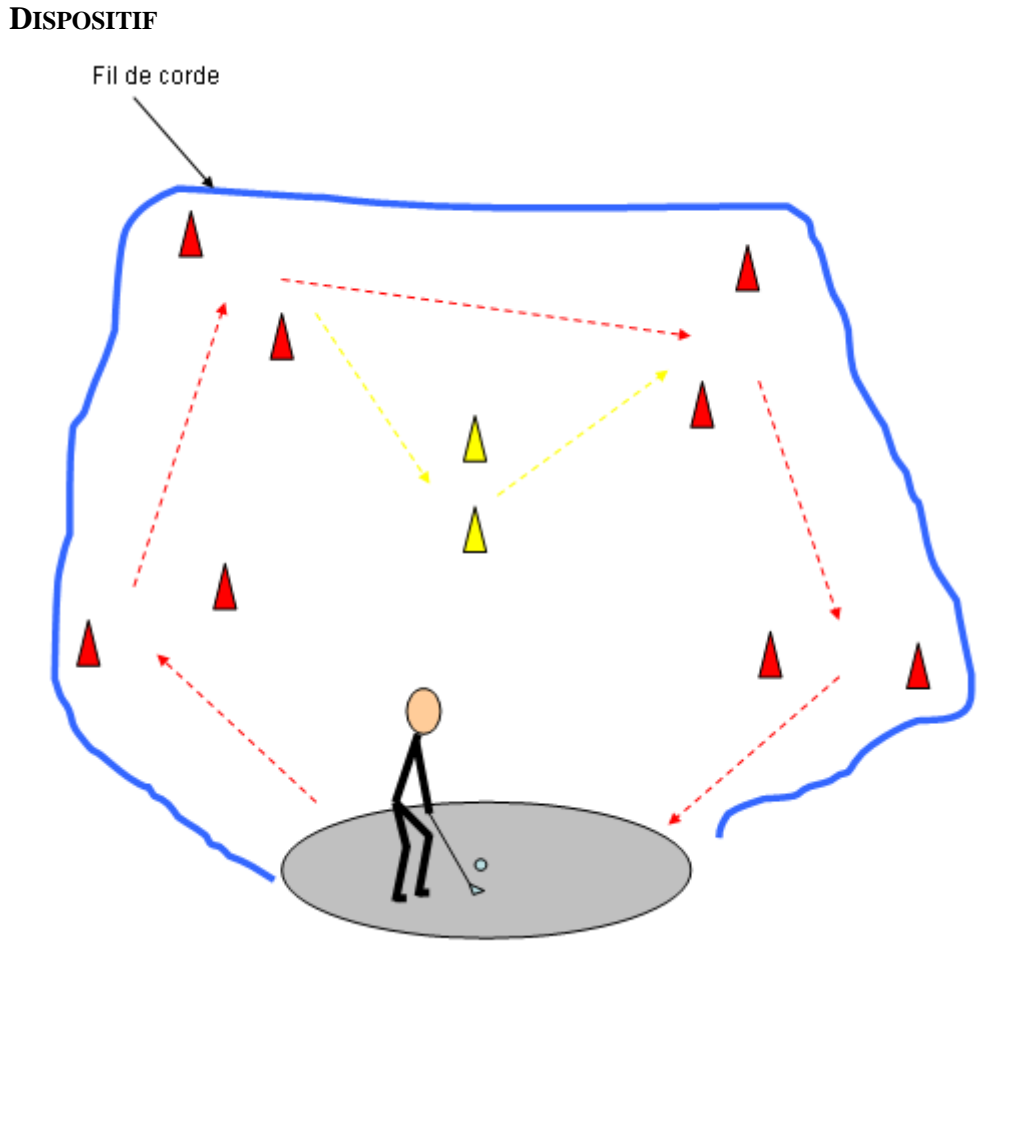
**CONSIGNES**  
A tour de rôle, réaliser le parcours et calculer le nombre de tours réalisés.  
La balle ne doit pas être soulevée.  
Pas de déplacement tant que la balle n'est pas arrêtée.

**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**  
Ajouter un fil de corde pour éviter que la balle ne parte trop loin sur terrain lisse style bitume.  
Ecarter l'espacement entre deux plots.  
Agrandir ou rétrécir le parcours.

**COMPLEXIFICATION**  
Réduire l'espacement entre deux plots.  
Réaliser des variantes au circuit au style parcours jaune.  
Faire réaliser dans les deux sens.  
Agrandir ou rétrécir le parcours.

**NOTES**  
Le fil de corde permet de mieux délimiter la zone de jeu mais permet aussi de freiner la progression de la balle.  
Possibilité de mettre en place des parcours similaires en parallèle pour réaliser des défis d'équipe.  
Possibilité de mettre en place des parcours de difficultés différentes en parallèle (taille, écartement, orientations...) afin que les groupes passent les essayer tous.



<b>Objectifs : Atteindre le trou</b>	<b>Titre : Le roule aux points</b>	<b>Situation N° 3a</b>
--------------------------------------	------------------------------------	------------------------

**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.

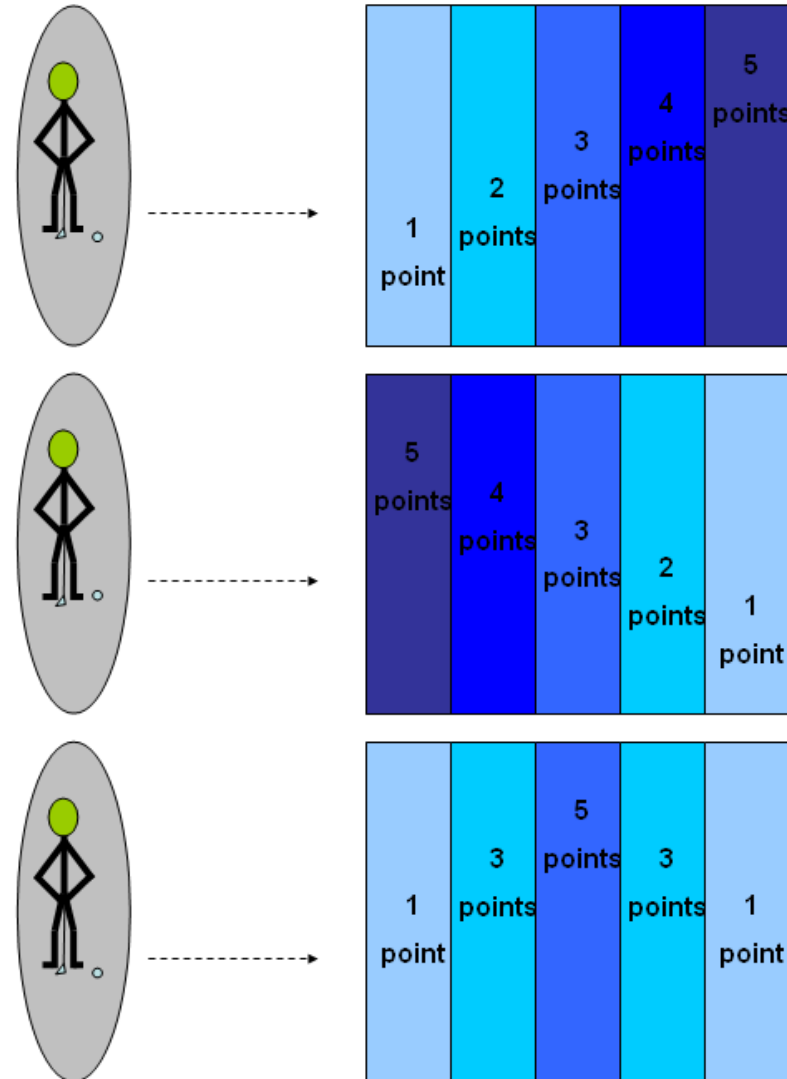
**COMPLEXIFICATION**

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**



<b>Objectifs : Atteindre le trou</b>	<b>Titre : La pétanque</b>	<b>Situation N° 3b</b>
--------------------------------------	----------------------------	------------------------

**Compétence motrice (dominante) : Faire rouler et doser**

**BUT DU JEU**  
Envoyer la balle le plus proche d'une cible.

**CONSIGNES**  
Se rapprocher du plot pour marquer des points.  
Les joueurs jouent individuellement et essaient de se rapprocher le plus possible du plot pour obtenir des points (style jeu de pétanque). Toutes les balles les plus proches du plot marquent des points tant qu'il n'y a pas de balles de l'adversaire.  
Chaque joueur à trois balles si possible de couleurs différentes.

