



MODULE GOLF SCOLAIRE

Module départemental (A)

Mars 2007

Le golf à l'école, c'est possible

Préambule :

Activité riche par la pratique d'activités motrices spécifiques et la démarche de formation au respect des autres et de l'environnement, le golf a sa place dans la programmation de l'Education Physique et sportive de nos classes en trouvant sa justification dans le projet de la classe et /ou de l'école.

Permettre à nos élèves de découvrir une activité nouvelle et ainsi de modifier les représentations de ce sport ne peut que les aider à se construire une véritable culture sportive et les préparer à leur vie physique et sportive d'adulte.

Sans servir de réservoir pour les clubs ou de sélection pour une élite, l'école peut ainsi aider les enfants à se situer dans le tissu associatif de leur environnement et lui donner les moyens de ses choix d'activités.

1) Quel intérêt du golf à l'école ?

Jouer, analyser, évaluer

- a. Mobilisation de ses ressources pour mieux réussir, savoir apprécier son niveau de pratique : amélioration de l'adresse, de la coordination, du rythme, de la motricité fine, de sa concentration.
Inscrire son action dans la durée.
- b. Accès à la citoyenneté
 - Construction de la règle : connaître et se conformer aux règles imposées, nécessité de jouer dans le calme (concentration), obligation de respecter l'autre (adversaires, partenaires et officiels), obligation de respecter le matériel, les règles de sécurité (coup de club, jet de balle),
 - maîtrise de soi
- c. Respect de l'environnement
 - Construction d'un code de comportement strict imposé par le terrain (fragilité, entretien)

L'Etiquette : le savoir-vivre du golf

2) Quels objectifs ?

Une approche simple, active et pertinente pour donner envie.

- a. Le traitement de l'activité à des fins éducatives :
 - Enrichir et perfectionner des actions motrices élémentaires : lancer la balle à l'aide d'un club (orienter, doser son geste)
 - Se connaître pour optimiser ses actions, mesurer ses acquis, ses performances
 - Apprendre à connaître, vivre, voir des pratiques différentes pour construire sa culture sportive, apprécier les phénomènes sportifs : parler, lire, écrire (l'histoire, le jeu)
 - Comprendre et assumer des rôles différents : formation du citoyen,
 - Etre confronté et intégrer les notions de gestion :
 - de la sécurité dans des situations où la prise de risque est contrôlée,
 - de respect de l'environnement

- b. Le respect des compétences spécifiques
 - S'engager lucidement dans la pratique du golf, accéder à la logique du jeu
 - Se déplacer dans différents types d'environnement : parcours variés, projets de trajectoire.
 - Mesurer et apprécier les effets de l'activité : lois mécaniques, motricité
 - Conduire un affrontement individuel ou/et collectif : réaliser et comprendre plusieurs formules de jeu.
- c. Le respect des compétences transversales et les connaissances
 - Se connaître pour mieux entreprendre
 - Construire de façon de plus en plus autonome un projet d'action : trajectoires
 - Se confronter à l'application des règles de vie, de fonctionnement collectif, de jeu
 - S'impliquer dans l'organisation des activités, accepter et connaître des rôles différents

3) Qui encadre ?

- a. L'enseignant en assure la mise en œuvre par sa participation et sa présence effective. Il est donc nécessaire de le former pour acquérir les compétences minimales.
- b. Il peut toutefois bénéficier d'une aide des clubs par du personnel qualifié qui apportera un éclairage technique, confortera les apprentissages et jouera un rôle formateur pour l'enseignant.

Un temps de formation et d'échanges sera organisé par le CPC EPS entre les enseignants et les intervenants avant le démarrage de toute action.

Un agrément délivré par l'Inspecteur d'Académie est nécessaire chaque année, pour tout intervenant.

4) A quel endroit ?

- a. Sur des installations permettant de respecter la logique de l'activité :
 - Aires en herbe spacieuses et variées (terrain de foot par exemple)
 - Grands espaces vierges avec la possibilité de créer un parcours.
- b. Sur des golfs
 - Idéalement, sur des golfs proposant des zones d'entraînement avec suffisamment de postes
 - Sur des parcours aménagés (distance réduite) ou des parcours compacts

5) Quel matériel ?

