



Tab. 2, Situation vidéos B N1 et N2 : « Franchir un obstacle pour atteindre une cible située à 90m »

Descriptif de la situation B : <ul style="list-style-type: none"> • Plusieurs joueurs de niveaux différents • Jouer depuis le « tee » de départ • Un « bunker » (obstacle de sable) est situé à mi-parcours • Atteindre une cible située à 90 mètres sur un green (drapeau) • Le jeu est terminé dès lors que la balle est tombée dans le trou • Le jeu se déroule au fer puis au putter 		
Ce qu'il y a à apprendre		
<p>Connaissances :</p> <p>Il y a un obstacle à franchir : je dois décider où je veux jouer (avant ou après l'obstacle)</p> <p>La distance totale du trou est indiquée au départ, je peux par déduction apprécier des distances intermédiaires.</p> <p>Principe d'angle d'envol : plus le club descend verticalement dans la balle, alors plus la balle au sol monte (décolle).</p> <p>Principe de puissance : plus le club est « balancé » dans la balle avec poignets relâchés et rotation du corps, alors plus le coup est puissant.</p>	<p>Capacités :</p> <p>Evaluer la distance, les obstacles, les difficultés...</p> <p>Décider avant de jouer de ce que l'on peut et ce que l'on veut faire : où jouer, où placer sa balle, quel coup, quel club... ?</p> <p>Maîtriser le contact fer/balle : « grip » (tenue du club), « stance » (posture du joueur), regard sur la balle</p> <p>Maîtriser ses émotions : réussite ou échec, accepter le résultat et chercher à le comprendre</p> <p>Assumer ses choix</p>	<p>Attitude :</p> <p>La sécurité : responsabilité de tous, où se placer, où regarder, comment avancer à plusieurs vers la cible ?</p> <p>Le respect : ne pas gêner le joueur, accepter son propre jeu et maîtriser ses émotions, dans quel ordre joue-t-on au départ et ensuite ?</p> <p>S'impliquer, se concentrer dans son propre jeu</p> <p>Aide : être attentif aux différentes trajectoires de balles pour les retrouver rapidement, être bienveillant vis-à-vis des autres joueurs</p> <p>Jouer rapidement : respecter un rythme de jeu dynamique</p>
Transformations attendues		
<p>L'élève a une connaissance et une maîtrise fiable des règles de « base ».</p> <p>Il comptabilise ses coups sans erreurs.</p>	<p>N1 : L'élève prend des décisions personnelles appropriées à ses ressources sans se laisser influencer par le jeu des autres.</p> <p>Il construit son parcours, coup par coup, en se donnant des cibles intermédiaires si nécessaire.</p> <p>N2 : Il prend des risques « calculés » : recherche la performance</p>	<p>N1 : L'élève ne se met, ni ne met les autres joueurs en danger (quand il joue, quand il attend pour jouer).</p> <p>Il est calme et attentif (quand il joue et quand il attend.)</p> <p>N2 : Il ne perd pas de temps entre les coups. Il entretient un rythme de jeu assez rapide.</p>