



Tab. 1, Situations vidéo A : « Jouer depuis un sous-bois pour atteindre une cible située à 50 mètres »

Descriptif de la situation A et A-2 :		
<ul style="list-style-type: none"> • Plusieurs joueurs de niveaux différents • Départ : le joueur doit préalablement effectuer un « drop » réglementaire avec sa balle qu'il trouve « injouable » (après un précédent coup) derrière un arbre • Après le « drop » : jouer en sous-bois (couloir étroit et hauteur limitée) • Atteindre une cible située à l'extérieur du sous-bois à 50 mètres, en utilisant un fer. • Le jeu est terminé dès lors que la balle repose dans la cible (circonférence marquée autour du mât) 		
Ce qu'il y a à apprendre		
<p>Connaissances :</p> <p>Si la balle est injouable derrière un arbre, alors je peux me dégager par un « drop » et je compte un point de pénalité.</p> <p>Pour effectuer un « drop » pénalisé, je déroule deux longueurs de club sans me rapprocher de la cible et je laisse tomber ma balle, bras tendu à l'horizontale à l'intérieur de la zone de « drop »</p> <p>Principe d'orientation de la frappe : plus le couloir de jeu est étroit, alors plus la face du club et mon corps doivent être alignés sur deux rails parallèles vers la cible.</p> <p>Je dois jouer en confiance : je me concentre sur mes sensations liées à ma posture, à mon relâchement, à ma montée de club...</p>	<p>Capacités :</p> <p>A effectuer un « drop » réglementaire et se donner de bonnes conditions pour jouer.</p> <p>Maîtriser le contact fer/balle : « grip » (tenue du club), « stance » (posture du joueur), regard sur la balle</p> <p>Créer des trajectoires adaptées : conséquence du chemin de club et du contact fer/balle</p> <p>Varié amplitude et accélération du geste pour doser la longueur de ses trajectoires</p> <p>Maîtriser ses émotions : réussite ou échec, accepter le résultat et chercher à le comprendre</p>	<p>Attitude :</p> <p>La sécurité : responsabilité de tous, où se placer, où regarder puis comment avancer ensemble vers la cible, dans quel ordre joue-t-on ?</p> <p>Le respect : ne pas gêner le joueur en action, accepter le résultat de son jeu</p> <p>Aide : être attentif aux différentes trajectoires, être bienveillant vis-à-vis des autres joueurs</p> <p>S'impliquer, se concentrer dans son propre jeu</p>
Transformations attendues		
<p>Niveau 1 : L'élève connaît et respecte les règles de « base » : jouer la balle où elle repose, compter son score</p> <p>Niveau 2 : Il est autonome quand il s'agit de se dégager d'une situation « injouable », de se « droper ».</p>	<p>N1 : L'élève prend en compte des éléments visibles du parcours : distance et obstacle pour effectuer ses choix.</p> <p>Il accepte le résultat.</p> <p>N2 : Il dissocie le moment où il effectue ses choix et le moment où il s'apprête à jouer : moment de concentration et d'application</p>	<p>N1 : L'élève est conscient des dangers sur le terrain. Il joue ou se place en attente en restant vigilant.</p> <p>Il reste calme.</p> <p>N2 : Il ne perd pas de temps pour jouer. Il entretient un rythme de jeu assez rapide</p>