

LIVRET ENSEIGNANT

MON CARNET DE GOLF

**APPRENDRE SUR LE PARCOURS
DE LA RYDER CUP 2018**

CYCLE 3



académie
Versailles



direction des services
départementaux
de l'éducation nationale
Yvelines



ffgolf®



LE GOLF NATIONAL
FRANCE 2018

St-Quentin
en-Yvelines
■ COMMUNAUTÉ D'AGGLOMÉRATION ■

Découverte du golf - La Ryder Cup à Saint-Quentin-en-Yvelines :

Histoire - Instruction civique & morale - Mathématiques - Arts visuels - Anglais - Français - Sciences - Géographie - EPS

AVANT-PROPOS

En septembre 2018, la France accueillera pour la première fois la Ryder Cup. Peu connu dans notre pays, ce tournoi est pourtant le 3^e événement sportif le plus suivi au monde. Plus d'un milliard et demi de téléspectateurs assisteront en direct à cette compétition entre les équipes des États-Unis et d'Europe sur le parcours de l'Albatros au Golf National à Saint-Quentin-en-Yvelines.

Au-delà de montrer au monde entier le savoir-faire français en matière d'organisation et d'accueil de grands événements sportifs, la Ryder Cup 2018 est surtout une formidable opportunité de voir les 24 meilleurs joueurs du monde s'affronter et d'apprécier les valeurs du golf. Ce fut d'ailleurs la force de la candidature française que de vouloir développer ce sport et l'ouvrir au plus grand nombre.

« Mon carnet de golf » est un outil pédagogique transdisciplinaire qui est articulé autour des programmes de l'éducation nationale et du socle commun de connaissances, de compétences et de culture pour le cycle 3. Vous découvrirez que le golf est une activité physique et sportive particulièrement adaptée au milieu scolaire. Les situations nouvelles proposées aux élèves éveilleront leur curiosité et susciteront leur désir d'aller plus loin dans les apprentissages.

Grâce à ce support, ils évolueront dans l'univers du golf et plus particulièrement sur le parcours de l'Albatros représenté visuellement trou par trou. Une mascotte les accompagnera avec des anecdotes tout au long du parcours.

Simple d'utilisation et ludique, « Mon carnet de golf » est destiné à tous les enseignants qui souhaitent proposer un projet de classe centré sur un grand événement sportif international.



LE PARTENARIAT

La réalisation de ce support pédagogique a été rendue possible grâce à la signature d'une convention de partenariat et la mobilisation des partenaires du projet :

LA DIRECTION DES SERVICES DÉPARTEMENTAUX DE L'ÉDUCATION NATIONALE DES YVELINES, investie depuis plusieurs années dans la pratique du golf en EPS, a mobilisé une équipe de conseillers pédagogiques pour concevoir les contenus pédagogiques transdisciplinaires.

LA FÉDÉRATION FRANÇAISE DE GOLF, en charge de l'accueil de la Ryder Cup 2018, ainsi que le comité départemental de golf des Yvelines ont apporté leur expertise technique du golf et mis à disposition les documents ressources.

LA COMMUNAUTÉ D'AGGLOMÉRATION DE SAINT-QUENTIN-EN-YVELINES, territoire d'accueil de la Ryder Cup 2018 et partenaire de la ffgolf depuis la phase de candidature, est à l'initiative du projet. Elle a piloté le groupe de travail et financé la construction du support pédagogique.

SOMMAIRE

Légende et méthodologie	Page 4
Découvrir le golf	Page 6
La Ryder Cup à Saint-Quentin-en-Yvelines	Page 9
Golf & EPS	Page 12
Golf & Anglais	Page 18
Golf & Mathématiques	Page 21
Golf & Histoire	Page 24
Golf & Instruction civique et morale	Page 27
Golf & Géographie	Page 30
Golf & Sciences et éducation au développement durable	Page 33
Golf & Français	Page 38
Golf & Arts visuels	Page 42
Lexique	Page 46
Quiz	Page 47

LÉGENDE & Méthodologie

Livret enseignant

SUR LA PRÉSENTATION :

L'ordre dans lequel les fiches sont présentées au sein de la mallette respecte une progression dans l'approche du golf, son fonctionnement et son vocabulaire. Il est donc préconisé de débiter par une mise en pratique en EPS pour que les élèves découvrent concrètement le golf, le matériel et les premiers gestes. La fiche d'anglais est également importante pour intégrer l'univers anglo-saxon du golf. Enfin, les séances proposées en mathématiques permettront de comprendre davantage le jeu et ses règles.

Les fiches 4 à 9 proposent un contenu plus général et peuvent être exploitées dans cet ordre ou bien dans l'ordre de préférence des enseignants.

Un lexique reprenant l'ensemble des termes spécifiques au golf et son fonctionnement est également disponible en fin de livret. Les mots dont la définition n'a pas fait l'objet d'un exercice au sein de la mallette sont signalés par un astérisque.

SUR LE CONTENU :

► Chaque fiche a été conçue selon le schéma suivant :



1. Le repérage ("Je découvre") :

Avant même de toucher à mon club, je m'initie et je découvre les règles de fonctionnement. Au golf, c'est comme à l'école. Inutile de se précipiter sur un exercice. Mieux j'analyse la situation au préalable, mieux je joue.



3. Le fairway ("J'approche") :

Je tente un coup d'approche du green afin d'arriver dessus le plus près possible du trou. Ici, tout se joue sur la précision. Tout est question d'affinage, de subtilité et de fin doigté.



2. Le départ ("Je progresse") :

C'est parti ! Je tape dans ma balle et je la propulse aussi loin que possible. Elle doit rester sur le fairway et éviter les obstacles qui jalonnent le parcours. Les exercices proposés dans cette rubrique me permettent de me dépasser, d'aller toujours plus loin.



4. Le green ("Je retiens") :

Après avoir mis la balle dans le trou, il est temps de tirer les conclusions qui s'imposent. Je dresse un bilan de mon jeu sur le trou. Je retiens les meilleures pratiques, tout en ressortant grand de mes erreurs.



► Tout au long de "Mon carnet de golf" les élèves pourront découvrir les panneaux des 18 trous du parcours de l'Albatros (parcours de la Ryder Cup 2018).

Durée :

JE DÉCOUVRE 25 MINUTES

JE PROGRESSE 15 MINUTES

J'APPROCHE 10 MINUTES

JE RETIENS 5 MINUTES

TOTAL 55 MINUTES

Fiche technique :

► COMPÉTENCES TRAVAILLÉES :

- Identifier sur une carte et connaître quelques caractères principaux des grands ensembles physiques et humains à l'échelle locale et mondiale.
- Connaître quelques éléments culturels d'un autre pays.
- Lire et utiliser différents langages (cartes, croquis, graphiques, chronologie, iconographie).

► OBJECTIFS :

- Lire un tableau.
- Lire et compléter une carte du monde.
- Lire et manipuler une carte locale.

► RESSOURCES :

- Cartes : annexe à télécharger.
- Lien vers la page Wikipédia de la Ryder Cup pour le tableau : http://fr.wikipedia.org/wiki/Ryder_Cup

► MATÉRIEL :

- Cartes / vidéoprojecteur.

- Selon les champs disciplinaires et la densité des contenus proposés, les fiches peuvent servir de support à une seule ou plusieurs séances de travail.

- Ressources : l'indication « Ressources » fait état de différents documents ou liens qui seront consultables ou téléchargeables sur le site de la CASQY ou de ses partenaires, la DSDEN 78 et la ffgolf, afin de documenter une activité.

LISTE DES SITES INTERNET :

www.sqy.fr/golf - www.ffgolf.org - www.ac-versailles.fr/dsden78/

A. Visionnage d'une vidéo

COLLECTIF

5'

GUIDE L'ÉCHANGE

- La situation d'apprentissage, la durée et le rôle du maître sont indiqués pour chaque exercice.



- Certains exercices comportent une partie « Pour aller plus loin » qui correspond à une proposition que nous faisons à l'enseignant afin de lui permettre d'approfondir un point évoqué ou de lui donner une indication de leçon annexe à lier à l'apprentissage de la fiche.

- Il est suggéré dans chaque fiche une partie « Je retiens » qui reprend les éléments importants de la fiche à retenir. Cette partie est laissée vierge dans le carnet de l'élève afin de laisser une liberté pédagogique à l'enseignant.



Livret élève

SUR LA PRÉSENTATION :

Afin d'illustrer l'esprit de la Ryder Cup et de permettre aux enseignants de créer une dynamique au sein de la classe lors de l'utilisation de « Mon carnet de golf », la couverture du livret élève est produite sur fond rouge (couleur de l'équipe américaine de la Ryder Cup) et sur fond bleu (couleur de l'équipe européenne). Lorsqu'il le souhaite, l'enseignant pourra ainsi recourir aux couleurs des carnets pour proposer des challenges, en divisant sa classe en deux équipes.

SUR LE CONTENU :

1. Les fiches « élève » respectent la même organisation que les fiches « enseignant ».
2. Afin de clôturer l'ensemble de ces apprentissages de manière ludique, un quiz de 18 questions portant sur des notions acquises relatives au golf et à la Ryder Cup est proposé en fin de carnet.

DÉCOUVRIR LE GOLF

Page 4 à 9
carnet élève

Durée :

JE DÉCOUVRE	25 MINUTES
JE PROGRESSE	15 MINUTES
J'APPROCHE	10 MINUTES
JE RETIENS	5 MINUTES
TOTAL	55 MINUTES

Fiche technique :

► COMPÉTENCE TRAVAILLÉE :

- Comprendre les grands principes du golf.

► OBJECTIFS :

- Définir ce qu'est le golf et ses bases.
- Se repérer sur la carte d'un terrain de jeu.
- Enrichir son vocabulaire.

JE DÉCOUVRE

QU'EST-CE QUE LE GOLF ?

A. Relevé des conceptions

COLLECTIF 10' **RELÈVE LES CONCEPTIONS DES ÉLÈVES**

- L'enseignant pose une question aux élèves : qu'est-ce que le golf ?
- Les élèves écrivent sur une ½ feuille de papier.
- Discussion autour des premières représentations.
- Constitution d'une affiche collective.

B. Lecture de textes

INDIVIDUEL 5' **OBSERVE, AIDE LES ÉLÈVES EN DIFFICULTÉ**

- Lecture individuelle des textes 1 et 2.
- Discussion : Comparer avec ses premières idées.
- Lecture individuelle des textes 3 et 4.

C. Répondre à des questions

COLLECTIF 10' **GUIDE L'ÉCHANGE**

- Donne au moins 2 noms de jeunes espoirs du golf français ? *Alexander Levy, Victor Dubuisson, Gary Stal, Joanna Klatten, Valentine Derrey, Perrine Delacour et Céline Boutier.*
- Quels types de golfs existe-t-il en France ? *18 trous - 9 trous - practice* - petits golf urbains : compact* - pitch and putt**

Pour une meilleure compréhension des types de golf, le tableau ci-dessous nous montre les différences entre chacun d'entre eux.

	NOMBRE DE TROUS	LONGUEUR DES TROUS	LONGUEUR MOYENNE	DURÉE DE JEU	SURFACE
Parcours 18 trous	18	Entre 90 et 600 m	5 830 m	env. 4 h 30	+/- 50 ha
Parcours 9 trous	9	Entre 90 et 600 m	2 430 m	env. 2 h 15	+/- 25 ha
Golf compact	Entre 6 et 18 trous	entre 50 et 280 m	1 200 m pour 9 trous	env. 1 h 15 pour 9 trous	+/- 13 ha
Golf pitch and putt	Entre 6 et 18 trous	Inférieur à 90 m	580 m pour 9 trous	env. 1 h 00 pour 9 trous	+/- 7 ha
Practice	Zone entraînement	-	-	libre	+/- 3 ha

Nous découvrirons un golf de 18 trous lors de la prochaine séance.



A. Lecture de textes

COLLECTIF 5' AIDE À LA LECTURE

• Lecture de la page 6

B. Jeu de repérage

GROUPE 10' DONNE LA CONSIGNE, OBSERVE

• **Consigne :** Grâce aux définitions, identifie les zones sur le dessin du trou et indique le nom dans les étiquettes correspondantes.



Les parcours ont tous un nom. En 2018, la Ryder Cup se jouera sur l'Albatros du Golf National.



BUNKER

GREEN

OBSTACLE D'EAU

ROUGH

FAIRWAY

DÉPARTS



POUR ALLER PLUS LOIN : vidéo Fly Over Green du trou n°1 de l'Albatros (parcours du Golf National) : <http://www.flyovergreen.com/aerial-video/562-golf-national-279/1>

A. Définir et relier les objets

GROUPE

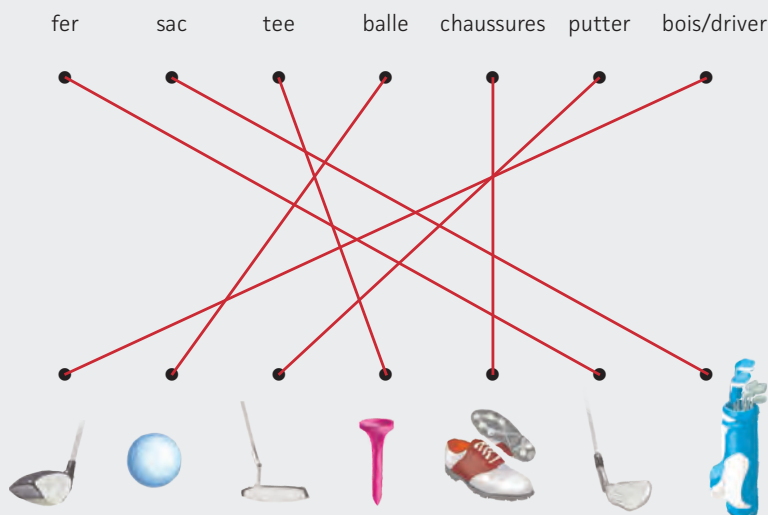
10'

DONNE LA CONSIGNE, LIT LES DÉFINITIONS, OBSERVE

Consigne : À l'aide de la définition donnée par ton enseignant, relie le dessin au mot qui lui correspond.

