

Rencontre Golf Golf de la Chevillotte

Les journées sont organisées au golf de la Chevillotte en collaboration avec Samantha Perez, directrice du golf. Ce sont chaque année entre 400 et 500 élèves de 8 à 10 ans qui participent à des journées sportives en partenariat avec l'USEP, le golf de la Chevillotte, la Ligue de Bourgogne Franche-Comté de Golf et la Fédération Française de Golf.

Les mois précédents la rencontre, des clubs et des balles sont mis à disposition par le club, la ligue de golf et l'USEP dans chaque école participante. Le matériel est restitué en fin de séquence d'apprentissage, au moment de la venue des élèves au golf. De plus, la FFG fournit aux enseignants et aux élèves des livrets pédagogiques : « [Mon carnet de golf en route vers 2024](#) ».



Les classes sont accueillies sur une journée complète (cf. horaires indiqués dans le calendrier des rencontres).

Les journées sont organisées aux mois de mai et juin. Jean-Philippe Pinel (pro au golf de Besançon) ainsi que des bénévoles golfeurs accompagnent les enseignants et les élèves.

Plan des zones où se déroulent les activités :



Le terrain de jeux des élèves se situe sur le parcours d'initiation et le practice.

Activités des élèves – Quelques éléments de sécurité

Activité « Grands coups » :

Les gauchers sont toujours placés sur les tapis les plus éloignés pour des questions de sécurité. Les élèves sont en binôme. Les élèves changent de rôle toutes les 5 balles. L'élève qui ne joue pas reste derrière la ligne rouge. Les élèves ne ramassent **jamais** une balle qui a été jouée et qui traîne au sol car elle a été manquée. C'est toujours un risque important d'accident.



Les balles sont fournies dans une grande poubelle. Un accompagnateur est chargé de fournir les balles à l'aide d'un seau afin que les élèves ne circulent pas entre les tapis. Lorsque la poubelle mise à disposition est vide, les élèves vont tous ensemble récupérer les balles qui ont été jouées.

A signaler : les balles de practice fournies par le golf sont toutes nettoyées par une machine avant utilisation.

Parcours « Dagobert » :

Les élèves utilisent des bois au lieu des fers. Ils ont l'avantage de présenter une face qui permet aussi de faire rouler les balles sur le green.

Les élèves fonctionnent en groupes de 3 homogènes par la taille. Dans la mesure du possible, on met les gauchers ensemble.

Un élève réalise un trou complet (du départ jusqu'au drapeau en passant par chaque zone). Un élève s'occupe du décompte de coups et le dernier inscrit les scores. A la fin du trou, les rôles changent.

Les élèves doivent rester vigilants pour éviter les accidents. Un joueur ne joue pas tant que ses partenaires ne sont pas en face de lui à une distance de 2 m.



Activité putting :



Chaque élève dispose de son putter et de sa balle de couleur marquée.

Il est important de respecter le terrain pendant cette activité. Le green est très fragile. Il est interdit de courir et de marcher sur les balles. On fait attention à ne pas marquer le sol avec le putter.

Activité « Parcours d'approches » :



Chaque élève dispose de son fer et de sa balle de couleur en plastique. Les encadrant veillent à ce que les élèves ne se rapprochent pas les uns des autres afin d'éviter les accidents. Il y a 5 trous, il est opportun de mettre un seul élève sur chaque trou.

Chaque élève joue seul et compte le nombre de coups réalisés. Des cerceaux matérialisent les cibles à atteindre sur chaque trou.



Présentation des activités

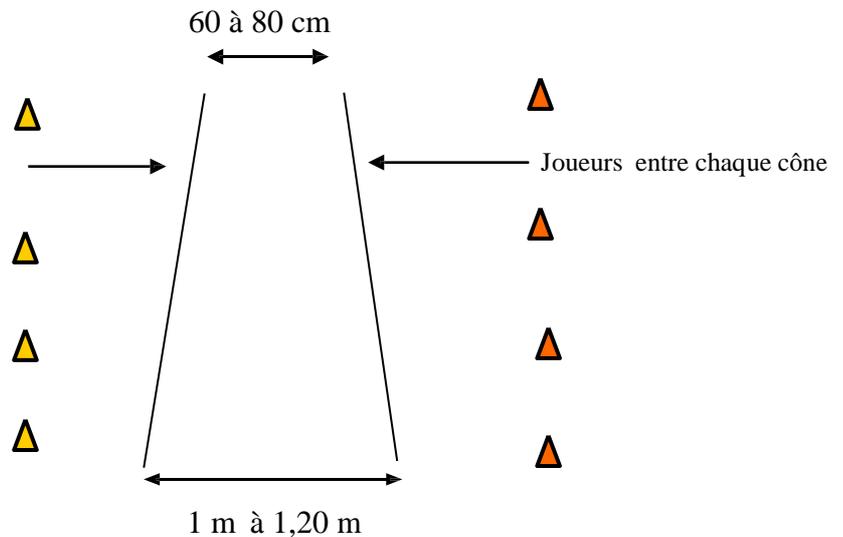
1ère activité, putting et parcours d'approches :

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 d'approches attendant à la zone de putting. 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 :

1. La rivière :



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 d'une balle et d'un putter.

