

Rencontre Golf Golf de la Chevillotte

La journée « Golf » va être organisée au golf de la Chevillotte : une journée sportive en partenariat avec l'USEP, le golf de la Chevillotte et la Ligue de Bourgogne Franche-Comté de Golf. Le jour de la rencontre, les enseignants veilleront à ramener les sets de clubs et de balles qui leur ont été prêtés par la ligue de golf.

Les classes seront accueillies sur une journée complète. Chaque année les journées sont organisées aux mois de mai et juin. Des bénévoles du golf accompagneront les enseignants et les élèves sur la journée.

Parcours d'initiation
Dagobert



Practice



Le terrain de jeux des élèves se situera sur le parcours d'initiation et le practice. Inversion des activités après le repas de midi.

Si les conditions sont favorables, les élèves auront l'occasion d'observer deux joueurs en condition de jeu sur un trou du parcours (à la mi-journée). Des explications sur cette activité sportive leurs seront données à cette occasion.

La journée s'organisera en deux demi-journées :

La première demi-journée se passe sur le putting green et la zone de grands coups, la seconde sur le parcours d'initiation.

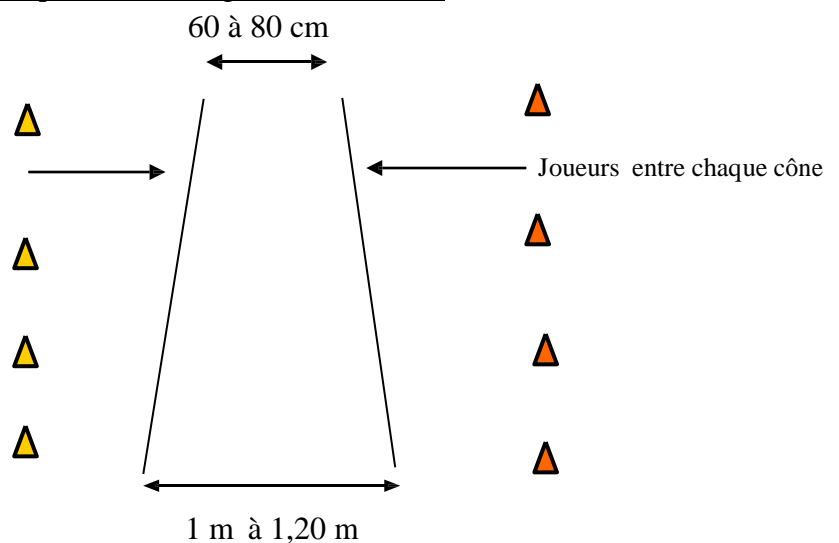
1ère activité, putting et parcours pitch and putt :

Sur cette activité, la classe va se scinder en deux : la moitié des élèves est sur le putting green avec l'enseignant tandis que l'autre moitié travaille sur un petit parcours pitch and putt attenant à la zone de putting. Au bout de 45 minutes, les élèves passent d'un atelier à l'autre.

Le putting green est un green d'entraînement où les élèves pourront réaliser des activités de précision.

Activités proposées (sur un temps total de 45 minutes) :

Dispositifs rectiligne ou en cercle :



Dispositif :

- 2 lignes matérialisées avec de la rubalise.
- Les lignes sont parallèles ou non (on peut modifier la dimension de l'espace entre les lignes).
- Distance des cônes ou coupelles : entre 2,50 m et 3 m.

Les joueurs sont placés entre les cônes, les autres élèves sont en attente en arrière. Chaque joueur dispose de 3 balles à jouer et 1 putter.

Objectif : faire s'arrêter les balles entre les élastiques. Chaque balle rapporte un point.

Réaliser un score de par groupe (à décider).

Type compétition :

- 2 équipes, 3 balles par joueur, 1 point par balle qui s'arrête dans l'espace.
- 3 passages en modifiant l'espace d'arrivée.
- Additionner les points pour déterminer l'équipe gagnante.