Remarque : Il existe différents types de clubs : les bois, les fers, les putters.*

1. Il en existe plusieurs qui sont numérotés de 1 à 9. Ils permettent de faire plusieurs types de coups (lobés, roulés, pitchés...) : **Fer**
2. Instrument qui sert à faire rouler la balle sur le green : **Putter**
3. Instrument qui sert à frapper le plus loin possible la balle : **Bois**
4. Sert à transporter tout le matériel du golfeur pendant sa partie : **Sac**
5. Petit objet en bois ou plastique planté dans le sol et destiné à surélever la balle au départ : **Tee**
6. Petite sphère que le golfeur doit faire rentrer dans un trou en ne la déplaçant qu'à l'aide de son club : **Balle**
7. Équipées de crampons, elles servent à assurer la stabilité du golfeur lorsqu'il joue : **Chaussures**



LE GOLFEUR EST MAINTENANT ÉQUIPÉ, IL PEUT ALLER JOUER !

D'abord, il pourra se rendre au practice* pour travailler son geste (le swing*) et s'entraîner à taper dans la balle, puis au putting-green* pour s'exercer à faire rouler la balle dans le trou. Son index*, ou handicap, témoigne de son niveau de jeu.

JE RETIENS

DÉFINITION DU GOLF

On joue au golf quand, sur un parcours aménagé ou non, on frappe une balle immobile au moyen d'un club pour l'envoyer, en un nombre minimum de coups, dans une cible au sol.

LEXIQUE DU GOLF :

- Les différentes structures où pratiquer le golf : parcours 18 trous / parcours 9 trous / practice / pitch and putt / compact.
- Un parcours de golf : départs, fairways, roughs, greens, obstacles, bunkers.
- Les accessoires du golfeur : club, putter, driver, bois, fer, balle, tee, sac, chaussures.

LA RYDER CUP

à Saint-Quentin-en-Yvelines

Page 10 à 13
carnet élève

Durée :

JE DÉCOUVRE	40 MINUTES
JE PROGRESSE	30 MINUTES
J'APPROCHE	50 MINUTES
JE RETIENS	5 MINUTES
TOTAL	2 HEURES 05

Fiche technique :

► COMPÉTENCE TRAVAILLÉE :

- Comprendre les grands principes de la Ryder Cup.

► OBJECTIFS :

- Définir ce qu'est la Ryder Cup.
- Accroître sa « culture » Ryder Cup.

► RESSOURCE :

- Vidéo ffgolf : Génération 2018 – épisode 4 : <http://www.ffgolf.org/Videos/Ryder-Cup/Generation-2018-Episode-4>

► MATÉRIEL :

- Vidéoprojecteur ou ordinateur ("Je découvre").

JE DÉCOUVRE

LA RYDER CUP, C'EST QUOI ?

A. Visionnage d'une vidéo

COLLECTIF 5' GUIDE L'ÉCHANGE

- Visionnage de l'introduction de la vidéo « Génération 2018 – épisode 4 » de 0'00 à 0'42 :

- Que comprend-on de la Ryder Cup ?

Mots de Thomas Levet dans la vidéo : *ambiance, spectacle, camaraderie.*

C'est une compétition exceptionnelle par son format car c'est une compétition par équipe. Pour une fois, le golfeur qui joue la Ryder Cup défend une cause commune, celle de son équipe, et pas seulement sa propre cause.

- Que ressent-on vis-à-vis de la Ryder Cup ?

Mots de Thomas Levet dans la vidéo : *folie, beauté.*

On voit l'engouement du public, on entend les nombreux encouragements et applaudissements. On se rend compte que c'est une compétition qui crée des sensations pour le public comme pour les joueurs.

- Que représente la Ryder Cup pour les golfeurs professionnels ?

Mot de Thomas Levet dans la vidéo : *rêve.*

Commentateur : « ce tournoi mythique a nourri leurs rêves d'enfant et d'adulte ». Pour un golfeur pro, s'il y a une compétition à jouer dans sa carrière, c'est celle-là.

B. Lecture

INDIVIDUEL 15' AIDE À LA LECTURE

- Lecture de "La Ryder Cup, une compétition unique"

Depuis 1990, les filles aussi ont leur Ryder Cup : c'est la SOLHEIM CUP.



C. Répondre à des questions

COLLECTIF 20' GUIDE L'ÉCHANGE

- Quelle est la particularité de la Ryder Cup ?

Il s'agit d'une compétition par équipe.

- A quelle fréquence a-t-elle lieu ?

Tous les 2 ans.

- Quelles sont les équipes qui s'affrontent ?

Américaine vs Européenne.

- Quels éléments permettent, quand on ne connaît pas le golf, de distinguer les deux équipes ?

Les couleurs des tenues et des équipements, comme pour les « carnet de golf » que les élèves ont entre les mains (bleus ou rouges).

A. Lecture de texte

COLLECTIF

5'

LIT LE TEXTE OU DONNE LE TEXTE À LIRE

• Lecture de "Sam Ryder : le golfeur éponyme"

B. Activité : crée ton événement

GROUPE

25'

AIDE, GUIDE

Consigne : Toi aussi, crée un événement à ton nom.

1. *Échange oral :* lister les éléments nécessaires

Une activité / sport

Un concept (concours / matchs)

Un type (individuel, collectif, mixte)

Un lieu

Une fréquence

Une particularité

Un nom

2. *Validation collective*

3. *Consigne :* décris ton événement en quelques lignes



A. Lecture et compréhension

INDIVIDUEL ou COLLECTIF

10'

AIDE À LA LECTURE

• **EN 2018 EN FRANCE**

Extrait d'un article sur :

<http://int.rendezvousenfrance.com/fr/agenda/ryder-cup-2018>• **UN ÉVÉNEMENT MÉDIATIQUE**

Extrait d'un article sur Sport24.lefigaro.fr du 26 septembre 2014

B. Réponds aux questions

COLLECTIF

10'

GUIDE L'ÉCHANGE

• De quelles façons peut-on suivre la Ryder Cup ?

Je suis spectateur : en lisant la presse, en regardant la tv, en surfant sur internet, en allant sur les terrains.

• La Ryder Cup est-elle un événement sportif important ? Pourquoi ?

*3^e événement sportif au monde, 250 000 spectateurs, beaucoup de médias.***C. Échanger et débattre**

COLLECTIF

30'

ÉCHANGE, DÉBAT

• A partir de la vidéo ci-contre, possibilité d'engager une discussion sur l'impact de l'événement sur des domaines énoncés.

Suggestions de questions à poser :

- Qu'apporte l'événement à la ville qui l'organise ?
- Qu'implique l'organisation de l'événement pour la ville organisatrice ?
- D'après-toi, quel rôle jouent les journalistes dans les compétitions sportives ?
- Pourquoi est-il bon de faire du sport ?
- Quelle importance le sport de haut niveau a-t-il pour un pays ?



POUR ALLER PLUS LOIN : illustration de la construction « physique » d'un grand événement avec un timelapse de l'Alstom Open de France, rendez-vous annuel incontournable des meilleurs golfeurs européens organisé au Golf National, site de la Ryder Cup 2018 :

<http://www.ffgolf.org/index.php/Videos/Alstom-Open-de-France/Time-Lapse-Golf-National/%28offset%29/880>

**JE RETIENS**

- Sam Ryder a donné son nom à la Ryder Cup.
- La Ryder Cup oppose une équipe américaine à une équipe européenne.
- Ce sont les meilleurs golfeurs professionnels qui sont sélectionnés pour la Ryder Cup.
- C'est une compétition qui se joue tous les 2 ans, en alternance en Europe et aux États-Unis.
- La Ryder Cup est le 3^e événement sportif au monde sur le plan médiatique.



GOLF & EPS

Page 14 à 19
carnet élève

Fiche technique :

► COMPÉTENCES TRAVAILLÉES :

Compétences du socle commun :

- Les compétences sociales et civiques (respecter les règles et les autres, remplir différents rôles sociaux tels que joueur, chronométreur, arbitre, secrétaire).
- Autonomie et initiative (respecter les consignes, être persévérant, savoir s'autoévaluer, s'impliquer dans un projet individuel ou collectif).

Compétences spécifiques de l'EPS :

- Réaliser une performance mesurée : sur un parcours aménagé ou non, envoyer sa balle en la frappant avec un club, successivement dans chaque cible horizontale du parcours (trou), en un minimum de coups.
- Adapter ses déplacements à différents types d'environnements : être capable de réaliser un parcours et de frapper sa balle dans différentes situations, sur différents terrains tels que l'herbe, le sable, le green.
- Coopérer et s'opposer individuellement et/ou collectivement : respecter les règles de jeu et les autres joueurs (marques de parcours, repères, ordre de passage...).

Dans les différentes situations proposées, les élèves vont devoir être capables de :

- Contacter la tête du club (surface de frappe) et la balle.
- Orienter et doser leurs lancers.
- Coordonner leurs actions.
- Se déplacer en autonomie.
- Assurer leur sécurité et celle des autres.
- Respecter les autres joueurs, le terrain, le matériel.
- Gérer le score.

► REPÈRES POUR LE PETIT JEU :

Pour le putting :

- Les mains sont positionnées assez bas sur le grip ou même en dessous pour faciliter le mouvement de balancier des bras (balayage d'avant en arrière) sans cassure.
- La tête reste immobile ; le regard est orienté à la verticale de la balle.
- Le corps est penché légèrement en avant, les épaules sont parallèles à la ligne de putt.
- Le bas du corps doit rester stable : il ne doit pas bouger.

Pour les approches roulées ou chip :

- La balle est positionnée au niveau du pied arrière.
- Les pieds sont joints.
- La tête du club effectue un trajet rectiligne de faible amplitude avant et après la frappe.
- Les mains sont orientées vers l'objectif en fin de mouvement.

Pour les approches levées ou pitch :

- La balle est placée au niveau du talon du pied avant.
- Les pieds sont légèrement écartés et le pied avant est ouvert.
- Le geste doit être de faible amplitude mais accéléré.

► REPÈRES POUR LE GRAND JEU :

Pour le swing, l'équilibre du corps est important :

- La tête est immobile, le regard fixé sur la balle pendant la frappe : on ne relève pas la tête pour visualiser le départ de la balle.
- Pendant la montée du club, il est important de conserver les angles (triangle bras-épaules) : ce sont les poignets qui vont permettre de monter davantage le club jusqu'à former un « L » (bras à l'horizontale / club à la verticale).
- Un transfert du poids du corps sur le pied avant (pied G pour les droitiers / pied D pour les gauchers) doit être opéré ; une rotation du buste accompagne la fin du geste.
- Les pieds restent bien à plat et immobiles (le talon du pied AR ne se soulève qu'à la fin de la rotation du buste).

► ESPACES DE PRATIQUE :

- Les séances se dérouleront sur un parcours de 3 ou 4 trous aménagé à l'aide de plots et de drapeaux, sur différents espaces de jeu adaptés tels que le « putting green » (qui peut être installé dans une cour de récréation, un terrain synthétique, un terrain stabilisé ou toute autre surface lisse et régulière) ou le « practice » (qui peut être matérialisé dans un champ, un parc ou un stade si l'on dispose d'une surface suffisante). Des morceaux de moquette ou des paillasons peuvent notamment constituer des tapis de practice.

► RESSOURCE :

- Livret "le p'tit golf à l'école" ffgolf/USEP : à télécharger

Durée :

Cycle d'EPS complet - 10 À 15 séances

Explication du matériel, des consignes de sécurité et des ateliers de découverte du jeu.

MATÉRIEL :

La Fédération française de golf a conçu un kit « p'tit golf » constitué de matériels spécifiques mais non dangereux, permettant à un enseignant non spécialiste de conduire l'activité en toute sécurité. Ce matériel permet une approche globale mais techniquement juste et une pratique hors golf sur de grands espaces en herbe. Il a été pensé pour permettre à une classe complète d'être en activité.

Ce matériel pourra être complété par des balles de golf traditionnelles et des putters* mais uniquement pour putter sur le putting-green* ou le green*.

LES RÈGLES DE SÉCURITÉ ET DE RESPECT (ÉTIQUETTE) SONT INDISPENSABLES AU BON FONCTIONNEMENT DU JEU :

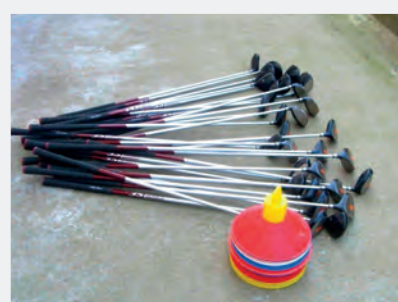
- Le danger vient du club et de la balle : chacun devra jouer à son tour en veillant à ce que les autres joueurs soient placés en face de lui et hors de portée (un espace de sécurité pourra être matérialisé au sol avec un cerceau ou autre).
- Le parcours doit être respecté (divots*, pitch*, bunkers*, ...).
- Les règles de jeu doivent être appliquées en réduisant au maximum les pertes de temps, pour ne pas freiner les joueurs suivants.
- La concentration du joueur doit être respectée : ne pas se déplacer, parler ou faire du bruit lorsqu'un joueur est à l'adresse*.
- La balle sur le green doit être relevée et marquée si elle gêne un autre joueur.

Les situations pour entrer dans l'activité

Lors de ces deux premières situations de découverte de l'activité que vous retrouverez dans "Le p'tit golf à l'école", une attention particulière doit être mise sur les consignes de sécurité. Pour cela, les élèves pourront se reporter au dessin dans "Mon carnet de golf".

A toi, à moi : entrer dans l'activité / se confronter à deux à une situation globale de jeu / s'approprier les règles de jeu et de sécurité. Les élèves répartis par binômes plantent chacun un drapeau en les espaçant bien les uns des autres puis se défient successivement sur les différents trous ainsi matérialisés, à un contre un dans chaque binôme, pour tenter d'atteindre chaque cible en moins de coups que son adversaire.

Le parcours en demi-soleil, en étoile ou en scramble : comprendre l'activité (le jeu et le comportement), se déplacer en sécurité et marquer le score.



Vous retrouverez ci-dessous les éléments de progression, les exercices sont définis et expliqués dans le livret « Le p'tit golf à l'école ».