**CRITERES DE REUSSITE**  
La balle roule.  
La zone ciblée est obtenue, le plot est touché.  
Marquer des points.

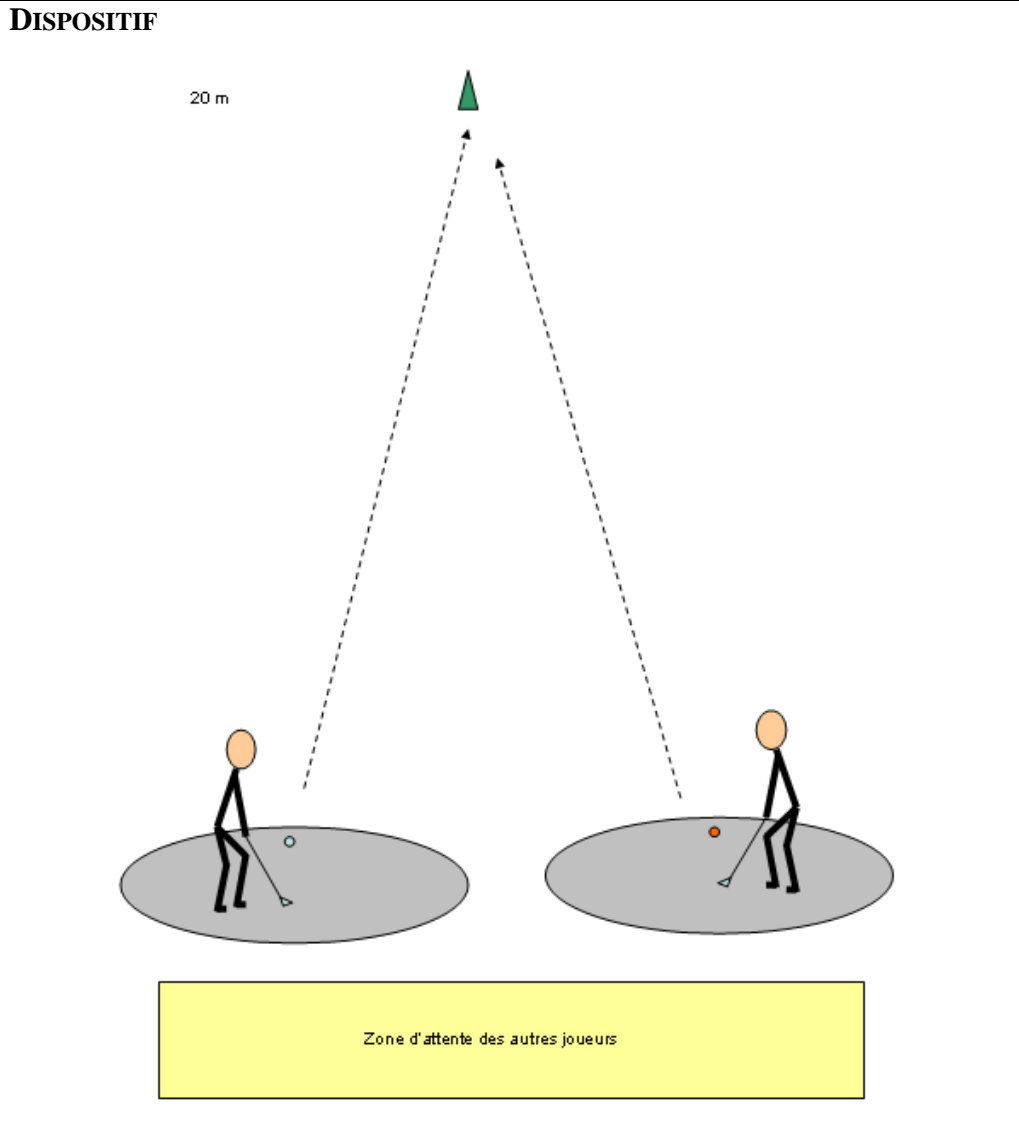
**SIMPLIFICATION**

Positionner le plot à une distance précise.

**COMPLEXIFICATION**

Eloigner le plot.  
Utiliser une balle qui sera lancée comme un cochonnet.  
Changer les surfaces ou déclivité.

**NOTES**  
Ce jeu peut aussi se faire par équipe de deux.



<b>Objectifs : Atteindre le trou</b>	<b>Titre : La petite zone</b>	<b>Situation N° 4a</b>
--------------------------------------	-------------------------------	------------------------

**Compétence motrice (dominante) : Faire rouler, orienter 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 possible 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 dans la direction d'une boîte.  
La balle est jouée en étant à l'arrêt (joueur et balle).

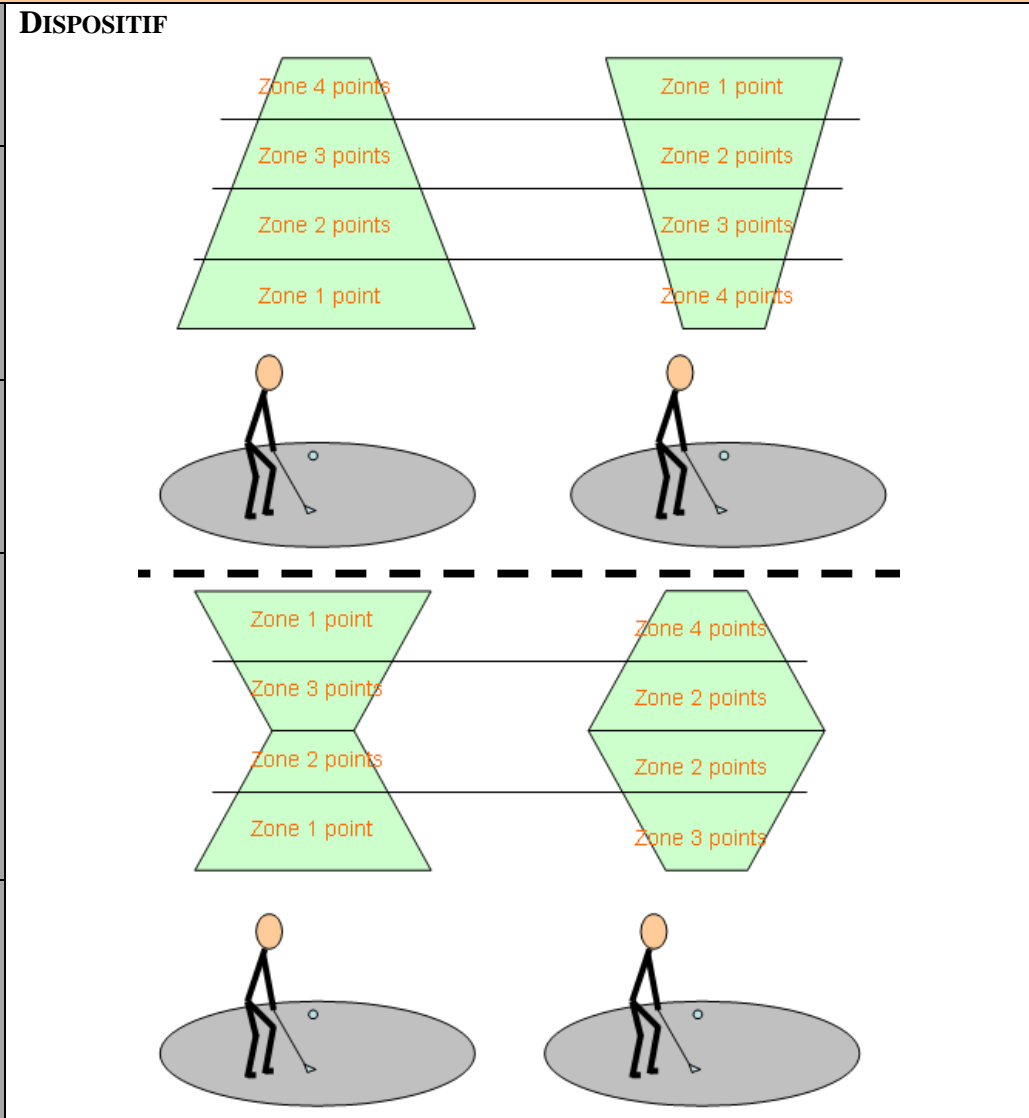
**SIMPLIFICATION**

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

**NOTES**  
Faire tourner les enfants sur les quatre 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 suivant dès qu'est réussie la zone inférieure en point.*



<b>Objectifs : Atteindre le trou</b>	<b>Titre : Le bon coin</b>	<b>Situation N° 4b</b>
--------------------------------------	----------------------------	------------------------

**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.

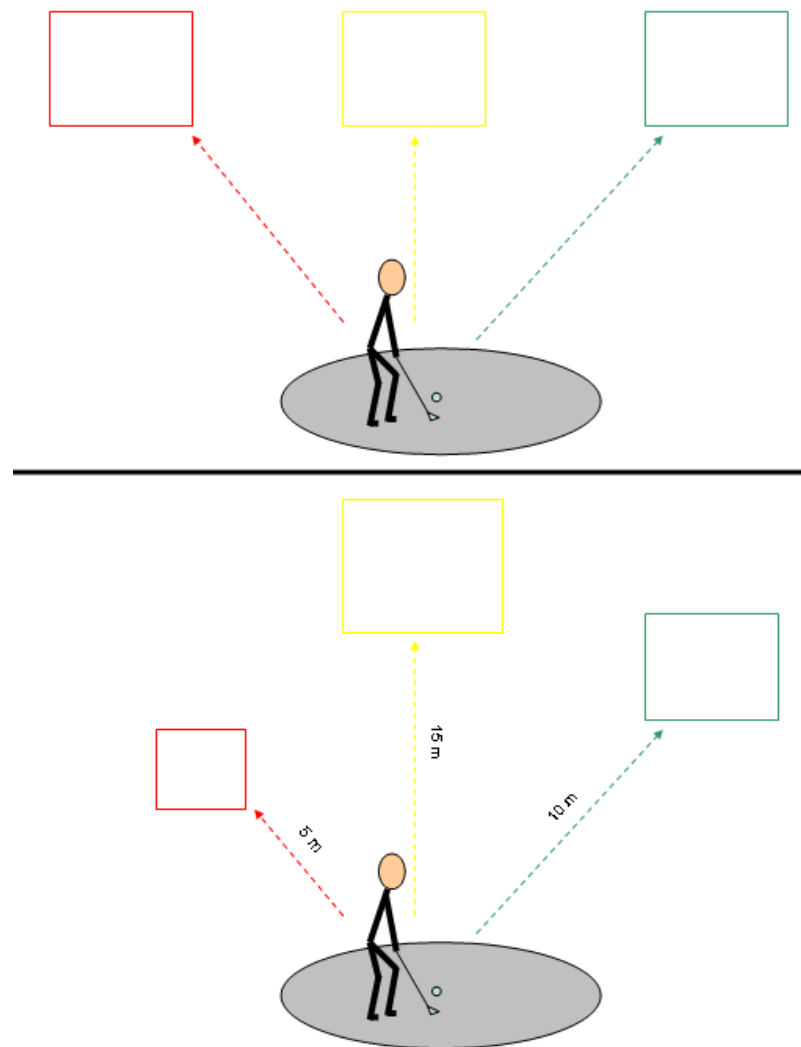
**COMPLEXIFICATION**

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 : Atteindre le trou

## Titre : La case à balle

## Situation N° 4c

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

#### BUT DU JEU

Viser une zone précise.

