



# ACADÉMIE DE NANCY-METZ

Liberté  
Égalité  
Fraternité

## CA 2 APSA : Golf

**Objet d'enseignement prioritaire :** Faire des choix d'itinéraire et de coup pour performer en temps contraint

**Forme de pratique scolaire :** Parcours de 3 trous (par 3 ou 4) avec choix de l'élève de la construction de son parcours, seul le 1er trou (par 3) étant imposé

### AFL 1 :

- E1 : Efficacité à faire des choix pondérée par le niveau de parcours choisi
- E2 : Efficacité individuelle pondérée par le niveau de parcours choisi

**Épreuve :** Elle engage l'élève golfeur à choisir et réaliser un parcours de golf comportant trois trous. Il débute l'épreuve en choisissant parmi trois difficultés de parcours :

- Difficulté 1 (D1) : trois trous « par 3 »
- Difficultés 2 (D2) : deux trous « par 3 » et un trou « par 4 »
- Difficultés 3 (D3) : 3 trous « par 4 »

Remarque : Un 4ème niveau pourrait s'intercaler entre les difficultés 2 et 3 et serait composé de 2 "par 4" et 1 "par 3"

Parcours : L'élève prend connaissance des caractéristiques du parcours aménagé pour l'épreuve :

• PAR 3 : entre 30 et 60m, rectiligne et obstacles possibles mais en dehors de l'axe départ-green

• PAR 4 : entre 60 et 90m, virage possible, obstacles frontaux (bunkers, arbres) possibles pour un coup joué depuis le fairway.

Après chaque trou, l'élève peut choisir de rester sur la même difficulté, de l'augmenter ou de la réduire selon l'analyse qu'il fait de son jeu. Ainsi les différentes combinaisons possibles sont :

• Durée : Le Temps Imparti Maximum (TIM) pour réaliser le parcours sera fonction de la difficulté du parcours choisi et ne pourra en aucun cas dépasser 53 mn pour un « flight » de 3 élèves.

Aide : L'élève peut réguler son projet si nécessaire pour terminer l'épreuve : il bénéficie d'un « Mulligan » (coup bonus) pour l'ensemble de son parcours (il peut, en dehors du green, jouer deux balles et finalement retenir la balle qu'il souhaite pour terminer son trou).

Terrain : La partie peut se jouer sur un parcours « normal » (ce qui peut nécessiter des départs avancés) ou sur un parcours compact ou sur une aire extérieure aménagée et sécurisée et donc l'accès est autorisé (parc, terrain en herbe, terrain de foot, avec un départ et une cible aménagés)

Matériel : une demi-série et des balles « normales de golf » pour les parcours et parcours compact, des balles « 30% » éventuellement sur parcours aménagés

		Degré 1			Degré 2			Degré 3			Degré 4		
Efficacité à faire des choix	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Choix du club et du coup</b> : obstacles, distance et coup à venir pris en compte • <b>TIM</b> : respecté (50' et moins) • <b>Aides</b> : ponctuelles et pertinentes (Le joueur gère le Mulligan en fonction des trous à jouer et de ses points faibles) • <b>Choix la « Difficulté »</b> : adapté et ambitieux (légère prise de risque)</li> </ul>	D 3	6		7,5		9		10,5		12		
		D 2	5,5	6,5		8		9,5		11			
		D 1	5	5,5		7		8,5		10			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Choix du club et du coup</b> : obstacles et distance pris en compte • <b>TIM</b> : respecté (+ ou - 3') • <b>Aide</b> : ponctuelle (Le Mulligan est bien placé et apporte une plus-value) • <b>Choix la « Difficulté »</b> : Adapté</li> </ul>	D 3	4,5		6		7,5		9		10,5		
		D 2	4	5		6,5		8		9,5			
		D 1	3,5	4		5,5		7		8,5			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Choix du club et du coup</b> : obstacles ou distance non pris en compte • <b>TIM</b> : dépassé (entre 3 et 9')</li> <li>• <b>Aide</b> : fréquente (L'option Mulligan est bien placée mais pas performante)</li> <li>• <b>Choix la « Difficulté »</b> : trop facile (sécurité excessive)</li> </ul>	D 3	3		4,5		6		7,5		9		
		D 2	2,5	3,5		5		6,5		8			
		D 1	2	2,5		4		5,5		7			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Choix du club et du coup</b> : obstacles et distance non pris en compte • <b>TIM</b> : largement dépassé (+ de 9')</li> <li>• <b>Aide</b> : aléatoire (L'option du Mulligan est mal placée) • <b>Choix de la « Difficulté »</b> : trop dur (Ex : ne prends que PAR4 et fait des +2...)</li> </ul>	D 3	1,5		3		4,5		6		7,5		
		D 2	1	2		3,5		5		6,5			
		D 1	0,5	1		2,5		4		5,5			
	Points	0,5	1	1,5	2	2,5	3	3,5	4	4,5	5	5,5	6
Lire et analyser les caractéristiques des éléments du milieu pour choisir et conduire son itinéraire	Difficulté	D1	D2	D3	D1	D2	D3	D1	D2	D3	D1	D2	D3
	Score	0 à 3			4 à 7			8 à 11			12 et plus		
	Calcul du score total (additionné les points marqués sur chaque trou)	Efficacité individuelle											
Adapter son déplacement en fonction des caractéristiques du milieu et de son projet d'itinéraire	Nombre de coups par trou	Birdie, Eagle ou Albatros	Par	Par + 1 (Bogey)	Par + 2 (Double Bogey)	Par + 3 (Triple Bogey)	Balle sur le green	Balle en dehors du green					
		Score	6 points	5 points	4 points	3 points	2 points	1 point	0				

