

Le Golf à l'école élémentaire

Dossier pédagogique annexé à la convention départementale 2016

Élaboré en partenariat avec le comité USEP Rhône - Métropole et le comité du Rhône de golf

Ont participé à ce dossier :

M. Coquet,	C.T.N. ligue Rhône Alpes Auvergne
Mme Charvet-Néri,	CPD EPS 1° degré Rhône
Mme Royer,	Responsable départemental Rhône - Lyon métropole golf scolaire
Mme Routhier,	CPC EPS Tassin -
Mme Trocellier,	Responsable golf scolaire Tassin golfonly
M. Tursic ,	Délégué départemental de l'USEP du Rhône

Ce dossier a été conçu pour aider les enseignants à mettre en œuvre dans leur classe l'activité golf et contribuer ainsi à l'acquisition de compétences. Il s'appuie pour beaucoup sur le livret pédagogique de l'enseignant ¹ édité par la fédération française de golf. Il s'adresse en priorité à des élèves de cours moyen.

¹ Référence au livret pédagogique pour l'enseignant édité par la fédération française de golf Le p'tit golf à l'école - 2012 élaboré par une commission pédagogique mixte : conseiller technique régional de la ligue de golf d'Aquitaine, conseillers techniques nationaux de la fédération française de golf, conseillers pédagogiques EPS de l'inspection académique des Landes, délégué départemental de l'USEP des Landes – Révisé en 2011 avec le concours du CPD Meuse et CDEPS 64

Le golf à l'école ne peut pas se confondre avec le golf pratiqué en club ou en loisir Il s'adresse à tous les élèves d'une classe quelles que soient les différences de ressources et de représentations. Cette activité à l'école, doit permettre aux élèves « de construire des compétences intégrant différentes dimensions motrice, méthodologique, sociale ». ²

LE CADRE INSTITUTIONNEL

Cette activité doit permettre aux élèves de construire des compétences spécifiques et des compétences générales répondant aux enjeux de formation du socle commun de connaissances, de compétences et de culture ³.

Les apprentissages dans cette activité doivent permettre de construire cinq compétences en EPS, en continuité durant les différents cycles ⁴:

- Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps
- S'approprier par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils
- Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
- Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière
- S'approprier une culture physique sportive et artistique

Pour développer ces compétences générales du socle, des champs d'apprentissage sont proposés. Le golf s'inscrit dans le champ d'apprentissage : **PRODUIRE UNE PERFORMANCE OPTIMALE, MESURABLE A UNE ECHEANCE DONNEE**

COMPETENCES TRAVAILLEES EN GOLF ⁵

- Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente : amélioration de l'adresse, de la coordination - du rythme, de la motricité fine – de la concentration.
- Appliquer des principes simples pour stabiliser et rendre efficace le geste : contacter – orienter – doser.
- Prendre des repères extérieurs et des repères sur son corps pour contrôler, diriger la frappe de balle, organiser son déplacement.
- Savoir apprécier un niveau de pratique, connaître le critère de réussite et le résultat de l'action, mettre en relation un résultat et une manière de faire. Apprendre à observer et analyser son activité et de celle des autres.
- Comprendre, respecter et faire respecter les règles de sécurité (coup de club, jet de balle).

² Programme Cycle 3 en EPS – BO spécial n°11 du 26 novembre 2015 Voir en annexe les propositions détaillées du programme

³ Socle commun de connaissances, de compétences et de culture. Décret n°2015-372 du 31 -3-2015

⁴ Programme Cycle 3 en EPS – BO spécial n°11 du 26 novembre 2015

⁵ En référence au programme et au livret pédagogique pour l'enseignant édité par la fédération française de golf

- Avoir la maîtrise de soi, accepter de jouer dans le calme (concentration).
- Respecter l'autre : partenaires, adversaires, officiels.
- Respecter l'environnement et le matériel.
- Construire un code de comportement strict imposé par le terrain = l'Etiquette : le savoir-vivre du golf.

CAPACITES	CONNAISSANCES	ATTITUDES
<p>L'élève est capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'engager lucidement dans l'activité - Contacter la balle - Orienter la trajectoire - Doser la frappe - Maîtriser une attitude technique golfique (tenue du grip, stance, swing) - Analyser l'environnement et s'y adapter pour être efficace en contrôlant ses émotions - Mobiliser ses ressources pour atteindre un projet 	<p>L'élève connaît :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les principes et enjeux de l'activité - Les règles de sécurité, de fonctionnement - La gestion du score - Les modalités d'un parcours - Ses manières de faire et l'atteinte de ce qui est demandé pour progresser - La relation entre ses manières de faire et la performance réalisée - Les principes d'une bonne hygiène de vie. <p>L'élève sait :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utiliser les fiches d'observation - Qu'il peut solliciter l'aide d'un camarade ou d'un adulte en cas d'incompréhension ou de difficulté - Se situer par rapport aux joueurs avec qui il a l'habitude de jouer - Situer des performances à l'échelle de la performance humaine. - Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives. 	<p>L'élève respecte :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les règles de sécurité et de fonctionnement (respect de tours de passage, de la zone de travail, etc.) et participe à faire respecter ces mêmes règles - Les efforts d'autrui <p>L'élève parvient à :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se concentrer et maîtriser ses émotions - Fournir des efforts nécessaires, répéter, s'entraîner pour progresser et pour résoudre les difficultés rencontrées - S'impliquer dans un projet individuel ou collectif pour progresser - Se fixer un contrat pour progresser de façon autonome - Coopérer et se mesurer avec d'autres autres - Assumer les rôles sociaux spécifiques - Travailler en autonomie dans le respect de la consigne

Les compétences construites à travers l'activité golf contribuent ainsi de façon spécifique à l'éducation à la santé.

LES ATTENDUS A LA FIN DE MODULE ⁶

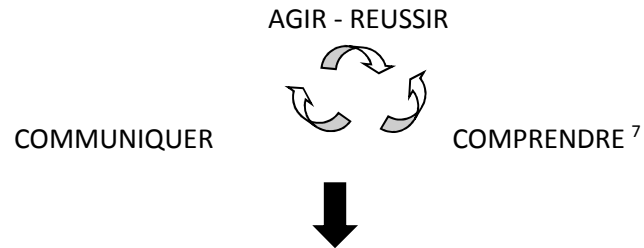
- Sur un parcours golfique, enchaîner plusieurs actions motrices : orienter, doser, imprimer une trajectoire pour réaliser le meilleur score possible à une échéance donnée.
- Savoir contacter une balle à l'aide d'un club en s'adaptant aux exigences de l'environnement.
- Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques.
- Assumer les rôles sociaux : joueur, responsable de la sécurité, responsable des points.

Les classes de CM affiliées à l'USEP auront la possibilité de réinvestir leurs apprentissages durant le module EPS dans le cadre d'une rencontre sportive USEP en référence à ce document pédagogique et au cahier des charges de la rencontre USEP.