Objectif : Faire s'arrêter les balles entre les bandes de rubalise. Réaliser un score de par groupe (à décider). Chaque balle rapporte un point.

Type compétition :

- 2 équipes, 3 coups 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.

Exigence: la balle se situe entre les bandes de rubalise. On marque 1 point.



2. Le couloir :



Dispositif :

- 2 lignes matérialisées avec de la rubalise.
- Les lignes sont parallèles et forment un couloir.

Le joueur se place à une extrémité du couloir. Chaque joueur dispose d'une balle et d'un putter.

Objectif : En un coup, le joueur doit faire traverser le couloir par sa balle sans toucher les bords, ni la cordelette. Il doit tenter de se rapprocher le plus possible de la cordelette sans la toucher.



3. Le jeu de cibles :



Dispositif :

- Des coupelles sont disposées sur le green.
- Chaque joueur dispose d'une balle et d'un putter.

Le joueur choisit une coupelle et un drapeau à proximité.

Objectif : Le joueur doit réaliser le moins de coups possible pour faire tomber la balle dans le trou. En se plaçant à différents endroits, les élèves travaillent la direction et la puissance de leurs coups.

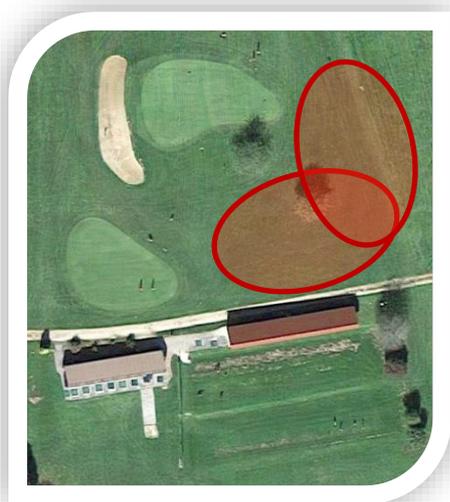


Le parcours d'approches est situé le long du green d'entraînement. Sur ce parcours, les élèves seront amenés à faire de petits coups d'approche à l'aide de fers et de balles adaptées.

Les élèves réalisent le parcours en passant successivement sur 5 trous.

Objectif :

Le joueur doit réaliser le moins de coups possible pour faire tomber la balle dans le trou ou à l'intérieur du cerceau.

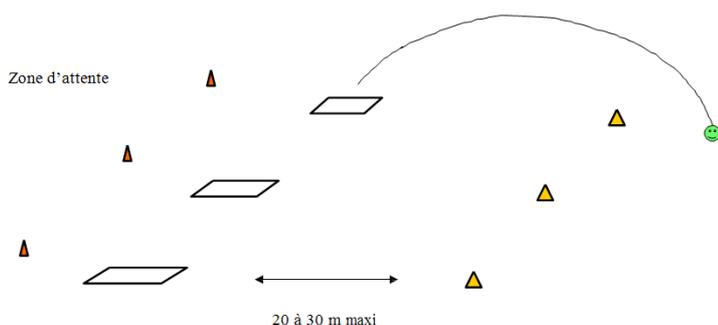


2ème activité, zone de grands coups :

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



Le dispositif :



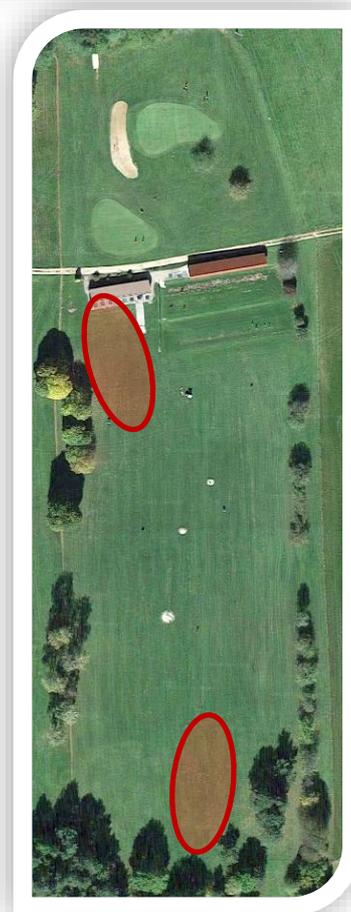
Sécurité : une ligne de cônes en arrière de la zone de frappe (tapis ou non) délimite la zone de sécurité. **Les joueurs qui ne sont pas en train de jouer ne doivent jamais dépasser cette ligne de sécurité.**

Matériel : Les joueurs disposent d'un club et sont en binômes sur chaque tapis. Un accompagnateur distribue les balles à l'aide d'un panier.

