

Compétences attendues de niveau 2		Principes d'élaboration de l'épreuve		
<p>Conduire un déplacement sur un parcours de 4 à 6 trous variés avec obstacles en réalisant le moins de coups possible. Élaborer, annoncer, justifier et mettre en œuvre un projet d'action. Analyser et faire respecter les règles de sécurité et l'environnement.</p>		<p>Par groupes de 2 à 4 élèves, réaliser le minimum de coups possible sur un parcours de 4 à 6 trous en établissant un projet d'action. 3 clubs sont à disposition : un fer long, un fer court, un putter et un tee.</p> <p>Le jeu se déroule sur un parcours adapté ou terrain matérialisé (le trou par un cerceau avec un piquet en son centre, utilisation de balles légères et obstacles naturels et/ou artificiels), selon un « par » défini et avec un nombre de coups maximum de 10 pour chaque un trou.</p> <p>Avant l'action, sur la carte de score, noter son projet de jeu, expliciter sa stratégie et ses choix par rapport :</p> <p>aux distances à parcourir, aux types d'obstacles à franchir, à la topographie, aux conditions météorologiques, aux clubs à disposition et par rapport aux conditions de sécurité.</p> <p>Après l'action, procéder à une analyse de ses résultats.</p> <p>Observer l'Étiquette en acte.</p>		
Points	Éléments à évaluer Indicateurs de compétence	0 Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence 20		
8	Pertinence et efficacité du projet de jeu du golfeur.	<p><b>Projet formel</b> La perception du trou est focalisée sur la difficulté majeure, pas de vision d'ensemble. Le projet d'action nécessite d'être réévalué au fur et à mesure des coups et/ou révisé par le joueur au regard de ses capacités. Ce joueur annonce rarement son score sur un trou à moins de 3 coups près, ne justifie pas les conditions de mise en œuvre ou de manière erronée</p> <p style="text-align: center;"><b>0 - 4</b></p>	<p><b>Projet réfléchi</b> Perçoit les difficultés d'un parcours et établit un projet d'action crédible au regard de ses capacités. Quelques ajustements du projet d'action sont encore nécessaires. Le joueur surestime ou sous-estime parfois ses ressources. Ce joueur annonce régulièrement son score sur un trou à 2 coups à partir d'observations réalistes.</p> <p style="text-align: center;"><b>4,5 - 6</b></p>	<p><b>Projet pertinent et adapté</b> Le joueur fait preuve d'une connaissance fine de ses ressources, qu'il met en relation avec de bonnes capacités d'analyse du parcours (distance, obstacle, conditions naturelles et météorologiques).  Ce joueur annonce régulièrement son score sur un trou à 1 coup près, fait preuve d'une capacité d'analyse.</p> <p style="text-align: center;"><b>6,5 - 8</b></p>
8	Efficacité du jeu du golfeur.	<p><b>Jeu contraint</b> Utilisation répétée d'un coup par manque de ressources motrices, d'adaptation au parcours et/ou aux conditions naturelles et météorologiques.  Nombre de coups total sur le parcours (par +2 ou au-delà).</p> <p style="text-align: center;"><b>0 - 4</b></p>	<p><b>Jeu varié</b> Le joueur peut utiliser différents coups et fait des choix lucides au regard de ses possibilités (bénéfice / risque). Utilise parfois un coup préférentiel de manière adaptée.  Nombre de coups total sur le parcours (au par ou +1).</p> <p style="text-align: center;"><b>4,5 - 6</b></p>	<p><b>Jeu varié et adapté</b> Le joueur mobilise des coups variés, régulièrement efficaces et adaptés aux conditions du jeu. Fait des choix adaptés au trou (distance, obstacle, conditions naturelles et météorologiques).  Nombre de coups total sur le parcours (inférieur au par).</p> <p style="text-align: center;"><b>6,5 - 8</b></p>
4	Gestion de la sécurité et respect de l'étiquette	<p><b>Le distrait</b> Connaissance superficielle des règles de sécurité et des bases de l'étiquette, ne montre pas leur usage et manque de maîtrise de soi</p> <p style="text-align: center;"><b>0 - 1,5</b></p>	<p><b>L'apprenant</b> S'efforce de toujours évoluer en sécurité et en tenant compte du respect de l'étiquette malgré quelques oublis mineurs, sait se concentrer lorsqu'il le faut.</p> <p style="text-align: center;"><b>2 - 3</b></p>	<p><b>Le golfeur</b> Agit en sécurité et manifeste sa connaissance de l'étiquette en parole et en acte sur le parcours, reste concentré y compris entre chaque trou.</p> <p style="text-align: center;"><b>3,5 - 4</b></p>
Exemples d'items du socle commun liés à cette activité		Exemple d'indicateurs permettant de renseigner ces items		
Compétence 1 : Adapter sa prise de parole à la situation de communication.		L'élève formule clairement son projet d'action, explique clairement les conditions de sécurité La prise de parole s'effectue dans le respect de l'étiquette.		
Compétence 3 : Connaître les principaux éléments de mathématiques, la culture scientifique et technologique		L'élève est capable d'expliquer ses choix techniques à partir de notions scientifiques (trajectoire, direction, angles, balancé ...)		
Compétence 6 : Respecter des comportements favorables à sa santé et sa sécurité.		L'élève comprend et respecte les règles de l'étiquette. Il assure sa sécurité et celle des autres sur le parcours.		
Compétence 7 : Être autonome dans son travail : savoir l'organiser, le planifier, l'anticiper. Identifier ses points forts et ses points faibles dans des situations variées.		L'élève est autonome dans les choix effectués pour évoluer sur le parcours. Il gère ses ressources au regard des contraintes rencontrées.		