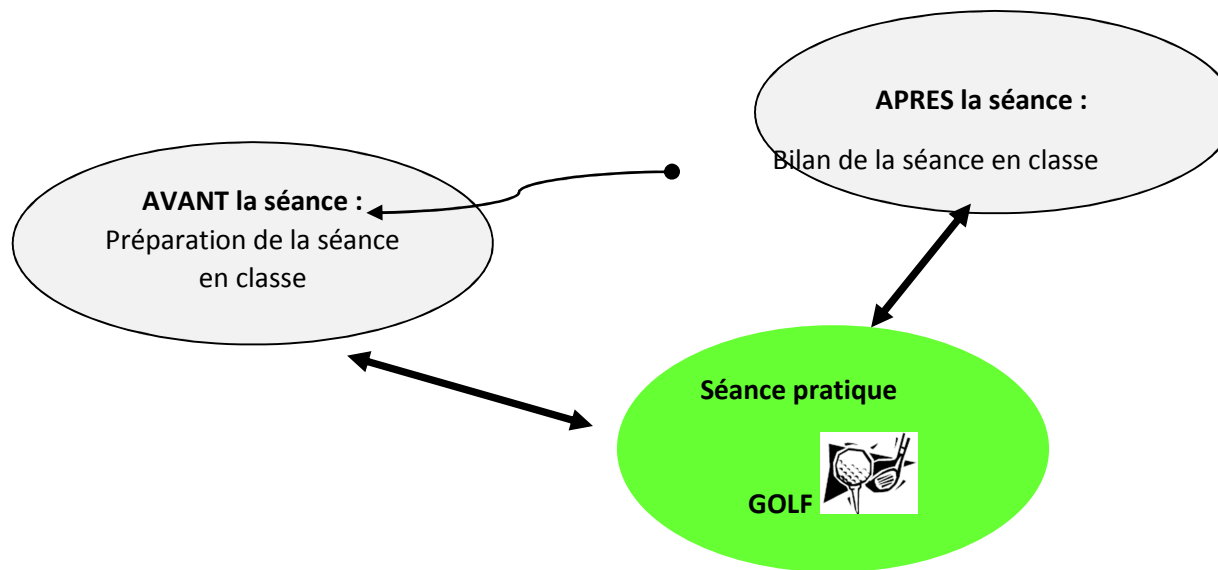
⁶ Contextualisation des attendus du programme dans l'activité golf

CONSTRUIRE DES COMPETENCES EN GOLF: UNE DEMARCHE

ORGANISER DES LIENS ENTRE :



ORGANISER DES TEMPS D'APPRENTISSAGE :



⁷ R. Michaud, JP. Goffoz, A. Martinet, sous la direction de T. Terret 2003 L'Education physique et sportive Agir dans le monde, éd. Nathan -

Dans la classe, préparer la séance, c'est permettre aux élèves :

- De prendre connaissance, pour la séance à venir :
 - du dispositif,
 - du but,
 - des critères de réussite
 - des opérations à faire pour réussir,
- De préciser les règles de sécurité, de fonctionnement et les consignes à respecter,
- De se remettre en mémoire la séance précédente et ce que l'on y a appris,

Pendant la partie pratique de la séance de golf, c'est permettre aux élèves de :

- Oser s'engager en respectant sa sécurité et celle des autres,
- Réaliser des apprentissages nouveaux à partir de tâches construites,
- Se construire des repères sur soi et les autres,
- Se confronter à des manières différentes de jouer,
- Essayer des projets stratégiques de jeu
- Réaliser des observations,
- Construire des attitudes positives,

Dans la classe, faire le bilan de la séance, c'est permettre aux élèves de :

- Faire le point sur les résultats de chacun, sur les opérations mises en œuvre pour réussir, sur les progrès réalisés, sur les perspectives de travail
- Communiquer sur le déroulement de la séance, sur les manières de faire des uns et des autres, sur les régulations nécessaires
- Faire des liens avec les autres disciplines
- S'approprier la culture de cette activité

LES LANGAGES POUR PENSER ET COMMUNIQUER (1)

FORMATION DE LA PERSONNE ET DU CITOYEN

EPS GOLF



**5 ENJEUX DE
FORMATION DU SOCLE
COMMUN**

EDUCATION A LA SECURITE ET A LA SANTE

LES METHODES ET OUTILS POUR APPRENDRE

LES REPRESENTATIONS DU MONDE ET
L'ACTIVITE HUMAINE

(1) Utiliser et travailler un lexique spécifique - Voir le lexique en annexe.

LES CONDITIONS DE PRATIQUE

OU PRATIQUER L'ACTIVITE ?

Dans tout espace ouvert, c'est possible !

Avec un matériel adapté, certaines approches⁸ « [...] permettent aujourd'hui de s'affranchir des terrains de golf traditionnels dans un premier temps, tout en respectant la logique de l'activité ». Le choix du lieu dépend des objectifs de la séance.

- Dans la cour pour mettre en place des activités de petit jeu, d'adresse, de maîtrise du geste...
- Sur des terrains herbeux type espaces verts publics, pour installer des ateliers, des parcours restreints jouant avec le relief et les obstacles naturels. Ne pas craindre les ondulations, bosses, buttes, barrières, arbustes, bosquets, herbes hautes ou rases, zones en terre, difficultés variées.
- Sur des terrains de sport (herbe, synthétique ou stabilisé, quand cela est possible) pour organiser tout type d'activités. Voir le site très bien documenté « Aménager un espace golf pour une pratique scolaire ».
- Pour le parcours : terrain de sport (foot, rugby).



MATERIEL ADAPTE

Il existe un Kit P'tit golf proposé par la fédération française de golf.

- « La mallette p'tit golf » de la fédération contient tout ce dont un enseignant a besoin pour mettre en place l'activité. Se mettre en relation avec le CPC de la circonscription qui pourra vous conseiller sur l'achat de matériel.
- La balle en mousse, diamètre 62mm, inoffensive. Elle est incontournable pour un enseignement collectif.
NB : tous les types et tailles de balles de caoutchouc, mousse, polystyrène, autres que les balles de jeu traditionnelles (trop dures et donc trop dangereuses) peuvent convenir pour des utilisations spécifiques (entraînement aux petits jeux, ateliers en salle, parcours à thèmes...).
- Des clubs: p'tit bois, club Y golf, crosse de swing, club Tri-Golf, club Pykamo.
- Des cônes, piquets, fanions (voir fournisseurs divers (site www.ffgolf.org)).

Du matériel peut être mis à disposition par le comité départemental Rhône. Prêter attention à la main directrice du joueur ; des clubs pour gauchers peuvent être envisagés.

⁸ Jacques FROMONT - Président de la commission JEUNES, SCOLAIRES et UNIVERSITAIRES/FFGOLF

LES CONDITIONS DE SÉCURITÉ

Elle est l'affaire de tous, joueurs et observateurs, adultes et enfants, tout au long de la séance. La gestion de la sécurité par les élèves eux-mêmes est l'un des premiers objectifs d'apprentissage visés lors d'un module.

Dès le début, il faut exiger des enfants qu'ils adoptent les dispositifs et principes décrits ci-dessous. Cela facilitera par la suite le bon déroulement des séances et le fonctionnement des groupes d'élèves en autonomie.

Attention, l'utilisation du matériel adapté (le club) nécessite aussi le respect de ces dispositifs et principes. Il prépare à l'utilisation du matériel conventionnel lors de rencontres ou de pratiques ultérieures dans d'autres contextes.

LES DISPOSITIFS

- Sur le parcours et dans les situations d'apprentissage mobiles :

Le joueur se place face à sa balle et ne joue que lorsque ses partenaires se trouvent FACE à lui dans la zone de sécurité et sont prêts à suivre son coup.

Avant de jouer, le groupe doit s'assurer qu'aucun autre groupe ne se prépare à jouer trop près de lui.

- Au practice et dans les situations d'apprentissage fixes :

Les joueurs sont disposés sur une ligne et espacés de 2 à 3 m. Les observateurs se trouvent dans la zone de sécurité, matérialisée par des plots, à 3 M AU MOINS A L'ARRIERE DE LA ZONE DE JEU.

LES PRINCIPES

- Sur le parcours et dans les situations d'apprentissage mobiles :

Ne quitter la zone de jeu pour aller vers la (les) balle(s) jouée(s) que lorsque tous les élèves du groupe ont joué leur coup.

Le plus souvent, n'attribuer qu'un club par groupe ; les élèves l'utilisent à tour de rôle.

- Au practice et dans les situations d'apprentissage fixes :

N'aller ramasser les balles qu'au signal de l'enseignant (même si elles se trouvent tout près de la zone de jeu).

Matérialiser le plus possible, avec des plots, les différentes zones (de jeu, de sécurité).

