



Qu'est-ce que le Golf Foot ?

La pratique du Golf Foot consiste à envoyer, avec le pied, un ballon de football pour atteindre une cible, avec le moins de frappes possibles. Elle s'effectue prioritairement en extérieur, sur un terrain de football, un complexe sportif ou un parc. Alliant précision et déplacements sur des parcours aménagés, le Golf Foot se pratique en individuel ou par équipe.

Les règles

- Pour frapper le ballon, il doit être à l'arrêt.
- Chaque contact compte un coup.
- Atteindre la cible avec le moins de frappes possibles.
- Parcours par équipe / 1 ballon par binôme : minimum de frappes cumulées et chaque élève joue chacun son tour.
- Respecter les espaces de jeu et les obligations (exemple faire le tour d'un cône avant d'accéder à la cible)
 - Si mon ballon sort de l'aire de jeu, je le repositionne à l'endroit où je l'ai frappé et comptabilise un coup
- Si le ballon est en contact avec un objet (coupelle, cône, main courante, grillage, arbre...) le décaler de 50cm afin de pouvoir le jouer correctement.
- Sur un trou, c'est toujours l'équipe la plus éloignée de la cible qui joue en priorité. A proximité de la cible, si une équipe est en position de finir, elle peut demander à ses adversaires l'autorisation de jouer pour conclure.
- Pour ne pas gêner les autres joueurs ou équipes j'utilise le « marqueur » (voir page 4) pour pouvoir enlever mon ballon de l'espace de jeu et identifier l'emplacement de celui-ci. Lorsque c'est de nouveau mon tour, je replace mon ballon à la place du marqueur.
- Lorsque je joue, faire attention aux autres joueurs qui sont devant pour ne pas leur envoyer le ballon dessus.
- Lorsque je ne joue pas, se déplacer pour ne pas gêner mes camarades.
- Le Golf Foot est un jeu auto-arbitré (carte des scores), se respecter c'est ne pas tricher.

Compétences travaillées	Domaine du socle
Développer sa motricité et construire un langage corporel - Prendre conscience des différentes ressources à mobiliser pour agir avec son corps. - Adapter sa motricité à des environnements variés. - S'exprimer par son corps et accepter de se montrer à autrui.	1
S'approprier seul ou à plusieurs, par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre - Apprendre par essai-erreur en utilisant les effets de son action. - Apprendre à planifier son action avant de la réaliser	2
Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble - Assumer les rôles spécifiques aux différentes activités physique et sportive ou artistique (APSA) - Elaborer, respecter et faire respecter les règles et règlements. - Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe.	3
Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière - Découvrir les principes d'une bonne hygiène de vie, à des fins de santé et de bien-être. - Ne pas se mettre en danger par un engagement physique dont l'intensité excède ses qualités physiques.	4
S'approprier une culture physique sportive et artistique - Découvrir la variété des activités et des spectacles sportifs. - Exprimer des intentions et des émotions par son corps dans un projet artistique individuel ou collectif.	5

Le matériel

Pour jouer au Golf Foot, la classe utilisera un kit constitué de :

- X Ballons (1 ballon par binôme)
- 6 Cibles
- Coupelles pour symboliser les départs (ajouter du matériel si disponible – exemple : cônes)
- Des « Marqueurs » (voir page 4)

Le District de football de Loire-Atlantique met à disposition (prêt) les kits pédagogiques pour la durée du cycle.



CARTE DE SCORE

NOMS / Prénoms des Joueurs : /



TROUS	n°1	n°2	n°3	n°4	n°5	n°6	TOTAL
Tour n°1 >>>							
Tour n°2 >>>							

- Parcours par équipe / 1 ballon par binôme : minimum de frappes cumulé et chaque élève joue chacun son tour.
- Si ballon Pour ne pas gêner les autres joueurs ou équipes j'utilise le « marqueur » pour pouvoir enlever mon ballon de l'espace de jeu et identifier l'emplacement de celui-ci. Lorsque c'est de nouveau mon tour, je replace mon ballon à la place du marqueur.
- Une fois le trou terminé, passer au trou suivant

RÈGLES DE BASE :

- Réussir à mettre le ballon dans le trou en moins de coup possible.
- Le ballon est obligatoirement frappé à l'arrêt.
- Chaque contact compte un coup.
- Les joueurs de la même équipe jouent le même ballon chacun leur tour.