LES RÈGLES FONDAMENTALES DEVRONT ÊTRE RESPECTÉES :

- Faire avancer la balle en la frappant à l'aide d'un club.
- Jouer la balle où elle se trouve (ne pas la déplacer à la main avant de jouer sauf dans certains cas particuliers).
- Ne pas se rapprocher du trou lorsque sa balle est injouable ou introuvable et qu'on est tenu de la remettre en jeu (action de dropper*).
- Compter pour un coup toute tentative de frappe réalisée avec l'intention de déplacer franchement la balle, même si cette tentative est infructueuse (air shot*),

ENTRER DANS L'ACTIVITÉ ET PERMETTRE AUX ÉLÈVES DE RÉINVESTIR LEURS CONNAISSANCES À CHAQUE SÉANCE, EN LES METTANT EN SITUATION DE JEU SUR DIFFÉRENTS PARCOURS AMÉNAGÉS :

Choisir des organisations (demi-soleil, étoile...) ou des formules de jeu (scramble, foursome...) privilégiant la sécurité dans les premiers temps, jusqu'à ce que les élèves aient compris et intégré les règles de sécurité ainsi que le comportement à adopter sur le terrain. Il sera alors possible de complexifier et de faire varier davantage les parcours et formules de jeu.

A. La situation de référence

LE DAGOBERT

C'est une situation non finalisée pour un apprentissage particulier, permettant 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 est globalisante et construite en cohérence avec la logique interne de l'activité.

Elle a pour visée première l'émergence des problèmes que l'élève aura à résoudre au cours des séances d'apprentissage et l'évaluation de l'élève.

Elle permet à l'élève, en début de module d'apprentissage, de tester ses acquis antérieurs, et en fin de module d'apprentissage, de réinvestir les compétences développées au cours des séances d'apprentissage et d'évaluer ses progrès.

Elle peut être évolutive si les progrès des élèves l'imposent (complexification envisageable).

B. Les situations de transformation

POUR LE PETIT JEU

Les savoirs à construire porteront sur la précision des coups, en lien avec le dosage et la direction dans des situations de jeu sur et autour du green = putting et approches roulées ou levées

Travailler tout d'abord le putting en positionnant la balle au départ à proximité de la cible qui peut être matérialisée par un trou, un anneau plat, un cerceau plat, une zone marquée à la craie ou à la peinture biodégradable, un drapeau..., en l'éloignant progressivement de celle-ci (de 20 centimètres à 4 ou 5 mètres). Les trajectoires seront aux débuts essentiellement rectilignes pour mettre en réussite les élèves puis elles seront complexifiées en utilisant les pentes du terrain, en ajoutant des contraintes (obstacles à contourner)

Aborder ensuite les approches en positionnant la balle juste en dehors du green ou de la surface lisse le matérialisant, en restant assez longtemps sur une distance assez réduite puis en augmentant très progressivement la distance d'éloignement .

Proposer des situations qui amènent à enchaîner les deux types d'actions (approche et putting) en les complexifiant progressivement.

Quelques exemples de situation d'apprentissage à mettre en œuvre :

LA ZONE SE DÉPLACE :

S'opposer individuellement ; jouer en sécurité ; doser le lancer et lancer droit pour envoyer la balle derrière la ligne la plus éloignée, en passant successivement par chaque zone, en un minimum de coups.

LE TRIANGLE :

S'opposer individuellement ; jouer en sécurité ; doser le lancer et lancer droit de manière de plus en plus précise pour envoyer la balle dans des zones de plus en plus éloignées et étroites et marquer ainsi le plus grand nombre de points.

LES PORTES :

Jouer en sécurité ; orienter le lancer pour franchir successivement 3 portes plus ou moins éloignées et orientées différemment, à partir d'une même zone de frappe.

LA PÉTANQUE :

S'opposer individuellement ou collectivement ; jouer en sécurité ; doser le lancer pour se rapprocher du cochonnet et marquer le maximum de points en lançant la balle à la main puis à l'aide d'un club et en utilisant les règles traditionnelles

de la pétanque. Chaque joueur dispose à chaque partie de 3 balles de même couleur, différente pour chacun.

LE MORPION :

S'opposer individuellement ; jouer en sécurité ; doser et orienter le lancer pour lancer successivement 3 balles dans un rectangle composé de 9 cases et parvenir à les aligner avant son adversaire en les positionnant dans 3 cases différentes, alignées dans la largeur, la longueur ou en diagonale. Chaque case peut être utilisée par chacun des joueurs (possibilité de deux balles par case). Les deux joueurs qui s'opposent disposent chacun de 5 balles de couleur identique, différente pour chacun.

L'APPROCHE :

S'opposer individuellement ; jouer en sécurité ; doser le lancer pour envoyer la balle entre les plots bleus (zone centrale de 2 mètres de profondeur) et comptabiliser un maximum de points, la zone rose (zone intermédiaire de 2 mètres de profondeur de part et d'autre de la zone bleue) et la zone jaune (zone à la fois la plus proche et la plus éloignée de 2 mètres de profondeur de part et d'autre de la zone rose) rapportant un nombre inférieur de points.

POUR LE GRAND JEU

Les savoirs à construire porteront sur la distance à parcourir qui sera plus ou moins longue, le geste (le swing), la qualité de la frappe (lancer) = contact entre la surface de frappe du club et la balle (faire partir la balle du 1^{er} coup), accélération de la tête de club dans la zone d'impact (pour gagner en distance et/ou en hauteur), orientation du lancer et de la surface de frappe (lancer droit)

Travailler le swing :

- Apprendre à jouer avec la canne : la bouger avec les mains, la laisser balancer au bout des bras, se laisser entraîner par son poids.
- Laisser balancer le corps pour accélérer la tête du club et lui donner de la vitesse au passage du point bas, se laisser entraîner par la force centrifuge.
- Les premiers gestes doivent être larges, grands, libres et non-retenus.
- La cible doit être large, à une distance qui ne demande pas de dosage.
- Améliorer progressivement le grip pour améliorer la perception de la prise de la canne, de son poids, de l'orientation, de la vitesse qu'on peut et/ou qu'on cherche à lui donner ; construire le grip, c'est donner la possibilité au joueur d'enrichir les sensations de prise de contact, de relâchement des mains en multipliant les essais, les expériences. Trouver un placement des mains permettant d'armer les poignets pour restituer l'énergie : main G tournée vers la gauche du manche (pour un droitier), main D neutre placée un peu plus bas, manche placé dans les doigts.

- Le club doit devenir progressivement le prolongement de la main.

- Ne pas chercher à écraser (frappe de haut en bas) ni soulever la balle (frappe de bas en haut) : pour un maximum d'efficacité, appliquer toute l'énergie à la balle parallèlement au sol, dans le sens du déplacement voulu.

Travailler l'orientation et l'efficacité du geste :

- Sur des distances réduites au départ, environ 15 à 20 mètres entre le départ et la cible (qui peut être matérialisée par un trou, un anneau plat, un cerceau plat, une zone marquée à la craie ou à la peinture biodégradable, un drapeau...) et en augmentant progressivement les distances, en s'éloignant de la cible (jusqu'à 70 mètres entre le départ et la cible).

Travailler le dosage :

- Ajouter au fil des séances des obstacles entre le départ et la cible (obstacles naturels tels que plan d'eau, ruisseau, buissons, haie, taillis, arbre, rocher... ou artificiels), matérialisés par des jalons, des objets divers à franchir et/ou contourner tels que des caissettes, des barres fixées en hauteurs, des bacs à sable... Alternier peu à peu les distances et les obstacles à franchir.

Quelques exemples de situations d'apprentissage à mettre en œuvre :

L'AU-DELÀ :

Contacter la balle (et accélérer) pour atteindre des zones de plus en plus éloignées et comptabiliser un maximum de points.

L'ENTONNOIR :

Contacter la balle et orienter le lancer pour atteindre des zones de plus en plus éloignées, jusqu'à envoyer la balle au-delà de la ligne de 30 m, en restant dans les limites de la zone délimitée par des plots, progressivement élargie.

LES COULOIRS :

Contacter et orienter plus précisément le lancer, en allant le plus loin possible tout en restant dans un couloir délimité, de plus en plus étroit.

LA RIVIÈRE :

Doser le lancer pour franchir l'obstacle de la rivière à partir de sa zone de frappe, sans dépasser la zone de frappe opposée, située de l'autre côté de la rivière. Recherche d'efficacité et de régularité dans les frappes.

LES CIBLES :

Orienter et doser le lancer pour immobiliser la balle dans différentes cibles carrées plus ou moins éloignées, d'orientations différentes dans l'espace et de superficie variable.

C. Les situations de réinvestissement

Les savoirs à construire porteront sur les choix stratégiques à opérer pour le gain de la partie : la prise d'informations sur le terrain, la position de la balle et la cible à atteindre pour s'opposer à un autre joueur ou une équipe, en jouant le moins de coups possibles.

Quelques exemples de situations de parcours à mettre en œuvre :

LA COURSE AU DRAPEAU :

Se déplacer en sécurité ; contacter la balle de manière efficace, orienter et doser son geste pour gagner le plus grand nombre de trous et planter son drapeau le plus loin possible en un nombre de coups défini au départ.

LE GREENSOME :

Se déplacer en sécurité ; coopérer et s'opposer collectivement ; contacter la balle de manière efficace, orienter et doser son geste pour atteindre chaque cible en moins de coups que l'équipe adverse, en jouant deux balles par équipe (1 par équipier) au départ de chaque trou puis en jouant alternativement au sein de chaque équipe à partir de la première balle jugée la meilleure par chacune.

LA COURSE CONTRE LE TEMPS :

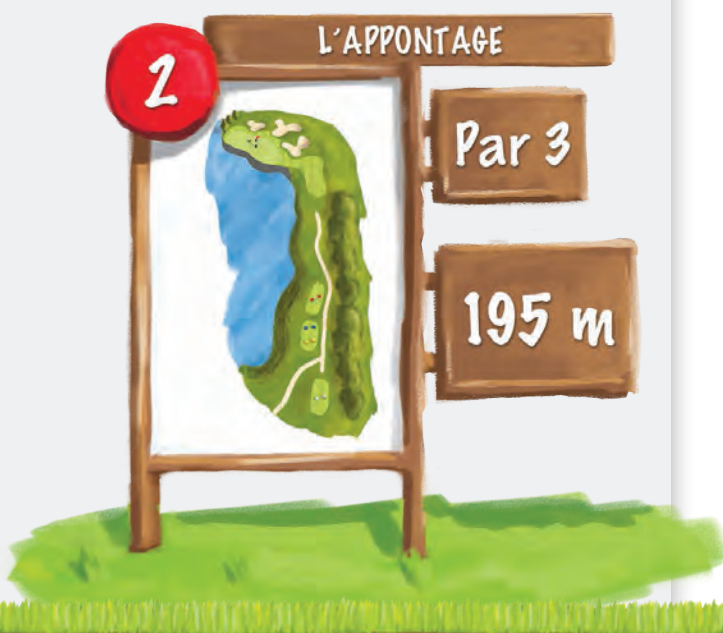
Jouer en sécurité en se déplaçant rapidement ; remplir différents rôles (joueur, chronométreur, secrétaire, arbitre) ; coopérer collectivement ; contacter la balle de manière efficace, orienter et doser son geste pour gagner le plus grand nombre de trous en un temps donné, en relais avec 2 autres joueurs de l'équipe ; un 4^e élève chronométreur représente le maître du temps.

LE FOURSOME :

Se déplacer en sécurité ; coopérer et s'opposer collectivement ; contacter la balle de manière efficace, orienter et doser son geste pour gagner plus de trous que l'équipe adverse dans un match deux contre deux. Chaque équipe ne dispose que d'une seule balle que chaque joueur joue alternativement.

LE MATCH CONTRE LE PARCOURS :

Jouer en sécurité ; gérer son déplacement et celui des autres ; jouer simultanément différents rôles (joueur et secrétaire) ; gérer son score ; contacter la balle de manière efficace, orienter et doser son geste pour gagner le plus grand nombre de trous en essayant de jouer au-dessous du par (par 7) sur chacun.



Cette partie permettra de finaliser le cycle d'EPS avec une rencontre entre deux classes ou bien une confrontation dans une même classe entre les carnets bleus et les carnets rouges.

Pour une réelle mise en situation et si vous en avez la possibilité, il est possible de faire cette séance sur un véritable golf. Renseignez-vous auprès du conseiller pédagogique de votre circonscription.

Le jeu de golf :

Il consiste à aller du **départ** jusque dans le **trou** à chaque étape. Pour y jouer, il suffit de respecter **deux principes** :

1. Accepter le parcours comme il est, sans rien modifier, aménager ni améliorer.
2. Faire progresser sa balle, sans la toucher autrement qu'en la frappant à l'aide d'un club (sauf à de rares exceptions).

Les règles fondamentales qui découlent de ces deux principes (cf page 14) devront bien sûr être respectées.

Les formules de jeu :

L'opposition entre les joueurs peut se faire sous 2 formes :

- **L'opposition directe** (jeu au trou par trou) : deux camps composés d'un ou de plusieurs joueurs s'opposent directement. Celui qui arrive dans la cible en moins de coups que l'autre remporte le trou. Celui qui remporte le plus d'étapes (trous) est le gagnant du match (jeu en « match-play* »).
- **L'opposition indirecte** (jeu au nombre de coups) : chaque camp, composé d'un ou deux joueurs, joue pour lui-même, compte tous ses coups sur l'ensemble du parcours et compare son total avec le score de tous les autres camps. Le camp qui a réalisé le plus petit nombre de coups sur l'ensemble du parcours est le gagnant de la rencontre (jeu en « stroke-play* »).

Ce jeu de défi que constitue le golf s'est longtemps joué en match-play.

Cette formule est d'ailleurs celle qui a été choisie par les organisateurs de la Ryder Cup.

Notre Ryder Cup

« **NOTRE RYDER CUP** » se déroulera en opposition directe. Les équipes se rencontreront en match-play.

- L'une représentera le continent américain (livrets rouges) et l'autre le continent européen (livrets bleus). Chacune préparera en amont de la rencontre le blason du continent et du pays ou état qu'il représente.
- Un parcours de 18 trous sera aménagé à proximité des 2 écoles (ou de l'école), sur un terrain en herbe.
- Les élèves évolueront en autonomie sur le parcours, en remplissant alternativement différents rôles.
- Ils seront répartis en binômes. Chaque binôme sera composé d'un élève de chaque équipe.
- Quatre élèves (2 binômes) seront positionnés au départ de chaque trou. Le jeu se déroulera en shot-gun*, en suivant l'ordre des trous à partir du trou de départ.
- Les binômes positionnés sur chaque trou seront alternativement joueurs et arbitre/secrétaire : chaque binôme jouera un trou sur deux et sera chargé de comptabiliser / noter les scores de l'autre binôme lorsqu'il ne joue pas.
- Dans chaque binôme, les points sont comptabilisés de la manière suivante :
 - 3 points pour le vainqueur (le joueur qui remporte le plus grand nombre de trous).
 - 2 points pour chaque joueur en cas d'égalité.
 - 1 point pour le perdant.

