

Tout p'tit golf en club

club
jeunes
ffgolf®



 SOCIÉTÉ
GÉNÉRALE
PARTENAIRE MAJEUR

ffgolf®

www.ffgolf.org

Tout p'tit golf en club

*Livret pour l'initiation des tout petits
à l'attention des éducateurs & animateurs*



**club
jeunes
ffgolf®**



2^e édition : 2011
Dépôts légaux à parution

Gratuit - Ne peut être vendu

Tous droits de traduction, reproduction et adaptation totales ou partielles réservés pour tous pays

© Fédération française de golf
68, rue Anatole France • 92309 Levallois-Perret cedex

www.ffgolf.org

Tout p'tit golf en club



club
jeunes
ffgolf®



*Livret pour l'initiation des tout petits
à l'attention des éducateurs & animateurs*

Sommaire

| | |
|----------------------|-----------|
| Préambule | p 5 |
| Quelques repères | p 6 à 11 |
| Démarche pédagogique | p 12 à 15 |
| Le matériel | p 16 |
| Les jeux | p 17 à 59 |

Tout p'tit golf en club

Préambule

Ce livret est destiné aux éducateurs de golf et animateurs bénévoles souhaitant faire découvrir le golf aux tout jeunes enfants (4 à 6 ans).

Il n'est pas toujours facile d'appréhender ce public et ce document se veut une aide pour construire les séances, à la fois en terme de contenus et de démarche.

Ces situations sont donc prévues pour un groupe d'enfants de cette tranche d'âges et proposent d'aborder de façon adaptée l'ensemble des compartiments du jeu en prenant également en compte l'aspect mental et physique.

*Le **Tout p'tit golf** est le plaisir des jeux vers le plaisir du jeu !*

Ce document n'est pas une fin en soi mais a le mérite d'exister. Il faut le voir comme un point de départ : à chacun de l'améliorer et de le faire évoluer.

Philippe Uranga
CTR Aquitaine

Bonjour !
Je vais vous faire découvrir des jeux
de golf pour les tout p'tits.
Mais avant, voici quelques infos...



Les jeunes joueurs et joueuses en herbe ne sont pas des adultes en miniatures.

Nous devons adapter notre communication et notre contenu.

Quelques repères introductifs :

Il est en maternelle, 2^{ème} section ou 3^{ème} section ou au CP.

L'enfant a besoin à cet âge de bouger et d'éprouver un véritable «plaisir d'agir». Il faut donc le laisser jouer et agir.

Le golf lui procure des sensations et des émotions diverses et intenses. Il doit pouvoir les exprimer oralement, afin de mieux se connaître et de mieux appréhender son corps à travers le mouvement et l'éveil de ses 5 sens. Il apprend à se repérer dans l'espace et le temps, en étant capable de distinguer le passé récent du passé plus éloigné.

Cependant, l'enfant a besoin de temps pour se découvrir et découvrir le monde qui l'entoure, pour comprendre les consignes, s'exercer, agir avec ses camarades.

Nous devons donner des explications courtes, des consignes simples et claires. La situation en elle même devrait suffire à un long discours.

pter, parfois pas du tout. La géométrie et le repérage dans l'espace sont pour lui très difficiles. Ex : il ne comprend pas ce que signifie «parallèle», la ligne de jeu, la balle au milieu des pieds...

Il apprend en explorant, en tâtonnant, en écoutant et en imitant.

Il enregistre les conseils techniques, stratégiques, mentaux qu'on lui donne à condition qu'ils soient simples et adaptés.

Notre postulat

Jouer au golf c'est :

- Envoyer la balle dans un trou en un minimum de coups
- Se déplacer sur un grand espace
- Appréhender la sécurité pour soi et pour les autres
- Respecter les autres et le terrain
- Découvrir un espace de jeu riche en situations

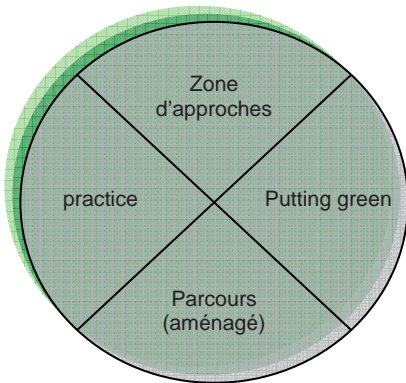


A nous, enseignants de golf de développer au sein de nos cours :

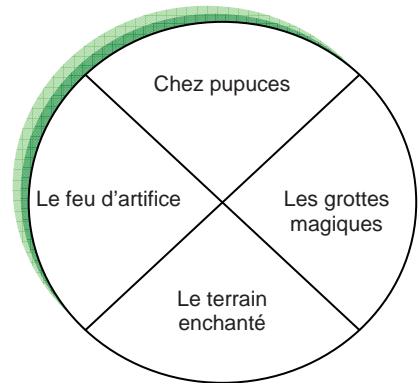
La Curiosité
La Réflexion
Les Echanges
Le Plaisir

Le quatre quart :

des zones et des moments différents pour apprendre à jouer au golf :
Voici comment on pourrait le partager :



Pour nous



Pour l'élève (exemple)

Il est intéressant de trouver une zone d'entraînement et de jeu habituelle que l'enfant s'approprie.

Ce manuel prend en compte l'ensemble des éléments à faire apprendre dans un processus didactique.

En effet, il ne s'agit pas de proposer aux jeunes un répertoire de jeux, seulement pour les amuser...

*Du Ludique pour s'amuser... pas exactement...
Mais plutôt du ludique pour apprendre !*

La progression de l'élève :

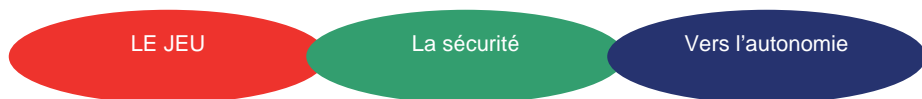
Ce que nous souhaitons travailler avec lui.

Apprendre :

C'est pour l'élève :

Tâtonner, explorer, chercher, comprendre

Le contenu proposé est le suivant, résumé en 3 mots :



Le jeu :

c'est s'adapter à une situation particulière pour envoyer la balle vers une cible. Les éléments à prendre en compte sont :

- Contexte
- Manier le club
- Réfléchir avant de jouer
- Rester calme

| Le jeu | A faire... |
|---|--|
| Contexte | <ul style="list-style-type: none">➤ S'approprier l'espace de jeu (parcours et zones d'entraînement) |
| Manier le club pour Contacter/orienter/doser | <ul style="list-style-type: none">➤ Favoriser la visée (le coup d'œil vers la cible)➤ La coordination et l'équilibre➤ La proprioception (contrôle du corps en mouvement) |
| Réfléchir avant de jouer | <ul style="list-style-type: none">➤ Prendre conscience du risque➤ Utiliser 3 clubs différents en rapport avec le coup à jouer |
| Rester calme | <ul style="list-style-type: none">➤ Sentir son cœur, sa respiration➤ Développer l'imagerie mentale en intégrant le positif |

La sécurité :

Nous souhaitons donner rapidement à l'enfant des notions de sécurité.

Attention, il ne suffit pas de dire pour faire !
La sécurité s'apprend aussi en faisant.



Cependant, rajoutons dans ce chapitre :

- Les règles de base
- L'étiquette +
- La culture

| La sécurité (et bien plus) | A faire... |
|----------------------------|---|
| La sécurité | ➤ Prendre conscience du danger lié à la balle et au club |
| Le règles de base | ➤ Le tour de jeu ➤ Jouer la balle où elle se trouve |
| Etiquette Etiquette + | ➤ Respecter ses partenaires ➤ Respecter le terrain ➤ S'approprier l'espace de vie (club house...) ➤ Enlever sa casquette en rentrant au club house (sauf pour les filles) ➤ Saluer son professeur et ses camarades à chaque cours |
| Culture | ➤ Connaître quelques noms de champions de golf |

Vers l'autonomie :

Nous souhaitons l'autonomie des jeunes. A cet âge, cela se traduit par :

Vers l'autonomie

- S'entraîner seul sur le putting green et le green d'approches
- Jouer sur le parcours compact ou aménagé accompagné d'un adulte

Nous devons (même à cet âge) favoriser :

la prise d'initiative,

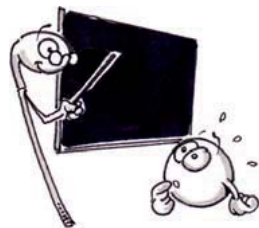
la réflexion

et la verbalisation (voir l'écriture par le dessin).

Nous devons plutôt les guider que les diriger

Démarche Pédagogique

Le jeu en lui même ne suffit pas toujours pour que l'enfant apprenne. Il est donc important de l'aider à construire et améliorer ses réponses face aux difficultés.



Cependant,

📌 Nous devons toujours lui faire comprendre l'intérêt du jeu ou l'exercice que nous lui proposons.

📌 Nous devons proposer des moyens pour le faire progresser (manipulation, explication courte plutôt imagée, exercices pédagogiques...) au sein même du jeu.

Une intervention technique est nécessaire et indispensable, par petites touches successives, dès les premières séances, jusqu'à la fin de l'année : nous construisons déjà les fondamentaux du swing.

Aussi, d'autres moyens sont utilisés pour faire progresser le tout petit : rapprocher la cible ou l'éloigner ; élargir la cible ou la réduire ; changer de club, de balle ; mettre la balle sur le tee ; etc.

Enfin : nous le préparons dès le plus jeune âge... à devenir un joueur habile (fin technicien), confiant et autonome.

Mettons l'accent sur l'éducation au corps, l'éducation de l'esprit, l'éducation à l'autonomie :

- L'éducation au corps : c'est lui faire prendre conscience de ses gestes, de ce qui se passe dans son corps. Ceci ne peut se faire qu'en le laissant explorer et verbaliser ce qu'il fait.
- L'éducation de l'esprit : c'est sentir ses émotions pour mieux les comprendre et les utiliser. C'est aussi, visualiser les moments du cours et notamment ce qui a été bien.
- L'éducation à l'autonomie : c'est par la compréhension de ce qu'il fait (notamment sur l'impact) et le sens que nous donnons à nos conseils qui lui donneront des moyens pour une future autonomie.