L'ETIQUETTE

L'étiquette c'est le code de « bonne conduite » des golfeurs, c'est à dire l'ensemble des usages qui prônent le respect des autres et du terrain. C'est une exigence mettant en jeu la **courtoisie, la maîtrise de soi, le savoir-vivre, le respect et la tolérance.**

Quelques comportements à adopter

- **Vis-à-vis des partenaires :**
 - Je me place en dehors de la zone dangereuse et face à mon partenaire
 - Je joue à mon tour et j'évite de me déplacer et de parler pendant le jeu des autres joueurs
 - Sur le green, si cela permet d'accélérer le jeu et avec l'accord du partenaire, je joue avant lui

- **Vis-à-vis des autres utilisateurs du parcours :**
 - Tous les joueurs sont concernés par la balle frappée
 - Dans tous les cas, je respecte le calme d'un parcours
 - Je ne joue que quand la partie (équipe) précédente est hors d'atteinte
 - J'évite de jouer lentement, je ne me laisse pas distancer par la partie précédente, je ne freine pas la partie suivante
 - J'anticipe de manière à gagner du temps profitable à ma concentration (placement du sac, rangement du matériel, fiche...)
 - Je prévois de poser mon sac à proximité du trajet vers le trou suivant

- **Vis-à-vis du parcours :**
 - Je respecte la propreté (papiers)
 - Je ne fais pas de swing d'essai sur l'aire de départ
 - Je replace les mottes de gazon arrachées lors du swing
 - Après avoir joué dans un bunker, j'efface soigneusement toutes les traces
 - Je ne cours pas sur un parcours
 - Je ne pose jamais mon sac sur le green
 - Je relève mon pitch dès mon arrivée
 - J'enlève soigneusement le drapeau lorsque toutes les balles sont sur le green et je le replace en fin de jeu avant de quitter le green
 - Je ne m'appuie pas sur mon putter
 - Je ne saute pas de joie quand j'ai réussi mon putt ni...quand mon partenaire l'a raté

DEROULEMENT D'UNE SEQUENCE D'APPRENTISSAGE

APPRENDRE A JOUER ENSEMBLE EN RESPECTANT DES REGLES, GERER LE JEU ET SES RESULTATS, S'ORGANISER POUR PROGRESSER

PHASE DE DECOUVERTE	PHASE DE REFERENCE	PHASE DE STRUCTURATION	PHASE BILAN
2 séances CONSTRUIRE DU SENS, INSTALLER LES REGLES	1 à 2 séances SE CONFRONTER A UN ENSEMBLE DE PROBLEMES SE SITUER DANS SA PRATIQUE SE METTRE EN PROJET	6 à 10 séances CONSTRUIRE DES SAVOIRS	1 à 2 séances EVALUER LES SAVOIRS ACQUIS S'EVALUER POUVOIR REINVESTIR
Des situations d'appui (adossées à un thème et à choisir parmi les situations proposées) L'horloge Le serpent	<u>SITUATIONS DE REFERENCE</u> Le Dagobert	Des situations d'appui Coups au but : la pétanque, le morpion Coups d'approche : la marelle, les couloirs Coups de progression : la rivière ; au-delà	<u>SITUATION BILAN</u> Le Dagobert VERS UN REINVESTISSEMENT Parcours : le greensome ○ RENCONTRE USEP ○ RENCONTRES inter classes dans une même école, ○ RENCONTRES de secteur entre CM2 / 6 ^e .



EN CLASSE



Expliciter : les enjeux, le règlement, le terrain

Rechercher des informations liées à l'activité

Préparer l'organisation de la situation

Préparer une fiche de relevé d'informations

Identifier les problèmes rencontrés

Expliciter le sens des règles

Construire / consolider les notions liées à la pratique : espace, intention

Préparer les fiches bilan.

Faire un bilan des progrès réalisés.

DES SITUATIONS

- Des situations d'échauffement : Sauve mon club, architecte, chasse au trésor
- Des situations de découverte : l'horloge, le serpent
- Une situation de référence et de bilan : le Dagobert

Cette situation permet de confronter l'élève au problème fondamental de l'activité concernée. Elle conserve le sens de l'activité aux yeux de l'élève (forte charge émotionnelle) et constitue un repère stable auquel il peut se référer. Elle permet à l'élève d'évaluer ses progrès. Elle peut être évolutive si les progrès des élèves l'imposent (complexification envisageable).

- Des situations de structuration : la pétanque, le morpion, les couloirs, le canal, les cibles, au-delà, la rivière, le parcours greensome. La situation de l'horloge peut également être reprise en laissant le choix à l'élève du club le plus approprié.
- Les formules de jeu

DES SITUATIONS D'ÉCHAUFFEMENT

SAUVE MON CLUB

Objectif : coordination générale, réaction, équilibre, orientation, coordination main – œil

Déroulement :

Les élèves sont disposés en cercle et tiennent chacun un club devant eux, posé sur le grip à la verticale. A un signal donné, tous se déplacent dans la même direction afin de rattraper le club du voisin.

Variantes :

- Sous forme d'aller – retour
- Sous forme de concours entre deux équipes
- Jouer seul en tournant sur soi même



ARCHITECTE

Objectif : compétences golfiques, créativité, réaction, orientation

Déroulement

Les élèves construisent un trou de golf avec différents obstacles (point d'eau, bunker, hors limites, etc...) matérialisés par des cônes de couleur, des cordes, des drapeaux, etc.. . L'enseignant raconte une histoire. Si un terme de golf (par ex bunker) est cité, tous les élèves doivent aller dans la zone concernée.

Variantes :

- Sur le practice
- Sur un vrai trou du parcours



CHASSE AU TRESOR

Objectif : coordination, orientation, coordination main – œil, esprit d'équipe

Déroulement :

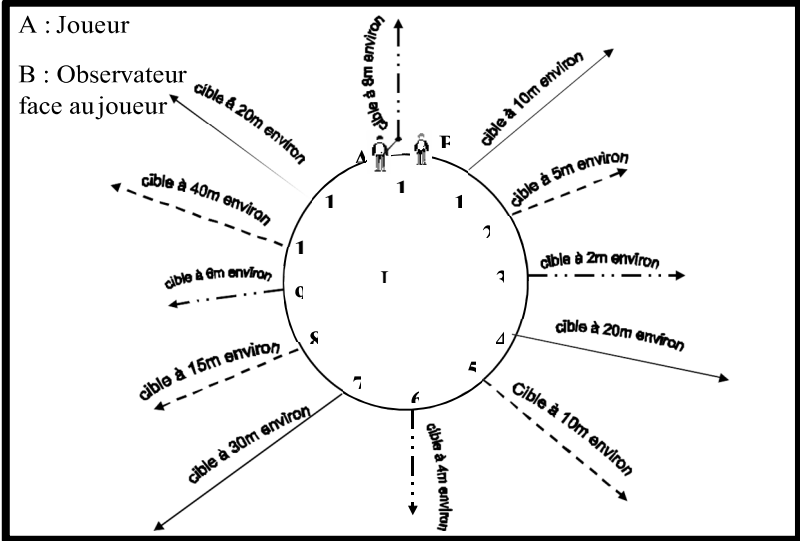
Des balles de golf sont dispersées sur une zone définie. A un signal donné, les deux équipes opposées doivent recueillir le plus de balles possible et les déposer dans le coffre de leur camp. Une fois toutes les balles ramassées, les enfants les « contactent » avec leur club de golf en direction d'une île. Le but pour chaque équipe est d'avoir le plus de balles possible sur son île.