La classe qui reportera la rencontre sera celle qui aura comptabilisé le plus grand nombre de points.

JE RETIENS

- Le golf est un sport de visée.
- Il est important de soigner sa trajectoire.
- On peut jouer au golf sur tous types de terrain.



GOLF & Anglais

Page 20 à 23
carnet élève

Durée :

JE DÉCOUVRE	25 MINUTES
JE PROGRESSE	1 HEURE 05
J'APPROCHE	20 MINUTES
JE RETIENS	5 MINUTES
TOTAL	1 HEURE 55

Fiche technique :

► COMPÉTENCES TRAVAILLÉES :

- Dire.
- Lire.
- Comprendre à l'oral.
- Réagir et dialoguer.

► OBJECTIFS :

- Explorer et comprendre le vocabulaire du golf.
- Manipuler le vocabulaire en situation orale et écrite.

► RESSOURCES :

- Dessin animé :
"Goofy, How to play golf":
http://youtu.be/o_bb1WKfodk
- Bande dessinée.
- Flash cards : annexe à télécharger
("Je progresse" – activité E).
- Affiche du terrain avec étiquettes :
annexe à télécharger
("Je progresse" – activité F).

JE DÉCOUVRE

LE VOCABULAIRE DU GOLF

A. Compréhension d'un dessin animé

COLLECTIF 25' DONNE LES CONSIGNES, GUIDE L'ÉCHANGE

- Le dessin animé "Goofy, How to play golf" : http://youtu.be/o_bb1WKfodk

S'assurer pour les prérequis que les élèves connaissent les parties du corps en anglais et le vocabulaire du golf.

- **Suggestion :** les consignes peuvent être données en anglais.

1. Activité de pré-écoute : travailler en amont à l'oral le lexique et les structures langagières du dessin animé en insistant sur la phonologie (voir liste ci-dessous). On pourra s'aider du mime, du matériel de golf, de dessins et d'images, en classe ou en situation lors d'une séance d'EPS.
2. Visionnage du début du dessin animé sans le son (jusqu'à 1'48) : les élèves émettent des hypothèses sur le sens et anticipent le lexique et les structures utilisés.
3. Visionnage complet avec le son : vérification des hypothèses émises sur le lexique et les structures langagières.
4. Deuxième écoute : les élèves disposent d'une grille comportant le lexique, les structures langagières et quelques intrus. Ils doivent cocher autant de fois qu'ils entendent dans le dessin animé, les mots ou phrases. Peut être réalisé par groupes de deux ou trois élèves.
5. Vérification et correction avec nouvelle écoute.

• Mots et expressions à trouver :

A tee is used to support the ball.
(Un tee sert de support à la balle.)

The golfer chooses his club.
(Le golfeur choisit son club.)

Always play the ball where it lies!
(Toujours jouer la balle là où elle se trouve.)

This is strictly forbidden!
(C'est strictement interdit!)

Missing a putt is very aggravating.
(Manquer un putt est très agaçant.)

Always remember: keep your eyes on the ball.
(Ne jamais oublier : gardez vos yeux sur la balle.)

The golfer is in the position to hit the ball.
(Le golfeur est en position pour frapper la balle.)

club – golfer – putter – swing – ball – rough – hands – feet – arms – legs – elbows – eye – nose

A. Exploration des images et des bulles

1 OU 2

10'

OBSERVE, LIT

- Chaque élève prend connaissance de la BD : observe les illustrations puis lit les bulles.
- Lecture orale de l'enseignant.

B. Échange oral

1 OU 2

15'

GUIDE L'ÉCHANGE

- **Consigne :** Que comprenez-vous ?

C. Relever le vocabulaire du golf

COLLECTIF

15'

OBSERVE

- **Consigne :** Relève le vocabulaire du golf.

1. Les parties du terrain écrites au sol : *rough, bunker, fairway, water hazard, green, hole*
2. Le matériel dans les bulles : *ball, golf club, tee, putter*

- **Consigne :** Relie selon le sens des deux expressions.



D. Validation collective de l'exercice

COLLECTIF

5'

AIDE À LA VALIDATION

E. Mémorisation du vocabulaire avec des flash cards

- **Consigne :** 5 mots à mémoriser dans l'activité qui suit : ball, golf club, tee, putter, golf bag.



Activité : Les yeux magiques (Magic Eyes)

COLLECTIF 10' GUIDE L'ACTIVITÉ

- Présenter les flash-cards maintenues en ligne au tableau avec des aimants. Les nommer l'une après l'autre et inviter les élèves à répéter 2 fois chaque mot (*Repeat after me*). Puis, pointer une flash-card et inciter les élèves à retrouver le mot anglais (*What is it?*).
- Faire répéter le mot au groupe, puis procéder de même avec les autres images. Ensuite, retourner une flash-card. Faire retrouver le nom de chaque image pointée y compris le nom de celle qui est retournée.
- Retourner progressivement chacune des flash-cards. Les élèves doivent relever le défi de redire le nom des éléments représentés grâce à leurs yeux magiques, même lorsqu'au dernier tour, toutes les flash-cards sont retournées.

Pour vérifier la mémorisation individuelle :

COLLECTIF 10' GUIDE L'ACTIVITÉ

- Distribuer un tableau aux élèves avec 5 cases représentant les 5 flash-cards en miniature, avec un espace vide au bas de chaque image. L'enseignant écrit les 5 mots dans le désordre au tableau et les élèves doivent les replacer sous la bonne image.

J'APPROCHE

JE M'EXPRIME COMME
SI J'ÉTAIS UN GOLFEUR

Expression orale en interaction

COLLECTIF 20' AIDE À LA MÉMORISATION

- **Saynètes** : faire apprendre les dialogues de la BD aux élèves et leur faire jouer.
- Sur la base des dialogues de la BD, du vocabulaire du golf et d'expressions relevées dans le dessin animé, créer en classe ses propres saynètes pour les jouer ensuite.

Exemple :

- A- Look! You have to put the ball in the hole, like this.
B- Okay, I understand.
A- What are you doing?
B- Oh no! My ball is in the bunker!
A- Don't forget! You must always play the ball where it lies!
B- Alright! Let's strike the ball.



POUR ALLER PLUS LOIN : une variante des « Yeux magiques » : Aimer les flash-cards au tableau. Demander aux élèves de fermer les yeux (*Close your eyes*). Retirer une carte. Demander aux élèves d'ouvrir les yeux (*Open your eyes*). Leur demander de trouver la carte manquante (*What is missing?*).

F. Mémorisation du vocabulaire avec une affiche

- **Consigne** : Faire retrouver aux élèves les différentes parties du terrain de golf : *rough, bunker, fairway, water hazard, green, hole* à partir d'une affiche de terrain de golf à compléter.



- Ball : balle
- Golf bag : sac de golf
- Golf course : parcours de golf
- Hole : trou
- Water hazard : obstacle d'eau

Les mots anglais utilisés, tels quels, par tous les golfeurs :

- Club, tee, putter
- Rough, bunker, fairway, green
- Clubhouse : bâtiment situé sur un golf dans lequel se trouvent habituellement l'accueil du golf, le restaurant, les vestiaires.



GOLF & Mathématiques

Page 24 à 27
carnet élève

Durée :

JE DÉCOUVRE	30 MINUTES
JE PROGRESSE	35 MINUTES
J'APPROCHE	25 MINUTES
JE RETIENS	5 MINUTES
TOTAL	1 HEURE 35

Fiche technique :

► COMPÉTENCES TRAVAILLÉES :

- Lire, interpréter et construire un tableau.
- Gérer des données.

► OBJECTIFS MATHÉMATIQUES :

- Lire, interpréter et construire quelques représentations simples : tableaux.

► OBJECTIFS GOLF :

- Découvrir les règles de calcul des scores au golf.
- Analyser une carte de scores.
- Calculer un score lors d'un parcours de golf.

JE DÉCOUVRE

COMMENT COMPTER MON SCORE AU GOLF ?

A. Lecture et compréhension du texte (pré-requis)

COLLECTIF 15' GUIDE À LA LECTURE

- Les élèves lisent le texte. L'enseignant pose des questions pour s'assurer de la bonne compréhension des règles. Ceci constitue un pré-requis pour la suite des activités proposées dans cette fiche.



POUR ALLER PLUS LOIN : vidéo illustrant un trou en 1
<http://www.ina.fr/video/CAB95056284>
Costantino Rocca en 1995, de 0'12 à 0'27.

B. Constitution d'une affiche collective

COLLECTIF 15' GUIDE L'ÉCHANGE, EXPLIQUE LES RÈGLES, ÉCRIT L'AFFICHE

• Éléments principaux de l'affiche :

- « le par » : on fait exactement le même nombre de coups que celui demandé
- 1 coup en-dessous du par : « birdie »
- 2 coups en-dessous du par : « eagle »
- 1 coup au-dessus du par : « bogey »
- 2 coups au-dessus du par : « double bogey »
- L'exploit pour un golfeur : le trou en 1.

Faire un eagle sur un par 3 revient à faire un trou en 1, un fait remarquable dans la vie de tout golfeur (à ce jour, il y a eu 6 trous en 1 dans toute l'histoire de la Ryder Cup).



JE PROGRESSE

J'ANALYSE UNE CARTE DE SCORE

A. Rappel des règles de calcul des scores

COLLECTIF 5' AIDE À LA REFORMULATION

• Appui sur l'affiche collective (car pré-requis pour répondre aux exercices).



C. Grâce à tes connaissances, réponds aux questions ci-dessous :

CM1 : INDIVIDUEL - CM2 : GROUPE 15' LIT LES QUESTIONS AVEC LES ÉLÈVES

1. Quel est le par total du parcours de l'Albatros ? **71**
2. Combien y a-t-il de par 5 ? **3**
3. Le parcours dispose-t-il de plus de par 3 ou de par 4 ? **par 4**
4. Combien de fois le joueur a-t-il réalisé le score « 3 » ? **9**
5. Quelle est la distance totale du parcours ? **6 672 m**
6. Quel est le score de Martin Kaymer ? **62**
7. Combien de bogey(s) Martin Kaymer a-t-il réalisé ? **1**
8. Sur quel trou Martin Kaymer a-t-il réalisé un eagle ? **le trou n°3**
9. Quelle est la différence de coups entre le par et le score du joueur ? **9**

C. Correction collective

COLLECTIF 15' GUIDE LES ÉCHANGES, AIDE À LA VALIDATION DES RÉPONSES

J'APPROCHE

JE CALCULE LE RÉSULTAT D'UN MATCH DE RYDER CUP

A. Lis le problème

CM1 : INDIVIDUEL - CM2 : GROUPE 15' LIT LES QUESTIONS AVEC LES ÉLÈVES

• Voici la carte de score du match qui a opposé Sergio Garcia (équipe Europe) à Jim Furyk (équipe États-Unis) pendant la Ryder Cup 2014.

• Exercice corrigé :

L'Espagnol Sergio Garcia est le plus jeune joueur à avoir disputé la Ryder Cup. C'était en 1999, il avait 19 ans 8 mois et 15 jours.

ALLER / DÉTAIL TROU PAR TROU

Trou	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Total
Par	4	5	4	3	4	3	4	4	5	
Score S. Garcia	4	6	3	2	4	3	5	4	4	2
Score J. Furyk	3	6	5	3	3	3	4	4	4	3

RETOUR / DÉTAIL TROU PAR TROU

Trou	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Total
Par	3	4	4	4	4	4	5	3	5	
Score S. Garcia	3	4	3	5	3	3	3	3	4	3
Score J. Furyk	3	4	4	4	3	4	4	3	4	1



B. Réponds aux questions

- Pour chaque trou, compare les scores des deux joueurs et entoure le meilleur score.
- Inscris, sur la dernière colonne, le nombre de points gagnés par chaque joueur.
- Additionne pour chaque joueur les scores de l'Aller et du Retour :

SCORE TOTAL

SERGIO GARCIA 2 + 3 = 5

JIM FURYK 3 + 1 = 4

- Inscris le nom du vainqueur de ce match :

Sergio Garcia

- Suite à ce résultat, attribue le point du vainqueur à la bonne équipe :

États-Unis.....0..... **EUROPE**.....1.....



C. Correction collective

COLLECTIF

10'

GUIDE LES ÉCHANGES, AIDE À LA VALIDATION DES RÉPONSES

JE RETIENS

- ➔ « le par » : on fait exactement le score idéal
- ➔ 1 coup en-dessous du par : « *birdie* »
- ➔ 2 coups en-dessous du par : « *eagle* »
- ➔ 1 coup au-dessus du par : « *bogey* »
- ➔ Trou en 1.

6

MAÏS OU COLZA

Par 4

350 m



POUR ALLER PLUS LOIN : on peut évoquer, lors des exercices, les termes techniques des 2 formes de jeu qui structurent le golf :

- le STROKE PLAY (ou concours par coups) qui est une opposition indirecte ("*Je progresse*"),
- le MATCH PLAY utilisé pour la Ryder Cup (ou concours par trous) qui est une opposition directe ("*J'approche*").



GOLF & Histoire

Page 28 à 33
carnet élève

Durée :

JE DÉCOUVRE	50 MINUTES
JE PROGRESSE	60 MINUTES
J'APPROCHE	50 MINUTES
JE RETIENS	5 MINUTES
TOTAL	2 HEURES 45

Fiche technique :

► COMPÉTENCES TRAVAILLÉES :

- Identifier les principales périodes de l'histoire étudiées, mémoriser quelques repères chronologiques pour les situer les uns par rapport aux autres en connaissant une ou deux de leurs caractéristiques majeures.
- Lire et utiliser différents langages (cartes, croquis, graphiques, chronologie, iconographie).

► OBJECTIFS :

- Lire un texte et répondre à des questions à choix multiples.
- Lire une affiche.
- Construire une frise chronologique de l'histoire du golf.

► RESSOURCE :

- Affiche "la légende arrive en France : annexe à télécharger.

► MATÉRIEL :

- Vidéoprojecteur ("Je progresse").

JE DÉCOUVRE

D'OÙ VIENT LE GOLF ?

