

Une « relation sensible » à l'environnement en golf

Anne Leballeur,
Professeure agrégée, St Gilles Croix de Vie, (85)

L'utilisation de l'activité golf comme support d'enseignement en Education Physique et Sportive se développe dans le milieu scolaire depuis plusieurs années et pour cette activité, les pratiques des enseignants suivent bien souvent celles du monde fédéral qui sont traditionnellement ancrées sur le modèle techniciste.

L'organisation de l'enseignement de la discipline EPS à travers ses quatre Compétences Propres¹ incite à privilégier une approche pédagogique et didactique par Compétences et la spécificité de la Compétence Propre n°2, développée ici à travers l'activité golf, fonde la nécessaire expérience en situation pour l'élève.

Passer d'une « expérience de swing » à une « expérience du sensible et du situationnel »² induit des transformations dans les pratiques d'enseignement et le passage de la théorie d'une approche par compétences à sa pratique effective.



L'expérience du « swing »

Les programmes d'Education Physique et Sportive inscrivent clairement l'activité golf dans la CP2 : « Conduire un déplacement sur un parcours varié avec obstacles en réalisant le moins de coups possible. Elaborer, annoncer, justifier et mettre en œuvre un projet d'action. Analyser et faire respecter les règles de sécurité et de l'environnement »², Or en observant la pratique des élèves sur un parcours, il est assez facile de constater que les cycles d'activité golf sont encore assez souvent programmés de façon linéaire, du simple au complexe, suivant une logique techniciste d'apprentissage importée du milieu fédéral.

L'erreur du « swing parfait »

L'élève débute bien souvent au « practice » où il multiplie ses essais de frappes. L'objectif est de stabiliser un geste très complexe, le « swing », outil indispensable pour envoyer la balle vers la cible. L'environnement du practice est stable, souvent à l'abri des éléments naturels, pluie et vent. L'élève s'exerce sur des tapis qui offrent l'apparence d'un gazon tondu ras et qui sont posés sur un sol parfaitement plat. Une ligne blanche sur le tapis indique la direction du jeu. Des cibles et des couloirs de jeu sont disposés sur l'étendue où retombent les balles. La fréquence élevée à laquelle les élèves frappent les balles indique que l'observation du résultat et sa prise en compte pour déclencher le geste suivant, sont rapidement éludés. Le « swing » enseigné est complexe et la trajectoire qu'il produit apparaît trop aléatoire à l'élève. L'étendue du practice qui s'ouvre devant le joueur est vaste et celui-ci n'est finalement pas en lien avec « la cible ». Faire voler la balle loin reste l'objectif premier et le décalage de plusieurs degrés par rapport à la cible de même que les ajustements nécessaires sur les distances sont rarement pris en compte par le sujet. La relation à la cible et

1 Programmes du collège, BO du 28 août 2008

2 URANGA (P.) Analyse de l'activité des joueurs de golf en situation. Perspectives pour l'entraînement et la formation, mémoire INSEP

l'introspection de sensations et de repères internes sont très difficilement accessibles dans ce contexte de réalisation.

Une incitation volontariste aux « autres rôles »

Les Compétences Méthodologiques et Sociales (CMS) constituent un outil essentiel pour l'élève, tant à l'Ecole, qu'en dehors de celle-ci. Elles contribuent aussi largement à l'acquisition des Compétences Propres et leur didactisation au cours de chaque pratique d'activité est incontournable. Or dans ce cadre d'apprentissage au « practice » les enseignants confrontent essentiellement les élèves à des problèmes liés à l'effectuation motrice en délaissant des tâches inhérentes à la sécurité de chacun, à différentes prises de responsabilités ou à des décisions nécessitant une connaissance de leurs ressources. L'organisation spatiale matérialisée et surtout le contexte « figé » et stable du lieu, sont peu propices à développer chez les élèves des comportements spontanément transférables sur le terrain de jeu et au-delà. De même, le regroupement « en masse » rend difficile l'adoption d'une posture réflexive et concentrée.