Variantes

- Avec des balles de golf molles (Almost)
- Avec des balles de différentes couleurs
- En combinant putting et pitching

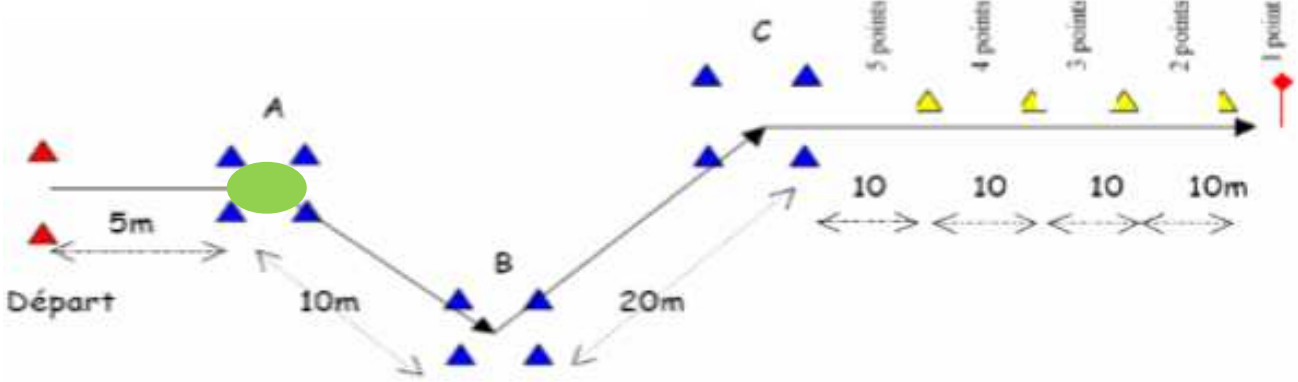


LES SITUATIONS DE DECOUVERTE

<p>Situation de découverte :</p> <p style="text-align: center;">L'HORLOGE</p>	<p>Objectif : Utiliser différents clubs en fonction des distances: putter, fer Installer des règles de sécurité et de l'étiquette</p>	<p>Variables : Ajouter des obstacles</p>
<p>But : Viser une cible plus ou moins éloignée avec différents outils, putter, fer.</p>	<p>Matériel : 8 putters et 8 fers ou 12 clubs polyvalents - 2 cônes « cibles » - un seau d'environ 40 balles (12x3=36 balles) - 12 assiettes pour les départs et 12 cerceaux pour la sécurité</p>	
<p>Déroulement :</p> <p>Les élèves sont par 2, ou 3 si nécessaire. Quand A est joueur B est observateur et se place en sécurité dans le cerceau.</p> <p>Au signal l'observateur B récupère les 3 balles et se positionne pour jouer. La même procédure est utilisée lorsque B joue et A est observateur. Puis à un autre signal de l'enseignant, les 2 élèves passent au poste suivant dans le sens des aiguilles d'une montre, pour faire le tour de l'horloge.</p> <p>Les clubs sont imposés à chaque poste.</p> <p>Consignes :</p> <p>Aux joueurs : vous devez prendre le club proposé pour essayer d'approcher, en une frappe, votre balle le plus près du trou-vous frappez vos trois balles à la suite.</p> <p>Aux observateurs : vous devez vous mettre dans le cerceau devant l'élève qui frappe. Vous regardez où les balles tombent pour pouvoir les récupérer lorsque ce sera le moment.</p>	<p>Critère de réussite :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Obtenir le plus de balles près des différentes cibles - Connaître et respecter les règles de sécurité : la sienne et celle des autres <p>Dispositif : Un terrain délimité (terrain de foot en herbe ou en stabilisé) ayant, un rond central de diamètre environ 20m et 12 postes matérialisés par des assiettes et des cerceaux.</p> 	<p>Retour sur l'action avec les élèves</p> <p>Faire prendre conscience des différents effets du club sur la trajectoire de la balle</p>

<p>Situation de découverte :</p> <p style="text-align: center;">LE SERPENTIN</p>	<p>Objectif : Découvrir le dosage de la frappe et orientation des trajectoires Installer des règles de sécurité et l'étiquette</p>			<p>Variables : Varier la nature du terrain : pente ou zone plate Augmenter la distance Donner un temps imparti</p>
<p>But : Suivre la ligne sinueuse sans en sortir et mettre la balle dans le trou (ou entre deux plots) en moins de coups possible.</p>	<p>Matériel : 1 putter -1 balle- 2 plots de départ et d'arrivée (ou trou de green) – une ligne sinueuse tracée à la craie en rubalise – une carte de score</p>			
<p>Déroulement :</p> <p>Réussir à placer sa balle en moins de coups possible : 2 coups, 3 coups, plus de trois coups</p> <p>Un joueur joue le jeu jusqu'au bout, l'autre est observateur.</p> <p>Si l'on sort du chemin, on reprend à l'endroit où est sorti la balle.</p> <p>Des modalités différentes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le joueur doit connaître son score - le joueur annonce son score à l'avance. - les joueurs se lancent des défis 	<p>Critère de réussite : Etre capable d'envoyer sa balle dans le trou en faisant le moins de coups possible, tout en respectant une trajectoire contrainte.</p>		<p>Retour sur l'action avec les élèves :</p> <p>Comment s'y prendre pour que la balle reste dans le chemin ? Comment lire la trajectoire de la balle ?</p>	
	<p>Dispositif :</p> <p>2 joueurs – une balle par joueur - on fait deux fois le jeu à la suite</p> 			
<p>Carte de score</p>				
Prénoms	Trou 1 Nb de coups	Trou 2 Nb de coups	Trou 3 Nb de coups	TOTAL

La SITUATION DE REFERENCE (et de bilan)

<p>Situation de référence et de bilan</p> <p style="text-align: center;">LE DAGOBERT</p>	<p>Objectif : Pour chaque élève, évaluer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le jeu : nombre de coups pour atteindre le but - le respect des règles de sécurité - la connaissance des règles de l'étiquette <p>En bilan : rendre explicite le progrès des élèves</p>
<p>But : Envoyer la balle vers le drapeau en moins de coups possibles en arrêtant la balle dans les 3 zones</p>	<p>Matériel : Par dispositif : 2 plots « départ », 12 plots pour les 3 zones carrées, 4 plots « distance », un drapeau , une balle</p>
<p>Déroulement :</p> <p>3 joueurs par équipe : un joue, l'autre compte les coups et le 3^e marque le score sur la carte</p> <p>Envoyer la balle dans les passages obligés : Du départ jusqu'à A avec un putter (zone verte sur le dispositif : green), puis de A vers B avec un club, puis de B à C avec un club. Une fois dans la zone C, taper un seul coup en direction du drapeau avec un « bois ».</p> <p>Jouer la balle où elle se trouve pour A et B (possibilités de déplacer un plot s'il gêne dans l'exécution du coup).</p> <p>Une fois la première équipe partie de la zone B, une autre équipe peut démarrer.</p>	<p>Critère de réussite : Comptage des coups au but, d'approche, de progression et total Remplir la carte de score</p> <p>Dispositif : Zone A et B : carrés de 3m de coté Zone C : carrés de 5 m de coté</p>  <p>On peut placer 4 dispositifs sur un terrain</p>

CARTE DE SCORE

NOM :
 Prénom :
 Entoure le chiffre « 1 » chaque fois que ton camarade annonce 1 coup ; fais le total de chaque partie dans la case en dessous puis fais le total général.

1 1 1 1
 1 1 1 1
 1 1 1 1

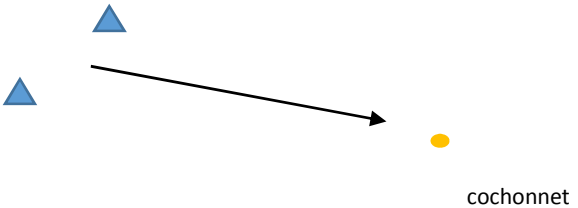
1 1 1 1
 1 1 1 1
 1 1 1 1

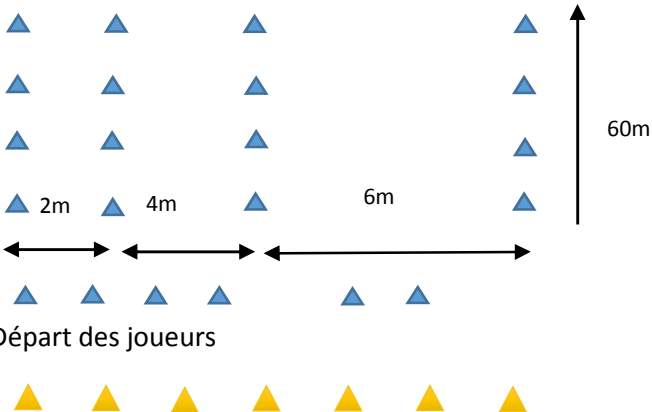
1 1 1 1
 1 1 1 1
 1 1 1 1

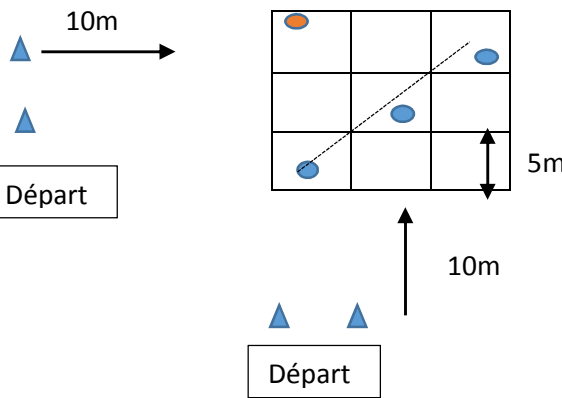
> 40 m : 1
 > 30 m : 2
 > 20 m : 3
 > 10 m : 4
 < 10 m : 5

