

Le golf scolaire en fête

« la rencontre inter écoles »

Sur un PARCOURS DE GOLF

**Confrontation d'élèves de classes et d'écoles différentes,
qui finalise une unité d'apprentissage golf vécue en EPS.**

1. Les principes d'organisation

1. **Définition du jeu : Le jeu de golf** consiste à faire progresser une balle à l'aide d'une canne d'un départ jusque dans une cible d'un parcours de plusieurs étapes...dans le moins de coups possibles!

2. **Spécificité d'un PARCOURS DE GOLF : le GREEN**

3. **Temps de pratique** : 1H30 à 2H environ de pratique effective pour permettre de vivre vraiment le jeu sur parcours et de jouer suffisamment de trous;

4. **Mode de pratique** : l'enfant doit pouvoir jouer de façon autonome, comme dans n'importe quelle autre activité sportive;

5. **Encadrement** : coordination et contrôle de zone par les adultes. Eviter les interventions directes sur le jeu, sauf situation d'urgence évidemment!
Pas d'adulte sur les greens!

1. **Résultats de la rencontre** : inter classes; mais chaque prestation d'enfant doit pouvoir compter dans le calcul des résultats de sa classe;

2. **Présence des dirigeants du club et du CD** : vivement souhaitée; organiser un moment officiel de rencontre avec les classes.

Lorsqu'ils viennent sur un golf, les enfants doivent pouvoir jouer au golf; c'est-à-dire s'affronter sur le parcours, donc jouer sur les GREENS

Matériel : c'est le matériel de la mallette : un « p'tit bois » et une balle de « mousse ffgolf » par joueur. On utilise la balle mousse jusque dans les trous des vrais greens.

Prévoir des cannes pour les gauchers (identifier le nombre nécessaire avant la journée)

Organisation des Parties : 3 enfants d'écoles différentes dont 2 joueurs et 1 «marqueur- animateur- régulateur »; permutation après chaque trou joué;

Déroulement du jeu : « A TOI, A MOI » (cf fichier spécifique)

Forme de jeu : opposition indirecte, avec contrat pour chaque trou;

Formule : STROKEFORD = 6 coups maximum pour jouer chaque trou; si la balle n'est pas entrée (ou n'est pas à moins d'une longueur de club sur les trous dont la cible n'est pas sur un « vrai » green) en 6 coups ou moins, le joueur ramasse sa balle et marquera 7 pour ce trou sur la carte.

3. Les préalables pour la classe

Pour réussir cette sortie, les enfants de chaque classe

- Ont donc vécu un cycle golf complet avec - si possible - au moins une séance sur LE golf de la rencontre. L'objectif de cette séance sur golf sera prioritairement de découvrir un nouvel espace, de s'y repérer, d'apprendre à connaître les différentes zones du parcours et les principaux codes de conduite;
- Connaissent le format de la rencontre et maîtrisent le jeu en « à toi à moi »
- Ont préparé la rencontre en classe : plan du golf (repérage du parcours, des différentes zones de jeu), utilisation de la carte de jeu, formules règles principales, déroulement...
- Ont intégré le cycle golf dans un projet de classe qui touche : anglais, environnement, développement durable, bio diversité...

IMPORTANT; Nous ne souhaitons pas que la rencontre inter classes soit détournée de son objectif prioritaire et devienne le prétexte à « une sortie de fin d'année ».

Une classe qui, sans avoir préparé la sortie, découvrirait le vrai parcours de golf le jour de la rencontre inter écoles, ne permettra pas aux élèves de profiter de cette opportunité. Les enfants ne pourront pas jouer!

L'espace golf, grand terrain de jeu, inhabituel pour l'enfant, et ses codes de conduite spécifiques demandent du temps pour les maîtriser. C'est impossible à l'occasion d'une première visite. C'est pourquoi, nous recommandons que ce type de rencontre s'adresse en priorité aux classes qui ont suivi un module complet et qui ont pu profiter au préalable d'une séance découverte sur le golf.

Si malgré tout, une classe découvre le terrain de golf à cette occasion, intégrer les enfants de cette classe dans des parties d'enfants qui connaissent le terrain.

Objectif prioritaire de la mise en place du parcours : disposer d'un trou par partie;

Si ce n'est VRAIMENT pas possible, intégrer dans la boucle elle-même, des « ateliers tampons » simples, qui feront patienter en s'amusant, les triplettes qui attendent leur tour de jouer le trou suivant..