A. Lecture des textes

COLLECTIF	20'	LIT LE TEXTE OU DONNE LE TEXTE À LIRE
-----------	-----	---------------------------------------

B. comprendre le texte

COLLECTIF	10'	S'ASSURE DE LA BONNE COMPRÉHENSION DES TEXTES
-----------	-----	---

C. Quiz

GRUPE	10'	S'ASSURE DE LA BONNE COMPRÉHENSION DES QUESTIONS
-------	-----	--

1. DE QUELLE ORIGINE LE MOT GOLF EST-IL ?

- ☐ anglaise ☐ française ☒ hollandaise

2. OÙ EST PRATiqué « LE MAIL À LA CHICANE » ?

- ☐ en montagne ☒ en plaine ☐ en ville

3. « KOLE » EST UN JEU PROCHE DU GOLF ; ON Y JOUE :

- ☒ sur un terrain non aménagé
☐ sur une longue surface
☐ en propulsant une balle

4. CITE LES AUTRES JEUX QUI RESSEMBLENT AU GOLF :

1. *La paganica*
 2. *Le Shinty*
 3. *Le Ti-khi*

5. D'OÙ VIENT LA SOULE ?

- ☐ d'Angleterre ☐ d'Écosse ☒ de Flandre

6. LE JEU DE MAIL EST AUSSI APPELÉ :

- ☐ pêle-mêle ☐ pall-mail ☒ pall-mall

D. Mise en commun

COLLECTIF	10'	AIDE À LA COMPRÉHENSION
-----------	-----	-------------------------

- Chaque groupe valide ses réponses.



La Ryder Cup a toujours eu lieu les années impaires. En 2001, devant se jouer aux États-Unis et trop proche des attentats du 11 septembre, elle est décalée à l'année suivante. Depuis, elle a lieu les années paires.

A. Lecture d'affiches autour du golf

COLLECTIF 10' GUIDE L'ÉCHANGE

- Les projeter avec un vidéoprojecteur.
- Les élèves observent les affiches.
- L'enseignant écrit ce qui est dit sur une affiche.

B. Définir la structure de l'affiche

COLLECTIF 10' AIDE À LA STRUCTURATION

- Peut se faire à l'aide d'un TBI.



Le nom du partenaire

Ville

Dessin / image / illustration

L'événement



C. Réaliser l'affiche de l'événement : la Ryder Cup 2018 à Saint-Quentin-en-Yvelines

GROUPE 40' OBSERVE, GUIDE



- Lieu : Saint-Quentin-en-Yvelines.
- L'événement : Ryder Cup.
- Logo : Ryder Cup.
- Date : septembre 2018.

Exemple : affiche « la légende arrive en France »



A. Lire une frise chronologique

COLLECTIF 10' AIDE À LA LECTURE

• **Consigne** : Repère les dates clés de l'époque contemporaine (XIX^e et XX^e siècles) :

- ▶ Guerre 14-18
- ▶ Guerre 39-45
- ▶ Droit de vote des femmes
- ▶ Congés payés
- ▶ IV^e République
- ▶ V^e République

C. Validation et trace écrite

COLLECTIF 20' SYNTHÉTISE

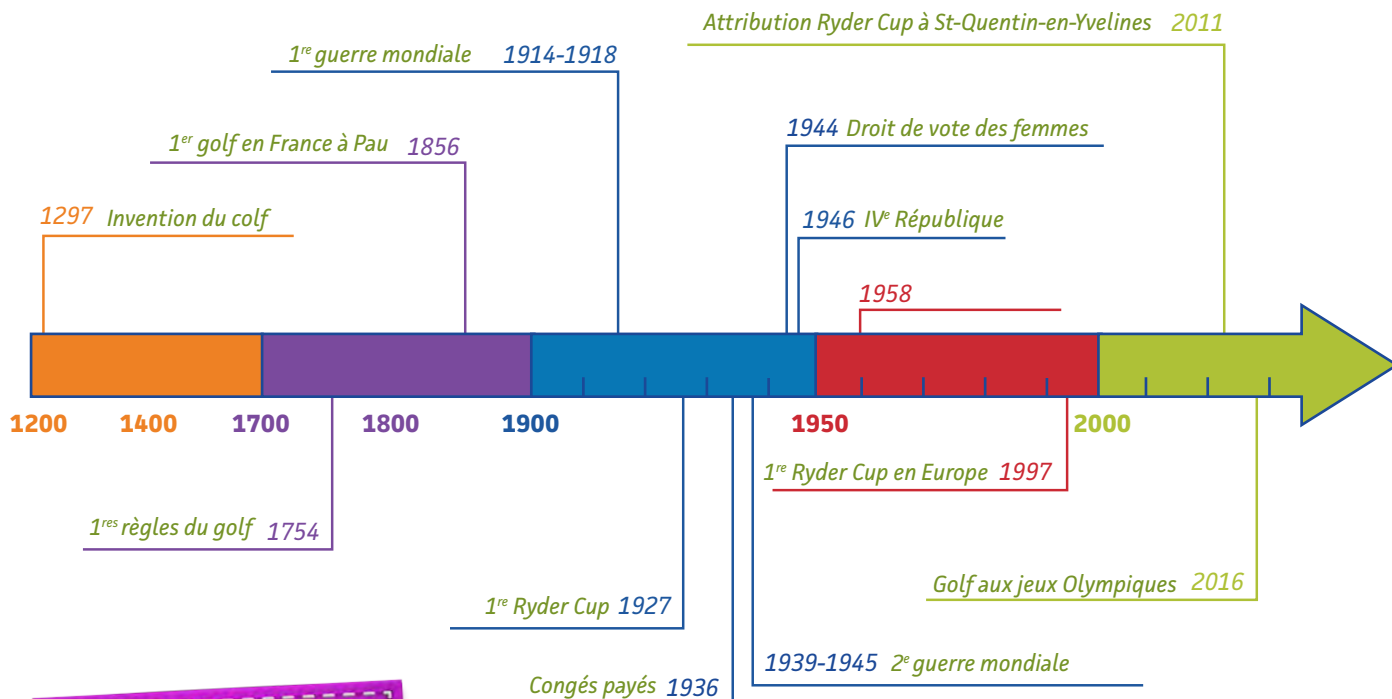
• **Consigne** : Construire la frise chronologique

B. Réinvestir ses connaissances

GROUPE 20' GUIDE LES RECHERCHES

• **Consigne** : A l'aide de tes connaissances, inscris la date des événements suivants et place-les sur la frise chronologique.

- ▶ Date de l'attribution de la Ryder Cup 2018 au Golf National à Saint-Quentin-en-Yvelines : **17 mai 2011**
- ▶ Invention du « colf » : **1297**
- ▶ Premières règles officielles du golf : **1754**
- ▶ 1^{re} Ryder Cup : **1927**
- ▶ Le golf revient aux jeux Olympiques : **2016**
- ▶ 1^{re} Ryder Cup en Europe continentale : **1997**
- ▶ 1^{er} golf en France (Pau) : **1856**



JE RETIENS

- L'origine du mot golf est hollandaise : « le colf » est un bâton ou gourdin qui deviendra « le kolf » puis le golf.
- Des jeux similaires dans le temps : le jeu de mail ou pall-mall, la chôle ou la soule, kolven.
- Les premières règles officielles du golf sont apparues en 1754.

- 2009 signe le retour du golf aux jeux Olympiques à Rio de Janeiro (Brésil) en 2016.
- Le 17 mai 2011, l'accueil de la Ryder Cup 2018 est accordé à la France.



GOLF & Instruction civique et morale

Page 34 à 37
carnet élève

Durée :

JE DÉCOUVRE	45 MINUTES
JE PROGRESSE	30 MINUTES
J'APPROCHE	35 MINUTES
JE RETIENS	5 MINUTES
TOTAL	1 HEURE 55

Fiche technique :

► COMPÉTENCES TRAVAILLÉES :

Sociales et civiques :

- Respecter les autres et notamment appliquer les principes de l'égalité des filles et des garçons.
- Avoir conscience de la dignité de la personne humaine et en tirer des conséquences au quotidien.
- Respecter les règles de la vie collective notamment dans les pratiques collectives.

► OBJECTIFS :

- Lire un texte et le comprendre.
- Répondre à des questions.
- Observer des images et des photos.

► RESSOURCE :

- Vidéo du biopic "Seve"
<https://www.youtube.com/watch?v=WCZaUf9hh-w>

► MATÉRIEL :

- Vidéoprojecteur ("Je découvre" - activité B).
- Photos.

JE DÉCOUVRE

LE GOLF, UN SPORT OUVERT À TOUS ?

A. Le golf est-il un sport ouvert à tous ?

INDIVIDUEL 10' GUIDE L'ÉCHANGE

- Partir de leurs conceptions (appui éventuel sur la Fiche A / Découvrir le golf).
- Engager la discussion.

B. Observation d'images :

COLLECTIF 15' GUIDE L'ÉCHANGE

- Afficher des images au vidéoprojecteur.
- *Que remarque-t-on ?*

Il y a des filles, des garçons, des enfants, des adultes et un handicapé : tout le monde peut jouer au golf.

C. Observer une vidéo :

INDIVIDUEL 20' GUIDE L'ÉCHANGE

- Visionner Trailer du biopic « Seve » consacré à Severiano Ballesteros, sorti en Angleterre en juin 2014 :
<https://www.youtube.com/watch?v=WCZaUf9hh-w>

- *Qu'apprend-on ?*

Que l'un des plus grand joueur de golf espagnol, Severiano Ballesteros, est issu d'une famille d'agriculteurs.

Que le golf est ouvert à toutes les classes de la société.

- *Conclusion*

Le golf est un sport ouvert à tous !



POUR ALLER PLUS LOIN au sujet de Severiano Ballesteros et son impact sur l'équipe européenne de Ryder Cup. Génération 2018 - épisode 4 : <http://www.ffgolf.org/Videos/Ryder-Cup/Generation-2018-Episode-4> de 0'40 à 2'28. Souvenir de Ryder Cup du français Thomas Levet mettant en avant la légende Ballesteros.

POUR ALLER PLUS LOIN sur le sujet de l'accessibilité du golf en France. La France multiplie les initiatives pour accroître la mixité sociale du golf, par exemple : existence des cours d'EPS golf en collège ou lycée et création de nombreuses structures « accessibles ».

Le projet Ryder Cup intègre d'ailleurs un projet : 100 petites structures qui sont des golfs proches des villes (ex. Daily Golf de Buc Versailles) accessibles au plus grand nombre et qui proposent de l'enseignement à tout âge à des tarifs raisonnés. Fin 2014, 62 structures ont déjà vu le jour.

-> Vidéo ffgolf : <http://video-streaming.orange.fr/sports-extreme/le-plan-100-petites-structures-atout-de-la-candidature-VID0000000yyBt.html>

A. Relevé des conceptions

COLLECTIF 5' GUIDE L'ÉCHANGE

- L'enseignant pose une question aux élèves : que peut-on faire et ne pas faire quand on joue au golf ?

B. Lecture de texte

INDIVIDUEL 10' AIDE À LA LECTURE

Consigne : Lis les grands principes de l'étiquette.



C. Compréhension orale

COLLECTIF 15' GUIDE L'ÉCHANGE, AIDE À LA FORMULATION

1. Quelles valeurs retrouve-t-on dans l'étiquette ?

- Validation collective.
- L'élève note sur sa fiche les valeurs associées à l'étiquette :

Respect / Politesse / Fair-Play

2. Est-ce que ces valeurs n'existent que lorsque l'on joue au golf ?

Comment traduit-on ces valeurs dans la vie quotidienne ?

- Validation collective.
- L'élève note sur sa fiche les mots équivalents à l'étiquette dans la vie quotidienne :

Savoir-vivre / Savoir-être

3. Transpose quelques principes de l'étiquette à la vie quotidienne.

- Validation collective.
- L'élève complète sa fiche :

À l'école :

(exemple : je respecte mon environnement en prenant soin du matériel).

Dans la rue :

(exemple : je respecte les autres personnes en laissant la place pour se croiser sur les trottoirs).

À la maison :

(exemple : je me respecte en prenant soin de moi - hygiène, sommeil, nourriture-).



A. Rappel des valeurs de l'étiquette

COLLECTIF

5'

GUIDE L'ÉCHANGE

- Appui sur les notes inscrites par les élèves sur leur fiche.

B. Lecture

INDIVIDUEL

10'

AIDE À LA LECTURE

C. Quiz

GROUPE

10'

OBSERVE, AIDE

- **Consigne :** Grâce à ta connaissance de l'étiquette et des règles du golf, réponds aux questions ci-dessous :

Tu es dans une situation difficile car il y a des obstacles sur ta trajectoire jusqu'au trou :

- ☐ Tu as le droit de casser des branches pour que ta balle puisse passer.
- ☒ Tu dois jouer ta balle sans détruire la nature.
- ☐ Tu t'apprêtes à jouer.

Dans quelle situation n'y a-t-il pas de risque pour les autres joueurs ?

- ☐ Les joueurs sont devant toi.
- ☐ Les joueurs sont derrière toi.
- ☒ Les joueurs sont en face de toi.

Tu es au départ du trou n° 3, dans quelle situation n'as-tu pas le droit de jouer ?

- ☒ Devant les marques de départ.
- ☐ Entre les marques de départ.
- ☐ Derrière les marques de départ.

Ta balle est en mauvaise position dans le rough :

- ☒ Tu la joues où elle se trouve.
- ☐ Tu la pousSES légèrement avec le pied sans que personne ne le voie.
- ☐ Tu la ramasses et la lances vers une meilleure position en te comptant un coup de pénalité.

Tu as fait un énorme divot sur le fairway, qui est allé presque aussi loin que ta balle :

- ☒ Tu vas chercher le divot pour le remettre en place.
- ☐ Tu le laisses là où il est.
- ☐ Tu donnes un grand coup dans le rough pour faire un autre divot et le replacer.

D. Mise en commun

COLLECTIF

10'

SYNTHÉTISE

- Validation et justification des réponses.