- a. Il existe un "kit golf" pour pratiquer en dehors des golfs comprenant :
 - des balles en mousse (inoffensive, facilement récupérable),
 - du matériel adapté aux enfants (plus court, plus léger).
- b. Il existe du matériel classique pour les enfants qui les met en situation réelle ; (À utiliser de préférence sur les golfs)
 - vraies balles de jeu,
 - vrais clubs adaptés aux enfants.



FAIRE ROULER LA BALLE

- *Etre capable de faire rouler la balle vers une cible horizontale.*
- *Doser son lancer pour orienter et guider la trajectoire de la balle.*

Organisation : *Classe partagée en 9 équipes encadrées par les 2 adultes sur le putting-green (circuit de 9 trous).*

LANCER A LA MAIN :

Chaque équipe démarre sur un trou : chacun lance la balle vers la zone délimitée par le cerceau pour la faire rouler du départ vers la cible.

Après une phase d'entraînement de 2 minutes, lancer à la main et comptabiliser les réussites (1 point dans la zone, 3 points dans le trou). Passer avec son équipe au trou suivant au signal de l'adulte responsable.

PUTTER VERS LA CIBLE :

Chaque équipe est munie d'un putter : chaque élève pousse sa balle des plots de départ vers la zone délimitée par le cerceau.

Tenir compte des consignes de sécurité et de fonctionnement.

Même configuration que le lancer à la main. Reprendre l'atelier à la fin de la rotation.

Consignes :

Doser le lancer en fonction de la distance et de la pente entre le départ et le trou.

Faire coïncider la direction de la « main qui pousse » et celle de la « face de club ».

Noter les résultats des lancers sur le tableau de synthèse.

- Neutralité des mains (pas de moulinets ni de mouvements intempestifs).
- Paume de la main dominante (droite pour les droitiers et gauche pour les gauchers) en rapport avec l'objectif.
- Face du putter en relation avec l'objectif (comparaison faite entre la main et la face du club).
- Tenue du putter : la tête du putter toujours dirigée vers le sol (sécurité).
- Chacun son tour sur le trou (veiller surtout au placement des enfants non joueurs par rapport aux enfants joueurs).
- On ne passe au trou suivant que quand l'équipe qui précède a terminé.

Aménagement des situations :

- Les distances et les pentes sont variables d'un trou à l'autre (inférieures à 2,50m).
- Le rythme de jeu peut être donné par l'adulte muni d'un chrono.



FAIRE ROULER LA BALLE VERS UNE CIBLE HORIZONTALE

- *Etre capable de s'adapter aux situations de guidage de balle proposées dans les ateliers.*
- *Doser et orienter son coup.*
- *Traverser la balle.*

Organisation : Classe répartie en 6 groupes. Chaque adulte supervise 3 ateliers.

PUTTER VERS LA CIBLE

Après un temps d'échauffement sur chaque situation, chaque joueur passe sur l'atelier. Au signal de l'adulte, l'équipe va à l'atelier suivant après avoir enregistré ses réussites sur la feuille de marque.

Atelier 1 : Doser

2 : Doser pour dépasser le trou

3 : Doser et diriger

4 : Orienter et doser : le slalom

5 : S'orienter sur un putt à 50cm

6 : S'orienter sur un putt à 1m

Chaque atelier est identifiable par les élèves (couleur, numéro). Chaque équipe est munie d'un putter.

Consignes :

Ateliers 1 à 4 (dosage) :

- Balancier de distance identique vers l'arrière et vers l'avant,
- Vitesse.

Atelier 3 et 4 (dosage et direction) :

Guider le lancer, ressentir le balancier du club et modifier l'élan selon la distance :

- Face de putter en relation avec la main et avec l'objectif,
- Vitesse.

Ateliers 5 et 6 (direction) :

Le guidage doit être « petit et ferme ».

- Balancier court et ferme,
- Placement correct de la face du putter,
- Organisation pour s'aligner (« tracer une ligne imaginaire entre le plot de départ et la zone »).

Rappel : lors du coup comme lors de l'échange du club, le putter a toujours la tête vers le sol.

Relances et aménagements :

- Certains ateliers peuvent être dédoublés pour faciliter les rotations.
- Les distances de guidage seront variables selon les réponses des groupes.