Variante :

Jouer pour « traverser le couloir » formé par les deux élastiques (lignes parallèles ou en entonnoir).

Jouer dans les 2 sens.

Chaque joueur, à son tour, ne joue qu'une seule balle.

Exigence: la balle ne touche pas les élastiques ou les ficelles. On marque 1 point.

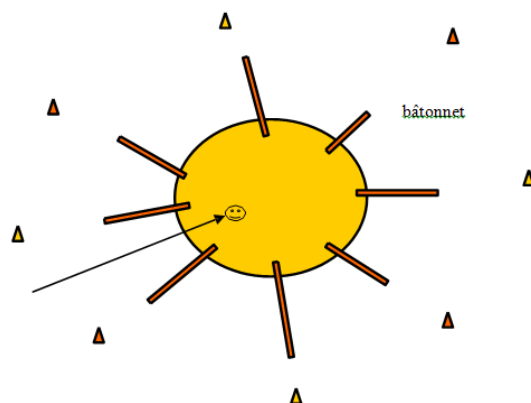
Autre possibilité : limiter l'espace de sortie en plaçant une cordelette ou un bâtonnet à 1 m (ou plus) de la fin du couloir.

Objectif : les balles doivent « sortir » du couloir mais s'arrêter avant de toucher la cordelette ou le bâtonnet.



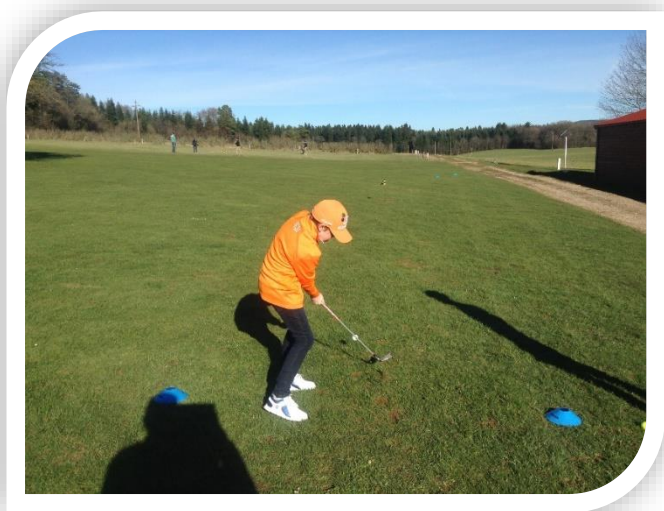
Autre variante :

Possibilité d'utiliser un espace « CIBLE » en remplacement des lignes.



Variables : le diamètre du cercle et / ou la distance cône-cercle.

Le parcours pitch and putt est situé le long du green d'entraînement. Sur ce parcours, les élèves seront amenés à faire de petits coups d'approche à l'aide de fers et de balles adaptées.



2ème activité, zone de grands coups (temps : 45 min) :

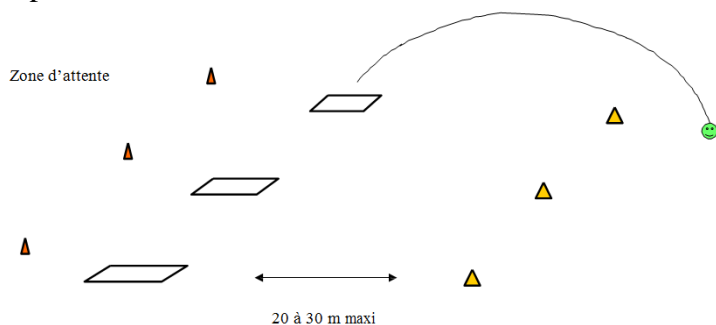
Sur cette activité, la classe va se scinder sur les 2 zones de grands coups. Les élèves restent sur leur zone pendant l'heure consacrée à cette activité.

La zone de « grands coups » est une aire d'entraînement sur tapis ou sur herbe. On y frappe des balles d'entraînement.