#### CONSIGNES

Envoyer toutes une balle là où se trouve le plot.  
Changer de lieu de tir à chaque envoi en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.  
Compter le nombre de réussites réalisées sur 8 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

Enlever les balles qui ne sont pas dans la zone près du plot.  
Ne pas faire tourner mais faire essayer plusieurs envois par lieu.

#### COMPLEXIFICATION

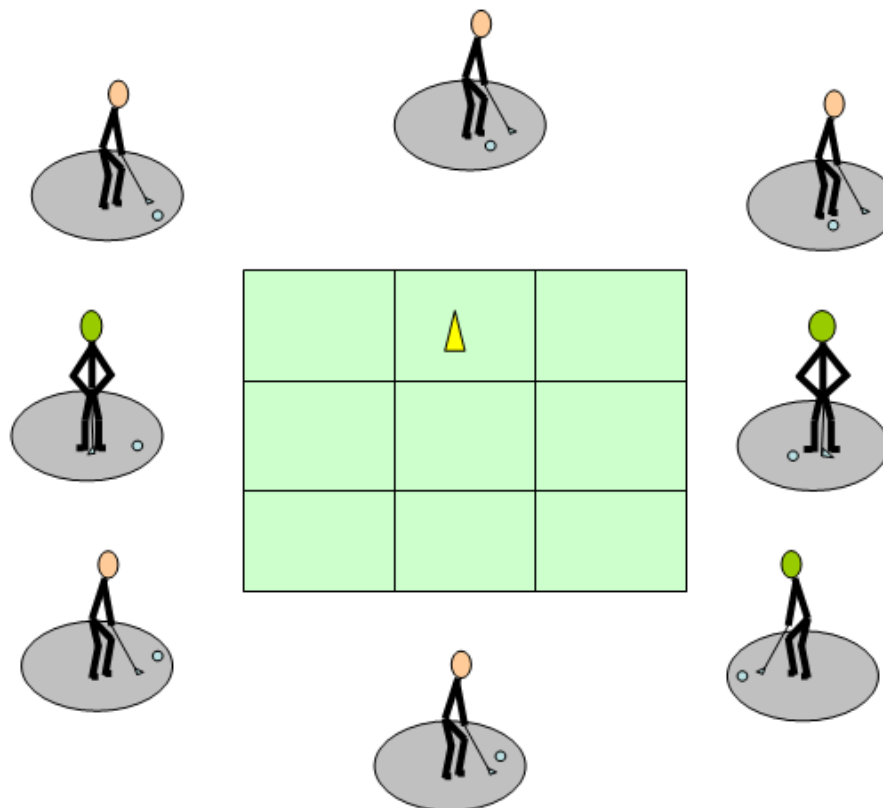
La balle doit toucher le plot.  
Ne pas enlever les balles non réussies pour intégrer des obstacles.

#### NOTES

Possibilité d'adapter le jeu sous forme de défi à être le premier à envoyer deux balles dans la zone cible.

*Autre : dans chaque zone de départ, avec les huit balles, remplir le maximum de zones*  
*Autre : être le premier à aligner trois balles de même couleur dans les zones*

#### DISPOSITIF



<b>Objectifs : Se rapprocher du trou</b>	<b>Titre : Le très loin</b>	<b>Situation N° 5</b>
--	-----------------------------	-----------------------

**Compétence motrice (dominante) : Faire rouler**

**BUT DU JEU**  
Faire rouler la balle le plus loin possible.

**CONSIGNES**  
Taper dans la balle pour l'envoyer vers le plot le plus éloigné.  
Etre capable de reproduire ce tir 3 fois avec un écart inférieur à un plot.

**CRITERES DE REUSSITE**  
La balle roule vers l'avant le plus possible en ligne droite.  
La balle est jouée en étant à l'arrêt (joueur et balle).

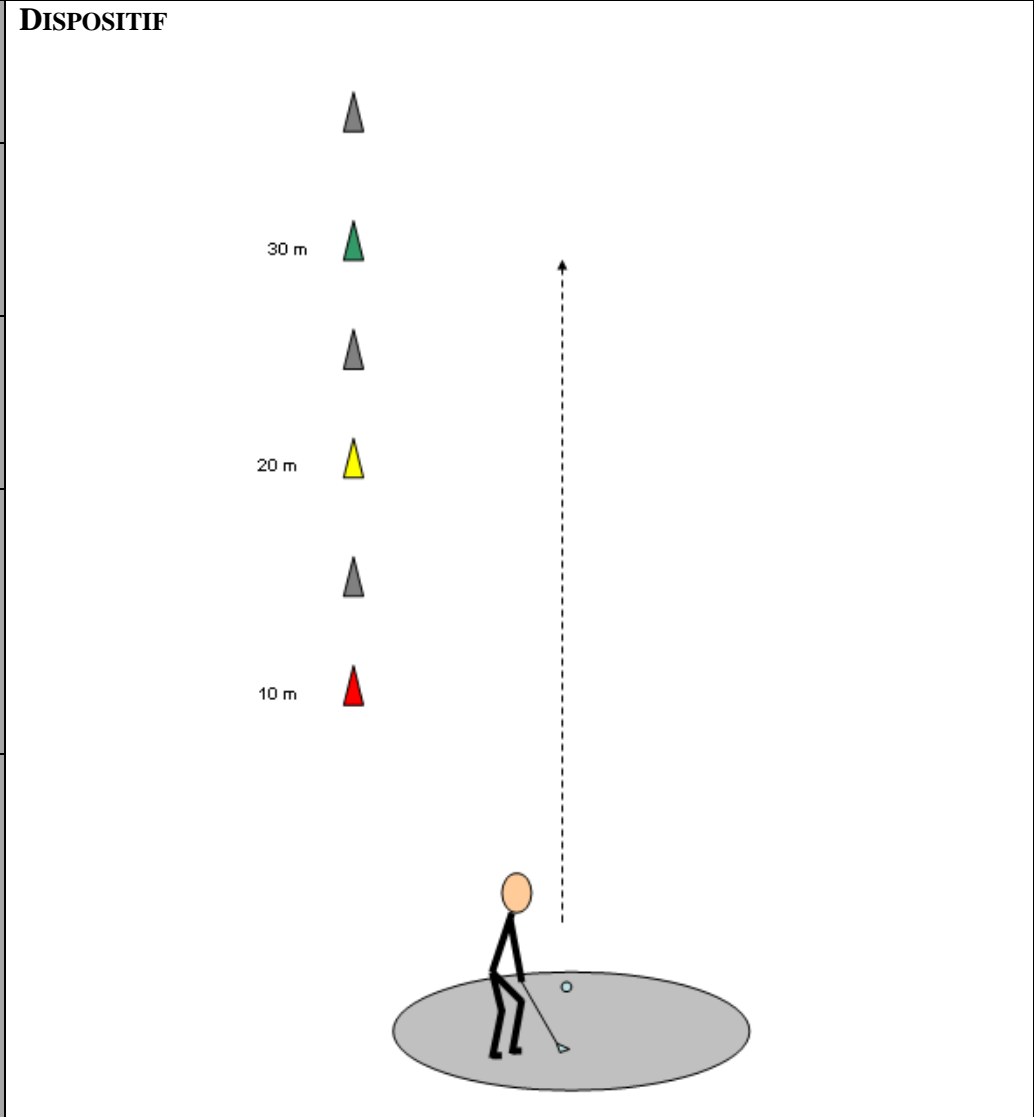
**SIMPLIFICATION**

Changer par une surface plus roulante.  
Utiliser un terrain plat.  
Réaliser cinq tirs de suite (sans alternance de joueur) pour obtenir trois réussites

**COMPLEXIFICATION**

Changer par une surface moins roulante  
Changer les déclivités.  
Intégrer quelques obstacles qui permettent de passer entre.  
Alterner les joueurs à chaque tir

**NOTES**  
Mettre ce jeu en relation avec l'exercice de lever la balle. Comparer alors les distances obtenues et conclure de l'utilité de lever la balle pour aller loin.



<b>Objectifs : Se rapprocher du trou</b>	<b>Titre : Le petit saut</b>	<b>Situation N° 6</b>
--	------------------------------	-----------------------