C'est ainsi qu'une fois en situation sur le parcours, les enseignants d'EPS voient régulièrement un élève partir en courant pour « vite retrouver sa balle », au mépris des règles de sécurité et indifférent à celui qui s'apprête à jouer. L'une des règles de base de la sécurité qui est de ne jamais être à portée de jeu d'un partenaire et par conséquent de toujours rester à hauteur de ses partenaires ne se comprend qu'en situation et ne peut être acquise au practice. Le respect de cette règle est de plus un indicateur fiable sur le degré d'autonomie des élèves sur le parcours. De la même façon, et sachant que le diamètre d'une balle de golf n'excède pas quatre centimètres, repérer celle-ci jusqu'au bout de sa trajectoire, se construire des repères rapides et sûrs avec les éléments naturels sur le lieu de chute et conserver en mémoire ces indications, tout en restant attentif au jeu qui continue de se dérouler, nécessite une récurrence dans les situations d'apprentissage. En résumé, dès lors que l'élève se retrouve en situation réelle de jeu, il se confronte très vite à des échecs qu'il ne comprend pas parce qu'il n'a pas les moyens pour les analyser. Cette conception de l'enseignement éloignée de l'essence de la CP2 ne répond pas aux enjeux actuels de l'Ecole qui incite à favoriser la réussite en donnant à chacun les clés pour apprendre à apprendre.

Un apprentissage durable et reproductible

Un élève a acquis une compétence dès lors qu'il peut répondre de manière autonome et efficace à un problème nouveau qui lui est posé, dans un contexte qui lui aussi est nouveau. Le degré d'acquisition de cette compétence est fonction du degré de généralisation. Toutes les définitions de l'apprentissage s'accordent sur ces notions de durabilité, de permanence et de reproductibilité. Il s'avère donc que dans le contexte varié et complexe d'un parcours de golf, l'élève ne retrouve pas les repères de ses apprentissages au practice. Ainsi par exemple, rester attentif, maintenir le contact avec ses partenaires et cela malgré les difficultés rencontrées ne peut s'apprendre et se renforcer qu'en situation réelle de jeu.

Le passage du practice au terrain

Philippe Uranga, golfeur professionnel, utilise une image marquante. Il compare l'élève qui parfait son swing sur un practice de golf à celui du début du siècle dernier qui apprenait les gestes de la brasse à plat ventre sur un tabouret. Le lien est savoureux et pertinent. Dans les deux cas, le sujet est sorti de son environnement de pratique. L'apprentissage du « swing parfait » au practice est une conception théorique de l'apprentissage qui ne permet pas aux élèves « d'affronter » un parcours plein d'embûches. Le décalage qui s'opère entre la réalité de la pratique des élèves et les attentes de formation incite les enseignants d'EPS à revoir ce modèle théorique de référence pour construire leur enseignement. Il est par ailleurs intéressant de noter que les mêmes changements s'opèrent au sein de l'institution fédérale. Selon les consignes données par l'enseignant (nombre de balles limité, cibles variées, clubs différents, amplitudes restreintes imposées...) l'activité au practice peut aussi être adaptative pour l'élève. Néanmoins, le mécanisme du geste appris dans des conditions stables ne se réédite que difficilement dans une situation de « crise » puisqu'il s'agit bien dans la pratique de la CP2 de « conduire un déplacement sur un terrain varié ».

Prendre en compte les « relations » du joueur avec l'Environnement

Le terme d'Environnement recouvre ici un sens large qui prend en compte la spécificité du domaine de la CP2 et celui de l'activité. Il peut s'agir d'un vrai parcours de golf, comme d'une situation aménagée reconstituant la nature d'un parcours. Le terme recouvre également la dimension sociale, c'est-à-dire l'ensemble des règles qui permet le partage de l'activité et des apprentissages.