Objectifs :

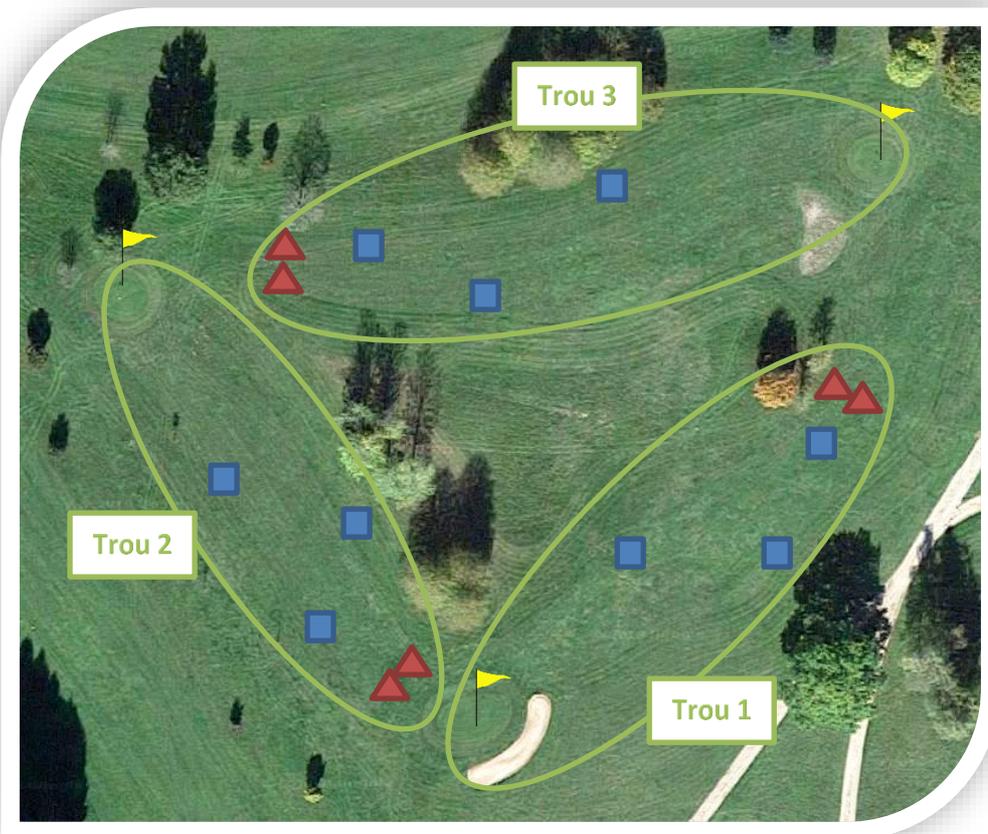
Faire décoller la balle afin de lui faire atteindre une distance définie.

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).



3ème activité, parcours d'initiation, le Dagobert :

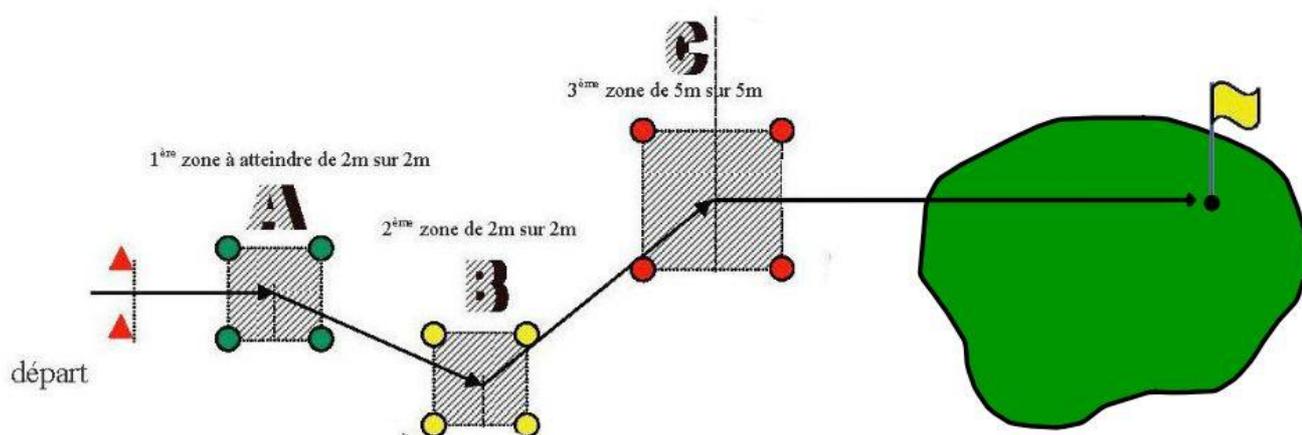
Situation de référence : Le « Dabogert » (page 11 du livret P'tit Golf)