<b>Compétence motrice (dominante) : Lever la balle</b>
--

**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.

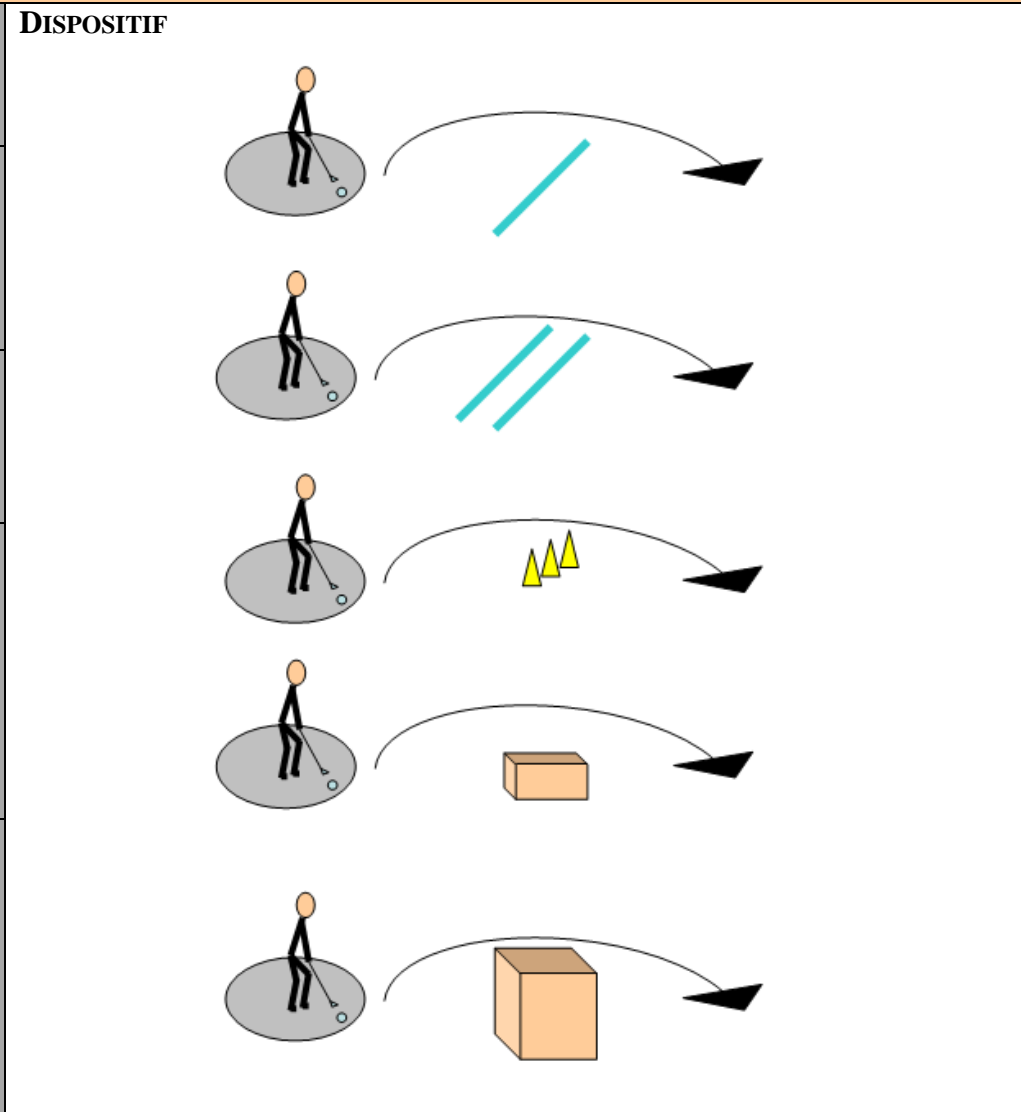
**COMPLEXIFICATION**

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.



<b>Objectifs : Se rapprocher du trou</b>	<b>Titre : Le cap à saut</b>	<b>Situation N° 7</b>
--	------------------------------	-----------------------

**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...*

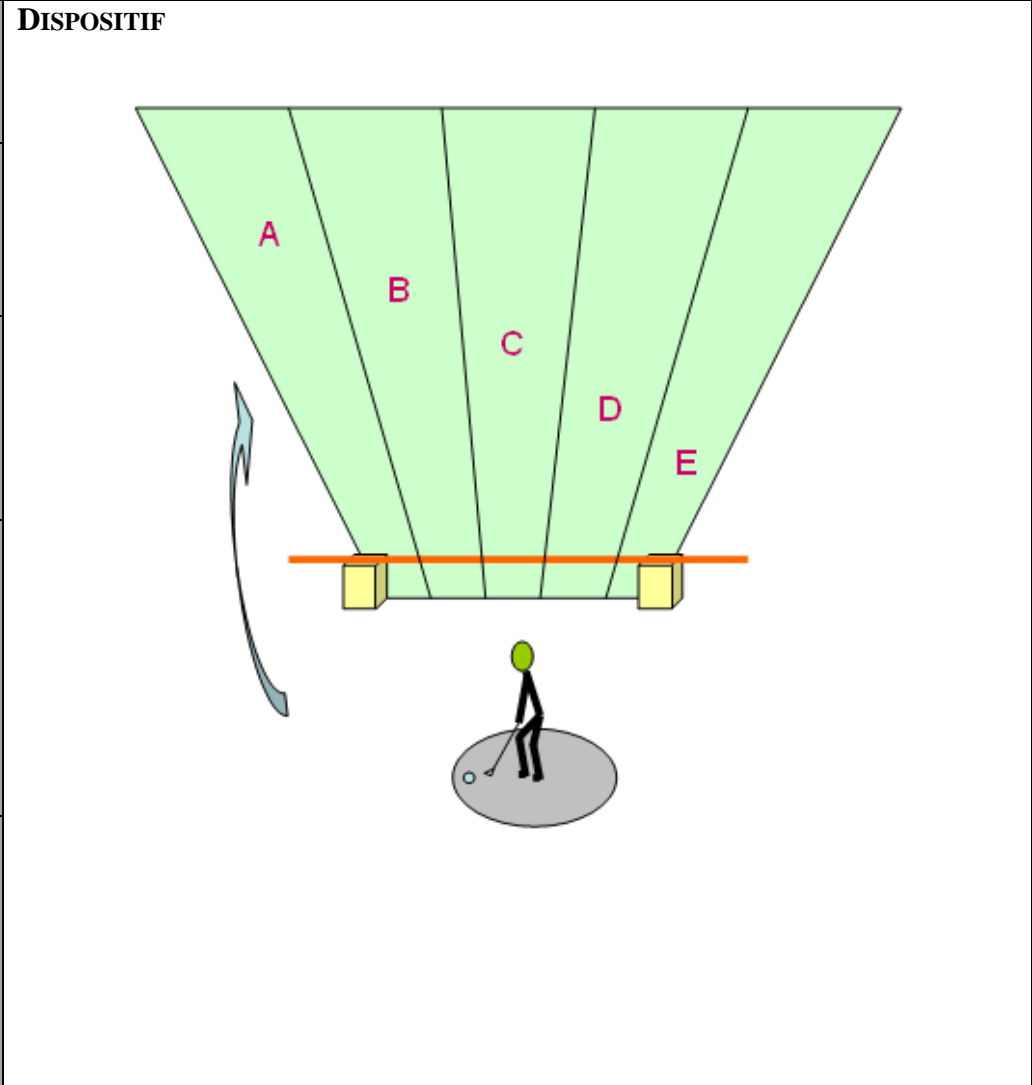
**COMPLEXIFICATION**

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.*



<b>Objectifs : Se rapprocher du trou</b>	<b>Titre : Le saute aux points</b>	<b>Situation N° 8a</b>
--	------------------------------------	------------------------

**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**

<b>Objectifs : Se rapprocher du trou</b>	<b>Titre : L'arrêt des points</b>	<b>Situation N° 8b</b>
--	-----------------------------------	------------------------

**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 sur 3 essais possibles.  
 La balle doit rester dans les limites des zones.  
 On compte un point de plus si la balle tombe dans la zone pour y rester.

**CRITERES DE REUSSITE**

La balle est levée.  
 La zone ciblée est obtenue.  
 Le nombre de points est entre 9 et 12.

**SIMPLIFICATION**

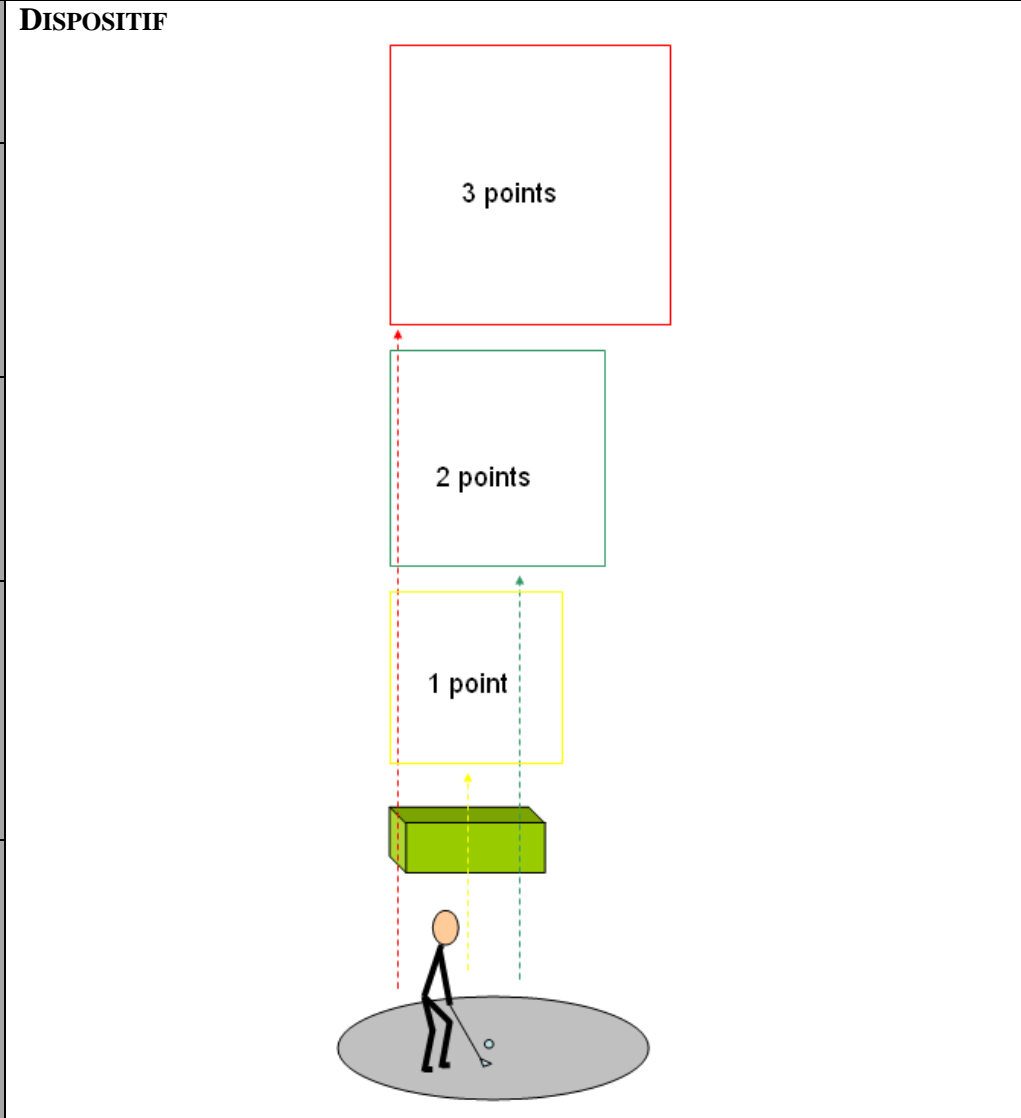
Laisser des essais.  
 Agrandir chaque secteur.  
 Réduire l'obstacle.