Boucles indépendantes de 6 à 9 trous, conçues en fonction de la configuration du grand parcours (sur 2, 3 ou 4 trous). Inutile de chercher à faire jouer TOUS les trous du parcours à chaque enfant. Jouer une seule boucle n'empêche pas de comparer les résultats lorsque les boucles sont organisées sur le même principe.

Trous de 30 à 90m maxi utilisant tout l'espace disponible de chaque trou du grand parcours. Tous les greens disponibles sont utilisés.

Aménagement de chaque trou du parcours standard avec utilisation systématique des « vrais » greens :

1. 2 cônes et un piquet avec fanion de même couleur par trou (sauf pour le trou qui se termine sur le green du parcours et qui a déjà son propre drapeau)
2. Prévoir des piquets fanions en nombre suffisants !

Les cônes matérialisent les départs, les piquets avec fanions matérialisent la cible à atteindre et pas l'inverse! (Voir photo diapo n° 9)

1 grand tableau d'affichage pour les résultats si possible

5. L'organisation (2)

1 **Déplacements** : résoudre le financement des déplacements des classes pour cette rencontre spécifique et pour celle qui doit avoir permis de découvrir le parcours de golf

2 **Mise à disposition du (des) golf(s) d'accueil** : travail de coordination et de collaboration entre USEP/IA et Ligue ou/et CD

3 **Accueil : prévoir**

1. Des abris en cas de pluie et de risques d'orages! Prévoir le rôle des adultes en cas d'évacuation pour cause de situation dangereuse (assurer le repli rapide des enfants en sécurité)
2. Un coin pour déjeuner avec repas tiré du sac (accord du gestionnaire);
3. Des zones de « vestiaires » pour pouvoir entreposer tout ce qui gêne pour jouer (blouson, foulards, sacs...)
4. L'utilisation des points d'eau et des toilettes du golf
5. Un temps de jeu défini qui organise tous les autres moments. mise en place sur le parcours, retour et prise en compte des résultats, remise des récompenses ne doivent pas réduire le temps de jeu minimum prévu!

1. **Récompenses :**

1. Trophée pour la classe gagnante
2. Diplômes « DRAPEAU VERT » pour tous les enfants : les cartons sont fournis par le CD golf qui les a préalablement commandés sur extranet
3. Casquettes , pin's DRAPEAU VERT (en fonction des finances du CD...)
4. Invitations à une journée « passerelle » remise aux maîtres qui les distribueront ensuite en classe (préparation et validation IA-USEP / CD en amont)

L'accompagnement

Parents d'élèves, animateurs scolaires (si possible formés et agréés)

1. Bénévoles du club (Animateurs Sportifs Bénévoles de Club)
2. Enseignant(s) professionnel(s) : mise à disposition par le club d'accueil

Les consignes de sécurité

Sur le transport de la canne (prise de tête!)

1. Sur le placement de l'animateur-régulateur- marqueur »
2. Sur les endroits dangereux du parcours (retenues d'eau, fossés, zones à vipères...)
3. Sur les tenues (casquettes, vêtements de pluie, chaussures de sport)

Les consignes de jeu :

1. Comptage des coups en fonction des règles fondamentales du jeu; faire simple! Mais respecter la logique du jeu et l'obligation de faire la même chose dans toutes les parties pour pouvoir comparer; Hors Limites ; Injouable ; Obstacle d'eau; perdue
2. Autoriser (ou non) un coup de rattrapage par le même joueur après un coup raté

Le matériel :

1. Porte voix, cornes de brume, sifflets
2. Cônes numérotés pour identifier chaque trou
3. Des jeux de chasubles (3 couleurs par partie);
4. Des cartes individuelles de couleur (3 couleurs par partie); les cartes de scores
5. drapeaux sont disponibles dans chaque golf et gratuites
6. Des crayons, des planchettes (inutiles si cartes de score en carton)

Ce qu'on souhaite éviter



Les besaces!!

Les traversées de bunker sans que le jeu ne l'impose



Ce qu'on aimerait ne plus voir



Un adulte sur un green et 4 enfants ...



Un groupe de 10 enfants dans une même partie, sur un seul trou, là où 5 parties de 2 pourraient jouer en toute liberté sur 5 trous différents...

Un piquet avec fanion représentant la cible, utilisé comme marque de départ...



...même si on peut arguer qu'à l'origine, le départ du trou suivant se prenait à moins de 4 longueurs de club de la cible de l'étape précédente!!

Ce qu'on souhaite faire partager...



À nous la liberté!