Chaque sujet perçoit le monde d'une façon qui lui est propre et sur le terrain de golf, chaque élève-joueur perçoit directement et individuellement ce que l'Environnement lui permet de faire. Il peut alors mobiliser les capacités, les connaissances et les attitudes acquises pour construire ses réponses et dans une démarche pédagogique fondée sur la construction de compétences, l'enseignant s'intéresse à ces procédures individuelles engagées par les élèves. Ainsi, la prise en compte de l'Environnement de jeu et de la relation à cet environnement ouvre d'autres perspectives d'apprentissage et répond aux enjeux actuels de l'Education. L'apprentissage est mieux compris par les élèves parce qu'il est contextualisé et qu'il prend en compte ses capacités du moment. Il lui permet de vivre des expériences porteuses de bienfaits. Il favorise l'émergence de la notion de réussite sur le parcours et le développement de compétences transférables et acquises durablement.



L'expérience du « geste naturel »

Selon l'approche par compétences, la définition de gestes performants évolue. Elle correspond à une habileté efficace adaptée aux capacités de l'élève et au contexte d'exécution : « à *chacun son swing !* »². La technique a un statut formateur. Elle est une réponse efficace aux problèmes posés à l'élève, lui conférant de nouveaux pouvoirs. La technique ou les techniques permettent la construction des compétences, en étroite relation avec les connaissances qui la gouvernent.

La place de la technique

Les représentations qu'ont les élèves des APSA et de leurs connotations culturelles sont ancrées aux gestes sportifs et donc à des aspects techniques. Ainsi, jouer au golf, c'est frapper fort dans une balle pour l'envoyer le plus loin possible. Ces représentations sont souvent réductrices pour ne pas dire erronées. L'apprentissage et les mises en situations ont vocation à les faire évoluer. Néanmoins, elles sont des points d'appuis en tant que ressorts motivationnels et permettent l'accès à un patrimoine culturel spécifique.

De la prescription à l'expérimentation

Puisqu'il ne s'agit pas d'enseigner un « swing » parfait, la technique ne se pose plus en produit fini mais en termes de production. Elle résulte de l'activité auto-adaptative de l'élève confronté aux contraintes choisies par l'enseignant. L'élève expérimente les solutions techniques dans un contexte où différentes réponses sont possibles.

La situation A³ (voir la vidéo sur le site) demande de jouer depuis un sous-bois pour atteindre une cible située à 50 mètres. L'élève fait appel à des connaissances et des capacités acquises et éprouvées dans la pratique de situations similaires. Au cours de cette situation complexe, l'élève expérimenté est capable de mobiliser en toute lucidité ses ressources.

Préalablement, il retrouve sa balle au pied d'un arbre. La position de celle-ci l'incite à la déclarer injouable et à effectuer un « drop » réglementaire pour la dégager de l'obstacle afin de la remettre en jeu. Par ailleurs, les contraintes de l'environnement demandent de jouer parfaitement dans l'axe et de produire une trajectoire basse. L'élève doit donc maîtriser un contact fer/balle parfaitement orienté dans l'axe de sa cible. Cette première nécessité est facilitée si son « stance » (sa posture par rapport à la balle et par rapport à la cible) qui est lui-même adapté. Il sait également qu'il lui faut conserver son équilibre sur ce terrain encombré de débris naturels. La réduction de son geste

³ Vidéos réalisées sur le site du golf des Fontenelles à L'Aiguillon sur Vie, avec l'aide de Damien Barranger, professeur D.E, de l'Association Sportive et des élèves de l'Ecole de golf.

(montée réduite et finition club orienté vers la cible) lui permet à la fois de conserver des appuis fermement ancrés dans le sol, de maîtriser le contact fer/balle et ainsi d'éviter une trajectoire haute.