FAIRE VOLER LA BALLE POUR APPROCHER LE TROU FAIRE ROULER LA BALLE JUSQU' AU TROU

- *Etre capable de faire voler la balle vers une zone repérable avec le club adapté.*
- *Etre capable de guider sa balle vers le trou en situation de concours : respecter les fondamentaux de sécurité et d'étiquette.*

Organisation : *La classe est répartie en 2 groupes de 6 équipes (2 à 3 joueurs) :*

- *un groupe est au practice avec l'intervenant pour travailler le coup d'approche.*
- *l'autre est avec l'enseignant sur le putting-green pour le concours de putt.*

CONCOURS DE PUTTING

1 putter, 1 balle et 1 marqueur par joueur

Sur un mini parcours aménagé, chaque élève de l'équipe doit guider sa balle jusqu'au trou en moins de 6 coups. Chacun sera chargé de « marquer » sa balle après chaque coup, d'ôter le drapeau et de respecter l'ordre de jeu.

Lorsque le trou est terminé, chacun note son score et ceux des partenaires sur la feuille de score fournie. L'équipe passe au trou suivant au signal de l'adulte.

APPROCHE AU PRACTICE *1 fer 9 par poste*

Chaque élève lance successivement 2 balles dans une zone déterminée à l'aide du fer 9 (3 à 5m), alterne avec son équipier, puis lance 2 nouvelles balles dans une autre zone délimitée (5 à 7m).

Après un temps d'échauffement (torsions, jeu du seau à passer, ...) et de familiarisation avec le club, l'élève enchaîne les lancers et les temps d'observation du coéquipier en respectant les règles de sécurité : où se placer par rapport au joueur, comment manipuler le club, connaître et respecter le signal d'arrêt immédiat.

Consignes :

Concours de putting :

- Respecter le rythme de jeu en relevant sa balle lorsqu'on fait plus de 5 coups.
- Rappeler quelques notions sur le cours du jeu : par équipe, le plus loin de la cible joue en premier ; on marque la balle ; on prend le temps de jouer quand c'est son tour, par contre on se dépêche entre chaque coup (cadence de jeu).
- Noter son score et le score des équipiers au départ du trou suivant.
- Organiser sa « routine » : aligner son club, placer ses pieds avant de pousser la balle sur la ligne choisie.

Approche :

- Organiser sa « routine » : aligner son club vers la cible, placer ses pieds.
- Placer ses mains afin qu'elles se touchent.
- Penser à tourner le corps (« nombril mobile »).
- « Ecraser » la balle à l'impact.

Relances et aménagement :

- Réduire le nombre de trous à effectuer (3 à 4) pour le concours.
- Faire varier les zones d'approche (distance et taille).



FAIRE VOLER PUIS ROULER LA BALLE

- *Etre capable de doser son coup de fer afin que la balle tombe dans la zone d'approche et roule vers la cible.*

Organisation : La classe est répartie en deux groupes de 6 équipes :

- un groupe est avec l'intervenant pour les coups d'approche roulée au fer 9.
- un groupe avec l'enseignant travaille la préparation de la rencontre sur le putting green.

APPROCHE AU PRACTICE 1 fer 9 par poste

A l'aide du fer 9, chaque élève lance successivement 2 balles vers une zone choisie pour que la balle roule jusqu'à la zone cible déterminée (8 à 10m). L'élève alterne avec son équipier puis lance 2 nouvelles balles vers une autre zone cible (10 à 15m).

Après un temps d'échauffement (torsions, jeu du seau à passer, ...) et de familiarisation avec le club, l'élève enchaîne les lancers et les temps d'observation du coéquipier en respectant les règles de sécurité : où se placer par rapport au joueur, comment manipuler le club, connaître et respecter le signal d'arrêt immédiat.

PUTTS EN PREPARATION DE LA RENCONTRE 1 Putter par équipe

Circuit de 6 trous sur le putting green, par équipes de 4. Cadre similaire à celui de la rencontre.