Lors de l'US Open de 1925, Bobby Jones, un très grand golfeur américain, se préparait à jouer quand son club fit imperceptiblement bouger sa balle. Ni les arbitres ni les spectateurs ne le virent mais il choisit de s'infliger 2 coups de pénalités, ce qui lui fit perdre le tournoi. Quand on le félicita pour son fair-play, il répondit « Vous pourriez aussi bien louer un homme pour ne pas avoir volé une banque. »

JE RETIENS





GOLF & Géographie

Page 38 à 41
carnet élève

Durée :

JE DÉCOUVRE	20 MINUTES
JE PROGRESSE	25 MINUTES
J'APPROCHE	45 MINUTES
JE RETIENS	5 MINUTES
TOTAL	1 HEURE 35

Fiche technique :

► COMPÉTENCES TRAVAILLÉES :

- Identifier sur une carte et connaître quelques caractères principaux des grands ensembles physiques et humains à l'échelle locale et mondiale.
- Connaître quelques éléments culturels d'un autre pays.
- Lire et utiliser différents langages (cartes, croquis, graphiques, chronologie, iconographie).

► OBJECTIFS :

- Lire un tableau.
- Lire et compléter une carte du monde.
- Lire et manipuler une carte locale.

► RESSOURCES :

- Cartes à télécharger en annexes.
- Lien vers la page Wikipédia de la Ryder Cup pour le tableau : http://fr.wikipedia.org/wiki/Ryder_Cup

► MATÉRIEL :

- Cartes / vidéoprojecteur.

JE DÉCOUVRE

QUELS SONT LES PAYS HÔTES DE LA RYDER CUP ?

A. Lecture du tableau

COLLECTIF 5' AIDE À LA LECTURE

CONTINENT	PAYS/ÉTATS	DATE
AMÉRIQUE	États-Unis États de : New York, Massachusetts, Michigan, Kentucky, Illinois	1995 1999 2004 2008 2012
EUROPE	Espagne, Angleterre, Irlande, Pays de Galle,	1997 2002 2006 2010 2014

B. Répondre à des questions

À 2 10' OBSERVE

• Quels sont les pays qui ont déjà accueilli une Ryder Cup ?

États-Unis, Angleterre, Espagne, Irlande, Écosse.

• Que remarque-t-on à propos des dates ?

La Ryder Cup a lieu tous les deux ans. Il est mentionné dans la fiche "Histoire" que l'édition 2001 a été reportée en 2002 en raison des attentats du 11 septembre. Ceci explique pourquoi la Ryder Cup a maintenant lieu les années paires. En 2014, elle s'est passée en Écosse, en 2016 ce sera aux États-Unis et en 2018 en France.

C. Correction

COLLECTIF 5' GUIDE



A. Observer le support

COLLECTIF 5' GUIDE LA LECTURE

- Observer la carte États-Unis / Europe.

C. Répondre à des questions

COLLECTIF 10' AIDE À LA VALIDATION

- En 2018, comment les joueurs arriveront-ils en France ?
Par avion pour les joueurs américains.
Par avion, train ou voiture pour les joueurs européens.
- Quels moyens de transport les joueurs pourront-ils ensuite utiliser pour arriver jusqu'au golf ?
Train, taxi, bus.

B. Situer sur la carte

INDIVIDUEL 10' OBSERVE, AIDE

RQ : (la carte peut être projetée au tableau et complétée grâce au TBI).

- Situer : les continents, les pays participants, Saint-Quentin-en-Yvelines.
- Consigne :** Vous écrierez sur la carte les noms :
 - Des continents en compétition : *Europe / Amérique.*
 - Des pays qui ont déjà accueilli la Ryder Cup depuis 1995 : *Espagne, Angleterre, Irlande, Pays de Galle, Écosse.*
 - Du territoire d'accueil de la Ryder Cup 2018 : *Saint-Quentin-en-Yvelines.*

D. Mise en partage des réponses





document non contractuel

A. Observer la carte

COLLECTIF 10' GUIDE

- Que voit-on ?

C. Mise en partage des réponses

COLLECTIF 15' GUIDE LES ÉCHANGES

A. Lecture du problème

À 2 20' DONNE LES CONSIGNES, OBSERVE, AIDE

Oskar, un spectateur suédois, veut venir à la Ryder Cup.

1. Comment se rend-il en France ? *Gare / train / aéroport / avion.*
2. Comment se rend-il à Saint-Quentin-en-Yvelines ? *RER, taxi, bus, voiture / navette / route nationale 10.*
3. Oskar est arrivé en train à Saint-Quentin-en-Yvelines. Sur la carte, aide-le à trouver son chemin.
 - Où se trouve la gare ? Entoure-la en noir.
 - Il va déposer ses affaires à son hôtel rue Jacques Duclos. *Entoure-le en orange.*
 - Il se rend à l'office de tourisme pour se renseigner sur la Ryder Cup. *Entoure-le en bleu.*
 - Il prend la navette et part pour le Golf National. *Entoure-la en vert.*
 - Trace son itinéraire, *en rouge* sur la carte, en utilisant chacune de ces étapes.

JE RETIENS

- La Ryder Cup : compétition de golf entre les États-Unis et l'Europe.
- Les pays organisateurs depuis 1995 : États-Unis, Angleterre, Écosse, Espagne, Irlande.

- Le territoire d'accueil en 2018 : la France et Saint-Quentin-en-Yvelines.
- Ce sera la 2^e fois de l'histoire de la Ryder Cup que la compétition aura lieu en Europe continentale.



GOLF & Sciences et éducation au développement durable

**Page 42 à 45
carnet élève**

Durée :

JE DÉCOUVRE	60 MINUTES
JE PROGRESSE	55 MINUTES
J'APPROCHE	40 MINUTES
JE RETIENS	5 MINUTES
TOTAL	2 HEURES 40

Fiche technique :

► COMPÉTENCES TRAVAILLÉES :

- Mobiliser ses connaissances dans des contextes scientifiques différents, en particulier le cycle de l'eau.
- Pratiquer une démarche d'investigation : savoir observer, questionner.
- Se sensibiliser au concept de DD (connaître, comprendre, faire des choix, agir).

► OBJECTIFS :

- Identifier la ressource « eau » à travers ses différents états.
- Suivre et connaître le trajet de l'eau dans la nature.
- Savoir comment maintenir sa qualité pour ses utilisations.

► REPÈRES :

- Cette séquence amène les élèves à s'interroger et comprendre le trajet de l'eau dans la nature, les différentes origines de l'eau utilisée sur le golf et l'utilisation qui en est faite. Ayant pris conscience de l'importance de la ressource en eau, les élèves se questionnent et identifient les actions de limitation de consommation d'eau sur le golf.

Niveau d'exigence :

« Le cycle de l'eau permet de considérer les trois états de la matière. L'eau de surface s'évapore (liquide → gaz), redevient liquide ou solide (nuages) avant de tomber sous forme de précipitations solides (neige, grêle) ou liquides (pluie). Sur terre, sous forme liquide, elle s'infiltre dans le sol ou ruisselle pour rejoindre les cours d'eau.

Selon les régions et les conditions climatiques, les quantités d'eau disponibles sont variables.

L'eau est indispensable à la vie, elle est captée et traitée pour être rendue potable. Afin de préserver la ressource en eau, il convient de limiter sa consommation et d'éviter toute atteinte à sa qualité (pollution) ».

► MATÉRIEL :

- Vidéoprojecteur ("Je découvre").

► RESSOURCES :

- Texte « Les ressources en eau utilisées pour arroser les golfs » : annexe à télécharger.
- Photographies : annexe à télécharger.



TEMPS 1 : Comparaison de deux zones

A. Présentation de deux photographies

INDIVIDUEL 2' OBSERVE AVEC LES ÉLÈVES

- Présentation de deux photographies de terrains de golf : une zone verte arrosée et une zone non arrosée (vidéoprojecteur / photocopies).
- **Consigne** : Observez ces deux photographies, que remarquez-vous ?



B. Relevé de conceptions

COLLECTIF 10' GUIDE L'ÉCHANGE

- Réalisation d'une affiche collective.

D. Confrontation

COLLECTIF 5'

- Echanges, débat.

C. Question

INDIVIDUEL 3'

- Réfléchissez aux différences et aux causes possibles.
- Les élèves réfléchissent, écrivent leurs idées sur le cahier de sciences.

E. Mise en mémoire

COLLECTIF 5'

- Mise en mémoire sur une affiche (écrit intermédiaire).
- Synthèse : On considère qu'un espace est arrosé régulièrement alors que l'autre est laissé à l'état naturel.

TEMPS 2 : Pourquoi arrose-t-on certaines zones du golf ?

A. Relevé des conceptions

COLLECTIF 5' ECRIT AU TABLEAU

- L'enseignant les écrit au tableau.

D. Mise en commun des réponses et mise en mémoire

COLLECTIF 10' SYNTHÉTISE

- Sur une affiche (écrit intermédiaire).

B. Lecture d'un texte documentaire

INDIVIDUEL 10' AIDE À LA LECTURE

- **Consigne** : Lisez le texte « Golf et arrosage » suivant et cherchez pourquoi on arrose certaines zones du golf.

C. Recherche des réponses

GROUPE 10' OBSERVE, GUIDE

Retour sur le cycle de l'eau. A l'issue de la séance, les élèves ont pris conscience que sur le golf, des espaces sont particulièrement arrosés. Ils connaissent le trajet de l'eau dans la nature.

Émergence d'une nouvelle situation problème : d'où peut provenir l'eau utilisée pour arroser les zones vertes du golf ?

OBJECTIFS : découvrir les ressources en eau pour arroser un golf.

A. Relevé des conceptions des élèves

COLLECTIF 10' POSE LA QUESTION, ECRIT

- Lister les propositions.

B. Investigation

INDIVIDUEL / GROUPE 20' AIDE À LA LECTURE

- Texte "Les ressources en eau utilisées pour arroser les golfs" à photocopier et distribuer aux élèves.
- **Consigne :** Lisez ce texte documentaire et cherchez les différentes ressources en eau pour arroser un terrain de golf.
- Lecture individuelle et recherche en groupe.

LES RESSOURCES EN EAU UTILISÉES POUR ARROSER LES GOLFS

LES EAUX DE SURFACE (17 %)

C'est l'eau que l'on trouve à la surface du sol par exemple dans les cours d'eau, les étangs, les lacs. Elle peut être captée pour assurer l'arrosage. Cette eau est de qualité variable. Selon les circonstances (risque de pénurie*), son utilisation peut être réglementée et les prélèvements interdits. Elle ne peut alors plus être utilisée pour l'arrosage des golfs. Du fait de son origine, le coût de cette eau est faible.

LES EAUX SOUTERRAINES (41 %)

Ce sont les eaux que l'on trouve dans le sous-sol au niveau des zones imperméables. Elles forment de grandes nappes. Des forages permettent de les capter. Comme pour les eaux de surface, leur utilisation peut être limitée en cas de pénurie, et leur prélèvement interdit. Elles ne peuvent alors plus être utilisées pour l'arrosage des golfs.

Du fait de son origine, le coût de cette eau est faible.

Les eaux de surface et les eaux souterraines sont également prélevées pour d'autres utilisations (notamment production d'eau potable, agriculture, industrie...), ce qui peut provoquer des conflits d'usage*.

L'EAU PUBLIQUE (10 %)

C'est l'eau destinée à la consommation, elle est donc de bonne qualité et potable. Elle est facilement accessible (raccordement au réseau public). Son coût est élevé. Un prélèvement important peut également provoquer des conflits d'usage. Le fait d'utiliser de l'eau potable pour arroser semble peu justifié.

Source : documents ffgolf

LES EAUX PLUVIALES (RETENUE D'EAU) (23 %)

La construction d'ouvrages (retenue et système de drainage*) permet de récupérer les eaux pluviales. La ressource est alors disponible et ne crée pas de conflits d'usage. Le coût de la réalisation (retenue et drainage) est élevé.

L'EAU BRUTE (CANAUX D'IRRIGATION) (3 %)

Cette eau est prélevée dans les canaux d'irrigation* (notamment dans le sud de la France), la ressource est toujours disponible et ne présente pas de conflits d'usage. Le raccordement au canal peut présenter certaines difficultés.

LES EAUX USÉES RECYCLÉES (3 %)

Cette eau provient des stations de traitement des eaux usées. Elle présente une qualité satisfaisante, est disponible et ne provoque pas de conflits d'usage. Cependant, la réglementation - notamment en matière de risque sanitaire - est importante et les installations sont difficiles à mettre en place.



C. Synthèse

COLLECTIF

25'

SYNTHÉTISE

• Réalisation d'un tableau listant les différentes ressources possibles, les points positifs et/ou négatifs quant à leur utilisation.

DIFFÉRENTES RESSOURCES	POINTS POSITIFS	POINTS NÉGATIFS
LES EAUX DE SURFACE	- Faible coût	- Risque de pénurie - Utilisation pouvant être réglementée et prélèvements interdits - Qualité variable
LES EAUX SOUTERRAINES	- Faible coût	- Risque de pénurie - Utilisation pouvant être réglementée et prélèvements interdits - Des conflits d'usage
L'EAU PUBLIQUE	- Bonne qualité et potable - Facilement accessible	- Coût élevé - Conflits d'usage - Pas d'intérêt d'utiliser de l'eau potable
LES EAUX PLUVIALES	- Ressource disponible	- Construction onéreuse
L'EAU BRUTE	- Eau prélevée dans des canaux existants	- Raccordement difficile
LES EAUX USÉES RECYCLÉES	- Qualité satisfaisante - Ressource disponible	- Installations difficiles à mettre en place - Réglementation en matière de risque sanitaire importante

À l'issue de la séance, les élèves peuvent identifier les différentes origines de l'eau utilisée pour l'arrosage des golfs. Ils assimilent les avantages et inconvénients des diverses ressources et peuvent déterminer les solutions qui seraient les plus pertinentes pour préserver la ressource en eau. Enfin, ils sont sensibilisés à la nécessité de réduire les arrosages.

-14% : c'est la réduction en moyenne entre 2006 et 2010 des consommations globales en eau par les golfs français.



OBJECTIFS : définir comment sauvegarder les ressources en eau. (EDD)

- Qu'a-t-on découvert pendant les séances précédentes ?
- En s'appuyant sur les séances précédentes, les élèves vont être amenés à considérer les mesures à prendre pour économiser au mieux la ressource en eau.