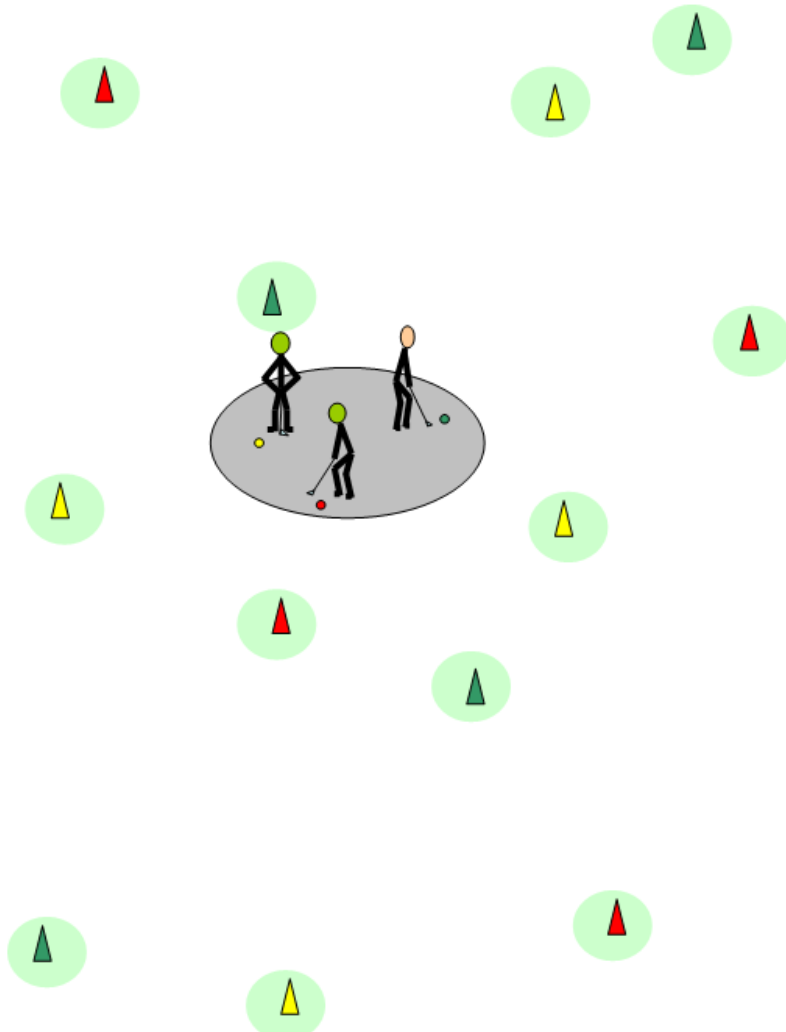
**COMPLEXIFICATION**

Pas d'essais possibles.  
 Faire jouer à tour de rôle (nécessite une réadaptation au geste et à la force).  
 Reculer la zone de départ.  
 Rétrécir chaque secteur.

**NOTES**

On peut faire évoluer le nombre d'essais et de réussites par zone.  
 Changer le code point pour inciter à obtenir une zone plus qu'une autre.  
*Autre : Faire jouer des élèves selon le principe de passer à la zone suivante dès qu'est réussie la zone inférieure en point.*



<b>Objectifs : Se rapprocher du trou</b>		<b>Titre : Les trois maisons</b>	<b>Situation N° 9</b>
<b>Compétence motrice (dominante) : Lever, orienter et doser</b>			
<b>BUT DU JEU</b> Envoyer les balles en les levant pour atteindre le plot.		<b>DISPOSITIF</b> 	
<b>CONSIGNES</b> 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.			
<b>CRITERES DE REUSSITE</b> 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).			
<b>SIMPLIFICATION</b> 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.	<b>COMPLEXIFICATION</b> 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.		
<b>NOTES</b> 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.			

## 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).

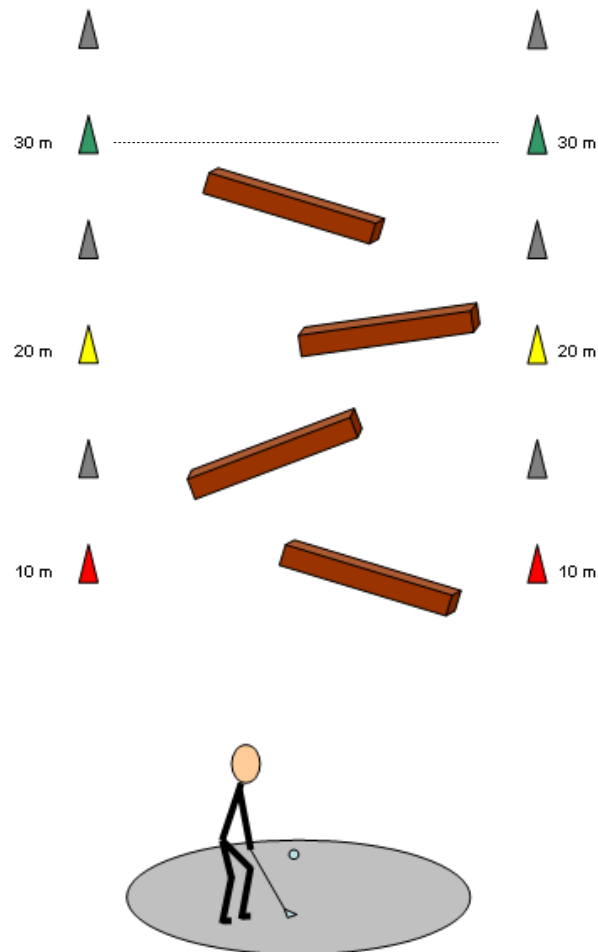
#### COMPLEXIFICATION

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



<b>Objectifs : Lancer loin</b>	<b>Titre : Le bon nichoir</b>	<b>Situation N° 11</b>
--------------------------------	-------------------------------	------------------------

**Compétence motrice (dominante) : Lever et orienter**

**BUT DU JEU**  
Lever la balle pour passer par-dessus une zone dans une direction donnée.

**CONSIGNES**  
Faire passer la balle par-dessus les obstacles jusqu'à la ligne des 30 m en un minimum de coups dans la direction d'un plot d'une couleur précise.  
Obtenir le total le plus bas car un point par coup joué.  
Réaliser ce jeu à tour de rôle pour chaque plot.

**CRITERES DE REUSSITE**  
La balle est soulevée et ne touche pas l'objet.  
La balle se dirige bien vers le plot recherché.  
La ligne des 30 m est franchie au premier essai.

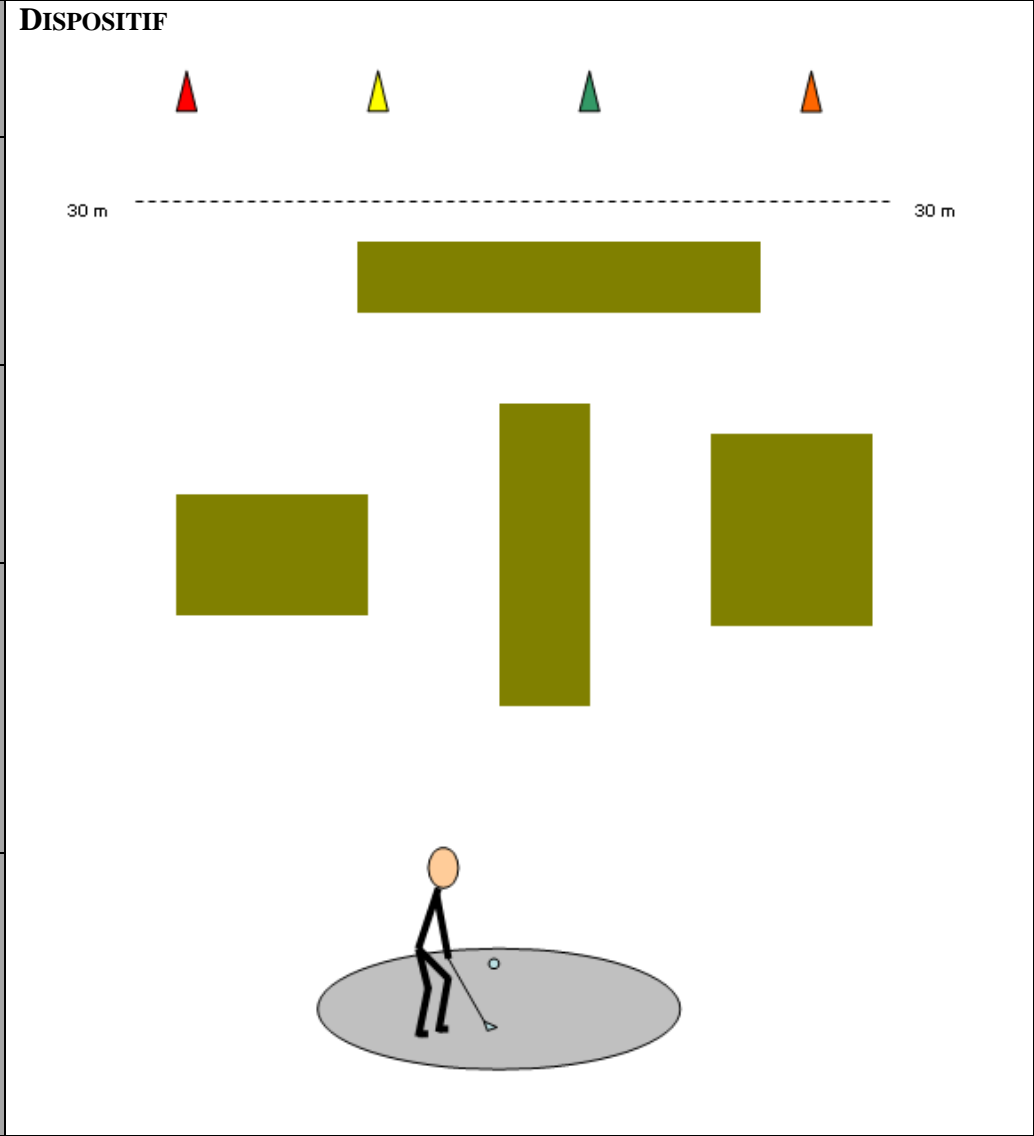
**SIMPLIFICATION**

Ne pas donner d'obstacle à franchir mais des zones interdites.  
Réduire le nombre d'obstacles  
Réduire leur prédominance (hauteur et épaisseur).