Consignes :

Approche :

- Faire tomber la balle dans la première zone pour rouler jusqu'à la zone cible.
- Prendre le temps d'organiser sa routine.
- Respecter les règles de sécurité sur la zone de jeu : celui qui ne joue pas se place derrière un plot sécurité.
- Etre en équilibre sur la jambe avant.
- Balancer les épaules en rythme (similitude avec le putting).
- Garder le bas du corps stable.
- Utiliser une petite amplitude mais avec une accélération constante.

Putting green :

- Mettre la balle en 1 dans le trou sur des distances variant de 0.5 à 1.5m.
- Prendre le temps d'organiser sa routine.
- Respecter les règles de sécurité sur la zone de jeu : celui qui ne joue pas se place derrière un plot sécurité.
- Respecter les règles de l'étiquette sur la zone de jeu : celui qui ne joue pas ne dérange pas celui qui joue en se mettant sur sa ligne de putt ou en gesticulant.
- Apprendre à noter des scores sur une feuille de route (si la balle est dans le trou, je marque 1).

Relances et aménagement :

- Proposer une aide individualisée pour l'élève qui ne compacte pas la balle : prise de mains guidée, cible plus proche...
- Faire repérer la zone visée avant la frappe afin d'aménager l'alignement (ligne de visée, position du corps, prise du club dans les doigts,...).



- **Près du Green, GUIDER LA BALLE JUSQU' AU TROU EN RESPECTANT LES REGLES DE JEU**
- **RENFORCER LE COUP D'APPROCHE** (*entre 15 et 30 m*)

Organisation : La classe est répartie en deux groupes :

- un groupe réparti en 6 équipes est au practice avec l'intervenant.
- un groupe avec l'enseignant travaille la préparation de la rencontre autour du green d'approches.

RENFORCER LA MAITRISE DE L'APPROCHE (*entre 15 et 30 m*)

1 fer 7 par poste

Sur chaque poste, le travail commence par une phase d'échauffement et un rappel des règles de sécurité.

Chaque élève enchaîne 2 frappes en direction d'une zone située à 30m. La première balle est frappée au fer 9. La seconde balle est jouée en coup d'approche complémentaire au fer 9 dans la zone située à 15m.

L'élève alterne avec son équipier. Il observe le swing de son partenaire, comptabilise les distances réalisées, puis lance 2 nouvelles balles vers la zone des 30m.

APPROCHES EN PREPARATION DE LA RENCONTRE *1 fer 9 par équipe*

Chaque équipe de 3 joueurs est placée sur un départ matérialisé. Le parcours de 3 ou 4 trous doit être réalisé en 45 minutes. L'adulte gère le « jeu lent ».

Le cadre est similaire à celui de la rencontre.

Consignes :

Approches au practice :

- Adapter et doser le coup d'approche en fonction de la distance à parcourir.

Approches en situation :

- Prendre le temps d'organiser sa routine.
- Mettre la balle dans la bonne zone (5m, 8m ou 10m).
- Respecter les règles de sécurité sur la zone de jeu : celui qui ne joue pas se place derrière un plot sécurité.
- Respecter les règles de l'étiquette sur la zone de jeu : celui qui ne joue pas ne dérange pas celui qui joue en gesticulant.
- Apprendre à noter des scores sur une feuille de route (si la balle est dans la bonne zone, je marque 1).

Relances et aménagement :

- Pour la mise en situation, veiller à la concentration des enfants sur chaque coup.
- Pour les approches au practice : réduire la distance cible ou proposer 1 coup d'approche supplémentaire.



- **ENCHAINER COUP D'APPROCHE ET PUTTING EN SITUATION**
- **GUIDER LA BALLE JUSQU' AU TROU EN RESPECTANT LES REGLES DE JEU**
 - *Etre capable de doser son coup de fer afin que la balle tombe dans la zone d'approche et roule vers la cible.*
 - *Terminer le trou en guidant la balle vers la cible au putter.*

Organisation :

La classe est répartie en deux groupes :

- un groupe réparti en 6 équipes est au practice avec l'enseignant.
- un groupe de 4 parties de 3 élèves est avec l'intervenant sur le putting green.