GOLF FOOT

Le marqueur

Qu'est ce qu'un marqueur ?

Sur un parcours de Golf Foot, le « marqueur » est un objet permettant au Golfeur de remplacer son ballon par un élément ne gênant pas les autres joueurs ou équipes. Il est utilisé pour pouvoir enlever mon ballon de l'espace de jeu et identifier l'emplacement de celui-ci. Lorsque c'est de nouveau mon tour, je replace mon ballon à la place du « marqueur ».



Mon ballon empêche l'accès à la cible aux autres équipes



Je prends mon marqueur



Je remplace mon ballon par le marqueur



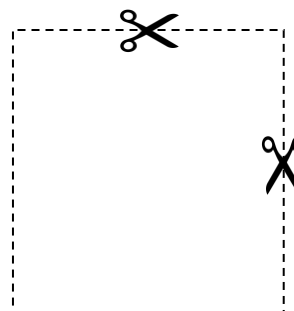
L'accès est donc ouvert pour les autres équipes

La fabrication d'un marqueur

Objectif : Créer un marqueur individuel (15 minutes)

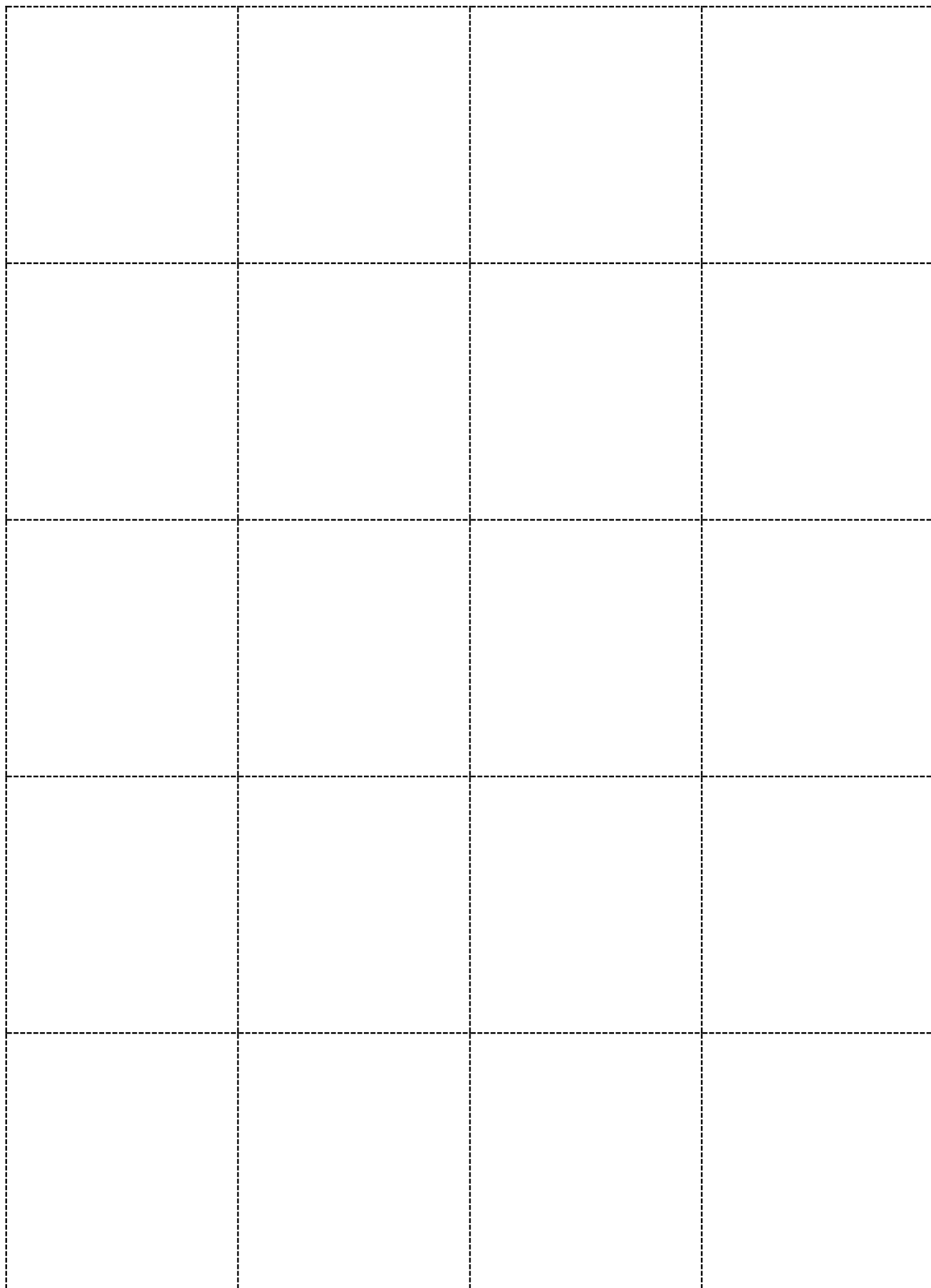
Lors d'un temps de classe, il sera demandé à chaque élève de créer ses deux propres « marqueurs » qui seront utiles lors des séances Golf Foot. Possibilité de faire le marqueur sur une feuille puis le plastifier ou le faire sur un carton.

