



MODULE GOLF SCOLAIRE

Module départemental (B)

Décembre 2007



B 1 FAIRE ROULER LA BALLE FAIRE VOLER LA BALLE POUR APPROCHER LE TROU

- *Etre capable de faire rouler la balle vers une cible horizontale.*
- *Doser son lancer pour orienter et guider la trajectoire de la balle.*
- *Etre capable de faire voler la balle vers une zone repérable, avec le club adapté.*

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.

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.

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 :

Putting :

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.

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.

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 varier les zones d'approche (distance et taille).





B2 FAIRE VOLER PUIS ROULER LA BALLE EN VARIANT LES TRAJECTOIRES

Etre capable de doser son coup de fer afin que la balle tombe dans la zone 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 levée au fer 9.
- un groupe avec l'enseignant travaille les approches roulées sur la zone d'approches.

APPROCHES LEVEES 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 vole jusqu'à la zone cible déterminée (après 15m). L'élève alterne avec son équipier puis lance 2 nouvelles balles vers une autre zone cible (après 30m).

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, connaître et respecter le signal d'arrêt immédiat.

APPROCHES ROULEES SUR LA ZONE D APPROCHES 1 fer 7 par poste

A l'aide d'un fer 7, chaque élève lance successivement 2 balles vers une zone choisie (5, 8 ou 10m), de 3m de diamètre.

Consignes :

Approche roulée :

- 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 de 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.

Approche levée :

- Etre en équilibre sur la jambe avant.
- Elan avec le bras droit collé au côté droit (inverser pour les gauchers)
- Tourner en rythme.
- Conserver les pieds au sol.
- Respecter les règles de sécurité sur la zone de jeu : celui qui ne joue pas se place en sécurité.

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,...).



B3 FAIRE VOLER LA BALLE **RENFORCER LE COUP D'APPROCHE** (entre 15 et 40 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 LEVEE (entre 15 et 40 m)

1 fer 9 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 au-delà de 40m. La seconde balle est jouée en coup d'approche complémentaire dans la zone située au-delà de 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 située au-delà de 40m.

APPROCHES EN PREPARATION DE LA RENCONTRE *1 fer 7 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 levées au practice :

- Adapter et doser le coup d'approche en fonction de la distance qu'il y a à parcourir.
- Travail du ½ swing pour la zone située au-delà de 40m.
- Tourner en rythme d'abord dos à la cible puis face à la cible.
- L'épaule gauche au dessus de la balle à la prise d'élan et le sternum au dessus de la balle à l'impact.

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.



B4 FAIRE VOLER 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.*
- *Etre capable de faire voler la balle sur une certaine distance*

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 la zone d'approches.*

MISE EN SITUATION AU PRACTICE (Préparation de la rencontre)

1 fer 9 par poste

Après un temps d'échauffement, à l'aide du fer 9, chaque élève enchaîne 2 frappes en direction de la zone de retombée choisie (bandeaux matérialisés après 15, 25 ou 40m).

RENFORCEMENT TECHNIQUE SUR L APPROCHE ROULEE

1 fer 7 par équipe de 3

Chaque équipe de 3 joueurs est placée sur un départ matérialisé sur la zone d'approches ou au compact. Les joueurs jouent en alternance 2 balles en direction de la cible choisie.

Consignes :

La mise en situation au practice :

- Prendre le temps d'organiser sa routine.
- Mettre la balle dans la bonne zone (après 15, 25 ou 40m).
- 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).

Approches roulées:

- 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.



B5 et B6

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 de 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'entraînement - 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.