LA SÉANCE TYPE

Sur parcours / practice / putting green / green d'approches
45' à 60'

Comment mettre en place la démarche pédagogique



1. le salut
2. l'échauffement
3. au moins 2 jeux

| Jeu 1 | Jeu 2 |
|---|---|
| Faire parler les enfants : Discussion, échange, réflexion collective. | Faire parler les enfants : Discussion, échange, réflexion collective. |
| L'exercice à faire pour mieux réussir le jeu (mise en situation, exercice, technique, outils pédagogiques...) | L'exercice à faire pour mieux réussir le jeu (mise en situation, exercice, technique, outils pédagogiques...) |
| Le même jeu pour évaluer les progrès | Le même jeu pour évaluer les progrès |
| Faire parler les enfants : Comment ont-ils fait pour faire mieux ? Synthèse de l'enseignant de l'élément à retenir. | Faire parler les enfants : Comment ont-ils fait pour faire mieux ? Synthèse de l'enseignant de l'élément à retenir. |

4. le retour au calme
5. le salut

Le salut : un rituel

Au premier cours, les enfants sont intimidés. Ils ne se connaissent pas et ne nous connaissent pas.

La structure golf peut être impressionnante pour lui... Ils avancent dans l'inconnu.

Il faut bien sûr les rassurer en parlant doucement et gentiment.

Ritualisons le salut, plutôt en se serrant la main (la bise peut intimider).

Ce contact physique entre eux va favoriser les échanges, ils se sentiront plus à l'aise. Aussi, quand un nouveau arrive, tout le monde le salue à tour de rôle.

Enfin, dire bonjour à son moniteur et à ses camarades est tout simplement de l'éducation élémentaire.

L'échauffement : une routine

L'échauffement est systématique.

Il est conduit par l'enseignant, ou par un jeune et dure quelques minutes.

Il s'agit d'échauffer les muscles et de préparer les articulations.

Pour que l'échauffement soit mémorisé, nous proposons de partir du haut du corps pour finir aux pieds ou l'inverse, ce qui permet de penser à toutes les parties du corps.

Pour qu'il soit ludique, nous pouvons mimer le boxeur, le nageur, le skieur, etc.

Le retour au calme : une habitude

Le retour au calme est un moment privilégié avec nos jeunes. Souvent, nous ne prenons pas suffisamment le temps de discuter de la séance (manque de temps, précipitation pour certains, nous enchaînons avec un autre cours...).

Pourtant, c'est idéal pour positiver, visualiser, intégrer, récupérer et se préparer au prochain cours.

Positiver : je me souviens des bons moments de la séance, du meilleur coup...

➤ Visualiser : je me vois réussir ce coup...

➤ Intégrer : j'associe le bon coup à ce que j'ai travaillé dans la séance.

➤ Récupérer : je respire (je gonfle le ventre en inspirant et je rentre le ventre en expirant (respiration abdominale permettant la relaxation).
Je ferme les yeux et je prends conscience de mon corps (par la respiration), je détends mes muscles.

➤ Se préparer : mentalement, je sais déjà ce que je vais travailler la semaine prochaine et je peux m'y préparer.

Les enfants ont parfois des difficultés à fermer les yeux. N'insister pas, nous devons les mettre à l'aise. Après quelques séances, l'exercice deviendra plus facile.

Remarque :

Dans la plupart des situations du manuel, nous avons proposé un retour au calme. C'est à titre d'exemple car il doit se faire en fin de séance et non après chaque situation.



Le matériel

La mallette de l'école de golf. *

Un sac de golf : un bois, un fer ouvert et un putter

Nous préconisons (en plus du putteur) pour les premières séances, l'utilisation d'un bois ouvert légèrement raccourci par rapport à son âge pour plusieurs raisons :

1. le club est léger
2. il est adapté à la taille de l'enfant car son lie est arrondi
3. il se pose facilement et facilite l'alignement
4. il favorise une frappe horizontale et évite les coups à la cuillère.
5. il permet de travailler le contact, l'orientation, et le dosage.
Il s'utilise aux approches aisément.

C'est au bout d'un trimestre que nous apportons le fer.

* *Plus d'infos sur :*

<http://www.ffgolf.org/index.aspx?news=14900>

Situations Jeux, exercices, parcours

Ce que nous visons sur l'ensemble des situations

| | |
|----------------------------|---------|
| La chasse aux pétards | p 18-19 |
| Le feu d'artifice | p 20-21 |
| Le lancer à la main | p 22-23 |
| Le parcours en étoile | p 24-25 |
| La grenouille | p 26-27 |
| Le trésor | p 28-29 |
| Le parcours du combattant | p 30-31 |
| A toi à moi | p 32-33 |
| La lancer de dés | p 34-35 |
| Les piranhas | p 36-37 |
| Jack a dit | p 38-39 |
| Le petit dragon en colère | p 40-41 |
| Super ball | p 42-43 |
| 1,2,3 solei | p 44-45 |
| La coccinelle | p 46-47 |
| Les sauts de puces | p 48-49 |
| Dessine moi la trajectoire | p 50-51 |
| Dessine moi la trajectoire | p 50-51 |
| Dessine moi le parcours | p 52-53 |
| Le mini golf | p 54-55 |

S'approprier l'espace de jeu
Favoriser la visée (coup d'œil vers la cible)
Coordination, équilibre, proprioception
Notion de risque (stratégie)
Utiliser 3 clubs différents en rapport avec la cible
Sentir son cœur, sa respiration
Développer l'imagerie mentale en intégrant le positif
Prendre conscience du danger lié au club et à la balle
Le tour de jeu
Jouer la balle où elle se trouve
Respecter ses partenaires, le terrain
Enlever sa casquette
Saluer son professeur
Connaître quelques noms de champions
S'entraîner seul sur le putting green et le green d'approches
Evoluer sur le parcours compact accompagné d'un adulte

Nous préconisons un groupe de 6 enfants

LA CHASSE AUX PÉTARDS

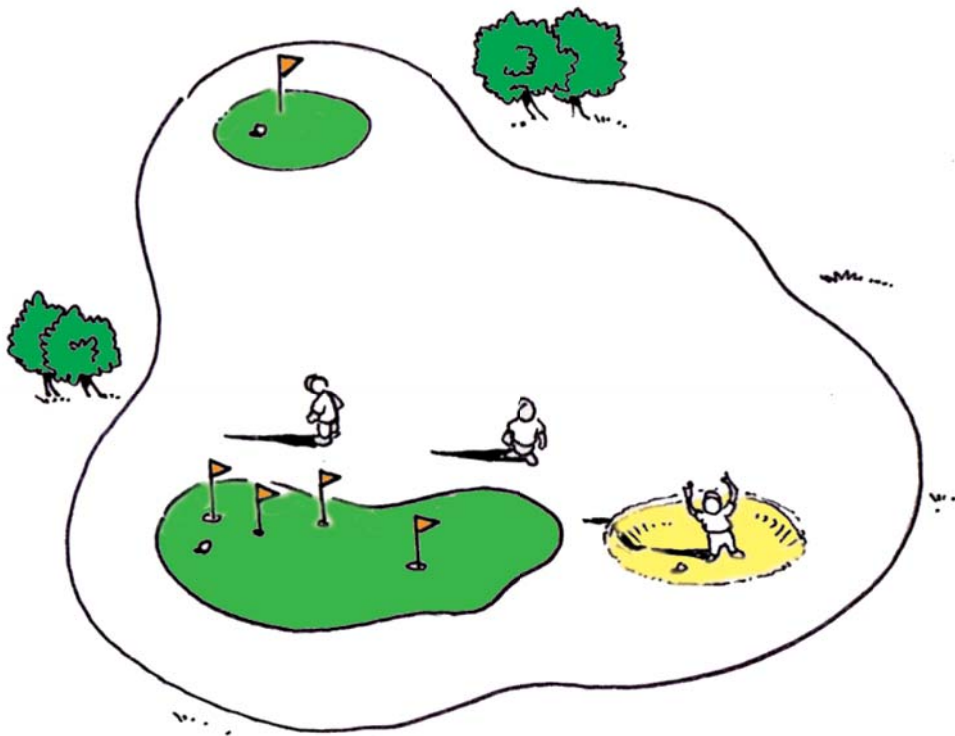
Présentation du jeu aux enfants :

Action 1 :

« Chaque joueur de l'équipe bleue ramène une balle de couleur bleue dans le cerceau bleu ». Répéter la phrase pour chaque équipe. »

Action 2 :

idem « Vous devez récupérer une balle dans un endroit différent »



Matériel : balles de couleurs

LA CHASSE AUX PÉTARDS

Présentation du jeu :

Le jeu consiste à aller chercher des balles cachées dans différents lieux de jeu.



Organisation du jeu :

Constituer 4 équipes de couleur différente (équipe bleue, rouge, rose, orange) et placer 1 lot de balles de couleur correspondante dans un bunker, sur le putting green, au practice, dans le rough.

L'intérêt du jeu pour l'enfant :

- 🚩 Se familiarise avec leur espace de jeu
- 🚩 Apprend à connaître ses camarades

Pour l'enseignant :

🚩 Démarrer la 1^{ère} séance en douceur pour mieux connaître les enfants

Faire parler les enfants :

Après action 1 :

« *Décrivez moi l'endroit où vous avez récupéré les balles ?* » (trou avec du sable, tapis d'herbe...)

« *Comment ça s'appelle ?* »

Après action 2 :

« *Où êtes vous allés maintenant ?* »

« *Comment ça s'appelle déjà ?* »

LE FEU D'ARTIFICE

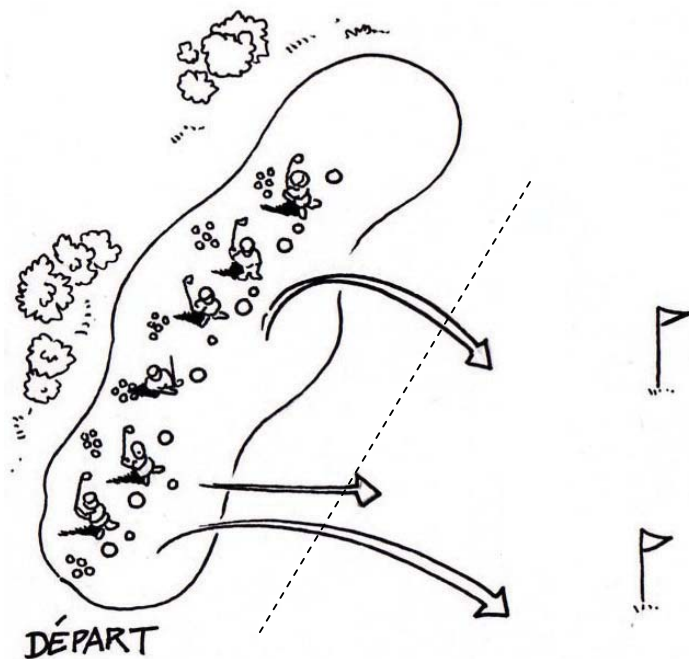
Présentation du jeu aux enfants :

Action 1 (2 fois) : « Vous êtes chacun dans une zone de tir où personne n'a le droit de venir. Vous frappez votre pétard pour le faire partir de votre zone de tir. »

Action 2 : idem « A chaque fois que la balle traverse la ligne, vous faites paf ! pour faire exploser le pétard »

Action 3 : idem « A chaque fois que vous faites partir votre balle, vous avez 1 point et si vous traversez la ligne, 2 points. »

Pour les 3 actions : « Posez le club et allez chercher les pétards que vous avez tapés. »



Matériel : balles en mousse

LE FEU D'ARTIFICE OU PAF ! LE PÉTARD

Présentation du jeu :

Le jeu consiste à contacter la balle pour la faire partir (roulée ou levée) au-delà d'une limite.



