



La rencontre USEP Golf  
L'USEP et la Fédération Française de Golf s'associent pour vous proposer



**Participants** → 3 classes de cycle 2 ou 3 (3 écoles différentes)

**Lieu** → 1 terrain de golf

**Durée** → 1 journée

**SPORT PARCOURS**

**Continuité avec l'EPS** → APSA : golf  
→ Conduire et réaliser un affrontement

**Lien avec les parcours éducatifs** → PEAC : appropriation de connaissances sur le golf  
→ EMC : respect d'autrui

**Compétences psychosociales** → Être habile dans ses relations interpersonnelles.  
→ Avoir conscience de soi, avoir de l'empathie avec les autres, être solidaire.

**RENCONTRE**

**AVANT**

**Echanger** → Se présenter, présenter son école.....

**Pratiquer** → Cycle d'apprentissage de golf

**Connaître, découvrir** → L'étiquette sur un parcours .....

**Echanger, penser**

→ Débat philosophique : Le respect. C'est quoi ? Ça sert à quoi ?.....

→ L'esprit sportif – respect .....



Le remue-méninges

Le débat associatif



**PENDANT**

**Sans brassage**

**Accueil**

**Constitution des groupes**

- Chaque classe est divisée en 3 équipes fixes
-  → Adultes accompagnateurs par équipes (les mêmes du début à la fin)

**Déroulement**

- **Enjeu : défi collectif (points cumulés sur l'ensemble des activités)**
- **Au début** : lavage de mains 
- **3 ateliers tournants (le matin)** :
  - 2 ateliers sportifs + 1 atelier culturel (étiquette)
  - 1 équipe de chaque classe par atelier (pas de brassage)
  - S'affronter à distance (zone d'attente) en alternance
  - Scores : points à gagner pour sa classe (1 victoire = 1 points)
  - Matériel :
    -  Sur chaque atelier : 1 seau de balles par équipe
    -  Pour chaque équipe : les clubs utiles aux 2 ateliers sportifs

→ A chaque rotation, désinfection par le responsable de l'atelier 

→ **A la fin** : lavage de mains 

**Déplacements (éviter les croisements)**

- 1 feuille de route par équipe (ordre des ateliers) 
- Toutes les équipes au signal
- Balisage au sol

**Organisation possible des ateliers**

ATELIER 1	ATELIER 2	ATELIER 3
Classe 1 équipe 1	Classe 1 équipe 2	Classe 1 équipe 3
Classe 2 équipe 1	Classe 2 équipe 2	Classe 2 équipe 3
Classe 3 équipe 1	Classe 3 équipe 2	Classe 3 équipe 3

Zones d'attente



→ **1 parcours (après-midi)** :

- **Stroke Play** : réaliser le parcours en effectuant le moins de coups possible (1 coup joué = 1 point pour la classe).
- **Scramble** : au départ de chaque trou les joueurs de la paire jouent une balle, puis choisissent la balle qu'ils estiment être la meilleure. Cette balle est jouée par le joueur à qui elle appartient et l'autre balle de la paire est ramassée, placée à cet emplacement puis jouée. Et ainsi de suite.
-  - **Shotgun** : Chaque équipe du matin est divisée en paires. 3 paires d'une même classe sont au départ de chaque drapeau. Les équipes se suivent sans jamais se rattraper (passer au départ suivant quand les joueurs précédents sont partis).
  - 1 adultes par départ
  - Départs de toutes les parties au signal sonore
  - Matériel : 1 club pour la partie + 1 balle par joueur + 1 carte de parcours



→ Au début et à la fin

**Avec brassage limité**

**Accueil**

**Constitution des groupes**

- Chaque classe divisée en 3 → 3 groupes mixés pour la journée (enfants des 3 classes dans chaque groupe)
- Adultes accompagnateurs par équipe (les mêmes du début à la fin)

**Déroulement**

- **Enjeu : défi collectif** (points cumulés sur l'ensemble des activités)
- **Au début** : lavage de main
- **3 ateliers tournants (matin)** :
  - 2 ateliers sportifs + 1 atelier culturel (étiquette)
  - 1 groupe mixé par atelier
  - S'affronter directement
  - Scores : points à gagner pour sa classe (1 victoire = 1 point)
  - Matériel :
    - Sur chaque atelier : 1 seau de balles par équipe
    - Pour chaque équipe : les clubs utiles aux 2 ateliers sportifs
- A chaque rotation, désinfection par le responsable de l'atelier
- **A la fin** : lavage de main

**→ 1 parcours (après-midi) :**

- **Match Play** : 1 point pour la paire gagnant le trou ; ½ point en cas d'égalité.
- **Scramble** : au départ de chaque trou les joueurs de la paire jouent une balle, puis choisissent la balle qu'ils estiment être la meilleure. Cette balle est jouée par le joueur à qui elle appartient et l'autre balle de la paire est ramassée, placée à cet emplacement puis jouée. Et ainsi de suite.
- **Shotgun** : Chaque équipe du matin est divisée en paires. 3 paires d'une même classe sont au départ de chaque drapeau. Les équipes se suivent sans jamais se rattraper (passer au départ suivant quand les joueurs précédents sont partis).
  - 1 adultes par départ
- Départs de toutes les parties au signal sonore
- Matériel : 1 club pour la partie + 1 balle par joueur + 1 carte de parcours
- Au début et à la fin

**Clôture** : exprimer les ressentis de plaisir par groupe de parcours. .... L'attitude santé

**APRES**

**Echanger** → faire le bilan .....



**Contribuer** → réaliser un photorécit.....