Organisation : 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, le groupe suivant peut démarrer.



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 2 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. Un pro du golf est présent sur certaines rencontres.

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

La deuxième activité (zone de grands coups) est prise en charge par un accompagnant (qui se charge de la distribution des balles) et par un bénévole golfeur ou le pro du golf.

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

Programme de la journée

Deux cas de figure se présentent en fonction du nombre de classes qui participent à la journée.

Journée à 2 classes :

Arrivée des élèves à 9 h 45 au golf de la Chevillotte.

Début de la rencontre à 10 h. Fin de la rencontre à 14 h 45.

La journée est scindée en 3 temps :

- 1^{er} temps - de 10 h à 11 h 30 :
Une classe sur le « Dagobert » - une classe sur la zone d'entraînement.
La classe sur le « Dagobert » reste sur la zone pendant toute la durée de ce temps. L'enseignant et les parents se répartissent sur les 3 trous.
La classe sur la zone d'entraînement est scindée en 2 groupes – le premier sur les activités de putting et d'approche avec l'enseignant et un parent, l'autre avec le bénévole golfeur sur la zone de grands coups. Au bout de 45 minutes, les 2 groupes changent de zone. Dans la zone de putting et d'approches, l'enseignant prend en charge la répartition des élèves sur les différentes activités et la rotation pendant les 45 minutes. Dans la zone de grands coups, un parent s'occupe de distribuer des balles aux élèves.
- 2^{ème} temps - de 11 h 40 à 12 h :
Démonstration de golf sur le trou n°10.
- 3^{ème} temps - de 13 h 15 à 14 h 45 :
Activités identiques au 1^{er} temps. Les classes permutent.

Journée à 3 classes :

Arrivée des élèves à 9 h 30 au golf de la Chevillotte.

Début de la rencontre à 9 h 45. Fin de la rencontre à 14 h 30.

La journée est scindée en 4 temps :

- 1^{er} temps - de 10 h à 11 h :
Une classe sur le « Dagobert » - une classe sur la zone de putting – une classe sur la zone de grands coups.
 - La classe sur le « Dagobert » reste sur la zone pendant 60 minutes. L'enseignant et les parents se répartissent sur les 3 trous.
 - La classe sur la zone de putting et d'approches est encadrée par l'enseignant et un parent. L'enseignant prend en charge la répartition des élèves sur les différentes activités et la rotation pendant les 60 minutes.
 - La classe sur la zone de grands coups est divisée en 2 pendant les 60 minutes. La moitié part avec le pro du golf au fond du practice, l'autre reste avec le bénévole golfeur. Un parent s'occupe de distribuer des balles aux élèves.
- 2^{ème} temps - de 11 h à 12 h :
Activités identiques au 1^{er} temps. Les classes permutent une première fois.
- 3^{ème} temps - de 12 h à 12 h 20 :
Démonstration de golf sur le trou n°10.
- 4^{ème} temps - de 13 h 30 à 14 h 30 :
Activités identiques au 1^{er} temps. Les classes permutent une dernière fois.

Repas et accès aux toilettes :

Le pique-nique est pris sur une durée d'une heure. Les enfants disposent d'un grand espace dans une partie en herbe à l'abri d'une forêt. Lorsque les conditions sont plus humides, les élèves peuvent manger au sec dans le bâtiment de la zone de « grands coups ». Pour leurs besoins naturels, il est demandé aux élèves de se rendre dans la forêt (tant que possible). Evidemment, les deux toilettes du golf sont accessibles. Pour éviter les embouteillages en fin de pique-nique, les enseignants veillent à envoyer régulièrement des élèves aux toilettes pendant le temps de pause méridienne.