**COMPLEXIFICATION**

Allonger la distance à franchir.  
Augmenter la taille du dernier objet  
*Autre : Faire jouer des élèves à tour de rôle soit coup après coup plutôt que circuit après circuit.*

**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 (les quatre plots de suite) ou en alternance avec les autres joueurs (coup par coup). Dans ce dernier cas, jouer avec des balles de couleurs différentes.*  
*Autre : On peut réaliser ce jeu sous forme de « tour de France » : le premier ayant atteint les quatre circuits a gagné.*



## 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

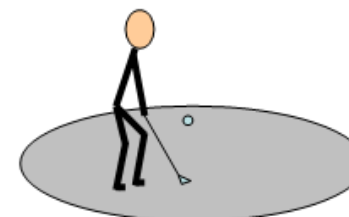
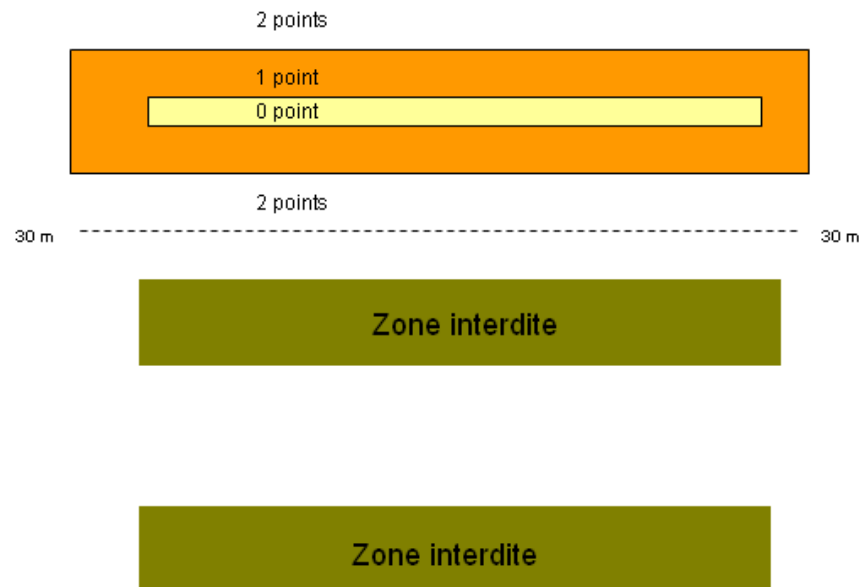
*Autre : Faire jouer des élèves à tour de rôle soit coup après coup plutôt que circuit après circuit.*

#### 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



<b>Objectifs : Lancer loin</b>	<b>Titre : Le passage obligé</b>	<b>Situation N° 13</b>
--------------------------------	----------------------------------	------------------------

<b>Compétence motrice (dominante) : Lever, orienter et doser</b>
--

**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.

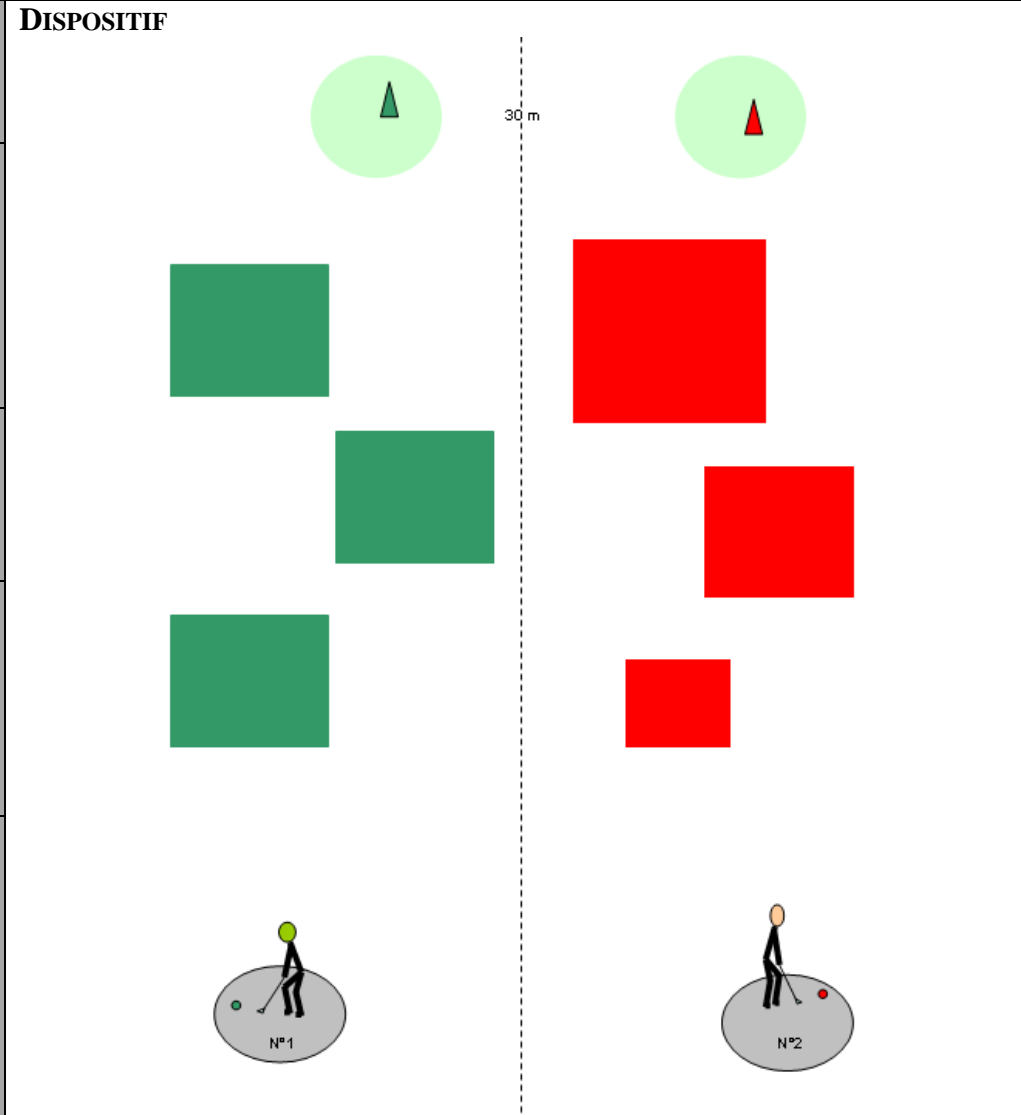
**COMPLEXIFICATION**

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.*



<b>Objectifs : Atteindre le trou</b>	<b>Titre : Chassaroule</b>	<b>Parcours A</b>
--------------------------------------	----------------------------	-------------------

**Compétence motrice : faire rouler, orienter et doser**

**BUT DU JEU**  
Viser et atteindre la cible en faisant rouler la balle.

**CONSIGNES**  
Aller toucher le plot en tapant le moins possible dans la balle et la faisant passer sous les obstacles.  
Réaliser le parcours en relais de trois équipes de 2 ou 3.  
Réaliser chaque ateliers avec le moins de coups possibles. Compter un point par coup joué.  
Calcul du total sur le parcours.