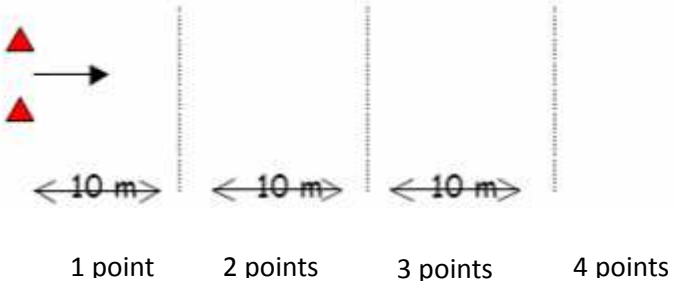
	DEPART- vers A	A vers B	B vers C	C vers drapeau (distance)	TOTAL (Progression)
1° Evaluation référence					
1° Evaluation bilan					

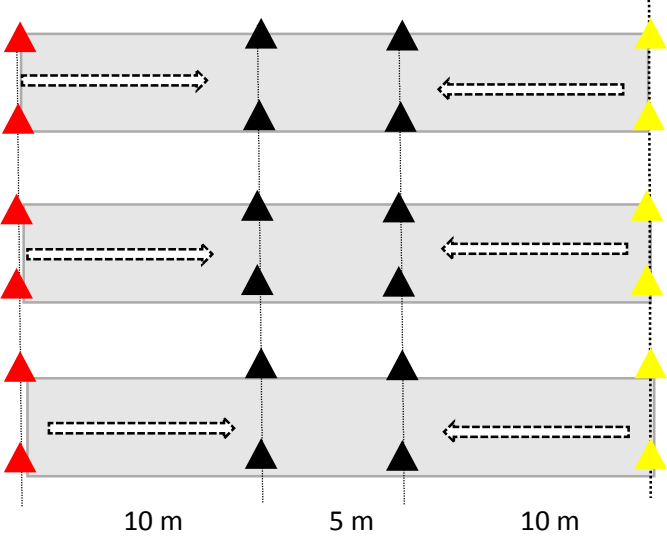
LES SITUATIONS DE STRUCTURATION

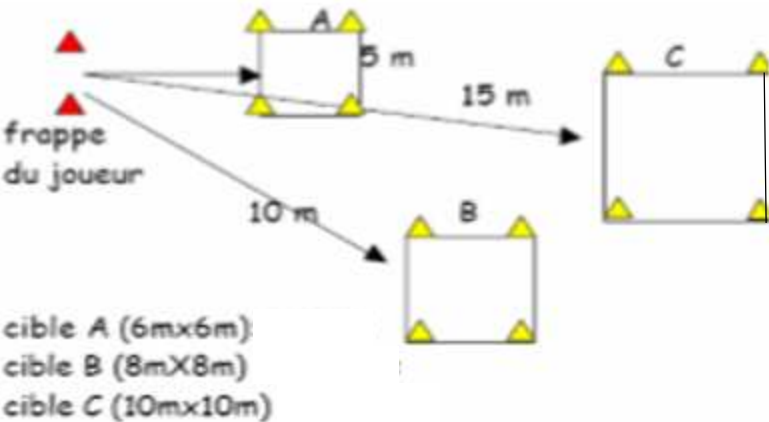
<p>Situation de structuration :</p> <p style="text-align: center;">LA PETANQUE</p>	<p>Objectif : Doser la frappe. Respecter les règles de sécurité et l'étiquette.</p>	<p>Variables : Distances. « Balle non touchée » comptée pour un coup ou non. Jouer en temps limité (se positionner-se concentrer-jouer). Faire des parties sur des terrains différents.</p>
<p>But : Se rapprocher du cochonnet pour marquer le maximum de points.</p>	<p>Matériel : Par équipe de 2 : une canne, 2 plots « départ », 3 balles.</p>	<p>Retour sur l'action avec les élèves</p> <p>Faire prendre conscience du point d'impact de la balle/face du club. Doser la frappe. Tenir compte du coup précédent (accélérer ou ralentir le coup). Tenue le club (doigts, paumes), quelle main en haut, en bas ? Garder le même équilibre : garder les pieds fixes en appui au sol. Seul le haut du corps est mobile.</p>
<p>Déroulement :</p> <p>Par équipe de 2 joueurs de niveau équivalent. Installer les 2 plots « départ ».</p> <p>Lancer à la main le cochonnet (balle) à une distance comprise entre 2m et 20m.</p> <p>Utiliser les mêmes règles que la pétanque. Chaque joueur a un coup. 1 point au joueur qui s'approche le plus près du cochonnet.</p> <p>Celui qui gagne lance le cochonnet.</p> <p>Chaque joueur compte les points.</p> <p>5 Passages</p>	<p>Critère de réussite : Avoir plus de points que son adversaire.</p> <p>Dispositif : Pour une équipe de 2 joueurs</p>  <p style="text-align: right;">cochonnet</p> <p>On peut mettre tous les élèves en activité sur le terrain en tenant compte des consignes de sécurité.</p>	

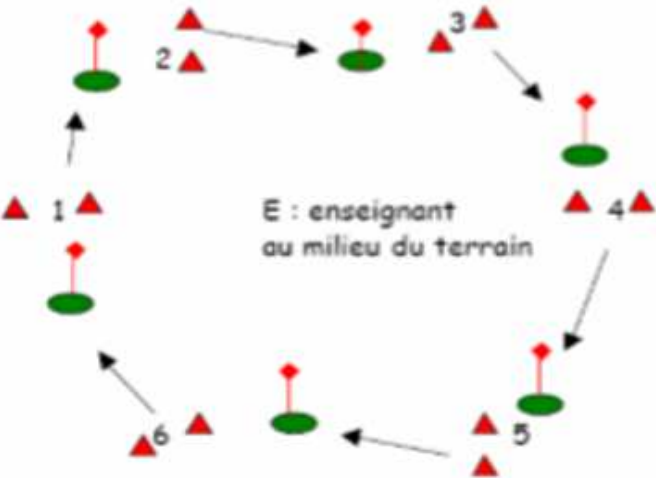
<p>Situation de structuration :</p> <p style="text-align: center;">LES COULOIRS</p>	<p>Objectif : Maîtriser le contact entre la surface de frappe du club et de la balle. Orienter sa frappe. Compter les points. Respecter les règles de sécurité et de l'étiquette.</p>	<p>Variables : 3 balles par joueur, la meilleure compte. « Balle non touchée » comptée pour un coup ou non. Toutes les formes de trajectoires comptent (roulées ou levées). Contrat individuel.</p>
<p>But : Envoyer la balle le plus loin possible tout en restant dans le couloir.</p>	<p>Matériel : Balles, un club par équipe, des plots.</p>	
<p>Déroulement :</p> <p>Par équipe de 2 joueurs (un contre un). Choisir un couloir (petit, moyen, grand).</p> <p>Chacun joue sa balle : le point est remporté par celui qui va le plus loin à condition que la balle reste dans le couloir.</p> <p>Le premier qui a 10 points a gagné.</p> <p>Essayer les différents couloirs.</p> <p>Le club de 7 ou 9 est utilisé pour une distance de 60m. Au-delà, utiliser le petit bois.</p>	<p>Critère de réussite : La balle doit rester dans le couloir, le plus loin possible.</p> <p>Dispositif :</p> <p>Exemple pour 6 équipes (12 joueurs)</p>  <p>Zone de sécurité (joueurs en attente) Les plots peuvent servir de repères pour l'évaluation du résultat de chacun.</p>	<p>Retour sur l'action avec les élèves</p> <p>Faire prendre conscience du point d'impact de la balle/face du club. Quelle force pour réussir sa frappe ? Rester équilibré après la frappe. Tenue du club (doigts, paumes), quelle main en haut, en bas ? Qu'est-ce qui fait aller droit ? La place des pieds, des épaules par rapport au couloir ?</p>

