

# Leçon

## Approcher la balle du trou

**Au cours de cette seconde leçon d'initiation au golf, les enfants se concentrent sur le jeu d'approche. Ils réalisent des chips aux abords du green.**

### Conditions cadre

Durée: 100 minutes

Degré scolaire: 5<sup>e</sup> à 6<sup>e</sup> année (7<sup>e</sup> à 8<sup>e</sup> HarmoS)




### Objectifs d'apprentissage



- Améliorer la coordination main-œil
- Développer la sensation de dosage

**Remarque:** Les exercices de cette leçon peuvent être effectués seul, par deux ou en groupe.

**Attention:** Les balles de golf peuvent être utilisées exclusivement sur les installations de golf. En dehors de celles-ci (sur une place de jeu, à proximité de bâtiments, etc.), cet exercice doit être réalisé avec des balles de golf molles (Almost) ou des balles en mousse, de tennis, d'unihockey, etc.

**Source:** Bovet, C., Chazeau, D., Egger, B., Kressig, P., Meier, M. (2012). [Apprendre le golf en jouant. Manuel d'exercices pour enfants et juniors](#). Epalinges: Association suisse de golf.

	Exercice/Forme de jeu/Forme de concours	Organisation/Illustration	Matériel
Echauffement	20' <b>Jeu d'équipe</b> Sélectionner une zone plane sur le practice. Former des groupes de six enfants maximum. Jeu pendant 15 minutes. Propositions: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Frisbee: deux équipes s'affrontent et jouent par-dessus une ligne ou un filet. Autres formes de jeu: frisbee-golf, se passer le frisbee.</li> <li>• Football: sur un petit espace, avec des buts plus ou moins grands ou avec quatre buts.</li> <li>• Chasseurs: avec des balles différentes ou plusieurs balles.</li> <li>• Passe à dix: direct ou avec un rebond au sol. Jouer seulement avec la main droite ou la main gauche.</li> <li>• Balle derrière la ligne ou balle au cerceau: deux équipes s'affrontent et doivent déposer la balle dans le but adverse (derrière une ligne ou dans un cercle). On n'a pas le droit de courir avec la balle dans la main.</li> <li>• Unihockey: différentes formes de jeu possibles. Attention: ne pas jouer avec des clubs et des balles de golf.</li> </ul>		Cônes, frisbee, filet, différentes balles, buts, cannes et balles d'unihockey
Learning	60' <b>Feeling II</b> Choisir un chip d'une distance de six mètres environ. Dessiner un cercle d'un mètre de diamètre autour d'un trou. Jouer avec la main droite ou la main gauche, sur un pied, avec différentes balles.  <b>Variante</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jouer cinq balles selon une consigne (par ex. avec la main droite), puis cinq balles normalement.</li> </ul>		Tees, cônes, cordes avec mousqueton, magnésie, différentes balles
	<b>Sous la haie</b> Définir cinq zones successives de deux mètres de profondeur à quatre, six, huit, dix et douze mètres du bord du green. Placer une barre en mousse, montée sur deux tiges à 50 cm du sol, devant la zone d'atterrissage. Utiliser à choix le PW, fer 9, fer 8, fer 7 ou fer 6. Lancer la balle avec la main sous la barre, en direction de chacune des zones. Répéter le même exercice avec le club approprié pour chacune des zones.  <b>Variantes</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sous forme de concours par équipe.</li> <li>• Avec un dé.</li> </ul>		Clubs et balles de golf, tees, cônes, magnésie, tiges, ficelle ou barre en mousse, tiges, dé

	Exercice/Forme de jeu/Forme de concours	Organisation/Illustration	Matériel
Learning	<p>10' <b>Vol de balles</b> Sous forme de duel, trois balles par joueur. Définir une cible sur le green. Celui qui s'en rapproche le plus près prend une balle à son adversaire. Etc.</p> <p><b>Variantes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Avec cinq balles.</li> <li>• Modifier la cible à chaque duel.</li> <li>• Avec différentes balles.</li> </ul>		Clubs et balles de golf, cônes (pour les cibles), différentes balles
Playing	<p>10' <b>Chip &amp; putt</b> Etablir un parcours de neuf trous avec neuf départs différents. Un joueur par départ. Jouer un chip pour s'approcher du trou, puis un putt pour conclure.</p> <p><b>Variantes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Qui comptabilise le moins de coups?</li> <li>• Avec différentes balles de golf.</li> <li>• Sous forme de «foursome».</li> <li>• Fixer un score maximum: s'il est dépassé, recommencer du début.</li> <li>• Sous forme de duel jusqu'à 18 points (une balle par joueur): deux points pour un chip dans le trou, un point pour un chip et un putt.</li> <li>• Zones d'atterrissage (cercle de 50 cm de diamètre) définies par les joueurs afin de les aider à matérialiser le point de chute.</li> </ul>		Clubs et balles de golf, tees, cônes, cordes, magnésie