- Etape 1 : Découper le « marqueur »
- Etape 2 : Personnaliser le « marqueur »
- Etape 3 (optionnelle) : Plastifier le « marqueur »
- Voir page 5



Ou Marqueur à découper (page 6)





GOLF
FOOT

GOLF
FOOT

GOLF
FOOT

GOLF
FOOT

GOLF
FOOT

GOLF
FOOT

GOLF
FOOT

GOLF
FOOT

GOLF
FOOT

GOLF
FOOT

GOLF
FOOT

GOLF
FOOT

GOLF
FOOT

GOLF
FOOT

GOLF
FOOT

GOLF
FOOT

GOLF
FOOT

GOLF
FOOT

GOLF
FOOT

GOLF
FOOT

Séance 1

Objectif : Découvrir une nouvelle activité physique associant le tir et la précision – Le Golf Foot

Installation

Pour la première séance et la découverte de cette pratique pour la classe, possibilité de s'organiser de façon différente en fonction du lieu et des contraintes temporelles.

- ⇒ Le parcours est installé par l'éducateur.
- ⇒ Le parcours est identifié sur un document (voir exemple page 8) et chaque groupe d'enfants doit installer un trou au début de la séance (réfléchir collectivement et se repérer dans l'espace).



En milieu naturel (parc, école, etc...)

Repérer le lieu et créer un parcours de 6 trous.

Sur un complexe sportif

L'éducateur crée un parcours de 6 trous sur le terrain de football et son environnement.



Déroulement de la séance

Briefing - 10 minutes

- Présentation du cycle
- Règles de vie
- Présentation de la pratique et règle du jeu
- Description du parcours
- Constitution des groupes (1 ballon par binôme)

Installation du parcours (si installer par les élèves) – 10 minutes

Pratique – 35 à 45 minutes

Répartir les groupes sur les 6 trous. Il faut définir l'ordre des rotations pour ne pas se retrouver avec plusieurs groupes sur le même atelier. Si le parcours est terminé, possibilité d'effectuer un deuxième tour pour améliorer son score (en fonction du temps restant).

Temps de conclusion – 5 minutes

- Bilan de la séance
- Retour sur la pratique (sensations, règles du jeu)
- Objectifs séance 2 : Création de trous de Golf Foot collectivement

Trou numéro 6



Séance 2

Objectif : Création de plusieurs trous de Golf Foot de façon collective – Se repérer dans l'espace

Préparation

Pour la seconde séance, les élèves vont devoir créer, inventer des trous de Golf Foot. Pour cela, leur mettre à disposition une cible par groupe et deux coupelles. Chaque groupe aura autant de ballons que de binômes.

Déroulement de la séance

Briefing - 10 minutes

- Rappel séance 1
- Attentes de la séance (échanges entre camarades, créativité)
- Mise à disposition du matériel



Pratique – 30 minutes

Chaque groupe dispose de deux coupelles (pour le départ) et une cible pour créer un trou.