La même situation est proposée à un élève débutant. Il se positionne correctement par rapport à sa balle et à son objectif mais le contact fer/balle n'est pas maîtrisé, la tête de club ne reste pas « square » dans la balle, la trajectoire est déviée et arrêtée par un arbre sur la gauche. Le résultat permet à l'enseignant de questionner sur ce qui s'est produit pour que la balle termine sa course au pied de l'arbre et sur ce qu'il faut faire pour réussir à sortir la balle de l'obstacle. Dans la pratique du terrain et par le traitement didactique et pédagogique, l'élève mobilise, réorganise et accroît ses ressources lors de ses expérimentations.

Du concret mais pas seulement

L'acquisition technique permet de faire vivre aux élèves des émotions qui sont parfois des sentiments de bien-être inédits. Une frappe de balle optimale donne envie de rejouer. C'est un instant bref porteur de satisfaction. L'élève le sent au bruit, aux sensations dans les mains, à la lecture de la trajectoire et « dans la tête ». Dans la mesure où il devient plus efficace dans l'Environnement, il peut objectivement observer ses progrès. La technique améliore non seulement la maîtrise motrice mais aussi la maîtrise émotionnelle. La vidéo précitée montre le lien qui existe entre ces deux pôles technique et émotionnel. La situation de jeu en sous-bois génère de par sa complexité une tension émotionnelle chez l'élève-joueur. Les émotions et les ressentis inhérents aux apprentissages sont constructeurs et résonnants. Ils participent à la construction des compétences et dépassent le cadre de la discipline. Par ailleurs, d'autres aspects techniques, qu'ils soient liés à l'échauffement, à la concentration ou à la prise de conscience participent à la construction des compétences méthodologiques pour « *s'engager lucidement dans la pratique de l'activité* ».

Créer un lien plus fort avec la cible

Le golf est une activité balistique. Les notions de cible et de trajectoire sont inhérentes à sa logique. Mais ces deux aspects ne peuvent se comprendre et se définir qu'en situation de jeu. C'est en effet la perception que le sujet a de la cible et de ce qu'il doit faire pour l'atteindre qui importe. Ce lien qui unit le joueur à la cible apparaît en conséquence comme essentiel. Il se concrétise à la fois par l'observation, c'est-à-dire la perception des éléments extérieurs et par l'introspection, qui correspond à la recherche en soi de sensations et de repères, des éléments externes et internes que le joueur remet à chaque fois en relation avec son expérience.

S'ouvrir sur l'extérieur et sur l'intérieur

Multiplier et varier les situations qui sont avant tout adaptées à l'élève lui permet de vivre autant d'expériences sensori-motrices et d'enrichir son vécu. Elles constituent son expérience, sa mémoire motrice. Par l'expérimentation, lorsqu'il choisit de jouer un coup spécifique plutôt qu'un autre, le sujet renforce la connaissance qu'il a de lui-même et la confiance en soi (Situation B, N1 et N2, voir les vidéos sur le site). Devant franchir un obstacle à mi-chemin d'une cible située à 90 mètres, les élèves choisissent soit « d'attaquer », soit de se placer par un coup intermédiaire avant l'obstacle.

Cette capacité à envisager une cible intermédiaire est une étape importante dans l'apprentissage. Elle renseigne sur la connaissance que possède le sujet des exigences de la tâche et de ses ressources propres. Il est capable de faire ce choix parce qu'il l'a expérimenté, parce qu'il mesure qu'il est approprié et qu'il est la clé de sa réussite. Il développe au fur et à mesure de ses apprentissages une estime de soi favorable à la réussite dans la construction de ses compétences.