Organisation du jeu :

Placer un enfant par poste de tir et placez les balles prêtes à être tapées. Délimiter la zone de tir par des plots de couleur. 5 balles chacun.

L'intérêt du jeu pour l'enfant :

- 🚩 Contacte la balle de nombreuses fois pour produire des trajectoires
- 🚩 Connait la zone de tir et ses dangers liés au mouvement du club

Pour l'enseignant :

- 🚩 Amener l'enfant à sortir de sa relation exclusive avec la balle en observant ses trajectoires
- 🚩 Appréhender les premières notions de danger avec le club

Conseils : laisser les enfants tâtonner. Ne donner aucune consigne technique sur les premières balles. C'est un moment d'observation intéressant. Puis progressivement dans le jeu, leur apporter des moyens de réussir.

Faire parler les enfants :

Après action 1 et 2 : « *Avez-vous réussi à faire partir la balle ?* » .
« *Où se trouvent vos balles ? loin de la zone de tir ? Pourquoi posez vous le club avant d'aller chercher la balle ? et sur le pas de tir ... ?* »

Après action 3 : « *Combien de points avez vous obtenu ? Et comment avez vous fait pour réussir à franchir la ligne ?* »

Le retour au calme : « *Est ce que vous avez apprécié cette séance ? Quel est le moment que vous avez aimé le plus ?* »

« *La semaine prochaine, je vous ferai taper des balles dans d'autres endroits comme le green...* »

LE LANCER À LA MAIN

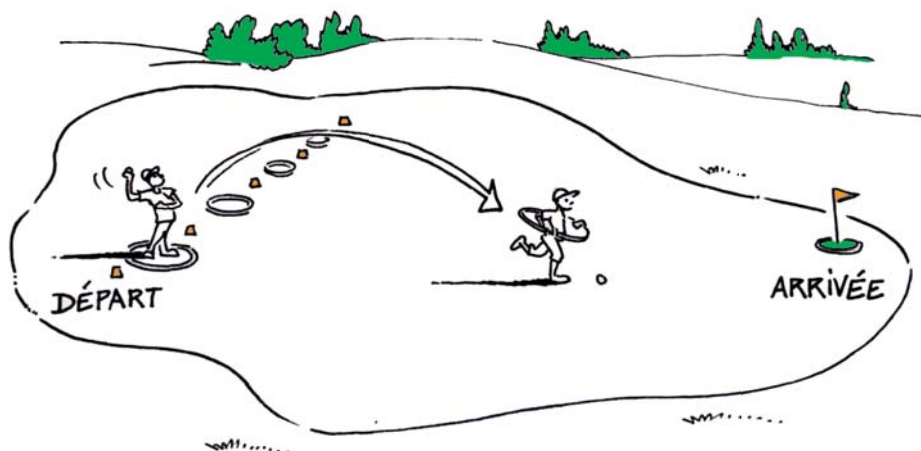
Présentation du jeu aux enfants :

Action 1 (2 fois) : « Vous devez envoyer votre balle dans le trou au pied du drapeau. La zone de lancer ou de tir est délimitée par le cerceau. Vous devez absolument vous mettre dedans pour lancer la balle à la main, je vous montre »

Action 2 : « Maintenant pour lancer, vous devez vous mettre de profil. Vous pointez votre bras avant vers la cible comme pour viser, comme ceci. On va faire un essai sans balle, vous courez autour de moi et au signal vous vous arrêtez et vous me visez avec votre bras, en étant de profil »

Action 3 : « Vous lancez toujours de profil, mais maintenant vous comptez le nombre de lancers pour mettre votre balle dans le trou. »

Jeu annexe pour développer les habiletés motrices : lancer la balle à son partenaire...



Matériel : 6 cerceaux, 6 balles en mousse

LE LANCER À LA MAIN

Présentation du jeu :

Le jeu consiste à atteindre une cible en un minimum de lancers.

Organisation du jeu :

Placer les joueurs sur une même ligne de départ. Un plot pour délimiter leur départ. Chacun se positionne à l'intérieur du cerceau à chaque lancer.

L'intérêt du jeu pour l'enfant :

- 🚩 Comprend le sens du jeu
- 🚩 Le prépare à prendre conscience de sa zone de lancer délimitée par le cerceau
- 🚩 Notion de visée abordée, et de repère dans l'espace
- 🚩 Travail de coordination et de vitesse pour le lancer

Pour l'enseignant :

- 🚩 Démarrer l'activité sans danger
- 🚩 Observer les enfants lors de leurs lancers et de leurs déplacements

Conseils :

C'est un exercice que l'on peut proposer sur les premiers cours. Puis, comme échauffement.

Faire parler les enfants :

« Quelle est la règle de jeu au golf ? A quoi sert d'avoir un cerceau autour de vous ? Avez vous réussi à vous mettre de profil, de côté pour lancer ? »

Le retour au calme :

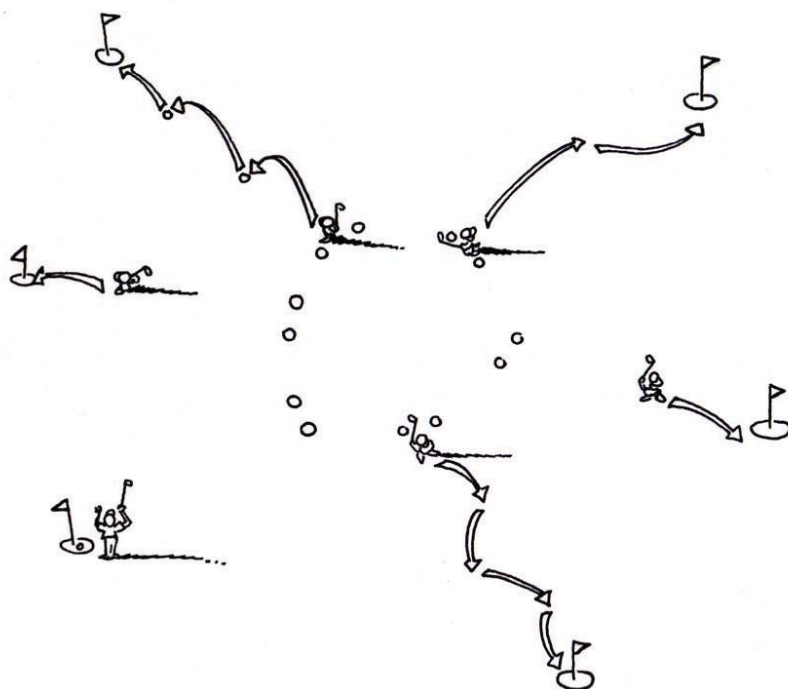
« On va apprendre à respirer tranquillement.. Le ventre se gonfle quand j'inspire et le ventre rentre quand je souffle. Vous le sentez ? »

LE PARCOURS EN ÉTOILE

Présentation du jeu aux enfants :

Action 1 : « Vous êtes chacun sur un trou, avec un départ et une arrivée. Le but du jeu est d'envoyer la balle dans le cerceau. Après chaque coup, vous vous déplacez pour aller jouer le prochain coup mais attention sans bouger la balle. »

Action 2 (2 fois) : idem. Compter les coups.



Matériel : 6 drapeaux de couleur, 6 balles en mousse pour démarrer, 6 plots, 6 cerceaux

LE PARCOURS EN ÉTOILE

Présentation du jeu :

C'est un parcours où chaque enfant joue sur son trou.

Organisation du jeu :

Construire autant de trous que d'enfants. Chacun joue de son départ du rond central vers l'extérieur. Associer les couleurs de départ à celles d'arrivée.



L'intérêt du jeu pour l'enfant :

- 🚩 Joue sur un trou
- 🚩 Comprend le sens du jeu

Pour l'enseignant :

- 🚩 Développer la relation à la cible
- 🚩 Donner les moyens de bien se comporter sur le parcours (vitesse de jeu, respect du terrain, concentration, calme...)

Conseils : tous les enfants doivent jouer en même temps. Jouer la balle où elle se trouve, dans toutes les situations possibles. Commencer par la balle en mousse puis progressivement utiliser la balle de jeu.

Faire parler les enfants :

Après action 1 : « *Est-ce que vous avez réussi à diriger votre balle ? comment vous y êtes vous pris ?* »

Après action 2 : « *Combien de coups avez-vous fait ?* »

Le retour au calme.

« *Les enfants, vous venez de faire un trou. Est ce que cela vous a plu ? le golf, c'est envoyer une balle d'un départ à une arrivée, en la frappant avec le club* ». « *Est ce que vous vous rappelez de la couleur de votre drapeau ?* »

LA GRENOUILLE DE COULEUR

Présentation du jeu aux enfants :

Action 1 (2 fois): « Pour pouvoir taper chaque balle, vous devez partir de cette zone et faire la grenouille jusqu'ici. Deux équipes de grenouilles de couleurs différentes. L'équipe bleue vise la zone bleue... » « Vous pouvez jouer en même temps »

Action 2 : idem. « Comptez le nombre de balles envoyées dans la zone. Pensez à bien respirer avant de jouer »

Action 3 : Petit exercice de coordination à faire sur place : leur demander de sauter vers le ciel avec les mains sur les hanches, puis en s'aidant avec les mains.



LA GRENOUILLE DE COULEUR

Présentation du jeu :

Faire la grenouille jusqu'au pas de tir



Organisation du jeu :

Une zone à délimiter dans laquelle se trouvent les balles. Les enfants sont face à leur pas de tir. 2 cibles de couleur différentes.