Le groupe imagine, met en place, expérimente, modifie les trous à sa convenance. Prendre en considération l'environnement, les obstacles naturels (arbres, végétations, relief, surface du sol...). Le niveau de difficulté du trou ne doit pas être trop élevé.

Rédaction – 15 minutes



Sur l'ensemble des trous créés, le groupe en sélectionne deux. Il remplit un document en inscrivant les créateurs du trou, la description du trou et les conseils qu'il donne pour ses camarades (voir document pages (9 et 10). Un dessin du trou est également réalisé (voir document pages 11 et 12).

Temps de conclusion – 5 minutes

- Récupérer les productions de chaque groupe
- Bilan de la séance
- Retour sur les difficultés et les satisfactions rencontrées
- Objectifs séance 3



CREATION D'UN TROU DE GOLF FOOT

Réalisé par :

.....

.....

Nom du trou :

Description du trou :

.....

.....

.....

.....

.....

Conseils :

.....

.....

.....

.....



CREATION D'UN TROU DE GOLF FOOT

Réalisé par :

ETHAN LEA THOMAS EMMA

Nom du trou : Le contournement du banc.

Description du trou : Départ sur la butte. Passer derrière le banc.

Longer la haie pour arriver sur la cible.

Essayer de réaliser le trou en 5 coups.

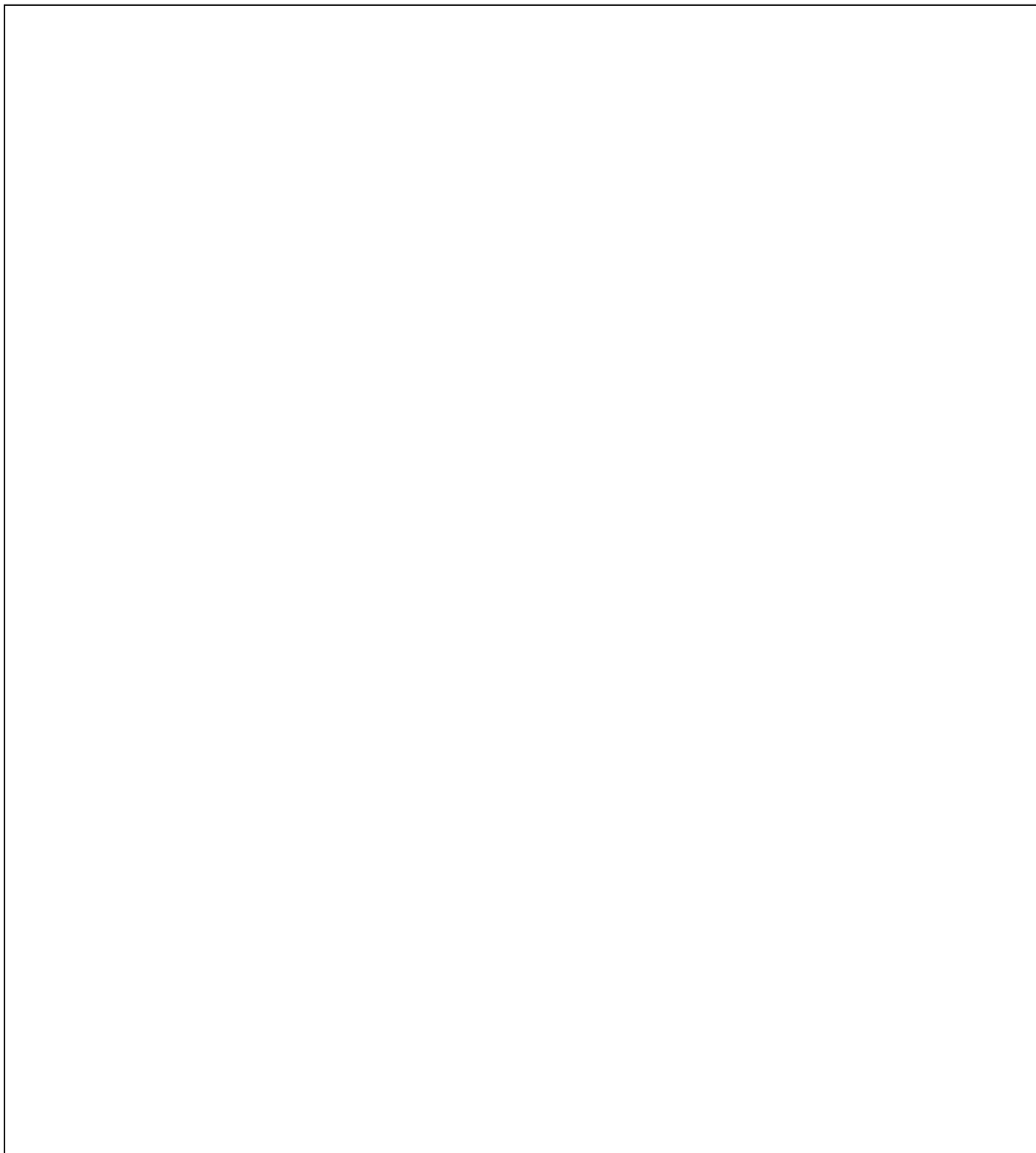
Conseils : Au départ se rapprocher au maximum du banc.