Les appuis et la posture qui sont récurrents dans l'activité golf se construisent dans la diversité des terrains. Plus l'élève expérimente des situations variées, nature du terrain, relief, position de la cible, plus il développe des mécanismes. Chaque réponse correspond à une étape dans son apprentissage et selon son degré d'efficacité, lui apporte des indications supplémentaires sur ce qu'il doit savoir pour faire. Toute situation reste unique, puisqu'elle se situe à un instant et à un endroit particulier mais le joueur y trouve des permanences chaque fois qu'il aborde une situation présentant des caractéristiques similaires. L'élève apprend par expériences, « *apprendre consiste à*

*capitaliser des expériences singulières*⁴ » tâtonnements, inductions, planifications, il apprend en faisant. Il apprend aussi en regardant les autres faire et en échangeant sur ses expériences.

Il apprend sous le regard de son enseignant qui le connaît et le guide dans ses choix notamment par l'apport de connaissances. Son questionnement fait émerger ce que l'élève n'a pas toujours conscience de savoir et de savoir faire. Il le rassure et le guide pour construire les réponses appropriées. Son observation en situation lui permet de prendre en compte ses erreurs, véritables leviers pour apprendre. L'apprentissage d'habiletés dites fermées mais réalisées dans un contexte extrêmement variable, guide l'élève à élaborer, à la fois par l'introspection et la concentration sur soi-même, des réponses de plus en plus efficaces, guidées par une conscience lucide du milieu.



L'expérience de « l'autonomie »

L'expérience du terrain favorise un comportement autonome chez l'élève. L'autonomie qui est un objectif de formation pour l'enseignant est pour l'élève un moyen pour apprendre, « *elle est une condition de la réussite scolaire* »⁵. Dès l'instant où il se positionne face à sa balle de golf pour commencer son parcours, l'élève amorce un projet, celui de conduire un déplacement pour obtenir un résultat optimal. L'élève, seul responsable de son jeu, fait l'expérience progressive de l'autonomie. L'autonomie se fonde donc sur l'adaptation de l'élève à un Environnement qui lui apporte un cadre et des règles. L'élève procède, avec son enseignant comme médiateur, à des expérimentations pour construire ses savoirs. Mais cela suppose qu'il s'approprie dans le même temps les règles explicites qui lui permettent de se libérer de la dépendance de son professeur.⁶ Cette compétence de l'autonomie place l'enseignant dans deux postures complémentaires, celle de guide et celle d'accompagnant de l'élève dans son cheminement, notamment lorsque celui-ci rencontre des difficultés.

« Etre là et maintenant » : une question d'attitude.

L'attitude, celle de vouloir faire, de comprendre et finalement d'apprendre est la première condition d'accès à l'autonomie. La notion est présente pendant et après l'action et elle contribue selon Erick Paulmaz au « *pouvoir apprendre* »⁷. L'élève a besoin de motivation pour s'engager dans son projet, il doit avoir envie de réussir et de progresser. Ces notions font appel à la confiance en soi et à l'estime de soi. Mais l'autonomie du « faire » et de « l'apprendre » génère des situations qui peuvent être anxiogènes pour l'élève et l'abandon face aux difficultés peut être une parade pour éviter l'échec.

Accepter son propre jeu

La confrontation aux risques, subjectifs et objectifs, permet des apprentissages spécifiques qui contribuent à la confiance en soi, au contrôle émotionnel et à la connaissance de ses capacités et de ses limites : « *La prise en compte de la santé doit s'envisager dans plusieurs dimensions : physiques, psychique et sociale* »⁸. Mais dans la pratique, ces mises en situations sont adaptées pour que l'élève réussisse finalement à accepter son jeu tel qu'il est et qu'il puisse réellement progresser. Il est essentiel de proposer des parcours ou des situations progressivement complexes. Réussir à adapter sa position de jeu sur tout terrain, à doser un coup, à lire des pentes combinées sur un green, à sortir sa balle d'obstacles requièrent une expérimentation progressive et adaptée du niveau de difficulté et du niveau de complexification. Eclairer l'élève sur ce qui a conditionné sa réussite ou son échec, évaluer avec lui les points positifs et les progrès, lui faire prendre du recul sur

4 SEVE (C.), LEBLANC (S.), Exploration et exécution en situation. Singularité des actions, construction de type et apprentissage dans deux contextes différents, RECHERCHE et FORMATION N° 42 – 2003.