L'intérêt du jeu pour l'enfant :

- 🦵 Se concentre sur chaque balle tapée
- 🦵 Se dépense physiquement

Pour l'enseignant :

- 🦵 Travail sur la visée
- 🦵 Préparer l'enfant à réagir face à un effort

Conseils : ce jeu peut aussi être proposé pour compléter l'échauffement. Après chaque passage, changer de place pour tirer.

Faire parler les enfants :

« *Comment faites vous pour viser ?* »

« *Que se passe t-il dans le corps après avoir fait les bonds de la grenouille ?* » (respiration, transpiration, cœur qui bat fort)

« *Que faites vous avant de jouer ?* »

Le retour au calme :

« *Respirer calmement, savez-vous ce que fait le ventre quand on respire ? Rappelez vous de votre meilleur coup, vous vous revoyez le faire ? C'était agréable ?* »

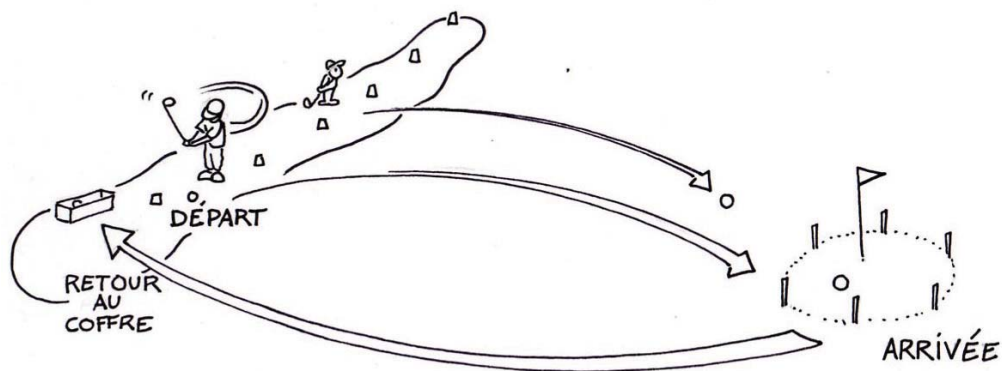
« *On va faire des étirements comme les champions.* »

LE TRÉSOR

Présentation du jeu aux enfants :

Action 1 (2 fois) : « Vous envoyez la balle dans la zone. Si vous réussissez, vous allez la chercher et vous la placez dans le coffre. Si vous rater, vous laissez la balle où elle se trouve »

Action 2 : idem. Compter le nombre de balles mises dans le coffre individuellement.

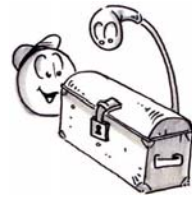


Matériel : 1 coffre ou sac, balles en mousse

LE TRÉSOR

Présentation du jeu :

L'objectif est de remplir le coffre de balles qui ont atteint la cible dans un temps imparti.
Jeu par équipe.



Organisation du jeu :

Délimiter une zone de frappe et la zone du coffre. Quand le joueur envoie la balle dans la cible, il pose son club et va récupérer sa balle pour la mettre dans le coffre.

Au signal tout le monde s'arrête. On compte les balles dans le coffre.

L'intérêt du jeu pour l'enfant :

- 🌿 S'applique pour l'équipe
- 🌿 Se concentre sur chaque balle

Pour l'enseignant :

- 🌿 Travail de visée et de dosage
- 🌿 Notion de match et d'esprit d'équipe

Conseils : proposer des zones faciles à atteindre (larges et proches).
Puis ajuster.

Possibilité de le faire au practice, sur le putting green, aux approches.
Jouer avec les balles en mousse.

Faire parler les enfants :

« Comment avez-vous fait pour réussir ? est-ce que le jeu en équipe vous a plu ? aimez-vous jouer en équipe ? »

Le retour au calme :

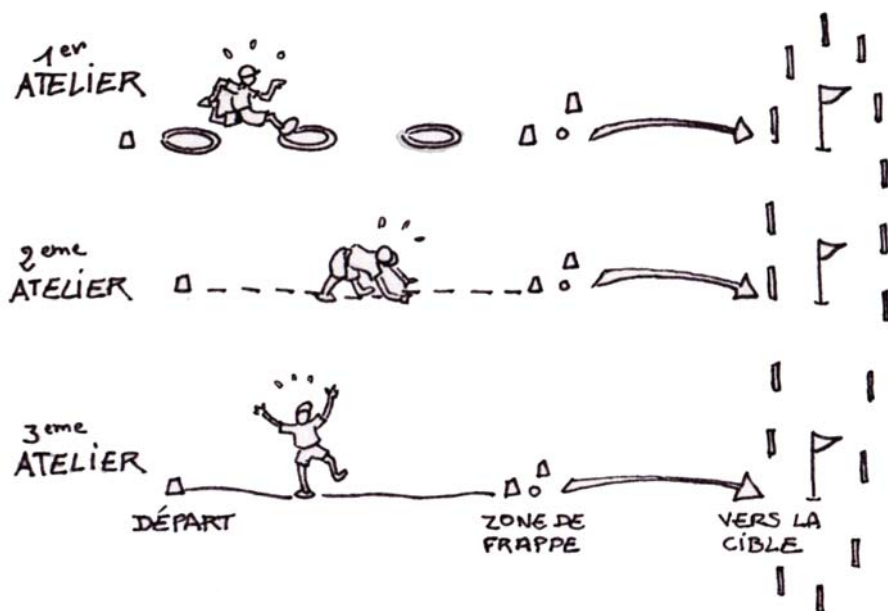
« Rappelez vous de votre meilleur coup, c'était bien ? »

LE PARCOURS DU COMBATTANT

Présentation du jeu aux enfants :

Action 1 (2 fois): « Vous allez passer dans chaque atelier et au bout il y a trois coups à jouer. Je vous montre et vous me suivez. »

Action 2 : idem. Compter le nombre de balles mises dans les cibles.



Matériel : cerceaux, piquets, balles de practice

LE PARCOURS DU COMBATTANT

Présentation du jeu :

Il s'agit de proposer différents ateliers associant physique et golf.

Organisation du jeu :

L'enfant passe par 1 atelier de motricité puis réalise 3 coups (situations de putts ou d'approches ou de longs coups). Changer les ateliers.

Chaque coup doit être joué vers une cible.

Exemple d'ateliers : multi bonds, sauts sur un pied, se déplacer en faisant l'araignée, marcher sur une ligne, sauter à pieds joints, courir en arrière...

L'intérêt du jeu pour l'enfant :

- 🏌️ Se dépense en jouant
- 🏌️ Apprend à être calme sur la balle

Pour l'enseignant :

- 🏌️ Développer sa motricité et sa concentration
- 🏌️ Sensibilisation du physique dans le golf

Conseils : pour l'explication des ateliers, montrer puis faites faire à la queue leu leu. Proposer des zones faciles à atteindre (larges et proches). Puis ajuster.

Faire parler les enfants :

« Est-ce que vous êtes des sportifs ? est-ce que le golf est un sport ? pourquoi ? que faut-il faire avant de jouer votre coup ? pourquoi faut-il souffler ? est-ce qu'il faut être calme et concentré pour jouer son coup ? »

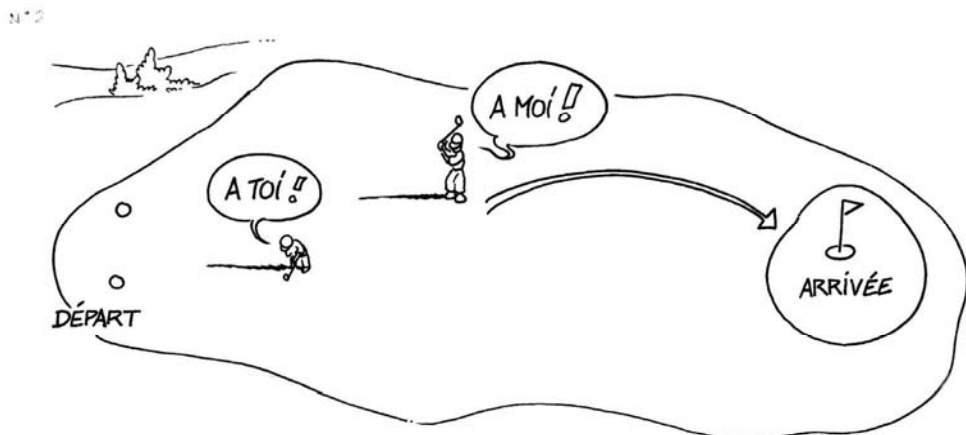
Le retour au calme :

« Respirez calmement, savez-vous ce que fait le ventre quand on respire ? Rappelez vous de votre meilleur coup, vous vous revoyez le faire ? C'était agréable ? On va faire des étirements comme les champions. »

À TOI À MOI

Présentation du jeu aux enfants :

« Vous vous mettez par deux. Vous allez jouer sur le parcours, à tour de rôle sur chaque coup. A toi à moi. Le premier qui a rentré sa balle dans le trou a gagné ».



Matériel : balles en mousse

Présentation du jeu :

C'est jouer sur un parcours compact, sur le « 18 trous » aménagé ou sur un putting green, à tour de rôle, en étant l'un contre l'autre.

Organisation du jeu :

Une balle en mousse par joueur de couleur différente. 2 joueurs sur le même trou.

L'intérêt du jeu pour l'enfant :

- 🚩 Se situe par rapport à l'adversaire en terme de coups joués
- 🚩 Joue sur le parcours

Pour l'enseignant :

- 🚩 Se déplacer en sécurité et respecter l'étiquette
- 🚩 Se situer dans l'espace en prenant en compte un camarade

Conseils : faire des équipes homogènes.

La première fois, il est possible de le faire sur un putting green avec des balles dures.

Sur un parcours aménagé, il est impératif de jouer avec des balles en mousse.