**CRITERES DE REUSSITE**  
Un minimum de coups est réalisé (entre deux et trois) par atelier.

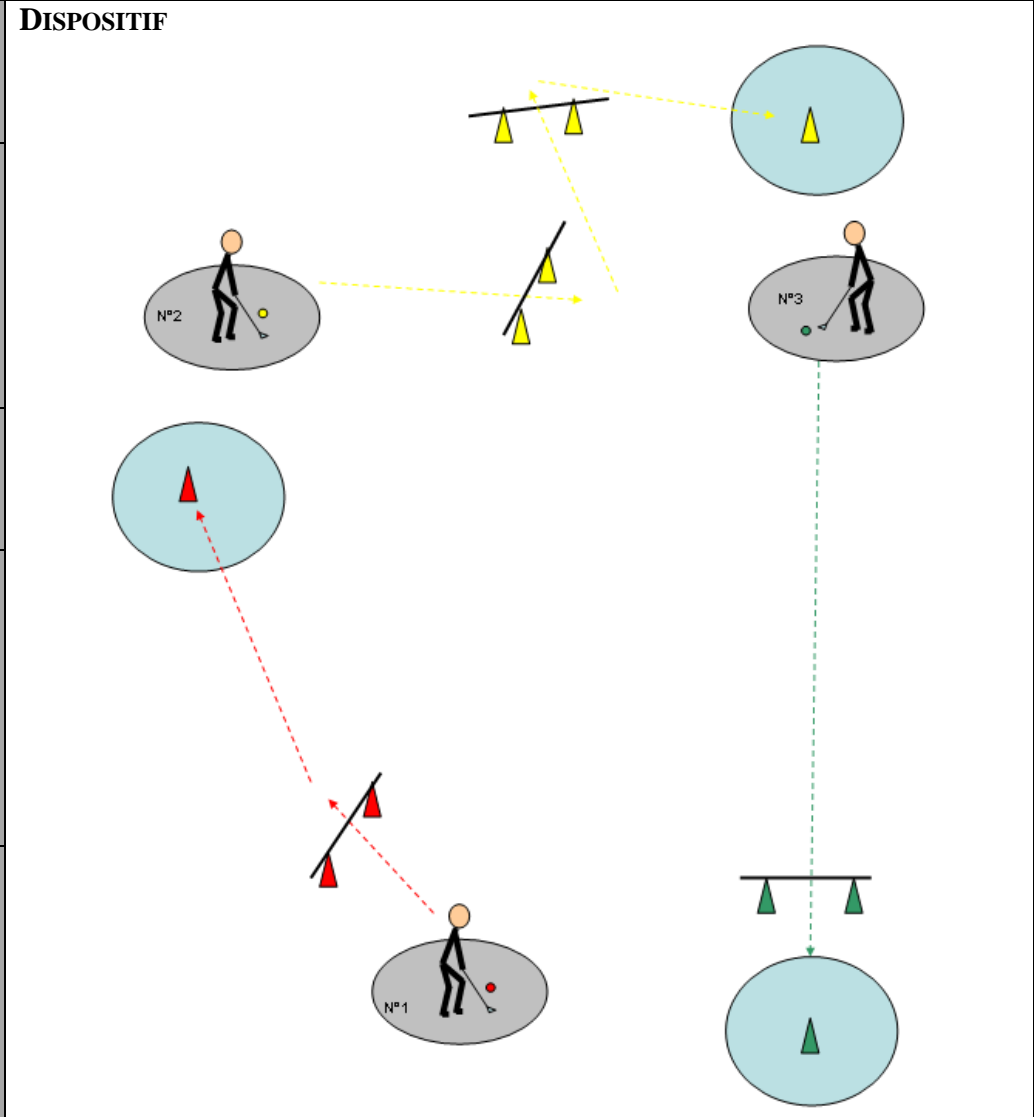
**SIMPLIFICATION**

Agrandir la taille des zones à atteindre.  
Ne pas mettre de plot.  
Diminuer la distance totale.

**COMPLEXIFICATION**

Rétrécir la taille des zones à atteindre.  
Espacer sur la largeur les différentes zones.  
Allonger la distance totale.  
Ajouter des obstacles à éviter.  
Faire réaliser sur une surface et/ou avec une inclinaison différente.

**NOTES**  
Le relais peut se faire à la fin des trois ateliers ou à chaque atelier.



<b>Objectifs : Se rapprocher du trou</b>	<b>Titre : chassaproche</b>	<b>Parcours B</b>
--	-----------------------------	-------------------

**Compétence motrice : faire rouler, lever, orienter et doser**

**BUT DU JEU**

Viser et atteindre la cible en faisant rouler ou en levant la balle.

**CONSIGNES**

Envoyer la balle le plus proche possible du centre des zones en un tir ou deux pour la zone obligatoire.  
 La balle doit s'arrêter dans la zone.  
 Réaliser le parcours en relais de trois équipes de 2 ou 3.  
 Compter le nombre de points sur le parcours.

**CRITERES DE REUSSITE**

Les zones cibles sont atteintes quelque soit le nombre de points.

**SIMPLIFICATION**

Agrandir la taille des zones à atteindre.  
 Diminuer la distance totale.  
 Baisser la hauteur des obstacles.

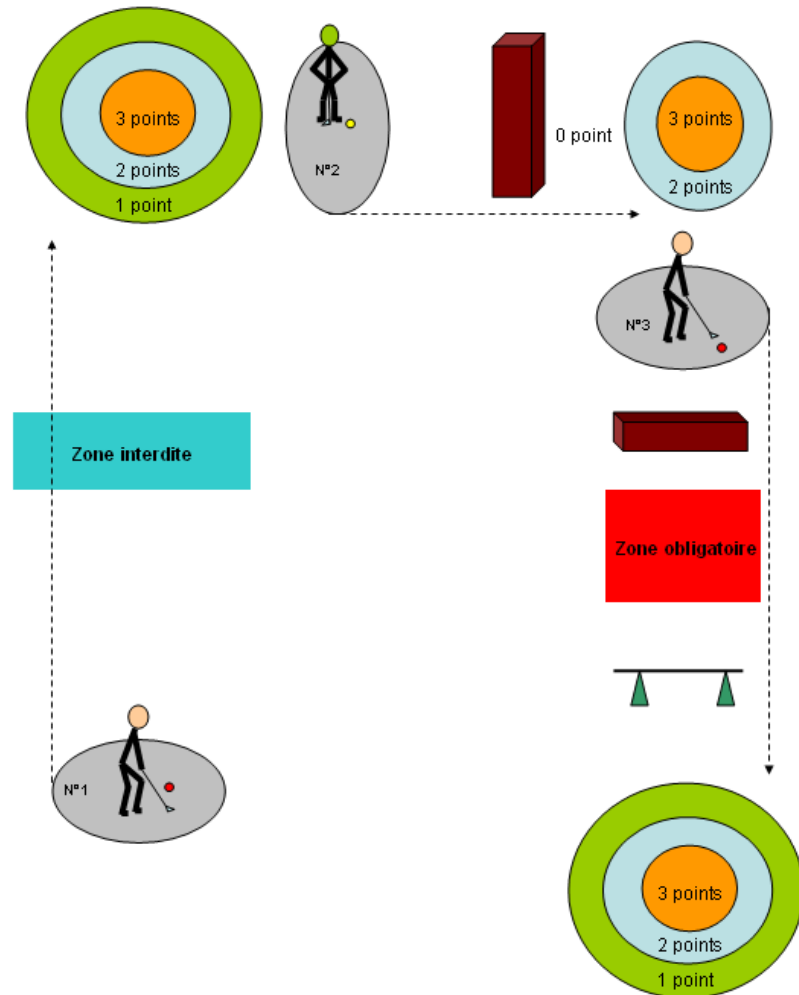
**COMPLEXIFICATION**

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

**NOTES**

Le relais peut se faire à la fin des trois ateliers ou à chaque atelier.  
 Possibilité de faire jouer en donnant comme consigne que c'est l'endroit où tombe la balle qui compte (dans ce cas inverser les deux obstacles pour l'atelier trois).  
 Dans l'atelier trois, faire rouler la balle sous la barre.

**DISPOSITIF**



## Objectifs : Lancer loin

## Titre : Chassaloin

## Parcours C

### Compétence motrice : Lever, orienter et doser

#### BUT DU JEU

Lancer la balle le plus loin possible.

#### CONSIGNES

N° 1 : Aller le plus loin possible en un coup.

N° 2 : Parcourir la distance de 50 m en faisant le moins de coups possibles (voir cotation sur schéma).

N° 3 : Parcourir la distance de 50 m en faisant le moins de coups possibles (voir cotation sur schéma).

Réaliser le parcours en relais de trois 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 la taille des obstacles.  
Diminuer les distances pour les N° 2 et 3

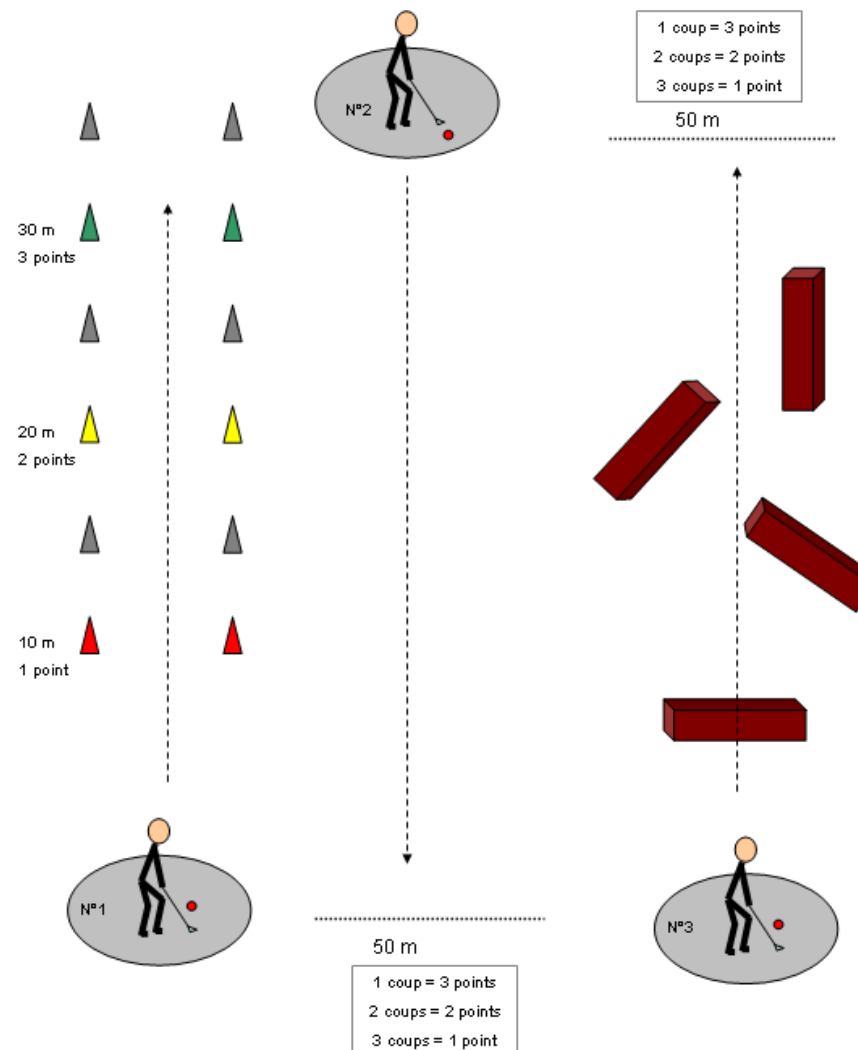
#### COMPLEXIFICATION

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

#### NOTES

Le relais peut se faire à la fin des trois ateliers ou à chaque atelier.  
Adapter la cotation selon le niveau des joueurs.