Faire attention à ne pas tirer trop fort dans le chemin car ça roule beaucoup.

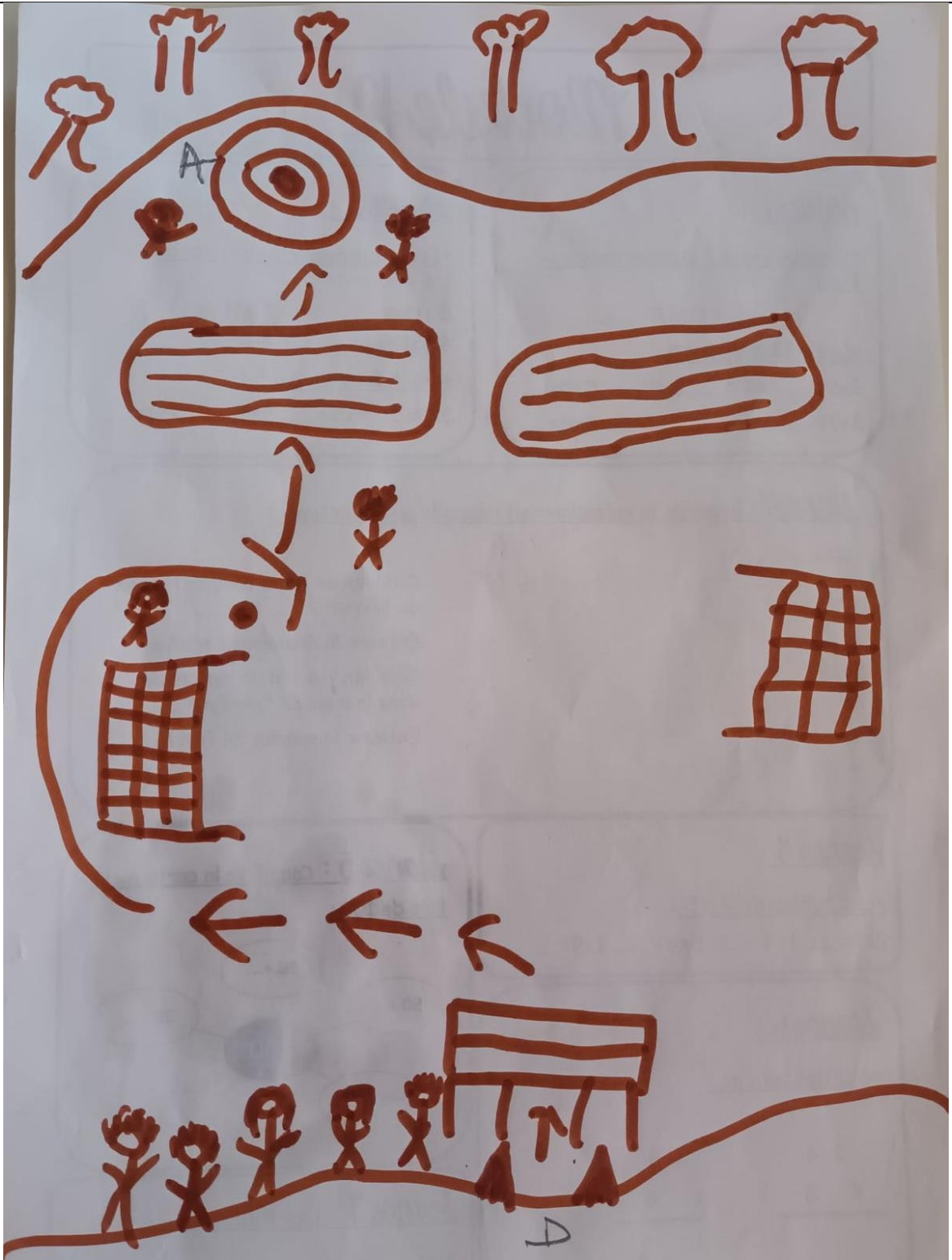
Le ballon ne doit pas arriver trop vite sur la cible car sinon il ne rentrera pas.