<p>Situation de structuration :</p> <p style="text-align: center;">LE MORPION</p>	<p>Objectif : Doser et orienter sa frappe. Mettre en place une stratégie de jeu. Respecter les règles de sécurité et de l'étiquette.</p>	<p>Variables : Distance, dimensions du carré. Nombre de joueurs par équipe. « Balle non touchée » comptée pour un coup ou non. Un seul départ ou plusieurs.</p>
<p>But : Aligner 3 balles.</p>	<p>Matériel : Par équipe de 3 : un club, des plots « départ », une balle par joueur. Balles de couleurs différentes pour chaque équipe.</p>	
<p>Déroulement :</p> <p>2 équipes de 3 joueurs sur un carré : La première équipe qui a réussi à aligner 3 balles a gagné.</p> <p>Un joueur de chaque équipe joue en alternance.</p> <p>Toute balle n'est jouée qu'une seule fois depuis le départ.</p> <p>Toutes les balles « au repos » déplacées seront replacées.</p>	<p>Critère de réussite : 3 balles alignées.</p> <p>Dispositif : Pour 2 équipes de 3 joueurs 9 carrés</p>  <p>On peut mettre tous les élèves en activité sur le terrain en faisant 4 terrains de morpion (varier les dimensions et les distances en fonction des habiletés des élèves).</p>	<p>Retour sur l'action avec les élèves</p> <p>Faire prendre conscience du point d'impact de la balle/face du club. Doser la frappe. Orienter la frappe. Tenir compte du coup précédent (accélérer ou ralentir le coup). Tenue de la canne (doigts, paumes), quelle main en haut, en bas ? Garder le même équilibre : garder les pieds fixes en appui au sol. Seul le haut du corps est mobile.</p>

<p>Situation de structuration</p> <p style="text-align: center;">AU-DELA</p>	<p>Objectif : Maitriser le contact entre la surface de frappe du club et la balle Compter les points Assurer la sécurité</p>	<p>Variables : Distances Nombre de balles « Balles touchées » comptées ou non pour un coup</p>
<p>But : Envoyer la balle au-delà de la ligne des 30m. marquer le score sur la carte.</p>	<p>Matériel : Par équipe : un club, 2 plots « départ », 3 plots distances, 3 balles</p>	<p>Toutes les formes de trajectoires comptent (roulées ou levées)</p>
<p>Déroulement :</p> <p>Dans une équipe de 4 joueurs : un joueur joue, un compte les points, un marque le score sur la carte, un est responsable de la sécurité.</p> <p>3 balles par joueur. Les balles sont ramassées après les 3 envois.</p> <p>Le « air shot » (balle non touchée) compte pour un coup.</p>	<p>Critère de réussite : Avoir le maximum de points</p> <p>Dispositif : Pour une équipe de 4 joueurs</p>  <p>On peut installer 6 ateliers de ce type en parallèle.</p>	<p style="text-align: center;">Retour sur l'action avec les élèves</p> <p>Faire prendre conscience du point d'impact de la balle/face du club. Ne pas trop forcer la frappe. Rester équilibré après la frappe Tenue du club (doigts paumes), quelle main en haut, en bas ?</p>

<p>Situation de structuration</p> <p style="text-align: center;">LE CANAL</p>	<p>Objectif : Maitriser le contact entre la surface de frappe du club et la balle Doser, orienter Compter les points Assurer la sécurité</p>	<p>Variables : Largeur du canal, du couloir Nombres de balle, de lancer « Balle non touchées » comptée ou non pour un coup</p>
<p>But : Frapper la balle pour lui faire traverser le canal dans les limites du couloir et ne pas dépasser la zone de frappe opposée.</p>	<p>Matériel : Une balle par élève, un club par équipe, des plots de « départ » et des plots « d'arrivée » Les couleurs de balle seront différentes (ou avec une marque) pour chaque équipe</p>	<p>Toutes les formes de trajectoires comptent (roulées ou levées) Par équipe en opposition immédiate : la 1^o équipe arrivée à X points a gagné Score sur X tentatives</p>
<p>Déroulement :</p> <p>Les élèves sont répartis par équipe de 4 ou 5 du même côté du canal. Un point chaque fois que la balle traverse le canal, tout en restant dans la limite du couloir</p> <p>Quand toutes les balles ont été jouées, compter le nombre de coups réussis.</p> <p>Les points s'ajoutent par équipe.</p>	<p>Critère de réussite : Par équipe : avoir le maximum de points</p> <p>Dispositif : 2 équipes face à face par couloir</p>  <p>On peut installer 3 couloirs en parallèle.</p>	<p style="text-align: center;">Retour sur l'action avec les élèves</p> <p>Faire prendre conscience du point d'impact de la balle/face du club ; Quelle force pour frapper ? Rester équilibré après la frappe Tenue du club (doigts paumes), quel geste ? Comment garder la bonne direction ?</p>

<p>Situation de structuration</p> <p style="text-align: center;">LES CIBLES</p>	<p>Objectif : Maitriser le contact entre la surface de frappe du club et la balle Doser, orienter Compter les points Assurer la sécurité</p>	<p>Variables : Distances, dimensions des cibles Nombre de balles « Balle non touchée » comptée ou non pour un coup La balle compte si le rebond s'est produit dans la cible</p>
<p>But : Envoyer les balles dans les cibles pour totaliser le maximum de points par équipe</p>	<p>Matériel : Par équipe : un club, 2 plots « départ » 12 plots « cible » 3 balles par joueur</p>	
<p>Déroulement :</p> <p>Une équipe de 4 ou 5 joueurs avec 3 balles par joueurs.</p> <p><u>Plusieurs temps et modalités de jeu sont possibles.</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tous les joueurs visent la cible A, puis B, puis C 2. Tous les joueurs jouent alternativement A, B, C ; les 3 cibles sont enchainées 3. Chaque joueur choisit et annonce une cible et joue 3 fois de suite cette cible 4. Chaque joueur choisit son parcours : B, C, A ou A, B, C ou encore C, B, A... , 5. Chaque équipe choisit pour une autre équipe un parcours <p>Les modalités 3,4, 5 demandent une connaissance de soi et de l'activité pour pouvoir faire ces choix.</p>	<p>Critère de réussite : Réussir à atteindre le plus de fois possible les cibles visées</p> <p>Dispositif : Pour une équipe de 4 joueurs</p>  <p>cible A (6mx6m) cible B (8mX8m) cible C (10mx10m)</p> <p>On peut installer plusieurs ateliers de ce type.</p>	<p style="text-align: center;">Retour sur l'action avec les élèves</p> <p>Faire prendre conscience du point d'impact de la balle/face du club ; Quelle force pour frapper ? Resté équilibré après la frappe Tenue du club (doigts paumes), quel geste ? Comment garder la bonne direction ?</p>