A. Observer des photographies**COLLECTIF 5' OBSERVE AVEC LES ÉLÈVES****B. Échanges****COLLECTIF 15' GUIDE L'ÉCHANGE**

- A partir d'une photographie d'un golf très vert situé dans une région désertique, engager un échange permettant de faire réagir les élèves.
- La photographie n°2 a été prise lors du British open (qui est l'un des 4 tournois majeurs du circuit professionnel masculin). Cette image nous montre que même pour l'un des plus grands tournois au monde l'herbe n'est pas arrosée en abondance (car on distingue clairement que l'herbe d'où frappe le golfeur est très sèche). La photographie n°1 montre un golf situé en dehors du continent européen dans un climat désertique où l'herbe est très verte sur toutes les parties du terrain ce qui suggère un arrosage intense.
- Choix de quelques propositions à débattre afin d'envisager les actions à mettre en place pour réaliser un golf respectueux de la ressource en eau.
 - Choix d'une ressource « durable » : récupération des eaux de pluie, eaux usées traitées.
 - Limitation des arrosages, uniquement sur les zones à privilégier (accepter que le gazon puisse être grillé l'été).
 - Prise en compte des conditions climatiques locales, éviter des implantations sur des zones où la pluviométrie est faible.
 - Sensibilisation des usagers au problème de la ressource en eau...



A l'issue de la séance, les élèves sont sensibilisés au concept de développement durable, en ayant pris conscience que certains choix peuvent permettre de limiter la consommation en eau et en conséquence préserver cette ressource.

JE RETIENS

Un golf a besoin d'eau. Il faut réaliser un golf respectueux de la ressource en eau.

Les ressources en eau utilisées pour arroser un golf

Les eaux de surface - Les eaux souterraines -
L'eau publique - Les eaux pluviales - L'eau brute
- Les eaux usées recyclées.

Préserver au mieux la ressource en eau

Il faut économiser au mieux la ressource en eau. Comment ? Quelques idées :

- Planter des golfs dans des zones humides.
- Récupérer les eaux de pluie et les eaux usées traitées.
- Accepter que certaines zones de gazon soient grillées par le soleil.

C. Synthèse**COLLECTIF / INDIVIDUEL 20' AIDE À LA SYNTHÈSE**

- Rédaction d'un court texte reprenant les choix à faire pour préserver la ressource en eau.

Préserver au mieux la ressource en eau :

Il faut économiser au mieux la ressource en eau. Comment ? Voici quelques solutions :

- Planter des golfs dans des zones humides.
- Récupérer les eaux de pluie et les eaux usées traitées.
- Accepter que certaines zones de gazon soient grillées par le soleil.



GOLF & Français

Page 46 à 49
carnet élève

Durée :

JE DÉCOUVRE	45 MINUTES
JE PROGRESSE	50 MINUTES
J'APPROCHE	30 MINUTES
JE RETIENS	5 MINUTES
TOTAL	2 HEURES 10

Fiche technique :

► COMPÉTENCES TRAVAILLÉES :

- Rédiger un texte d'une quinzaine de lignes en utilisant ses connaissances en grammaire et en vocabulaire.
- Utiliser ses connaissances pour réfléchir sur un texte (mieux l'écrire).
- Orthographier correctement un texte simple de dix lignes.
- S'exprimer à l'oral comme à l'écrit dans un vocabulaire approprié et précis.
- Comprendre des mots nouveaux et les utiliser à bon escient.

► OBJECTIFS :

- Découvrir et définir ce qu'est une interview.
- Préparer un questionnaire ou une interview sur un sujet.
- Formuler des phrases interrogatives.
- Construire une présentation claire.

► RESSOURCES :

- Interview d'Alexander Levy : annexe à télécharger.

JE DÉCOUVRE

LIRE ET COMPRENDRE UNE INTERVIEW

Comprendre le rôle d'investigation du journaliste.

A. Poser la question

COLLECTIF 5' POSE LA QUESTION, ÉCRIT

- Qu'est-ce qu'une interview ?
- Relevé des conceptions des élèves.

B. Lecture de l'interview

INDIVIDUEL 15' OBSERVE, AIDE À LA LECTURE

- Interview à photocopier pour distribuer aux élèves.

C. Échange oral :

COLLECTIF 15' GUIDE L'ÉCHANGE

- Questionnaire oral :
 - De quoi s'agit-il ?
 - Qu'avez-vous compris ?
 - Qu'est-ce qu'une interview ?

D. Validation collective : synthèse

INDIVIDUEL / COLLECTIF 10' SYNTHÉTISE LE SAVOIR

- Qu'est-ce qu'une interview ?
Une interview, c'est une entrevue dans laquelle une personne interroge quelqu'un sur ses activités, sa vie...
- Quel est le rôle du journaliste ?

Dans les prochaines séances, nous allons apprendre comment réaliser une interview et en écrire une.



INTERVIEW D'ALEXANDER LEVY

Au lendemain de sa deuxième place au tournoi de Shanghai, Alexander Levy se confie sur ses débuts au golf, ses premiers émois et ses années au Pôle France "qui ont changé sa vie". Convaincu que le golf français s'apprête à vivre de très belles années, il nous livre ses rêves de triomphe et évoque la dernière Ryder Cup suivie "sans bouger du canapé".

COMMENT AVEZ-VOUS DÉBUTÉ LE GOLF ?

« J'ai commencé à jouer au golf aux États-Unis, puisque mes parents y travaillaient et c'est aussi là que je suis né. Le golf fait partie des 3 plus grands sports aux États-Unis, donc il est très pratiqué. Mon père y jouait et il m'a amené pour la première fois avec ma mère sur un terrain de golf en Californie. Quand je suis arrivé à Marseille, j'ai joué dans un petit club qui s'appelait « La maison blanche » et ensuite je

suis venu sur le golf de Frégate où j'ai continué à l'école de golf avec une très bonne équipe de jeunes. C'est là que j'ai voulu progresser et m'entraîner un peu plus sérieusement. »

COMMENT AVEZ-VOUS INTÉGRÉ LE HAUT NIVEAU ?

« Je suis allé faire une première fois la détection des pôles, mais j'ai été refusé. Cela a été dur car je me suis dit que ce n'était finalement pas fait pour moi. Mais mes parents ont toujours cru en moi et m'ont dit de réessayer car c'était peut-être un peu trop tôt. L'année d'après, je me suis réinscrit, et ce coup-ci, j'ai été sélectionné pour intégrer le pôle espoir à Antibes. En gros, c'est ce qui a changé ma vie, car depuis ce moment, je n'ai fait que progresser et voir les choses en grand. »

UN MOT À PROPOS DE VOS PREMIÈRES VICTOIRES ?

« Je m'en rappelle comme si c'était hier, je suis arrivé au pôle, je n'avais jamais fait de score négatif, j'ai gagné mon premier Grand Prix, ensuite j'ai gagné un deuxième Grand Prix encore plus grand. Après, j'ai gagné les championnats de France puis les Internationaux de France. Et enfin, avec l'équipe de France, j'ai gagné les championnats d'Europe et les championnats du monde par équipe. C'est beau, car tout s'est fait étape par étape, et je pense que sans mon intégration au pôle et sans Cyril (NDLR : son entraîneur), je n'aurais jamais eu ce que j'ai en ce moment. »

QUE VOUS A INSPIRÉ LA RYDER CUP 2014 ?

« Ça m'a fait rêver, je n'ai pas bougé de la télévision pendant deux jours ! Ça m'a donné une motivation supplémentaire, je me suis dit : « En 2018, je suis obligé d'y être ! ». C'est quelque chose qui est fantastique, c'est le plus grand tournoi au monde au niveau du golf. C'est par équipe, ce que j'adore, et en match-play, ce que j'aime aussi beaucoup. On a la chance de l'avoir en France en 2018, il va falloir être fort car cela fait partie des objectifs à atteindre. »

REGARDER VICTOR DUBUISSON PARTICIPER À LA RYDER CUP 2014 : AVEZ-VOUS ÉTÉ ÉMU ?

« C'est énorme, on repense à toutes les bêtises qu'on a pu faire quand on était jeunes, tout ce qu'on a pu réaliser ensemble et là, le voir à la Ryder Cup avec la qualité de jeu qu'il a montrée dans tous ses matchs... c'était vraiment incroyable ! Les deux tournois qui ont suivi, je n'ai pensé qu'à ça et cela m'a donné envie d'y être avec le plus de joueurs français possible. »

Levy, le grand entretien. François Scimeca pour la ffgolf. Le 3/11/14 - <http://youtu.be/ZlhVNIUg42s>

A. Repérer la structure de l'interview

COLLECTIF 20' OBSERVE, AIDE AU RÉPÉRAGE

• **Consigne** : Repère les éléments qui composent l'interview :

1. Recherche des élèves
2. Mise en commun :
 - un titre,
 - des éléments sur la vie du sportif,
 - une série de questions,
 - une photographie,
 - la signature du journaliste,
 - la date.

B. Lister les informations que l'on souhaite collecter lors de l'interview

INDIVIDUEL 20' OBSERVE, GUIDE L'ÉCHANGE

• **Consigne** : Liste toutes les informations que tu souhaites demander au golfeur.

1. Recherche des élèves
2. Mise en commun :
 - nom,
 - nationalité,
 - lieu de résidence,
 - depuis quand est-il golfeur ? pro ?,
 - activités préférées,
 - son coup préféré,
 - son palmarès.



C. Synthèse

COLLECTIF 10' SYNTHÉTISE LE SAVOIR

- Construire une fiche « Mes outils pour écrire ».
- Structure de l'interview - Lexique - Informations à collecter.

J'APPROCHE

Rédaction des questions de l'interview

A. Choisir le golfeur à interviewer

GROUPE 10' OBSERVE, AIDE

- Faire la liste des 5 meilleurs joueurs et joueuses français du moment et proposer aux élèves d'en choisir un parmi eux.
- Lien vers le classement national sur le site de la ffgolf : [http://www.ffgolf.org/Golf-Pro/Circuits/Classements-nationaux/Hommes \(Femmes\)](http://www.ffgolf.org/Golf-Pro/Circuits/Classements-nationaux/Hommes (Femmes))

B. Recherche des informations

- Recherche d'informations sur internet

A l'issue de cette séance, les groupes échangeront leurs interviews afin de les faire vérifier par les autres groupes.

Chaque groupe devra rechercher les informations sur internet permettant de répondre aux questions des autres groupes. Ils rédigeront les réponses.

C. Rédaction des questions de l'interview

GROUPE 20' AIDE À LA FORMULATION

- **Consigne** : À partir des informations trouvées, rédige les questions que tu poseras au golfeur.
- Chaque groupe, à l'aide des informations à collecter, rédige une dizaine de questions.



EDL : pour formuler une question, je construis une phrase interrogative.

	TYPE DE CONSTRUCTION	RÉPONSES ATTENDUES
1	Verbe + Sujet + complément Est-ce que + sujet + verbe + complément	Oui ou non
2	Mot interrogatif + verbe + sujet + complément Où Quand Comment Pourquoi Combien Qui, à qui Que, à quoi, lequel, laquelle, lequel(le)s	Un lieu Moment / heure La manière Une cause Un nombre Une personne Objet / action
3	(à) quel(s), à quelle(s) + nom + verbe + sujet	Le plus souvent un choix

JE RETIENS

- Une interview, c'est une entrevue dans laquelle une personne interroge quelqu'un sur ses activités, sa vie...
- Dans une interview, les réponses sont nuancées et précises.





GOLF & Arts visuels

Page 50 à 53
carnet élève

Durée :

JE DÉCOUVRE	60 MINUTES
JE PROGRESSE	60 MINUTES
J'APPROCHE	1 HEURE 20
JE RETIENS	5 MINUTES
TOTAL	3 HEURES 25

Fiche technique :

► COMPÉTENCES TRAVAILLÉES :

- Reconnaître et décrire des œuvres visuelles préalablement étudiées : savoir les situer dans le temps et dans l'espace, identifier le domaine artistique dont elles relèvent, en détailler certains éléments constitutifs en utilisant quelques termes d'un vocabulaire spécifique.
- Exprimer ses émotions et préférences face à une œuvre d'art, en utilisant ses connaissances.
- Pratiquer le dessin et diverses formes d'expressions visuelles et plastiques (formes abstraites ou images) en se servant de différents matériaux, supports, instruments et techniques.
- Inventer et réaliser des textes, des œuvres plastiques, des chorégraphies ou des enchaînements, à visée artistique ou expressive.

► OBJECTIFS :

- Lire une/des œuvre(s).
- Réaliser une production.
- Apprendre différentes techniques d'arts plastiques.

► CRÉER À PARTIR DE PRATIQUES SPORTIVES...

Dans le domaine artistique, nombreuses sont les démarches, les supports, les pratiques.

On peut dans un premier temps se contenter d'apprendre à regarder le fixe et le mouvement, le décor et les joueurs (scène de genre).

On peut ensuite vouloir en garder des traces afin, dès le retour à l'atelier (en classe), de travailler plastiquement à partir de ses émotions et de son vécu : faire des photographies, des croquis. On peut même envisager de partir d'un carnet d'art dans lequel seraient conservées toutes les traces, croquis, commentaires, schémas, documents récoltés sur le parcours (dossier pédagogique joint).

De retour en classe, on peut travailler ces croquis, passer au tableau, à l'illustration, à la sculpture.

Nous vous proposons quelques illustrations à partir des objets propres à la pratique du golf et des images (paysage et joueurs en surimpression, travail sur le mouvement et le geste).

Contrairement aux autres matières, il n'y a pas ici de progression entre chaque rubrique, mais différentes situations sans hiérarchie entre elles. Vous trouverez donc 3 rubriques :

- « *Je découvre* » pour des exercices de « détournement ».
- « *Je progresse* » pour un exercice d'« accumulation ».
- « *J'approche* » pour des exercices sur « le mouvement ».

► MATÉRIEL :

- Vidéoprojecteur ("*je découvre*", "*je progresse*", "*j'approche*").

► RESSOURCES :

- Planche de représentation de clubs, balles et tees : annexe à télécharger.
- Dossiers pédagogiques « L'objet » et « Cinéma de papier » : annexes à télécharger.
- Kit « p'tit golf ».

A. Lecture d'œuvre

COLLECTIF 20' GUIDE LA LECTURE DE L'ŒUVRE

• Œuvre vidéo-projetée



Mobiles et stables.
Alexandre Calder



Exemple :
Photos des réalisations
lors des formations



B. Production plastique

INDIVIDUEL 30' OBSERVE

• **Consigne :** Partir d'un ou de deux clubs pour la structure centrale et créer des jeux d'équilibre et de déséquilibre en se servant de balles de golf ou de tees. (vous pouvez utiliser un kit « p'tit golf », comme sur les exemples ci-contre).

L'œuvre peut être figurative ("Fish Bones" chez Calder) ou en appeler aux mouvements de planètes imaginaires.