#### DISPOSITIF



<b>Objectifs : Se rapprocher et atteindre le trou</b>	<b>Titre : Le fin de trou</b>	<b>Parcours D</b>
---	-------------------------------	-------------------

**Compétence motrice : Faire rouler, lever, orienter et doser**

**BUT DU JEU**  
Enchaîner les actions correspondantes aux dernières phases d'un trou.

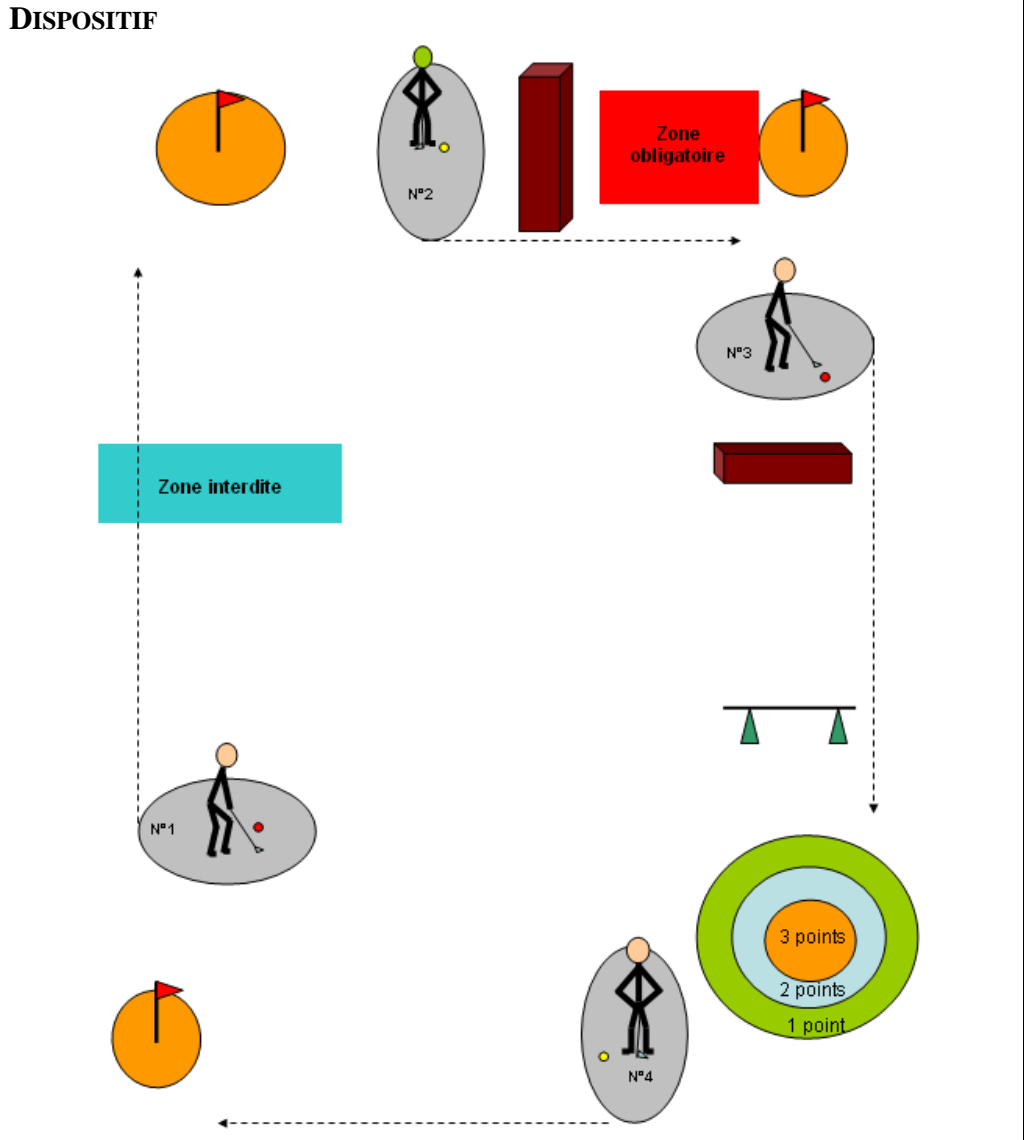
**CONSIGNES**  
Les trois situations se déroulent joueurs contre joueurs.  
Dans chacune d'elle, il n'y a droit qu'à deux tirs.  
N° 1 : Se rapprocher le plus près du drapeau sans que la balle touche la zone interdite.  
N° 2 : Se rapprocher le plus près du drapeau en passant par une zone obligatoire.  
N° 3 : Se rapprocher le plus près du drapeau en levant la balle par-dessus le premier obstacle et en la faisant passer sous le second.  
N° 4 : Se rapprocher le plus près du drapeau  
Calculer le nombre de points réalisés sur le parcours pour faire mieux la seconde fois (un point par trou remporté plus les points du troisième trou).

**CRITERES DE REUSSITE**  
Les zones cibles sont atteintes.  
Les contraintes du parcours sont réussies.

**SIMPLIFICATION**  
Diminuer la taille des obstacles.  
Diminuer les distances.  
Enlever des obstacles

**COMPLEXIFICATION**  
Allonger la distance totale.  
Rétrécir les zones cibles  
Faire réaliser sur une surface et/ou avec une inclinaison différente.

**NOTES**  
Adapter la cotation selon le niveau des joueurs (Atteindre une zone de couleur plus que des points pour les petits).



## Objectifs : Lancer loin et se rapprocher du trou

## Titre : Le début trou

## Parcours E

### Compétence motrice : Faire rouler, lever, orienter et doser

#### BUT DU JEU

Enchaîner les actions correspondantes aux premières phases d'un trou.

#### CONSIGNES

Pour les trois situations, réaliser le moins de coups possibles

N° 1 : Viser une des trois zones (nombre de coups infinis tant qu'une des trois zones n'est pas atteinte) puis aller le plus loin possible en un coup.

N° 2 : Passer par-dessus les obstacles (nombre de coups infinis tant qu'ils ne sont pas dépassés) en faisant le moins de coups possibles puis viser la zone centrale en un coup.

N° 3 : Parcourir la distance en faisant le moins de coups possibles. La situation est finie dès le moment où la balle s'arrête dans une zone de point.

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

#### CRITERES DE REUSSITE

Un minimum de coups est réalisé.  
Les balles sont généralement levées.

#### SIMPLIFICATION

Diminuer la taille des obstacles.  
Augmenter la taille des zones cibles.

#### COMPLEXIFICATION

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

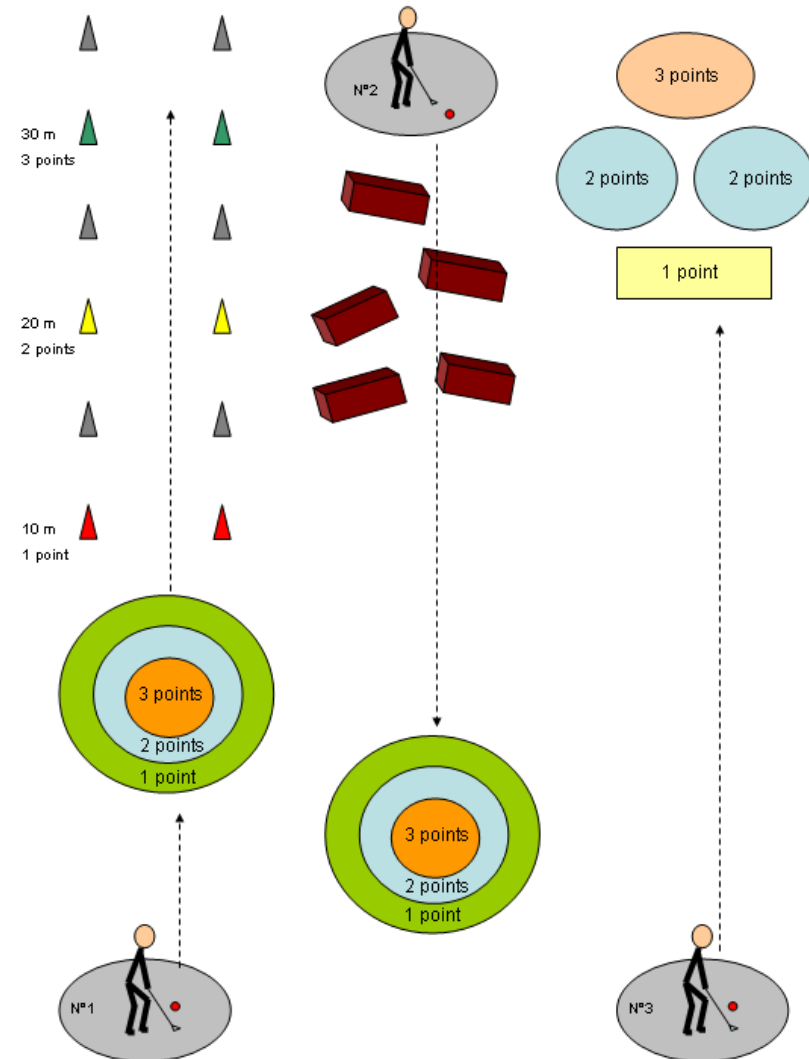
#### NOTES

La situation n° 1 est l'inverse d'un jeu normal.

Plutôt que le calcul des points, on peut repérer les couleurs des zones pour s'améliorer la fois suivante.

Le jeu peut se passer à plusieurs pour inclure l'alternance des coups (croisements obligatoires des balles).

#### 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**