Faire parler les enfants :

« *Et si vous aviez des vrais balles de golf, que se passerait-il ? Est-ce que vous aimez jouer sur le parcours ?* »

Le retour au calme :

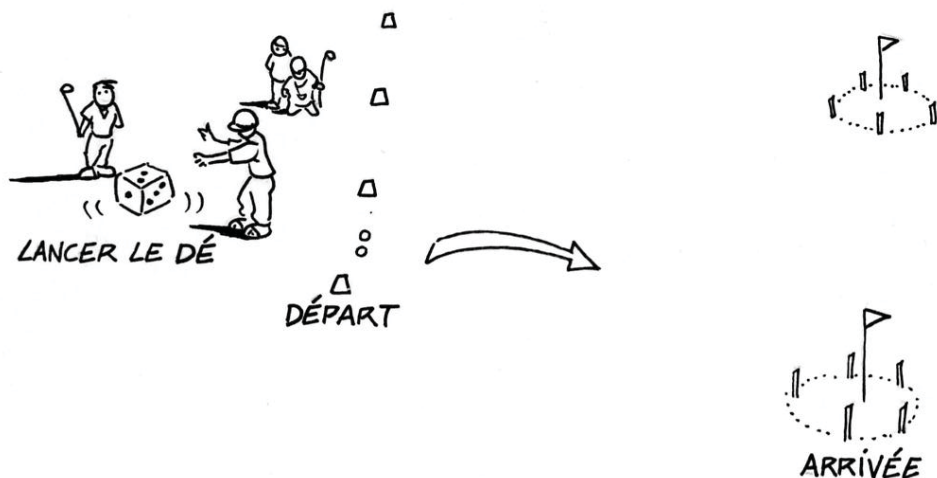
« *Qu'est-ce que vous avez préféré sur le parcours ? Quel était le meilleur moment ? Fermez les yeux et essayez de le revoir... vous le voyez ?* »

LE LANCER DE DÉ

Présentation du jeu aux enfants :

« Je veux 2 équipes. Vous allez vous numéroté 1, 2, 3 pour chaque équipe. Un joueur de l'équipe lance le dé pour définir la couleur de la zone à atteindre et le nombre de balles à taper.

2 qui jouent (sauf si le dé indique 1 correspondant à une balle) l'autre marque sur le tableau le score de son équipe. Chaque balle qui atteint la cible marque un point. Puis on tourne. »



Matériel : dé en mousse, 2 tableaux, piquets, balles de practice

LE LANCER DE DÉ

Présentation du jeu :

Il consiste à lancer un dé qui définit à la fois la couleur de la cible et le nombre de balles à jouer.



Organisation du jeu :

Délimitez 2 zones de couleur et 2 emplacements de tir (2 par équipe).

Marquer le score de chaque équipe sur un tableau.

L'intérêt du jeu pour l'enfant :

- 🚩 Partage ses émotions à l'équipe
- 🚩 Apprend à viser et à doser

Pour l'enseignant :

- 🚩 Travail sur la visée, le dosage (l'enfant s'adapte en fonction des zones à atteindre)
- 🚩 Favoriser l'esprit de camaraderie

Conseils : le jeu doit être expliqué progressivement. Laisser le temps aux enfants de se l'approprier.

Proposer des zones faciles à atteindre (larges et proches). Puis ajuster.

Faire parler les enfants :

« *Comment faites vous pour viser ? et pour doser ? quelle est la cible que vous préférez, pourquoi ?* »

Le retour au calme :

« *Quel est le moment que vous avez aimé ? est-ce que vous vous rappelez du conseil que je vous ai donné pour réussir ? rappelez vous d'un coup que vous avez réussi, est-ce que vous avez fait ce que je vous avais demandé ?* »

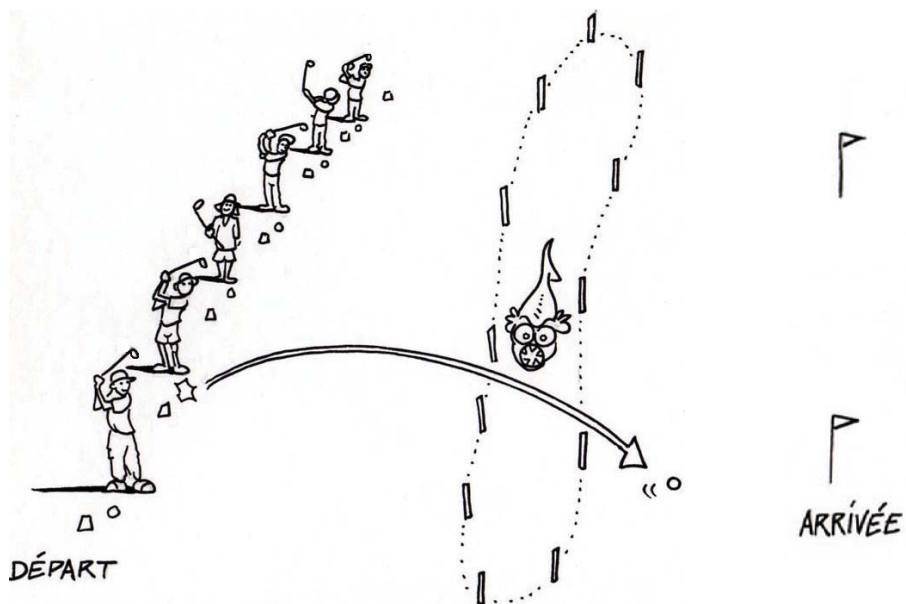
LES PIRANHAS

Présentation du jeu aux enfants :

Action 1 (2 fois): « Savez vous ce qu'est un piranha ? c'est un poisson avec de grandes mâchoires, il vit dans la petite marre qui est devant vous et il adore les balles des enfants. »

« Vous devez donc passer au dessus. »

Action 2 : idem. « A chaque fois que vous passez dessus, vous marquez un point. »

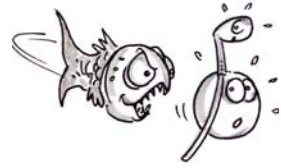


Matériel : 2 piranhas en plastiques, des piquets (jaunes de préférence), balles de practice

LES PIRANHAS

Présentation du jeu :

C'est faire voler les balles au dessus de la zone.



Organisation du jeu :

Délimitez une zone correspondante à une marre d'eau.

L'intérêt du jeu pour l'enfant :

- 1 Fait voler sa balle
- 1 Passe l'obstacle comme sur le terrain

Pour l'enseignant :

- 1 Contacter la balle avec un minimum de vitesse.

Conseils : ajuster la zone à franchir en fonction de la réussite des enfants. Nous pouvons accepter les balles qui roulent (qui ricochent) notamment au début puis ensuite, seulement les balles qui volent.

Faire parler les enfants :

« Comment faites vous pour lever la balle ? Où faut-il contacter la balle ? Montrez moi. »

Dans un deuxième temps, après les consignes techniques : « avez vous compris et senti comment faire pour lever la balle ? »

Le retour au calme :

« Faites deux respirations profondes, en soufflant plus longtemps. Rappelez vous de votre meilleur coup, vous revoyez-vous le faire ? C'était agréable ? Vous voyez la balle voler ? »

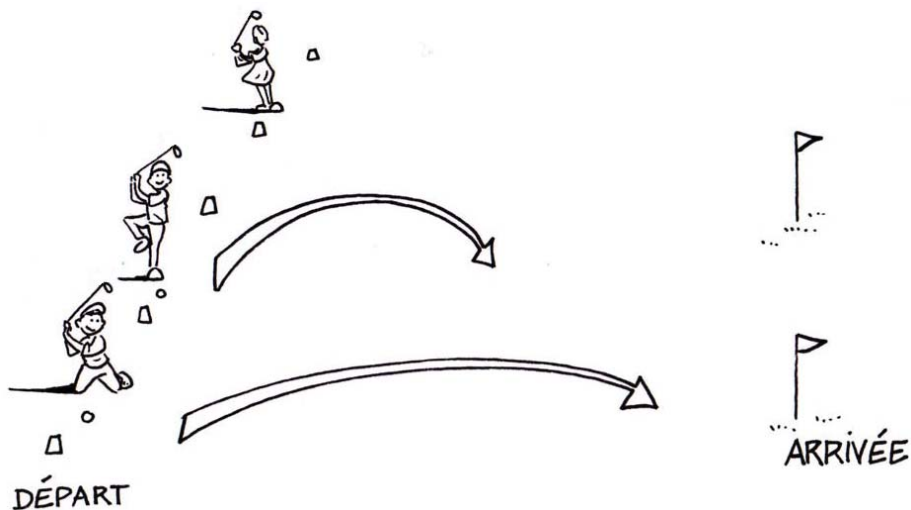
JACK A DIT

Présentation du jeu aux enfants :

« Vous connaissez Jack Nicklaus ? Connaissez vous d'autres champions français et étrangers ? »

Action 1 (2 fois): « On va jouer à Jack a dit. A chaque fois que je dirai «Jack a dit» vous devrez faire exactement ce que je vous dis. Êtes-vous prêts à relever le défi ? »

Action 2 : idem. Compter le nombre de balles mises dans les cibles.



Matériel : piquets ou drapeaux, balles de practice

Présentation du jeu :

Il consiste en une série de figures imposées.

Organisation du jeu :

Tous les enfants sont alignés sur le pas de tir.

Jack ou Tiger ou Raphael a dit...

Taper à genou, sur le pied droit, le pied gauche, en fermant les yeux, avec le bras gauche, le bras droit, en finissant sur les deux pieds...

L'intérêt du jeu pour l'enfant :

- 🚩 Relève un challenge
- 🚩 S'amuse à taper dans tous les sens

Pour l'enseignant :

🚩 Développer l'habileté technique (le côté malléable de chaque enfant)

🚩 Commencer à le sensibiliser qu'au golf, on peut parfois taper dans des situations particulières

Conseils : Toujours viser une cible.

Faire parler les enfants :

« *Quelle position avez-vous préférée ? et celle qui vous a posé le plus de problème ? pourquoi ?* »

Le retour au calme :

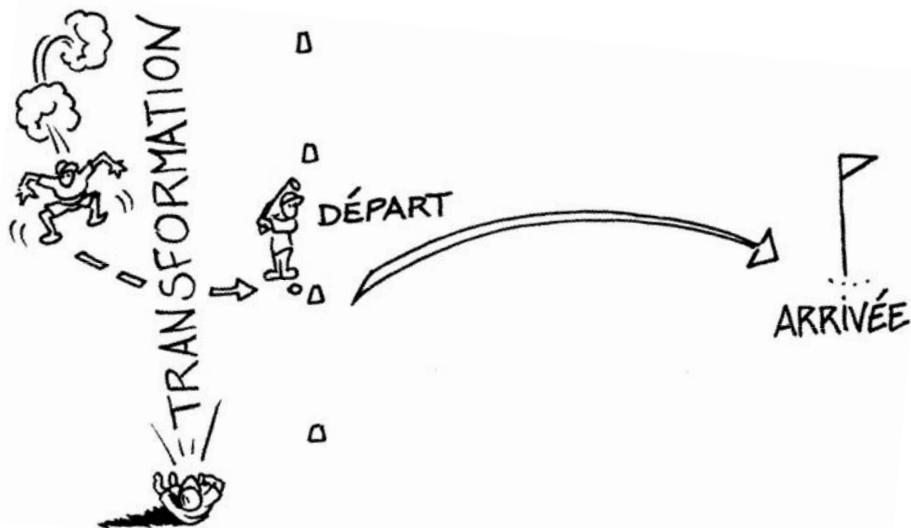
« *Qu'est-ce qui était le plus drôle ?* »

« *Fermer les yeux, respirez profondément, sentez vous le ventre qui gonfle quand vous inspirez ? Rappelez-vous du moment préféré, et est-ce que vous vous voyez ?* »

LE PETIT DRAGON EN COLÈRE

Présentation du jeu aux enfants :

« Posez votre club sur votre zone de frappe, vous placez une balle sur le tee. Maintenant, attention vous êtes des dragons et à mon signal, vous vous transformez en magicien pour les garçons et en fée pour les filles, et à l'aide de votre baguette magique, vous envoyez votre balle dans le ciel vers un nuage. Allez y petits dragons, courez ! »



Matériel : drapeaux, balles de practice

LE PETIT DRAGON EN COLÈRE

Présentation du jeu :

Les enfants font les dragons puis se transforment en magicien ou fée pour envoyer la balle dans les airs avec leur baguette magique.



