

ATELIERS GOLF

Séances 1 et 2 : sur le stade (4 groupes 1 classe)

Initiation règles de sécurité :

- * marcher club vers le bas.
- * Vérifier avant chaque coup si les enfants sont bien en zone de sécurité.
- * Aller chercher la balle uniquement quand tout le monde a joué.
- * Distribution du matériel, du plan des ateliers pour installation.
- * Voir comment tenir le club, gaucher, droitier

Ateliers 1 et 2 :

Objectifs : coups d'approche

Sans trop faire de pédagogie « de geste », laisser les enfants appréhender le matériel, ils sont plus à l'aise que nous et n'ont pas d'appréhension.

Ateliers 3 et 4 :

Objectifs : coups de finition

Chaque enfant a une balle et doit s'approcher en un minimum de coups pour atteindre le plot bleu. Les élèves comptent le nombre de coups.

Séances 3 et 4 : sur le stade (4 groupes 1 classe)

Atelier « Le jeu de Dagobert » (grande zone en fond de stade)

Objectifs : coups d'approche puis de finition

Par coups courts, l'élève doit placer sa balle d'abord dans la zone jaune, puis bleue, puis blanche. Une fois dans la zone blanche, il doit lancer sa balle le plus loin possible vers les lignes de drapeaux. L'élève doit compter le nombre de « coups » au total pour réaliser ce parcours.

SECU : L'élève suivant peut démarrer uniquement quand son camarade est arrivé dans la zone blanche.

Atelier « L'au - delà » (grande zone en fond de stade)

Objectifs : coups d'approche

Lancer la balle le plus loin possible dans les différentes zones. Compter les points. 3 essais

SECU : Vérifier que les enfants soient dans la zone de sécurité derrière le joueur

Atelier « La pétanque »

Objectifs : coups courts de précision

A tour de rôle lancer précisément la balle vers le plot. Reprendre sa balle à l'endroit où elle est arrivée après chaque coup. Celui qui a touché le plot le premier a gagné.

SECU : se déplacer club tête en bas lors des déplacements.

Atelier « Tirs de précision »

Objectifs : coups de finition

A tour de rôle lancer les 3 balles en choisissant une zone. Choix tactique selon les zones. Compter les points pour les 3 balles

SECU : Vérifier que les enfants soient dans la zone de sécurité derrière le joueur

Séances 5 et 6 : sur le stade (2 classes possibles)

Nouvel atelier « Dans le cerceau »

Objectifs : coups courts de précision

Les élèves sont dans les cerceaux et lancent leurs balles vers le cerceau. Le premier qui l'atteint a gagné.

Nouvel atelier « Comme sur le green »

Objectifs : Jouer comme pour « de vrai »

Organiser un mini parcours. Faire des équipes de 2. Appliquer les mêmes règles que le jour de la rencontre.

Séances 7 et 8 : sur le stade (2 classes possibles)

Atelier « Comme sur le green »

Organiser un grand parcours. Les drapeaux font office de
Trous. Faire des équipes de 2. Appliquer les mêmes règles que le jour de la
rencontre