<p>Situation de structuration</p> <p>LE PARCOURS GREENSOME</p>	<p>Objectif : Comprendre l'activité : le jeu en parcours et le comportement avec les règles de sécurité adéquates. Marquer le score sur une carte parcours</p>	<p>Variables : Distance pour les trous Temps limité Nombre de coups maximum autorisés (ex : 10). Au-delà , on ramasse la balle et on va jouer le trou suivant</p>
<p>But : Amener la balle dans la cible en moins de coups possible</p>	<p>Matériel : Un drapeau (cible), 2 plots (départ) par « trou » Un club, une balle par joueur et une carte de score (carte parcours)</p>	
<p>Déroulement :</p> <p>2 élèves par équipe, 2 équipes par trou.</p> <p>Les 2 partenaires jouent chacun une balle au départ de chaque trou puis choisissent l'une d'elles qu'ils jouent alors alternativement jusqu'à la fin du trou.</p> <p>L'équipe démarre au trou suivant que s'il est libre sinon elle attend à son départ.</p> <p>Toutes les équipes partent en même temps d'un trou différent.</p> <p>Toutes les équipes font un parcours en entier.</p>	<p>Critère de réussite : Envoyer la balle dans la cible en un minimum de coups, en respectant la sécurité.</p> <p>Dispositif : Equipe de 2, 2 équipes par trou puis rotation</p> 	<p>Retour sur l'action avec les élèves</p> <p>Tenue du club Amplitude du geste (pas trop grande) Nombre de coups pour envoyer la balle dans la cible Contact club/balle Doser sa force Gestion de la sécurité lors des déplacements Stratégie de choix de balle au début du jeu : quelle balle garder ?</p>

LES FORMULES DE JEU

LE STROKE PLAY

Ce jeu consiste à enregistrer votre score pour chaque trou et d'additionner vos scores à la fin du parcours. Le nombre de coups joué s'appelle le « score-brut ». Le score le plus petit est gagnant.

LE STABLEFORD

Ce Type de jeu consiste à attribuer un nombre de points en fonction du par de chaque trou.

- 1 albatros équivaut à 5 points (trois coups en dessous du par)
- 1 eagle équivaut à 4 points (deux coups en dessous du par)
- 1 birdie équivaut à 3 points (un coup en dessous du par)
- 1 par équivaut à 2 points
- 1 bogey équivaut à 1 point (un coup au-dessus du par)
- Tous les scores inférieurs au bogey équivalent à 0 point

On constate que la majorité des tournois en Stableford prennent en compte le handicap.

Voici un exemple, si votre handicap est de 10, vous avez un coup rendu sur chaque trou classé entre 1 et 10. Pour rappel, Les trous sont classés par difficulté, du plus difficile classé 1 au plus facile, classé 18.

Le vainqueur est celui qui obtiendra le plus de points.

LE MATCH PLAY

C'est un tournoi en duel, 1 contre 1, où chaque trou est perdu, gagné ou partagé lorsqu'il y a égalité.

Le joueur qui gagne le premier trou est « one-up ». S'il gagne le second, il sera le « two-up ». Si par la suite, il perd, il redevient « one-up ». En cas d'égalité, les scores restent inchangés.

Le joueur gagne le duel lorsque son score dépasse le nombre de trou restant à jouer.

Par exemple, s'il gagne de 5 points et qu'il reste 4 trous, il gagne de 5 et 4.

Si l'égalité est déclarée au bout des 18 trous, on joue la « mort subite ». Le prochain qui gagne un trou, remporte la victoire.

LE FOURSOME

Se joue en équipe de 2 et chaque camp a une seule balle. Une équipe joue le coup de départ sur les trous pairs, et l'autre sur les trous impairs. Les autres trous sont joués en alternance avec la même balle, jusqu'à la fin.

LE GRENSOME

C'est une variante du foursome qui permet aux 2 joueurs de chaque camp de frapper leur coup de départ et de choisir la balle la mieux placée. Ils frappent ensuite en alternance.

Les rencontres

RENCONTRES USEP DE GOLF

Les classes affiliées à l'USEP auront la possibilité de réinvestir leurs apprentissages du cycle EPS dans le cadre d'une rencontre sportive USEP de golf en référence à ce document pédagogique et selon les modalités d'organisation des rencontres USEP en temps scolaire au niveau du département du Rhône et de la Métropole de Lyon.

La complémentarité entre EPS et USEP constitue un point d'appui riche et original pour tisser des liens entre l'école et la pratique sportive dans et hors école.

Les rencontres USEP doivent permettre à tous les élèves de se construire une culture sportive et associative.

Elles permettent également pour tous les élèves au sein de chaque école de vivre un parcours éducatif, physique, sportif et associatif riche et équilibré.

Dans ce parcours, il faut que l'élève puisse vivre des rencontres sportives et associatives aux enjeux différents.

L'enjeu compétitif, souvent mis en avant, ne couvre pas l'ensemble des pratiques physiques et sportives existantes socialement.

L'élève doit ainsi expérimenter différentes formes de pratique lors des rencontres sportives USEP, afin qu'il puisse trouver une modalité de pratique qui lui convienne et qu'il puisse réinvestir plus tard dans sa vie d'adulte.

C'est pourquoi nous avons identifié quelques principes généraux et organisationnels d'une rencontre USEP de golf :

- la rencontre sportive doit se faire sous forme de PARCOURS (4, 5 trous) et chaque fois que cela est possible sur un terrain de golf ;
- JOUER CONTRE LE « PAR » plutôt que contre des adversaires : les groupes vont essayer de se rapprocher le plus possible du « par » qui a été adapté aux ressources des élèves ;
- Sur le temps général de la rencontre à la demi-journée suivi ou précédée d'un pique-nique ou bien à la journée selon le nombre de classes concernées : parcours et ateliers sont présentés en parallèle ;
 - o Les élèves sont en binôme : un groupe est constitué de 2 binômes de 2 écoles différentes (selon principe du greensome) ;
 - o Le nombre de coup pour chaque trou est noté sur une carte. Le « par élève » y est indiqué. Après 4 coups de plus que le « par » le joueur s'arrête reprend sa balle et subit une pénalité de 1 point / « par » ;
 - o A chaque trou, l'élève pourra choisir en fonction de ses ressources et niveau un point de départ plus ou moins loin du drapeau ;
 - o Les binômes connaissent leur résultat individuel en fin de rencontre, ainsi que le résultat de leur classe (le total des points de tous les binômes d'une classe) par rapport au « par général élève » établi pour ce parcours (total de tous les « par » du parcours) ;
 - o Le résultat de la classe est situé dans une fourchette spécifiée par des couleurs par rapport au « par », entre 10 points d'écart, 20 point d'écart, 30 pts d'écart ...et peut donner lieu à un diplôme et/ ou des récompenses.

ANNEXES

Compétences générales issues des cinq domaines de formation du socle sont travaillées à travers les champs d'apprentissage en EPS

Développer sa motricité et construire un langage du corps

- Adapter sa motricité à des situations variées.
- Acquérir des techniques spécifiques pour améliorer son efficacité.
- Mobiliser différentes ressources (physiologique, biomécanique, psychologique, émotionnelle) pour agir de manière efficiente.

Domaine du socle : 1

S'appropriier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre

- Apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres.
- Répéter un geste pour le stabiliser et le rendre plus efficace.
- Utiliser des outils numériques pour observer, évaluer et modifier ses actions.

Domaine du socle : 2

Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités

- Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur...).
- Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements.
- Assurer sa sécurité et celle d'autrui dans des situations variées.
- S'engager dans les activités sportives et artistiques collectives.

Domaine du socle : 3

Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière

- Évaluer la quantité et la qualité de son activité physique quotidienne dans et hors l'école.
- Connaître et appliquer des principes d'une bonne hygiène de vie.
- Adapter l'intensité de son engagement physique à ses possibilités pour ne pas se mettre en danger.

Domaine du socle : 4

S'appropriier une culture physique sportive et artistique

- Savoir situer des performances à l'échelle de la performance humaine.
- Comprendre et respecter l'environnement des pratiques physiques et sportives.