Organisation du jeu :

Délimitez une zone de course et préparez la zone de tir.

L'intérêt du jeu pour l'enfant :

- 🌿 Se trouve dans un monde imaginaire
- 🌿 Son club a des pouvoirs...
- 🌿 Doit comprendre que quand on joue le coup, on est jamais en colère mais au contraire calme et concentré

Pour l'enseignant :

- 🌿 Préparer à adopter un attitude positive face à la balle
- 🌿 Et aussi, point de départ à un futur travail sur la gestion des émotions (énervement se transforme vite en calme)

Conseils : encouragez-les à faire les dragons et à se lâcher.

Faire parler les enfants :

« Est-ce que vous avez réussi à faire voler la balle avec votre baguette magique ? Et quand vous avez réussi, vous avez fait quoi ? Vous étiez calme ? Concentré ? Est-ce que vous auriez pu rester en dragon pour taper une balle ? Est-ce que les champions de golf (qui en a vu ? à la TV ?) sont des magiciens ou des dragons ? » « Ils sont parfois les deux mais quand ils tapent la balle, ils sont toujours et toujours des magiciens. »

Le retour au calme :

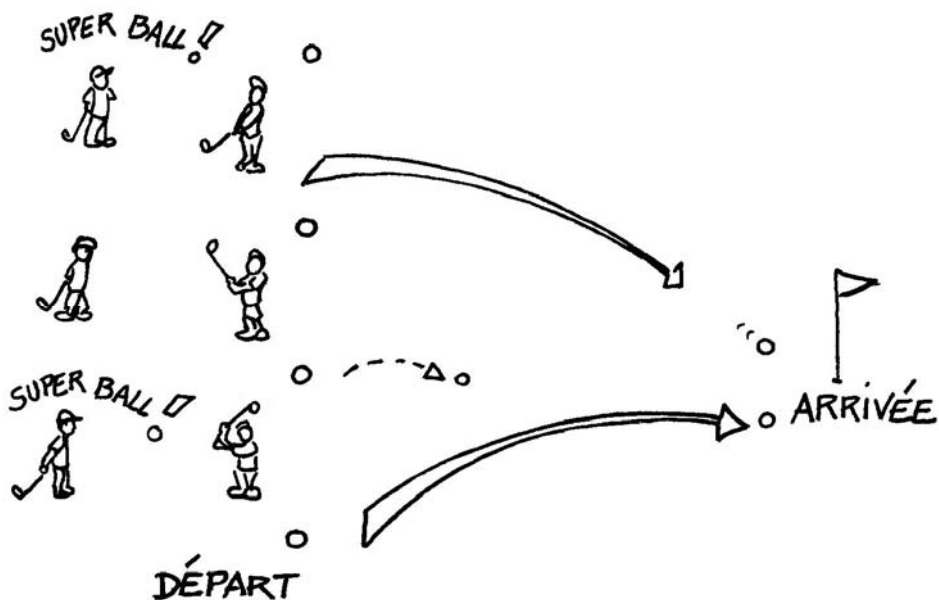
« Est-ce que cela vous a plu ? quoi en particulier ? Et toi ? Et toi ?... Le moment préféré ? Pour toi ? Et toi ? Et toi ?... Fermez les yeux, et comme au cinéma, on va revoir ce moment. Respirez calmement. Vous êtes tranquilles, calmes et vous revoyez ce moment préféré. »

SUPER BALL

Présentation du jeu aux enfants :

Action 1 : « A chaque fois que vous réussissez une balle, vous dites tout fort : « super ball ! ».

Action 2 : « Vous vous mettez par deux et c'est votre partenaire qui dit « super ball ! » à votre place, mais seulement s'il réussit son coup »



Matériel : drapeaux, balles de practice

Présentation du jeu :

A chaque balle réussie, l'enfant associe un mot positif. Il doit juger de la qualité de son coup : réussi ou non.



Organisation du jeu :

Une zone de tir et une limite à franchir.

L'intérêt du jeu pour l'enfant :

- 🚩 Prend conscience de ses bons coups
- 🚩 Se souvient que des bons coups

Pour l'enseignant :

- 🚩 Démarrer un travail sur la confiance
- 🚩 Permet d'intégrer les bons coups tout en insistant sur des points techniques réussis (équilibre, grip, finish...)

Conseils : encouragez-les à verbaliser tout haut leurs réussites. Pour les plus grands, ils choisissent leur propre mot positif.

Faire parler les enfants :

« *Qu'est-ce qui vous fait dire que vous avez réussi votre coup ? Est-ce que vous étiez d'accord avec votre camarade sur le choix des bons coups ? Il y a réussite quand la balle dépasse la ligne mais aussi quand vous avez senti quelque chose d'agréable, quoi par exemple ?* »

Le retour au calme :

Tous en cercle avec le moniteur.

« *Rappelez-vous de vos meilleurs coups et que vous avez dit tout haut : «super ball». Combien en avez vous fait ? Respirons profondément, calmement, vous allez revoir un bon coup. Rappelez vous des sensations de plaisir que cela vous a procuré. »*

« *Est-ce que vous vous êtes vus ?* »

1, 2, 3 SOLEIL

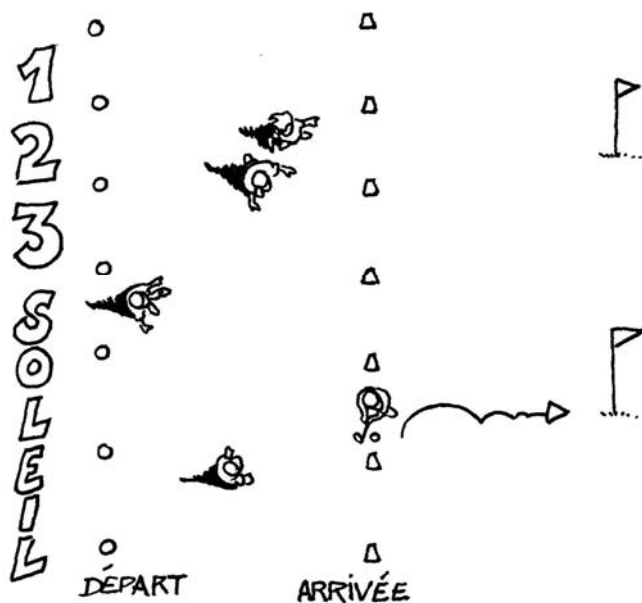
Présentation du jeu aux enfants :

Action 1 : « Tous sur une même ligne, l'objectif est d'arriver sur les pas de tirs, pour jouer vos balles. Je compte 1,2,3 et quand je dis «soleil» je me retourne et personne ne doit bouger, sinon vous repartez à la ligne »

Action 2 : « Vous jouez vos balles vers la cible, je ne compte plus mais quand je dirai soleil vous restez immobiles, complètement immobiles. A mon signal, vous pourrez bouger. » Etes-vous prêts ? Jouez. »

Action 3 : « Le soleil a disparu. Vous repartez à la ligne. Maintenant, vous fermez les yeux et vous avancez jusqu'à votre zone de tir. L'objectif est de s'en rapprocher le plus près. Attention, vous gardez bien les yeux fermés, sinon vous repartez en arrière. »

Possibilité de le faire à deux, l'un qui ferme les yeux et l'autre qui vérifie.



Matériel : balles de practice

Présentation du jeu :

Il consiste à arrêter ses mouvements au signal donné.



Organisation du jeu :

Délimitez une ligne de départ pour l'action 1. Puis, tous en ligne pour jouer en direction d'une cible précise.

L'intérêt du jeu pour l'enfant :

- 🚩 Apprend à contrôler ses gestes
- 🚩 Apprend à se repérer dans l'espace

Pour l'enseignant :

- 🚩 Travail de la proprioception (c'est un début de travail pour les aider plus tard à travailler finement sur leur technique)
- 🚩 Favoriser les repères dans l'espace

Conseils : profiter des moments immobiles pour replacer les enfants techniquement (quand ils sont à l'adresse, à la montée ou au finish...).

Faire parler les enfants :

« Est-ce que vous avez réussi à vous arrêter au signal ? A quel moment on ne peut plus s'arrêter ? »

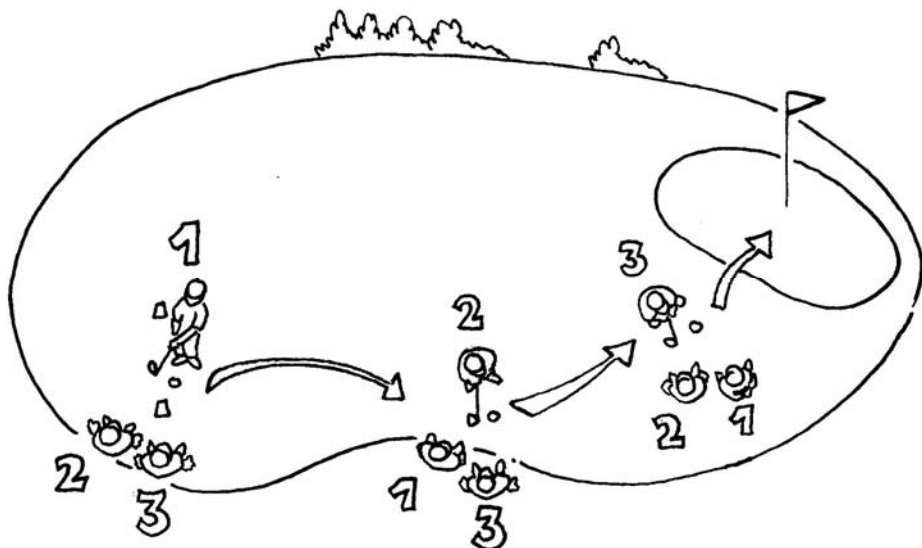
Le retour au calme :

« Vous savez que le soleil nous apporte la chaleur et l'énergie. Vous allez maintenant récupérer cette énergie, à chaque fois que vous inspirez. Toute l'énergie, toute cette chaleur va traverser votre corps. Respirez profondément. »

LA COCCINELLE EN ROUTE POUR LE PARCOURS

Présentation du jeu aux enfants :

« Vous allez faire un relais, c'est à dire que vous allez jouer à tour de rôle, toi tu es le numéro 1, toi, le numéro 2, n° 3, n°4 et n°5. Le n°1 joue le départ, le n°2 le 2ème coup, le n°3 le 3ème coup etc., à tour de rôle. »



Matériel : balles dures de couleur

LA COCCINELLE EN ROUTE POUR LE PARCOURS

Présentation du jeu :

Plusieurs formules de jeu sont proposées pour aider les enfants à évoluer sur le parcours.