AFL 1 :  
S'engager à l'aide d'une motricité spécifique pour réaliser en sécurité et à son meilleur niveau, un itinéraire dans un contexte incertain.

### AFL 2 :

S'entraîner individuellement et collectivement, pour se déplacer de manière efficiente et en toute sécurité.

S'échauffer, se préparer Analyser et réguler ses prestations par rapport au projet défini.

Entraînement inadapté : Engagement irrégulier dans les parcours.  
Absence de projet.  
Aucune régulation

Entraînement partiellement adapté : S'engage dans quelques parcours.  
Projet peu adapté = formulé sans justification.  
Mauvaise régulation (ex : change de club alors que c'est la difficulté qui est trop élevée)

Entraînement adapté : Répétition de différents parcours.  
Projet cohérent = adapté au fil des entraînements, justifié.  
Régulations sur un paramètre préférentiel.

Entraînement optimisé : Engagement persévérant dans des parcours différents.  
Projet cohérent = adapté au fil des entraînements et se fixe des objectifs concrets pour progresser à court et moyen terme.  
Régulations sur plusieurs paramètres ciblés

### AFL 3 :

Coopérer pour réaliser un projet de déplacement, en toute sécurité.

Observateur/coach  
Partenaire d'entraînement

L'élève est centré sur sa propre pratique et parle peu concerné par celles de ses partenaires.  
Partenaire passif

Recueil de données parfois incomplet, conseils aléatoires ou généralistes.  
Il est attentif, mais ne sait pas toujours ce qu'il faut observer.  
Partenaire suiveur

Recueil de données complets, conseils adaptés mais pas prioritaires.  
Il reste attentif et concentré sur les items à observer.  
Partenaire actif

Recueil de données complet.  
Conseils ciblés (ex : une priorité)  
Partenaire moteur qui impulse

Organisateur

Sécurité non prise en compte (practice et jeu)  
Juge/organisateur : aucun rôle tenus correctement, erreurs, retards.  
Peu concerné, gestion inefficace des différentes formules de jeu, cartes de score peu fiables

Sécurité subie.  
Juge/organisateur : assume un rôle quand il y pense ou si l'enseignant fait pression  
Gestion des rencontres en fonction des formules de jeu.  
Remplit correctement les cartes de score

Sécurité passive  
Juge/organisateur : assume son rôle (départs, vitesse de jeu, résultats, matériel)  
Investi, organise les flight, gère les résultats

Sécurité passive et active (Ex : alerte sur une trajectoire déviée)  
Juge/organisateur : assume son rôle avec discernement et dynamisme  
Très investi, organise les rencontres et départs en gérant les rotations sur le parcours, gère le classement

## Feuille de match

Equipe 1		Temps passé en tant que remplaçant(e) : une case cochée à chaque point passé en dehors du terrain											Total	
Joueur 1														
Joueur 2														
Joueur 3														
Joueur 4														
1er Set	Score	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
	Points "manière"													
1er Set	Score	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
	Points "manière"													

Equipe 2		Temps passé en tant que remplaçant(e) : une case cochée à chaque point passé en dehors du terrain											Total	
Joueur 1														
Joueur 2														
Joueur 3														
Joueur 4														
1er Set	Score	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
	Points "manière"													
1er Set	Score	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
	Points "manière"													

### Résultats :

	Nombre de Sets gagnés
<b>Equipe 1</b>	
<b>Equipe 2</b>	

	Total points marqués	+	Total points "manière" marqués	-	Total points "manière" encaissés	=	Score efficacité collective
<b>Equipe 1</b>		+		-		=	
<b>Equipe 2</b>		+		-		=	