



**ACADÉMIE
DE NANCY-METZ**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

CHAMP D'APPRENTISSAGE n° 2 : « Adapter son déplacement à des environnements variés ou incertains »

Activité : *GOLF*

Repères d'évaluation de l'AFL1 : « S'engager à l'aide d'une motricité spécifique pour réaliser en sécurité et à son meilleur niveau, un itinéraire dans un contexte incertain. »

Principe d'élaboration des épreuves du champ d'apprentissage

Épreuve de golf

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 : vous pouvez ajouter un 4^{ème} niveau entre le 2 et le 3 qui 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.

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 aménagée)

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

2 Éléments à évaluer	Repères d'évaluation											
	<i>Degré 1</i>			<i>Degré 2</i>			<i>Degré 3</i>			<i>Degré 4</i>		
1 : « Lire et analyser les caractéristiques des éléments du milieu pour choisir et conduire son itinéraire »	<ul style="list-style-type: none"> • Choix du club et du coup : obstacles et distance non pris en compte • TIM : largement dépassé (+ de 9') • Aide : aléatoire (L'option du Mulligan est mal placée) • Choix de la « Difficulté » : inadapté et injustifié au regard des ressources de l'élèves (trop « dur » ou trop « facile ») • Frappe son premier coup sans intention réelle 			<ul style="list-style-type: none"> • Choix du club et du coup : obstacles ou distance non pris en compte • TIM : dépassé (entre 3' et 9') • Aide : fréquente (L'option Mulligan est bien placée mais pas performante) • Choix la « Difficulté » : le projet et son évolution en cours de jeu semble incohérent au regard des scores et des ressources. • Mise en jeu sécurisée 			<ul style="list-style-type: none"> • Choix du club et du coup : obstacles et distance pris en compte • TIM : respecté (+ ou - 3') • Aide : ponctuelle (Le Mulligan est bien placé et apporte une plus-value) • Choix la « Difficulté » : Adapté • Mise en jeu anticipée qui prépare le coup suivant 			<ul style="list-style-type: none"> • Choix du club et du coup : obstacles, distance et coup à venir (distance préférentielle à jouer, placement de la balle sur le fairway en cas de dog-leg, coté d'attaque de green, ...) pris en compte • TIM : respecté (50mn et moins) • Aides : ponctuelles et pertinentes (Le Mulligan est bien géré en fonction des trous à jouer et de la connaissance qu'a le joueur de ses points faibles (ex : se réserve son Mulligan sur le coup le plus long à jouer ou en cas de chute dans un bunker) • Choix de la « Difficulté » : adapté et ambitieux (légère prise de risque) • Anticipation systématique du coup suivant (projet global du trou) 		
Difficultés réalisées	Difficulté 1	Difficulté 2	Difficulté 3	Difficulté 1	Difficulté 2	Difficulté 3	Difficulté 1	Difficulté 2	Difficulté 3	Difficulté 1	Difficulté 2	Difficulté 3
Note / 6 pour l'élément 1	0,5 pt	1 pt	1,5 pts	2 pts	2,5 pts	3 pts	3,5 pts	4 pts	4,5 pts	5 pts	5,5 pts	6 pts
2 : « Adapter son déplacement en fonction des caractéristiques du milieu et de son projet d'itinéraire »	Chaque trou est réalisé dans la limite de trois coups maximum au-dessus du « par »											
	Nombre de coups :	Balle en dehors du green	Balle sur le green	PAR + 3 (Triple Bogey)	PAR + 2 (Double Bogey)	PAR + 1 (Bogey)	PAR	BIRDIE, Eagle ou Albatros				
	Points marqués :	0	1 point	2 points	3 points	4 points	5 points	6 points				
Total points marqués :	<i>Degré 1</i>			<i>Degré 2</i>			<i>Degré 3</i>			<i>Degré 4</i>		
Score	0 à 3			4 à 7			8 à 11			12 et plus		
Difficulté	Difficulté 1	Difficulté 2	Difficulté 3	Difficulté 1	Difficulté 2	Difficulté 3	Difficulté 1	Difficulté 2	Difficulté 3	Difficulté 1	Difficulté 2	Difficulté 3
Note / 6 pour l'élément 2	0,5	1	1,5	2	2,5	3	3,5	4	4,5	5	5,5	6

Repères d'évaluation de l'AFL 2 : « S'entraîner individuellement et collectivement, pour se déplacer de manière efficiente et en toute sécurité. »

Éléments à évaluer /2, /4 ou /6 points	<u>Degré 1</u> 0,5 ou 1 ou 1,5 pts	<u>Degré 2</u> 1 ou 2 ou 3 pts	<u>Degré 3</u> 1,5 ou 3 ou 4,5 pts	<u>Degré 4</u> 2 ou 4 ou 6 pts
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

Repères d'évaluation de l'AFL 3 : « Coopérer pour réaliser un projet de déplacement, en toute sécurité »

Etant donné que le déroulement des séances implique de pratiquer systématiquement en binôme / trinôme, l'élève est évalué dans les rôles d'observateur / coach **ET** d'organisateur.

Éléments à évaluer /2, /4 ou /6 points	<u>Degré 1</u> 0,5 ou 1 ou 1,5 pts	<u>Degré 2</u> 1 ou 2 ou 3 pts	<u>Degré 3</u> 1,5 ou 3 ou 4,5 pts	<u>Degré 4</u> 2 ou 4 ou 6 pts
Observateur/coach Partenaire d'entraînement	L'élève est centré sur sa propre pratique et paraît 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 priorités. 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