5 Loi d'orientation et de programme pour l'avenir de l'école L. n° 2005-380 du 23-4-2005. JO du 24-4-2005

6 BOURREAU (J-P.), SANCHEZ (M.), L'éducation à l'autonomie, dossier « Qu'est-ce qui fait changer l'Ecole ? Les cahiers pédagogiques, n°449

7 PAULMAZ (E.), *Les attitudes composantes fondamentales des compétences*, e-novEPS n°2, janvier 2012

8 URANGA (P.), Analyse de l'activité des joueurs de golf en situation. Perspectives pour l'entraînement et la formation, mémoire INSEP

l'ensemble de sa prestation et lui permettre d'analyser grâce à des indicateurs objectifs l'ensemble d'un parcours ou d'une situation doit lui éviter l'abandon face aux difficultés. Dans la lucidité de ses décisions et dans sa persévérance se lit la construction progressive du comportement autonome de l'élève sur le terrain.

Accepter l'Environnement

« Accepter le parcours comme il est sans rien modifier, aménager ou améliorer, jouer la balle où elle se trouve sont les principes fondamentaux du jeu »⁹. Il s'agit à la fois de respecter des règles de jeu et les difficultés du terrain qui donnent sens au jeu. Par ailleurs, dans le jeu, le joueur n'a le droit qu'à un seul essai. Il s'avère donc important de privilégier le jeu d'une seule balle dans les apprentissages. C'est une contrainte incontournable de cette « *expérience du sensible et du situationnel* ». Cela incite l'élève à se mobiliser entièrement par la concentration, l'observation, l'évaluation du problème et à prendre confiance dans sa décision.

Accepter ses partenaires

L'élève est seul responsable de son jeu, mais il peut jouer en équipe et il partage ses apprentissages avec ses pairs. Partager le jeu avec des partenaires engage des responsabilités et le respect de règles de vie. La fameuse « Etiquette » du golf édicte un code de conduite qui définit l'attitude que doit avoir un joueur vis-à-vis du terrain et des autres joueurs. Le jeu autour du « green » (vidéo C³, voir les vidéos sur le site) illustre deux des fondements essentiels de l'Etiquette. Il s'agit d'une part « d'attendre » sans entraver la concentration du joueur qui exécute son approche vers la cible et d'autre part, de se préparer soi-même à jouer afin de ne pas ralentir le déroulement du jeu, c'est-à-dire de rester concentré dans son propre jeu. Etre bienveillant vis-à-vis de ses partenaires, leur venir en aide, veiller à ne pas les déranger lorsqu'ils jouent, crée les conditions pour vivre ensemble des expériences motrices et surtout pour apprendre ensemble. Cette attitude est un autre indicateur sur le terrain du degré d'autonomie des élèves sur le terrain et elle constitue également un outil essentiel pour leur scolarité et leur vie.



Conclusion

Certaines APSA ont une histoire sociale et culturelle plus ou moins prégnante. Le golf en est une parfaite illustration. Longtemps réservés à une élite sociale, les parcours de golf n'étant accessibles qu'aux joueurs expérimentés, il persiste encore l'idée que pour s'engager sur un parcours, le joueur doit posséder plusieurs coups « dans son sac ». Cela peut expliquer la subsistance de l'approche techniciste lorsqu'il s'agit d'aborder l'activité golf dans les apprentissages en EPS.