LE COUP D'APPROCHE AU PRACTICE (40m)

1 fer 7 par poste

Après un temps d'échauffement (torsions, jeu du seau à passer, ...) et de familiarisation avec le club, l'élève enchaîne les lancers et les temps d'observation du coéquipier en respectant les règles de sécurité : où se placer par rapport au joueur, comment manipuler le club, connaître et respecter le signal d'arrêt immédiat.

A l'aide du fer 9, chaque élève enchaîne 2 frappes en direction de la zone de retombée choisie pour que la balle roule jusqu'à la zone cible (8 à 10m).

L'élève alterne avec son équipier. Il observe le jeu de son partenaire, puis lance 2 nouvelles balles vers l'autre zone cible (10 à 15m).

Les lancers sont complétés par un guidage au putter vers le trou. La balle doit être entrée en deux coups.

GUIDER LA BALLE VERS LE TROU (Préparation de la rencontre)

1 fer 9, 1 putter, 1 balle et 1 marqueur par équipe de 3

2 équipes de 3 joueurs sont placées sur un départ matérialisé sur la zone d'approches ou au compact. Les joueurs jouent en alternance sur la balle jusqu'au trou. Le parcours de 3 trous doit être réalisé en 45 minutes. L'adulte gère le « jeu lent ».

Consignes :

Approches :

- Faire tomber la balle dans la zone (la balle doit voler jusqu'à la zone).
- Prendre le temps d'organiser sa routine.
- Respecter les règles de sécurité sur la zone de jeu : celui qui ne joue pas se place derrière un plot sécurité.
- Etre en équilibre sur la jambe avant.
- Balancer les épaules en rythme (similitude avec le putting).
- Garder le bas du corps stable.
- Utiliser une petite amplitude mais avec une accélération constante.

La mise en situation sur le compact ou autour du green d'approches :

- Respect de la cadence de jeu : je sais où est ma balle, je me déplace rapidement entre chaque coup et je sais me placer par rapport aux autres enfants de mon équipe quand c'est leur tour de jouer.
- Marquer la balle.
- Compter les coups et noter les scores au départ du trou suivant.



- **PREPARATION A LA RENCONTRE SUR UN PARCOURS ECOLE**

- **SE MESURER A UNE EQUIPE POUR UNE PARTIE DE 3 TROUS**

Etre capable de mettre en œuvre les apprentissages acquis sur les plans techniques et l'étiquette en situation de jeu (10 et 20 m du drapeau).

Organisation : Classe partagée en « parties » de 3 joueurs réparties sur les 3 trous du parcours et supervisées par les adultes référents.

Consignes :

- Expliquer la formule de jeu en foursome : un joueur n° 1, 2, 3... est désigné dans chaque équipe et conservera son tour de jeu au cours des trous.
- Rappeler les consignes de sécurité (tenue du club).
- Toujours jouer en premier la balle la plus éloignée de la cible.
- Ne jamais avancer plus loin que l'endroit où se trouve la balle la plus éloignée du trou.
- Toujours faire attention au placement des autres joueurs.

MATERIEL DE BASE SOUHAITABLE

- 20plots
- 10 barres de 1,20 m
- 3cerceaux
- lot de putter, fers 9 et 7 « junior » (15 de chaque dont au moins 2 gauchers)
- lots de balles (légères, de practice, de jeu)

LEXIQUE de base à faire acquérir lors du module.

PRACTICE: zone d'entrainement -avec postes couverts ou en plein air-

GREEN: espace autour du trou où le gazon est très ras.

CLUB: canne avec laquelle on frappe la balle.(bois, fer, putter)

PUTTER: club conçu pour faire rouler la balle sur le green jusqu'au trou.

TEE:petit support surélevé pour la balle utilisé sur le coup de mise en jeu.

SWING:mouvement de golf avec la canne.

DRIVE: premier coup de mise en jeu.

APPROCHE: coup permettant d'arriver sur le green pour « approcher » le trou.

PUTT: coup roulé en direction du trou à l'aide du putter

ADRESSE: « être à l'adresse »: être en place pour effectuer son coup.

ETIQUETTE:ensemble des règles de bonne conduite du golfeur.

REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES

« **JEUX DE GOLF.Du lancer de balle au drive** » N.LEMOINE

Ed. REVUE EPS 2001.

« **LE SWIN.** » Supplément EN JEU n°367 de mars 2003 USEP.