Organisation du jeu :

Parcours aménagé (chaque trou faisant 50 m maximum) :

Commencez par un relais à 3 (un club et une balle pour les 3), 2 équipes sur le même trou.

Puis, faire un scramble à 3 (un club et une balle par enfant).

Enfin, vous pouvez faire un greensome par équipe de 3.

L'intérêt du jeu pour l'enfant :

- 🚩 Joue au golf
- 🚩 Apprend à se comporter sur le parcours

Pour l'enseignant :

- 🚩 Relais : favorise un jeu rapide et la compréhension du sens du jeu
- 🚩 Scramble : favorise les déplacements et les placements (face au joueur) en sécurité
- 🚩 Greensome permet de jouer plus de coups que le relais (foursome) et reste une formule rapide

Conseils : au moment du bilan, profiter du jeu sur le parcours pour donner du sens, de l'intérêt à l'entraînement au practice.

Insister sur l'étiquette.

Faire parler les enfants :

« Qu'est-ce qui s'est passé sur le terrain, avez-vous rencontré des difficultés ?... Voilà pourquoi nous avons besoin de nous entraîner au practice et au putting green, pour être meilleur sur le parcours.... »

Le retour au calme :

Faites revivre les meilleurs moments du parcours...

LES SAUTS DE PUCES

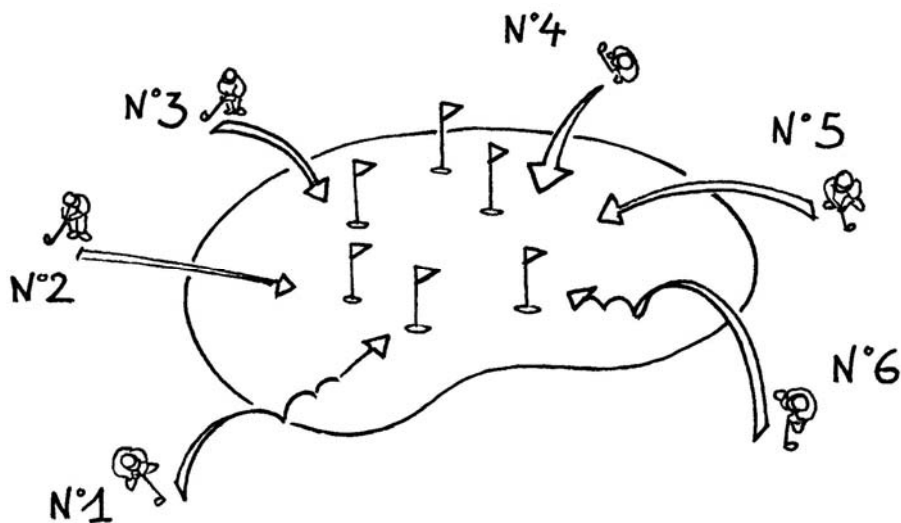
Présentation du jeu aux enfants :

Action 1 : « Vous allez faire un parcours en lançant à la main jusqu'à la mettre dans le trou (démonstration). Vous vous mettez par deux sur chaque trou et vous tournerez dans ce sens. »

Action 2 : « Maintenant que vous connaissez le parcours, vous allez le jouer avec le club, toujours par 2, chacun sa balle. »

Action 3 : Faites le tour des trous avec les enfants et demander leur de décrire la trajectoire idéale pour chaque trou. Abordez l'aspect tactique (notamment quand ils se retrouvent face à un obstacle : passer au-dessus ou le contourner ?)

Conseil : les ouvrir à des possibilités sans préconiser l'une plus que l'autre.



Matériel : flèches, balles de couleur en mousse ou dures

LES SAUTS DE PUCES

Présentation du jeu :

C'est un mini parcours avec des trous qui tournent autour du green (sortie de bunker, approche levée, roulée...)



Organisation du jeu :

Mettre en place les départs avec des flèches qui indiquent le sens du trou. Une équipe par départ, chacun joue sa balle. Proposez un trou tactique (obstacle dans la ligne de jeu) ;

L'intérêt du jeu pour l'enfant :

- 🚩 Joue sur un parcours aménagé
- 🚩 Enchaîne des approches putts variées

Pour l'enseignant :

- 🚩 Associer un travail technique de petit jeu avec l'étiquette
- 🚩 Approche tactique du jeu

Conseils : jeu avec des balles en mousse ou prévoir des trous suffisamment éloignés les uns des autres pour éviter tout danger lié à la balle dure.

Faire parler les enfants :

« Comment fait-on pour lever une balle ? Faut-il toujours qu'elle se lève beaucoup pour aller au trou ? »

« Vous savez qu'il existe des pucés savantes. Comme vous elles réfléchissent avant de sauter. Est-ce que vous avez réfléchi un peu avant de jouer ? Faut-il toujours jouer directement vers le drapeau ? »

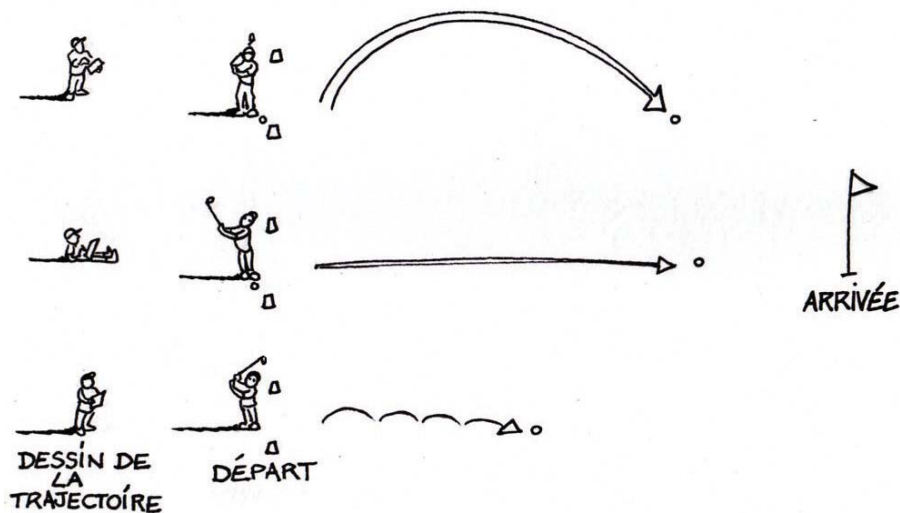
Le retour au calme :

« Vous allez essayer de prendre la place de la balle et vous imaginez que vous faites des bons vers le trou. Vous vous voyez voler, rebondir sur le green puis rouler. »

DESSINE-MOI UNE TRAJECTOIRE

Présentation du jeu aux enfants :

« Celui qui ne joue pas dessine la balle de son partenaire. Vous dessinez 3 balles que vous faites partir du même endroit et qui arrivent à droite, à gauche ou sur la cible. »



Matériel : tableau avec feutres réinscriptibles

DESSINE-MOI UNE TRAJECTOIRE

Présentation du jeu :

Dessiner sur un tableau la trajectoire de balle produite.



Organisation du jeu :

Délimitez la zone de tir. Un tableau pour deux. Prendre la situation des piranhas en direction d'une cible par exemple.

L'intérêt du jeu pour l'enfant :

🚩 Se concentre sur la trajectoire

Pour l'enseignant :

🚩 C'est une première étape essentielle pour la compréhension des lois de l'impact.

🚩 Favoriser un esprit de coopération.

Conseils : dans l'explication des trajectoires, bien insister sur le départ et l'arrivée.

Faire parler les enfants :

« Montrez moi vos dessins, je vais taper 3 balles, chaque groupe dessine mes trajectoires et on en discute. »

Le retour au calme :

« Quand vos balles volent dans le ciel, est-ce que cela vous procure du plaisir ? Fermer les yeux et revoyez ces coups là... Imaginez que ce sont des étoiles filantes... »

DESSINE-MOI LE PARCOURS

Dessine moi le parcours

Action 1 : « Vous allez dessiner le parcours que vous jouez habituellement, pensez à mettre les arbres, les bunkers et les obstacles d'eau... »
« Nous allons maintenant vérifier si votre dessin est exacte .»

Action 2 : « Nous allons faire un concours de putt, mais avant, vous allez imaginer un parcours et le construire » (sur le putting green ou sur une zone d'approches).



Matériel : tableau, feuilles, crayons de couleur, flèches

DESSINE-MOI LE PARCOURS

Présentation du jeu :

Dessiner sur un tableau de façon collective et individuelle, le parcours qu'il joue et un parcours qu'il crée.



Organisation du jeu :

En salle puis sur le parcours pour vérifier les dessins ou pour jouer le parcours qu'ils ont créé (action 2) sur un putting green ou sur la zone d'approches.

L'intérêt du jeu pour l'enfant :

- 🚩 Se rappelle du parcours qu'il joue habituellement
- 🚩 Met en place un parcours
- 🚩 Apprend les termes spécifiques du parcours

Pour l'enseignant :

- 🚩 Exercice en salle
- 🚩 Sensibilisation au carnet de parcours (stratégie)
- 🚩 Travail sur le sens du jeu

Conseils : A faire en cas de pluie.

Aider les jeunes à dessiner.

Possibilité aussi de leur faire lire la bd sur l'étiquette.