Dans un contexte d'apprentissage qui se rapproche de l'Environnement propre à l'activité, l'élève développe des capacités, des attitudes et des connaissances qui l'engagent plus certainement vers des acquisitions durables et reproductibles. De surcroît, l'approche par compétences centrée sur l'apprenant, engage l'enseignant à prendre en compte la relation sensible et particulière que chaque élève entretient avec le monde qui l'entoure. Elle lui apporte des éclairages différents sur la manière dont il apprend. Sa posture « en retrait » est en fait une « présence forte » aux côtés de chacun pour les engager et les guider individuellement, les rassurer et les encourager dans leurs apprentissages. L'élève confronté à des expériences variées et uniques qui le placent dans des situations imprévisibles vit une expérience d'autonomie au cours de laquelle il apprend à apprendre. Il développe la compétence de pouvoir s'adapter à des situations qui ne sont pas déterminées au départ. Ce ne peut être que selon cette intention, cette démarche d'enseignement que la théorie d'une approche par compétences devient une pratique effective.

8 JUST (J-F), *L'apprentissage du respect par le golf*, les Cahiers d'EPS n° 37, 2008

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

<p>Descriptif de la situation A et A-2 :</p> <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) 		
<p>Ce qu'il y a à apprendre</p>		
<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>Variation 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>
<p>Transformations attendues</p>		
<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>

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>

Tab. 3, Situation vidéo C : « S'organiser pour jouer à plusieurs autour du green »

Descriptif de la situation C :
<ul style="list-style-type: none"> • Plusieurs joueurs de niveaux différents

- Des joueurs aux abords et sur le green
- Le jeu est terminé dès lors que la balle est tombée dans le trou
- Les approches peuvent se jouer au fer ou au putter

Ce qu'il y a à apprendre

<p>Connaissances :</p> <p>Pour lire les pentes du green, je m'accroupis derrière ma balle pour apprécier les différentes inclinaisons jusqu'au drapeau.</p> <p>Principe de déclivité : -Plus la pente est descendante, alors plus la représentation de la cible doit être rapprochée. - Plus la pente est inclinée latéralement, alors plus la trajectoire de la balle doit être alignée sur le côté opposé.</p> <p>Pour adapter la longueur de mes trajectoires, je varie la vitesse et l'amplitude de déplacement de mon club.</p> <p>Pour relever ma balle sur le green, je dois poser une marque derrière celle-ci avant de la bouger.</p> <p>Pour compter mes points sans erreur : je sors du green et je me remémore mon parcours coup par coup.</p>	<p>Capacités :</p> <p>Lire les pentes du green, déplacer son club sur la ligne de putt, doser, traverser la balle</p> <p>Doser, se donner des cibles intermédiaires, dans les coups d'approche.</p> <p>Maîtriser ses émotions : réussite ou échec, accepter le résultat et chercher à le comprendre</p> <p>Assumer ses choix (confiance)</p>	<p>Attitude :</p> <p>Le respect : ne pas gêner le joueur, faire respecter l'ordre de jeu, accepter son propre jeu</p> <p>S'impliquer, se concentrer dans son propre jeu</p> <p>Aide : être attentif aux différentes trajectoires de balles, être bienveillant vis-à-vis des autres joueurs, prendre en charge le drapeau si le joueur est éloigné.</p> <p>Jouer rapidement : se préparer à jouer (distance, relief du green...) pendant que les autres joueurs jouent <u>mais</u> sans les déranger</p>
--	--	---

Transformations attendues

<p>L'élève reste concentré et volontaire jusqu'au bout (ne pas abandonner, un putt de quelques centimètres a autant de valeur qu'un long coup de 90 mètres)</p> <p>Il comptabilise ses coups sans erreurs.</p>	<p>N1 : L'élève s'applique et se concentre pour se donner le plus de chance de réussir.</p> <p>N2 : Il fait des choix raisonnés.</p> <p>Il prend en compte le résultat des autres joueurs et celui de ses actions.</p>	<p>N1 : L'élève sait quand il doit jouer. Il ne bouge, ni ne fait de bruit quand son partenaire joue.</p> <p>N2 : Il attend son tour pour jouer tout en se préparant (lecture du green, concentration, observation du jeu de ses partenaires qui peut lui donner des indications)</p>
--	--	---