Objets : p'tits bois, balles en mousse, fanions, cônes, coupelles et autres.... (matériel du kit « p'tit golf »)

C. Temps de partage

COLLECTIF 10' GUIDE L'ÉCHANGE

• Chaque élève observe les productions. Bilan plastique à partir de la consigne : les élèves commentent les œuvres d'un point de vue du respect de la consigne dans un premier temps, puis avec un regard plus esthétique.



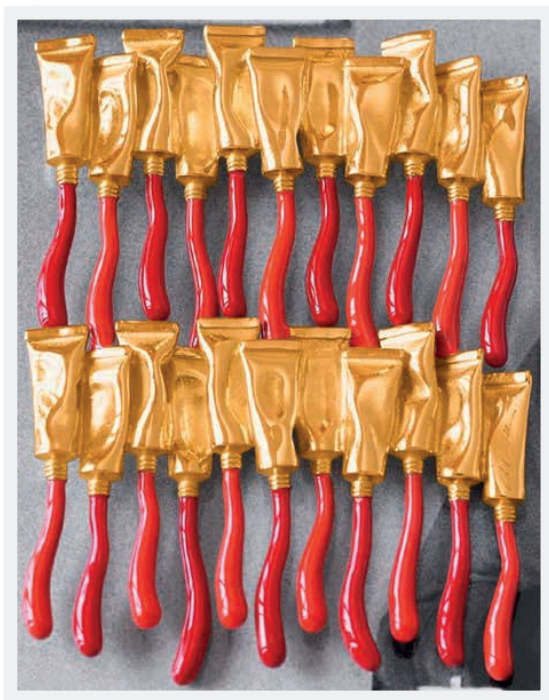
POUR ALLER PLUS LOIN :

- Exposer les photos des productions dans le musée de la classe / de l'école.
- Editer un album / déposer les photos sur le site internet de l'école / réaliser une exposition de photographie.

A. Lecture d'œuvre

COLLECTIF 20' GUIDE LA LECTURE DE L'ŒUVRE

- Œuvre vidéo-projetée



Arman. Tubes rouges.

B. Production plastique

INDIVIDUEL 30' OBSERVE

- **Consigne :** Dans l'esprit de l'accumulation, de la répétition, présente comme tu le souhaites, en tas, en paquets, à plat, de façon géométrique ou pas, une collection d'objets de même nature.

Objets : Clubs, balles, tees (soit avec les véritables objets soit avec des copies de dessin de ces objets).

Support : Feuille unie.

Médium : Colle.



Arman. Home sweet home.
1960. Masques à gaz

C. Temps de partage

COLLECTIF 10' GUIDE L'ÉCHANGE

- Chaque élève observe les productions. Bilan plastique à partir de la consigne : les élèves commentent les œuvres d'un point de vue du respect de la consigne dans un premier temps, puis avec un regard plus esthétique.



POUR ALLER PLUS LOIN :

- Exposer les photos des productions dans le musée de la classe / de l'école.
- Editer un album / déposer les photos sur le site internet de l'école.

A. Lecture d'œuvre

COLLECTIF 20' GUIDE LA LECTURE DE L'ŒUVRE

• Œuvre vidéo-projetée



Harold Edgerton. MIT 1938.



Etienne-Jules Marey, Chronophotographie d'un perchiste (1902/1907), Musée Marey-Beaune.



Etienne-Jules Marey, Saut de l'homme en blanc. Chronophotographie sur plaque fixe vers 1887 Musée Marey-Beaune.

B. Production plastique

INDIVIDUEL 30' X 2 OBSERVE, GUIDE

• **Consigne :** Dans l'esprit de l'inventeur du mouvement photographique, fabrique un folioscope (flip book) :

1. Photographier le mouvement fixe dans une décomposition d'un minimum de 12 poses.
2. Coller les photographies sur un carnet folioscope.

Objets : Photos d'un golfeur (d'un enfant jouant au golf).

Support : Carnet flip book.

Medium : Colle.

Pour fabriquer le carnet flip book :

Matériel : Papier Bristol blanc 200 à 250 g ou Canson blanc 200 à 250 g, agrafeuse, ciseaux, crayon HB.

Déroulement :

- Dans un Bristol / Canson blanc, découper une vingtaine de bandes horizontales d'environ 15 cm sur 8 cm.
- Coller les photographies dans l'ordre choisi.
- Agraffer l'ensemble des bandes en vérifiant que tous les mouvements se superposent.

RQ : ce carnet flip book peut être réalisé à partir des dessins d'enfants.



JE RETIENS

- À partir de fabrications, de détournements et de représentations, l'objet peut être utilisé dans l'art à des fins narratives, symboliques, poétiques, sensibles et imaginaires.
- Le folioscope, ou flip book, est un livret de dessins animés ou de photogrammes cinématographiques qui, feuilleté rapidement, permet la synthèse du mouvement par la persistance rétinienne.

LEXIQUE

- ★ **ADRESSE** : position du joueur prêt à frapper la balle.
- ★ **AIR SHOT** : terme désignant le fait de manquer la balle. Comme le joueur avait l'intention de jouer la balle, ce coup raté lui est compté.
- ★ **BIRDIE** : trou joué un coup sous le par.
- ★ **BOGEY** : trou joué un coup au-dessus du par.
- ★ **BUNKER** : obstacle de sable placé sur les fairways.
- ★ **CADDEYER** : porter le sac d'un joueur de golf. Souvent, le cadet (= celui qui porte le sac) a aussi un rôle de conseil pour le joueur.
- ★ **CLUB** : outil du golfeur lui permettant de lancer sa balle. Il existe différents types de clubs : les bois, les fers, les putters.
- ★ **CLUB-HOUSE** : bâtiment situé sur un golf dans lequel se trouvent habituellement l'accueil du golf, le restaurant, les vestiaires.
- ★ **COMPACT** : parcours de 6, 9 ou 18 trous dont la distance est comprise entre 50 et 280 m. Comme le pitch and putt, c'est un golf urbain généralement accessible en transport en commun. Il est destiné aux débutants comme aux joueurs confirmés.
- ★ **CONFLIT D'USAGE** : ici, désaccord entre les usagers pour l'utilisation de ressources naturelles (l'eau).
- ★ **COUP DE PÉNALITÉ** : un coup de plus au nombre de coups que l'on a effectivement fait.
- ★ **DÉPART** : zone plane d'herbe rase depuis laquelle on commence à jouer son trou de golf.
- ★ **DIVOT** : motte d'herbe arrachée lors d'un coup de golf sur le parcours (appelé aussi escalope).
- ★ **DRAINAGE** : action qui permet d'évacuer l'eau.
- ★ **DROPPER** : action constituant à remettre la balle en jeu en la laissant tomber à bout de bras et à hauteur des épaules.
- ★ **EAGLE** : trou joué deux coups sous le par.
- ★ **FAIR-PLAY** : comportement d'une personne qui accepte, de façon loyale, les règles d'un jeu, d'un sport...
- ★ **FAIRWAY** : zone herbeuse et bien tondue, séparant le départ du green.
- ★ **GREEN** : surface gazonnée et tondue ras sur laquelle se trouve le trou.
- ★ **INDEX** : niveau des joueurs amateurs (anciennement handicap). Le premier classement est 54, ce qui correspond à un joueur capable de jouer 54 coups au-dessus du "par" sur un 18 trous c'est-à-dire 18 trous x 3 coups en plus du par = 54. Un joueur d'index 0 (on dit qu'il est scratch) est censé jouer le nombre de coups du "par".
- ★ **IRRIGATION** : arrosage à partir de tuyaux récupérant l'eau dans des réserves ou des canaux.
- ★ **PAR** : correspond au nombre de coups de référence pour réaliser un trou. Le par d'un trou (3 à 5) dépend de sa longueur.
- ★ **PÉNURIE** : manque de quelque chose d'indispensable. Ici, la sécheresse conduit à un manque important d'eau.
- ★ **PITCH** : empreinte de la balle sur le green.
- ★ **PITCH AND PUTT** : parcours de 6, 9 ou 18 trous de par 3 de moins de 90 m. Comme le compact, c'est un golf urbain généralement accessible en transport en commun. Il est destiné aux débutants comme aux joueurs confirmés.
- ★ **PUTTER** : club que l'on utilise pour faire rouler sa balle sur le green.
- ★ **PRACTICE** : aire d'entraînement constituée de boxes fermés ou ouverts et fixes d'où l'on frappe des balles d'entraînement.
- ★ **PUTTING-GREEN** : green d'entraînement où, à la différence du practice, on peut utiliser des balles de parcours.
- ★ **ROUGH** : partie du parcours de golf longeant les trous et placée sur les côtés du fairway. L'herbe y est plus haute.
- ★ **SHOT GUN** : départ simultané de plusieurs parties depuis différents trous d'un même parcours.
- ★ **SWING** : mouvement effectué par le joueur avec son club pour apporter une énergie à la balle à l'aide d'un club pour qu'elle parcoure la distance souhaitée.
- ★ **TEE** : petit support de bois ou de plastique sur lequel se pose la balle et que les joueurs peuvent utiliser au départ de chaque trou.

QUIZ

1. En quelle année a eu lieu la première Ryder Cup ?

- ☐ 1921
- ☐ 1926
- ☒ 1927

2. À qui appartient la silhouette du golfeur sur le trophée de la Ryder Cup ?

- ☐ Sam Ryder
- ☒ Abe Mitchell
- ☐ Bobby Jones

3. Quel est le premier pays d'Europe continentale à avoir accueilli une Ryder Cup ?

- ☐ La France
- ☒ L'Espagne
- ☐ L'Angleterre

4. Quel est le plus jeune joueur à avoir participé à la Ryder Cup ?

- ☐ Victor Dubuison
- ☒ Sergio Garcia
- ☐ Severiano Ballesteros

5. La marque laissée au sol par la balle lorsqu'elle arrive sur le green s'appelle :

- ☐ Un divot
- ☒ Un pitch
- ☐ Un dutch

6. Sur le green, je n'ai le droit d'utiliser que mon putter.

- ☐ Vrai
- ☒ Faux

7. Au départ d'un trou, je peux poser ma balle sur :

- ☐ Un têt
- ☒ Un tee
- ☐ Un top

8. Comment s'appelle cet obstacle du parcours souvent rempli de sable ?

- ☐ Le rough
- ☒ Le bunker
- ☐ Le bush

9. Qu'est-ce qu'un air shot ?

- ☐ Un coup d'essai
- ☐ Un coup lobbé
- ☒ Un coup où l'on a manqué de toucher la balle

10. Que fait-on lorsque, sur un trou, on fait un coup de moins que le par ?

- ☒ Un birdie
- ☐ Un bogey
- ☐ Un double bogey

11. Si je fais un eagle sur un par 3, j'ai fait un trou en un.

- ☒ Vrai
- ☐ Faux

12. Le code de bonne conduite du golf, c'est :

- ☐ La manchette
- ☒ L'étiquette
- ☐ L'épaulette

13. Le geste du golfeur quand il tape dans la balle s'appelle :

- ☒ Le swing
- ☐ Le twist
- ☐ Le swag

14. Quel est l'autre nom que l'on utilise pour parler d'un divot ?

- ☐ La croute
- ☒ L'escalope
- ☐ Le filet

15. Dans quelle ville française le premier parcours de golf a-t-il été construit ?

- ☒ Pau
- ☐ Paris
- ☐ Dinard

16. La partie d'herbe tondue entre le départ et le green s'appelle :

- ☐ Le highway
- ☐ Le fastway
- ☒ Le fairway

17. Je porte le sac du joueur sur le parcours, je suis son :

- ☐ Cador
- ☒ Cadet
- ☐ Carriste

18. Sur le parcours, quelles sont les zones les plus sensibles à la chaleur ?

- ☐ Les fairways & les roughs
- ☐ Les greens & les bunkers
- ☒ Les départs & les greens

ONT PARTICIPÉ À L'ÉLABORATION DU LIVRET :

Pour la direction des services départementaux de l'éducation nationale des Yvelines

Pascale DIOT, conseillère pédagogique départementale EPS

Bernard PRIOUL, conseiller pédagogique départemental en sciences

Claire PERDRIEL, conseillère pédagogique départementale en langues vivantes

Georges PAPAZOFF, conseiller pédagogique départemental en arts visuels

Zorka DEFANCE, conseillère pédagogique de circonscription EPS

Marie-Pascale MILON, conseillère pédagogique de circonscription EPS

Ronald DUART, conseiller pédagogique de circonscription EPS

Jean-Jacques GAGNON, conseiller pédagogique de circonscription EPS

Laurent GAMBIRASIO, directeur d'école

Pour le comité départemental de golf des Yvelines

Valérie DOZIERE, responsable développement

Stéphane CHARDON, professeur de golf

Gilles BRUN, vice-président

Pour la fédération française de golf

Brigitte DEYDIER, directrice Ryder Cup France 2018

Céline PREVOST, responsable marketing

Pascale SONCOURT, DTN adjointe

Nicolas BROSSAULT, chargé de projet

Pour la communauté d'agglomération de Saint-Quentin-en-Yvelines

Emeric COURTEILLE, chargé de projet

Anne LE PAGE, chargée du développement et des partenariats

Anne-Lise QUIOT, directrice des sports

Un remerciement particulier est adressé aux enseignants ayant accepté de tester les fiches avec leurs classes avant leur diffusion et ayant contribué par leurs expérimentations et leurs remarques à la finalisation de ce livret.

NOTES

CRÉDITS :

TEXTES, ILLUSTRATIONS & GRAPHISME :
Les Bonnes Étoiles - David Digoin - Isabel Kruch

PHOTOS :
ffgolf : Alexis Orloff - Edition Fricker - Fotalia : Andres Rodriguez, Kzenon - Laurent Theillet
Flickr : Keith Allison, Mikel Manitus - DSDEN78

La présente œuvre est la propriété intellectuelle de la Communauté d'agglomération de Saint-Quentin-en-Yvelines. Toute reproduction ou représentation de cette œuvre sans son autorisation expresse est interdite.



POUR EN DÉCOUVRIR PLUS, RENDEZ-VOUS SUR :
www.saint-quentin-en-yvelines.fr/golf



académie
Versailles **E**

direction des services
départementaux
de l'éducation nationale
Yvelines



ffgolf[®]



**LE GOLF NATIONAL
FRANCE 2018**

**St-Quentin
en-Yvelines**
■ COMMUNAUTÉ D'AGGLOMÉRATION ■