Crédit photos : Golf de Besançon

Le dispositif :



Sécurité : une ligne de cônes en arrière de la zone de frappe (tapis ou non) délimite la zone de sécurité. **Les joueurs doivent rester derrière pour attendre leur tour.**

Quand les joueurs ont terminé leur série de balles, on permute **tous les joueurs en même temps.**

Matériel : Les joueurs disposent d'un club et permutent toutes les 3 à 5 balles.

Objectifs :

Faire décoller la balle afin de lui faire atteindre une distance définie.

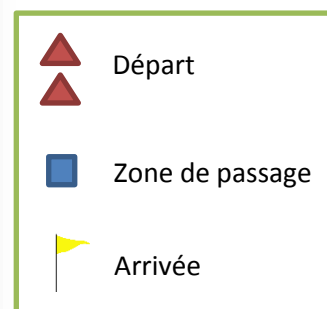
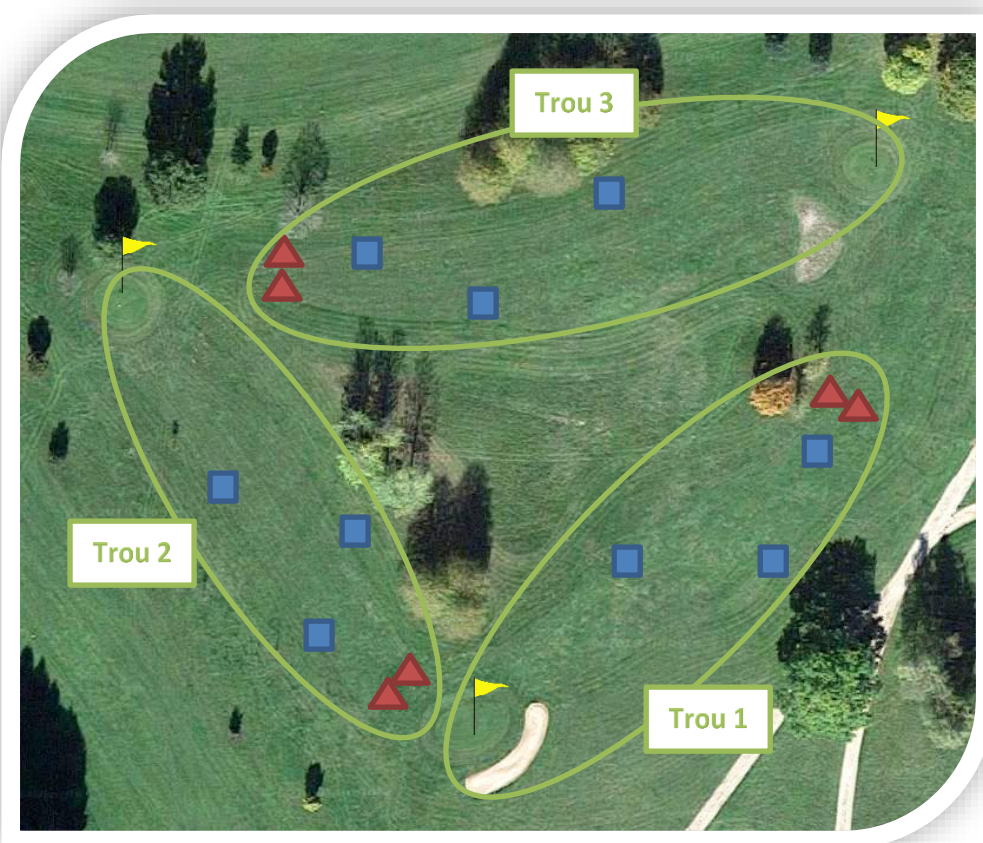
Faire décoller la balle afin qu'elle franchisse une ligne de cônes en volant (le point d'impact doit être situé après la ligne de cônes).

Atteindre une zone relativement proche délimitée par 4 cônes.