Pour plus de coloriages : utiliser les feuilles pré dessinées de la mallette.

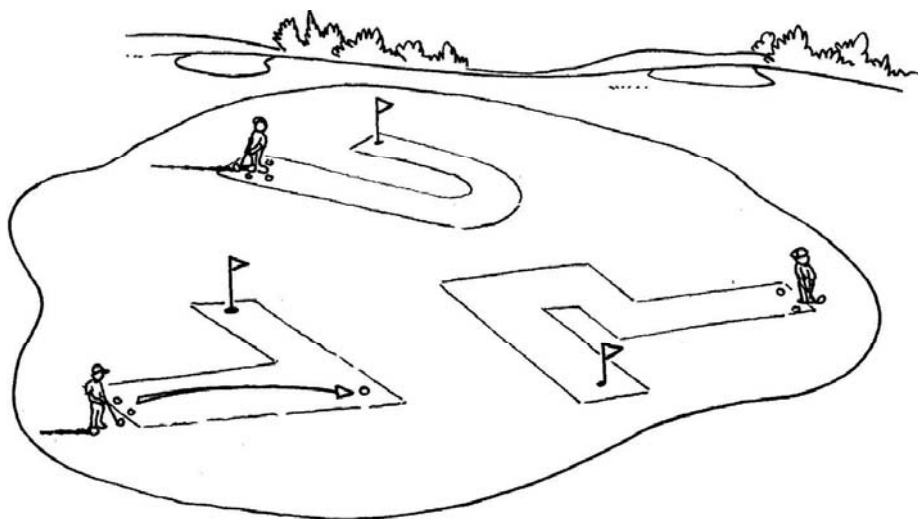
Faire parler les enfants :

« A quoi cela sert de dessiner un parcours ? Eh bien les professionnels, les champions le font ! ... »

LE MINI GOLF

Présentation du jeu aux enfants :

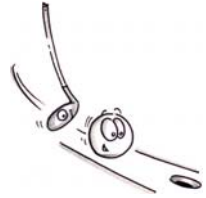
« Vous avez déjà joué au mini golf ? C'est un peu ce que nous allons faire ici. Il s'agit de faire un parcours avec pleins d'obstacles à éviter, pleins de difficultés à passer. Vous compterez le nombre de coups que vous ferez. »



Matériel : flèches, lignes de couleurs, balles dures de couleur

Présentation du jeu :

C'est un parcours de 9 trous sur le putting green avec obstacles, hors limites, dog legs.



Organisation du jeu :

Organiser un parcours avec des obstacles, des hors limites, des dog legs. Utilisez des flèches pour indiquer la direction des trous.

L'intérêt du jeu pour l'enfant :

- 🚩 Joue un parcours aménagé
- 🚩 Aborde quelques règles essentielles (obstacle d'eau, hors limite, marquage de la balle)

Pour l'enseignant :

- 🚩 Aborder les règles en situations
- 🚩 Leur apprendre la technique du putting à travers des situations de jeu

Conseils : essayer de construire les règles avec les enfants. Donner du sens aux règles.

Faire parler les enfants :

« Comment faites-vous pour viser ? et pour doser ? qu'est-ce qui change entre un long putt et un putt court ?

Vous venez de faire un parcours, faut-il qu'il y ait des règles ? A quoi ça sert les règles ? »

Retour au calme :

Debout en cercle, les yeux à demi fermés : « Vous revoyez chaque trou du parcours que vous venez de jouer sur le putting green. Et vous vous voyez putter et réussir tous vos putts. »

Exemple de séances réalisées sur une année

| | |
|---|---|
| <p><i>1^{ère} séance :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • La chasse aux pétards • Le Feu d'artifice | <p>Découverte des lieux de jeu (les rassurer), apprendre à se connaître et jouer ensemble Contacter la balle avec un club</p> |
| <p><i>2^{ème} séance :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Le lancer à la main • Le parcours en étoile | <p>Les faire rentrer progressivement dans le jeu de golf</p> |
| <p><i>3^{ème} séance :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Le trésor • La grenouille | <p>Insister sur le contact de la balle en relation à une cible (d'une centration à la balle vers une cible)</p> |
| <p><i>4^{ème} séance :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Le parcours du combattant • A toi à moi | <p>Développer les habiletés motrices par des jeux de psychomotricité Inculquer le sens du jeu plutôt sur un putting green</p> |
| <p><i>5^{ème} séance :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Le lancer de dé • Les piranhas | <p>Insister sur le contact de balle en relation à la cible</p> |
| <p><i>6^{ème} séance :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Le parcours en étoile à 2 • Les piranhas | <p>Les amener sur le parcours en prenant en compte un partenaire de jeu A nouveau un travail sur le contact</p> |
| <p><i>7^{ème} séance :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Le lancer de dé • Le parcours en étoile à 2 | <p>Encore un travail de contact en relation à la cible Parcours idem séance 6</p> |
| <p><i>8^{ème} séance :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Jack a dit • Le petit dragon en colère | <p>Développer les habiletés motrices Travail sur l'attitude</p> |
| <p><i>9^{ème} séance :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Le mini golf • Super ball | <p>Parcours sur le putting green permettant d'intégrer les notions de règles Travail sur le mental « positif »</p> |
| <p><i>10^{ème} séance :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • La coccinelle en route sur le parcours | <p>Situation globale avec plusieurs formules possibles</p> |
| <p><i>11^{ème} séance :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • 1,2,3 soleil • Le bunker | <p>Développer les habiletés motrices Situation particulière qui favorise notamment la vitesse</p> |

| | |
|---|--|
| <p><i>12^{ème} séance :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Les sauts de puces • Dessiner le parcours | <p>Travail sur les trajectoires en relation avec des situations</p> <p>Sensibilisation au carnet de parcours</p> |
| <p><i>13^{ème} séance :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Les piranhas • Dessine moi la trajectoire | <p>Travail sur le contact</p> <p>Prise de conscience des différentes trajectoires</p> |
| <p><i>14^{ème} séance :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • La coccinelle en route pour le parcours | <p>Situation globale : amener progressivement l'enfant à jouer sa propre balle</p> |
| <p><i>15^{ème} séance :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Le parcours du combattant • Le mini golf | <p>Développer les habiletés motrices par des jeux de psychomotricité</p> <p>Sens du jeu et règles essentielles</p> |
| <p><i>16^{ème} séance :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Super ball • Le lancer de dé | <p>Insister sur les bons coups</p> <p>Travail du contact en direction de la cible</p> |
| <p><i>17^{ème} séance :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Le mini golf • Le petit dragon en colère | <p>Règles en situation</p> <p>Travail sur l'attitude devant la balle</p> |
| <p><i>18^{ème} séance :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • La coccinelle en route pour le parcours | <p>Situation globale : une balle par joueur</p> |
| <p><i>19^{ème} séance :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Les sauts de puce • Dessine moi la trajectoire | <p>Insister sur les trajectoires</p> |
| <p><i>20^{ème} séance :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Le trésor • Super ball | <p>Travail sur le contact et les trajectoires réussies</p> |
| <p><i>21^{ème} séance :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Dessine moi un parcours | <p>Travail de stratégie et jouer le parcours imaginé collectivement</p> |
| <p><i>22^{ème} séance :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Le parcours du combattant • Les piranhas | <p>Développer les habiletés motrices</p> <p>Travail de contact en direction de la cible</p> |
| <p><i>23^{ème} séance :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Jack a dit • Le petit dragon en colère | <p>Idem 8^{ème} séance</p> |

| | |
|---|--|
| <p><i>24^{ème} séance :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Parcours quelques trous • Les piranhas | Donner du sens au practice après un parcours |
| <p><i>25^{ème} séance :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • La coccinelle en route pour le parcours • Remise du drapeau vert | Situation globale - test – animations |
| <p><i>26^{ème} séance</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • La coccinelle en route pour le parcours | |
| <p><i>27^{ème} séance :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • La coccinelle en route pour le parcours | |

Remarque :

Cette construction de séances n'est qu'un exemple.

A chacun de composer un programme qui prend en compte l'évolution des jeunes en cours d'année, en s'appuyant sur les situations du manuel ou sur des situations inventées.

Aussi, il ne faut pas hésiter à répéter plusieurs fois les mêmes situations. Cela permet d'ancrer les apprentissages.

Il est néanmoins très important d'amener les enfants régulièrement sur un parcours que nous aménageons, tout en leur permettant de jouer de nombreuses balles dans les nombreuses situations d'entraînement.

Document élaboré par l'Equipe Technique Régionale d'Aquitaine pour la Commission «Jeunes» de la ffgolf :

Philippe Uranga, coordonnateur, conseiller technique régional et professeur de golf

Jérôme Barrere, moniteur de golf

Priscille Boulhan, CTR golf

Alain Charpiat, professeur d'EPS et responsable école de golf

Laurent Elduayen, moniteur et formateur BP

Cathy Lespinasse, professeur de golf

Eric Mailhes, professeur de golf

Hugues Soulas, moniteur de golf et formateur BP

Avec la collaboration de : Didier Nocera CTN golf

Avec la participation de nombreux enseignants de golf et de conseillers pédagogiques.

Référence :

Bulletin officiel de l'Education Nationale :

Programmes d'enseignement de l'école primaire

Cycle des apprentissages fondamentaux

Illustrations : Jean-Michel Charpentier ©

Dessins «mascottes» (couv.+ p.3) : Gwenhaëll Jublot ©

Réalisation et édition : service Communication ffgolf

Notes





2^e édition • 2011 • 5 000 exemplaires • GRATUIT
Ouvrage à destination des éducateurs et animateurs de golf édité par la

ffgolf[®]

68 rue Anatole France • 92309 Levallois Perret cedex
ffgolf@ffgolf.org • www.ffgolf.org
Indicatif éditeur 2-9521478

Directeur de la publication : Christophe Muniesa, Directeur exécutif ffgolf
Réalisation : service Communication ffgolf

© Copyright Fédération Française de Golf
Tous droits de traduction, reproduction et adaptation totales ou partielles réservés pour tous pays

Ce document participe à la protection de l'environnement.

Achevé d'imprimer 1^{er} semestre 2011 par CARACTÈRE - site de production 14001 - avec des encres à base d'huile végétale sur du papier écolabelisé PEFC - N° chaîne de contrôle CTBA/06-00743
www.caractere-sa.fr





Tout p'tit golf en Club • 2^e édition • 2011 • GRATUIT

 SOCIÉTÉ
GÉNÉRALE
PARTENAIRE MAJEUR

ffgolf[®]

www.ffgolf.org