DESSINER UN TROU DE GOLF FOOT



DESSINER UN TROU DE GOLF FOOT



Séance 3

Objectif : Découvrir un nouveau parcours

Préparation

Pour la troisième séance, les élèves vont devoir remettre en place les ateliers créés lors de la séance 2. Mettre à disposition le matériel.

Déroulement de la séance

Briefing - 5 minutes

- Rappel séance 2
- Attentes de la séance (mettre en place les ateliers, respecter les dessins)
- Mise à disposition du matériel

Mise en place des ateliers - 10 minutes

Chaque groupe met en place les ateliers créés lors de la séance 2.

Pratique – 35 minutes

Chaque groupe se déplace et découvre les ateliers créés par les autres.

- 1- Identifier le parcours à l'aide de la description et de la schématisation du trou
- 2- Réaliser en binôme le parcours
- 3- Noter le score de chaque binôme sur la fiche de score

Temps de conclusion – 10 minutes

- Récupérer les fiches de résultats
- Bilan de la séance / Bilan du cycle



Nom du trou :



.....



Prénoms du binôme	Score

EXEMPLE

LE CONTOURNEMENT DU BANC

Nom du trou :



.....



Prénoms du binôme	Score
EVAN / THOMAS	7
MAELLE / JULES	6
JULIE / AGATHE	7
ARTHUR / ETIENNE	5

Approche : coup court permettant d'envoyer le ballon à proximité de la cible.

Bout du pied : Surface du pied qui se situe au niveau de la pointe de la chaussure. On utilise le bout du pied pour réaliser un coup avec précision lorsque l'on est très proche de la cible.

Bunker : C'est un obstacle sablonneux. Le fait de tomber dans un bunker pénalise le joueur en l'obligeant à jouer un coup plus difficile.

Cible : Objectif à atteindre. Le ballon doit rester dans le trou.

Coup du pied : Surface du pied qui se situe au niveau des lacets. On utilise le coup du pied pour réaliser un coup en force (puissance).

Marqueur : Objet permettant au Golfeur de remplacer son ballon par un élément ne gênant pas les autres joueurs ou équipes. Il est utilisé pour pouvoir enlever mon ballon de l'espace de jeu et identifier l'emplacement de celui-ci. Lorsque c'est de nouveau mon tour, je replace mon ballon à la place du « marqueur ».

Stroke Play : Formule de jeu où le binôme gagnant est le joueur réalisant le parcours avec le score le plus bas.

Tactique : Réponse apportée par le binôme face aux problèmes générés par le parcours.

Technique : Capacité des joueurs à manier le ballon pour effectuer les meilleurs coups possibles.

Pied d'appui : Le **pied** d'appui est le **pied** qui ne frappe pas. La direction dans laquelle est orientée votre pied d'appui vous donnera un repère sur la direction du ballon. On l'appelle le « pied-boussole ».

Plat du pied : C'est la partie intérieure du **pied**. On utilise le plat du pied pour réaliser un coup avec précision (approche ou finition).