Domaine du socle : 5

Des spécificités et des objectifs précisés :

« Au cours du cycle 3, les élèves mobilisent leurs ressources pour transformer leur motricité dans des contextes diversifiés et plus contraignants. Ils identifient les effets immédiats de leurs actions, en insistant sur la nécessaire médiation du langage oral et écrit. Ils poursuivent leur initiation à des rôles divers (arbitre, observateur...) et comprennent la nécessité de la règle.

Grâce à un temps de pratique conséquent, les élèves éprouvent et développent des méthodes de travail propres à la discipline (par l'action, l'imitation, l'observation, la coopération, etc.). La continuité et la consolidation des apprentissages nécessitent une coopération entre les professeurs du premier et du second degré ».

CROISEMENTS ENTRE ENSEIGNEMENTS

L'éducation physique et sportive offre de nombreuses situations permettant aux élèves de pratiquer le langage oral. Ils sont ainsi amenés à utiliser un vocabulaire adapté, spécifique pour décrire les actions réalisées par un camarade et eux-mêmes, pour organiser leur activité ou celle d'un camarade et pour exprimer les émotions ressenties. Ils développent aussi des compétences de communication en pratiquant un langage dans un genre codifié (par exemple, restituer une observation faite à partir de critères précis face à un collectif ou un individu).

En articulant le concret et l'abstrait, les activités physiques et sportives donnent du sens à des notions mathématiques (échelle, distance, ...). Les élèves peuvent aussi utiliser différents modes de représentation (chiffres, graphiques, tableaux) pour rendre compte des performances réalisées, de leur évolution et les comparer (exemples : graphique pour rendre compte de l'évolution de ses performances au cours du cycle, tableau ou graphique pour comparer les performances de plusieurs élèves).

Les parcours ou courses d'orientation sont l'occasion de mettre en pratique les activités de repérage ou de déplacement (sur un plan, une carte) travaillées en mathématiques et en géographie.

En lien avec l'enseignement de sciences, l'éducation physique et sportive participe à l'éducation à la santé (besoins en énergie, fonctionnement des muscles et des articulations...) et à la sécurité (connaissance des gestes de premiers secours, des règles élémentaires de sécurité routière...).

En articulation avec l'enseignement moral et civique, les activités de cet enseignement créent les conditions d'apprentissage de comportements citoyens pour respecter les autres, refuser les discriminations, regarder avec bienveillance la prestation de camarades, développer de l'empathie, exprimer et reconnaître les émotions, reconnaître et accepter les différences et participer à l'organisation de rencontres sportives.

Une langue vivante étrangère ou régionale peut être utilisée par exemple, pour donner les consignes.

Vocabulaire spécifique au golf

Le golf dispose d'un vocabulaire qui lui est propre. Ces expressions un peu particulières sont liées aux origines du sport qui trouve ses racines Outre-Manche.

Adresse : position du joueur devant sa balle lors de la préparation de son coup.

Air-shot : tentative de frapper la balle pour jouer un coup sans parvenir à la toucher (compte pour un coup).

Approche : coup de faible distance destiné à atteindre le green et à placer sa balle le plus près possible du drapeau.

Bois : club destiné à faire de longues distances, dont la tête était à l'origine en bois et qui est aujourd'hui le plus souvent en métal ou matériaux composites.

Bunker : obstacle généralement creux rempli de sable.

Coup reçu : nombre de coups en plus du par qu'un joueur peut réaliser en fonction de son classement et de la difficulté du trou.

Club (cane) : instrument servant à frapper la balle pour la déplacer. Il existe 4 familles de clubs : bois, fers, putters et hybrides.

Club-house : bâtiment qui abrite l'accueil, le bar, le restaurant, les vestiaires...

Divot : motte de terre (ou gazon) arrachée par le club en jouant (à replacer immédiatement !).

Drive : le premier coup sur un long trou frappé avec un driver (bois n°1).

Dropper : action consistant à remettre la balle en jeu en la laissant tomber à bout de bras et à hauteur des épaules.

Tee : support de balle autorisé sur chaque départ de trou.

Etiquette : le savoir-vivre du golf.

Fairway : la piste de jeu située entre le départ et le green, bordée par le rough, où la balle doit être envoyée pour être jouée dans de bonnes conditions.

Grip : désigne, soit la manière de tenir son club, soit la partie du club où l'on place les mains.

Green : surface de gazon tondu ras sur laquelle se trouve le trou signalé par un drapeau. On y fait rouler la balle avec le putter.

Par : score idéal.

Pénalités : nombre de coups déterminés par les règles et que l'on ajoute à son score pour des fautes commises lors du jeu.

Practice : terrain d'entraînement où l'on frappe des balles depuis des emplacements fixes, sans aller les chercher.

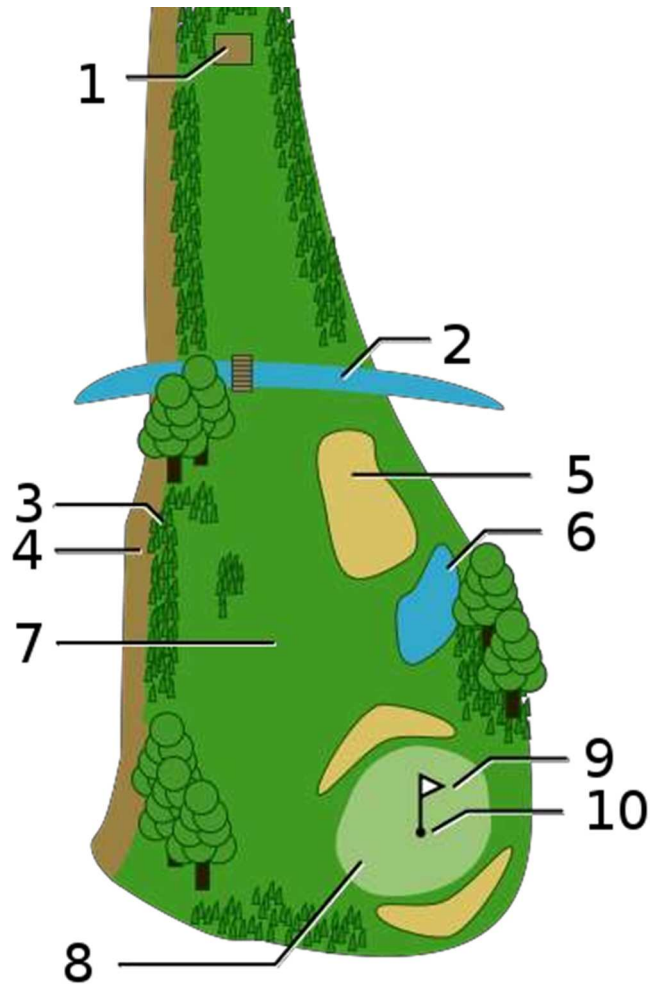
Puce : pour marquer l'emplacement de la balle sur le green.

Putter : club à face verticale utilisé sur le green pour faire rouler la balle vers le trou.

Putting-green : green d'entraînement.

Swing : tout le geste du golf... en un seul mot !

UN EXEMPLE DE PARCOURS EN GLOF



1. Aire de départ
2. Obstacle d'eau frontal
3. Rough
4. Hors-limites
5. Bunker latéral
6. Obstacle d'eau latéral
7. Fairway
8. Green
9. Drapeau
10. Trou

RESSOURCES

Le site du comité territorial USEP Rhône-Métropole de Lyon

<http://www.usep69.org>

Les sites ressources golf

<http://www.ffgolf.org/>

<http://www.ffgolf.org/Ryder-Cup/La-Ryder-Cup-a-l-ecole>

http://netia59a.ac-lille.fr/valcentre/IMG/pdf/amenager_espacegolf.pdf



http://www.ac-versailles.fr/public/jcms/p1_289771/mon-carnet-de-golf-un-outil-pedagogique-original-et-inedit-pour-decouvrir-le-golf-a-lecole

Le site EPS dans le 1° degré du Rhône

<https://www2.ac-lyon.fr/ressources/rhone/eps/>