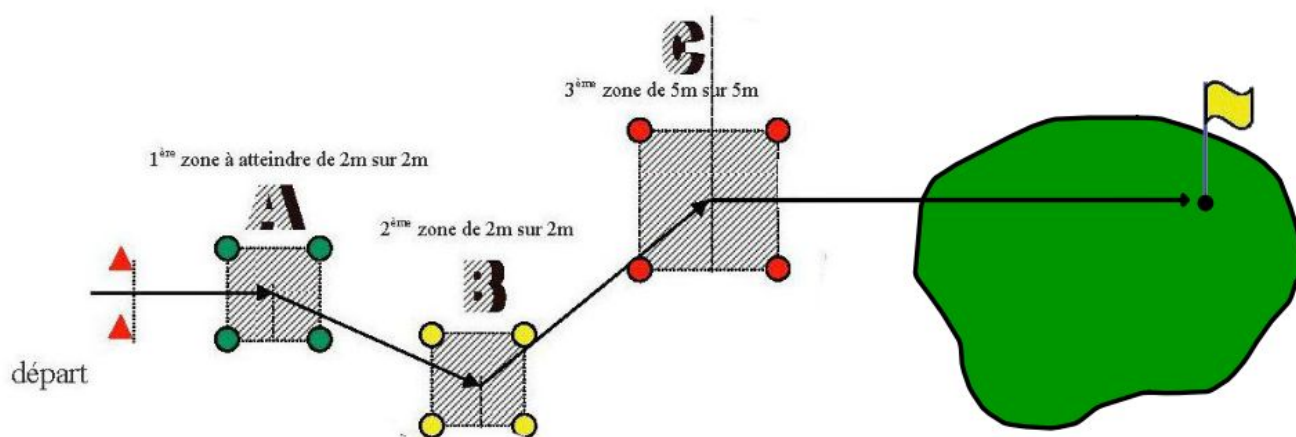
2ème demi-journée, parcours d'initiation, le Dagobert (1h20) :

Situation de référence : Le « Dabogert » (page 11 du P'tit Golf)



Adaptation : les joueurs vont évoluer sur un parcours d'initiation composé de 3 trous. La classe sera donc répartie sur ces 3 trous. Sur chaque trou, les élèves forment des groupes de 3. Les élèves dans les groupes sont de taille homogène (1 seul club et 1 seule balle par groupe), les gauchers jouent ensemble. Un adulte sera présent sur chaque trou du parcours.

Le dispositif : Intérêt du dispositif Dagobert : dès qu'une zone est atteinte, les suivants peuvent démarrer. Déplacement à 3 joueurs (répartition des rôles).



Fonctionnement :

Trois joueurs par groupe : l'un joue, l'autre annonce les coups et le troisième marque le score sur la carte. Un joueur fait un trou complet (du départ au drapeau), le joueur suivant fait le trou suivant, etc. On change de joueur à chaque trou. Au bout de trois tours, les 3 joueurs auront fait les 3 trous.

On fait progresser la balle par coups successifs du départ jusqu'au trou du green en passant par les zones A, B et C. On joue la balle où elle se trouve (on peut déplacer un plot s'il gêne dans l'exécution d'un coup).

Principes de sécurité :

Lorsqu'un groupe est sorti d'une zone, le groupe suivant peut se diriger vers cette zone.

Lorsqu'un joueur joue, les 2 autres joueurs se placent en face de lui à une distance de 3 m au moins.

On ne fait pas de moulinets avec le club et lors des déplacements, le club est tenu par la tête.

Encadrement pendant la journée

L'encadrement est assuré par le conseiller pédagogique (présent sur chacune des journées pour installer et organiser), les enseignants, les parents d'élèves et les bénévoles du golf.

Lors de la première activité (putting), l'encadrement est assuré par l'enseignant et les parents accompagnateurs.

La deuxième activité (zone de grands coups) est prise en charge par un bénévole golfeur.

Pendant la troisième activité : le « Dagobert », l'enseignant et les parents accompagnateurs se répartissent sur les 3 trous du parcours d'initiation.