

Rencontre de GOLF EDUCATIF à VITROLLES, au Parc du Griffon

Rencontre prévue entre 9h30 et 15h30.

Lieu : Parc du Griffon à Vitrolles. Cf. carte en annexe.

Organisation

Avant :

Chaque classe attribuera à chaque élève un numéro d'équipe (Cf. p 9 avec les numéros à respecter). Plusieurs élèves pourront avoir le même numéro mais il faudra équilibrer les effectifs. Prendre connaissance des règles de la rencontre.

Pendant :

- 4 activités proposées : Practice, parcours 9 trous, petit jeu, moyen jeu.
- 36 équipes constituées de joueurs de classes différentes. Entre 4 et 5 joueurs par équipe.
- Les équipes sont numérotées de 1 à 36.
- Les élèves seront appelés (Cf. numéros d'équipes), les équipes s'organisent, prennent le matériel (écritoire, carte de score, crayon) et rejoignent le lieu de pratique avec l'adulte responsable de groupe.
- 9 équipes seront présentes dans chaque activité et pendant 1 h 00 maximum. 1 signal sonore signalera la fin du temps et chaque adulte responsable de groupe accompagnera le groupe sur le lieu de pratique de l'activité suivante.
- Chaque équipe pratiquera 2 activités le matin, et 2 l'après midi.
- Chaque équipe disposera d'une carte de score à renseigner pendant chaque activité sauf pour le practice.
- Après la pratique de 2 activités, chaque élève rejoint sa classe pour le pique nique.

Après :

- Un diplôme sera remis à chaque joueur en fin de rencontre.

Quelques règles de la rencontre

Parcours 9 trous.

Equipes :

- 9 équipes.
- Chaque équipe renseigne les cartes de score (l'une en français, l'autre en anglais) et les remet en fin de parcours au juge-arbitre.

Practice.

Equipes :

9 équipes.

Les joueurs se placent par 2 dans les espaces "maisons".

"Petit jeu" et "Moyen jeu"

Equipes :

- 9 équipes.
- Chaque équipe renseigne les cartes de score (l'une en français, l'autre en anglais) et les remet en fin de parcours au juge-arbitre.

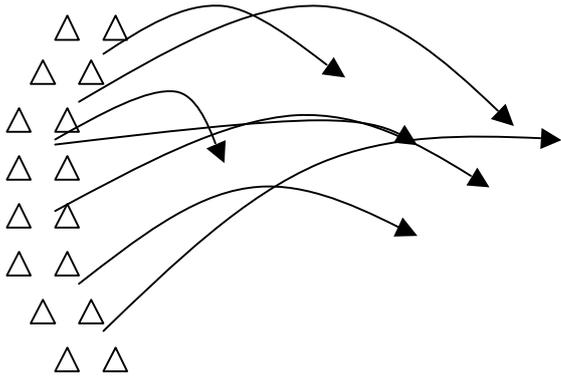
Pendant toute la rencontre :

Les règles de comportement et les règles de jeu locales précisées sur la carte de score sont à observer rigoureusement.

Kit par classe

1 pharmacie. 9 supports pour écrire et fixer la carte de score.

PRACTICE



But :

Frapper la balle.

Consigne :

Chaque joueur a plusieurs balles à jouer.

Au départ : Les joueurs sont par 2. 1 dans la "maison" qui joue et 1 derrière à l'extérieur de la maison qui conseille.

Règle de sécurité : seul le joueur qui joue est dans la maison (4 plots). Les autres sont derrière chaque maison.

Dispositif matériel :

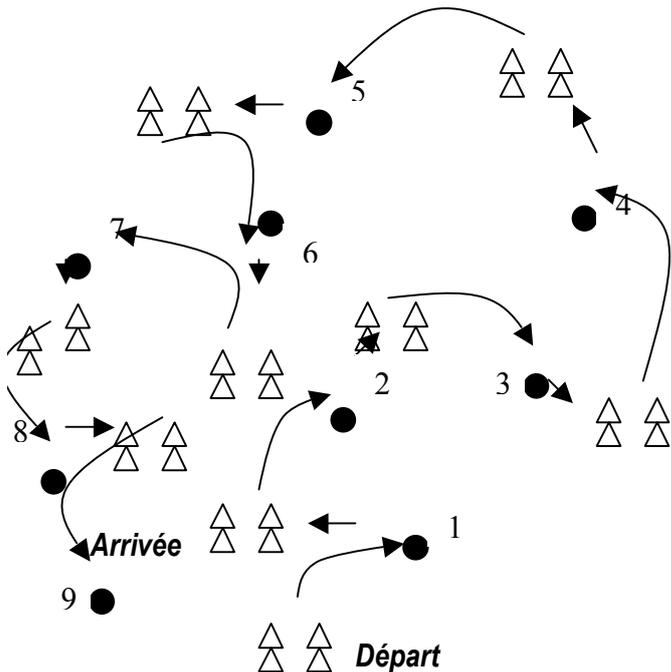
32 plots (Entre 12 et 15 "maisons")

36 clubs (1 club par joueur).

150 balles (au moins 10 balles par "maison").

15 seaux (1 par "maison" pour mettre les balles et les ramasser ensuite).

PARCOURS (Cf. plan sur la carte de score p 3 et 4)



But :

Réussir les 9 trous du parcours en jouant le moins de coups possible.

Consigne :

Chaque équipe part d'un des 9 départs et effectue (si assez de temps) le parcours de 9 trous.

Au départ : chaque joueur joue 1 balle.

-Le 2^{ème} coup est joué à partir de la meilleure balle.

-Celui qui l'a réussie (dont on a choisi la balle) ne joue pas le coup suivant. Ses partenaires jouent.

-Au coup suivant, la meilleure balle est jouée (et celui qui l'a jouée ne rejoue pas, et ainsi de suite...).

Règle de sécurité : seul le joueur qui joue est dans la maison (4 plots), les autres sont en face de lui.

Dispositif matériel :

9 départs ("maisons"). 36 plots

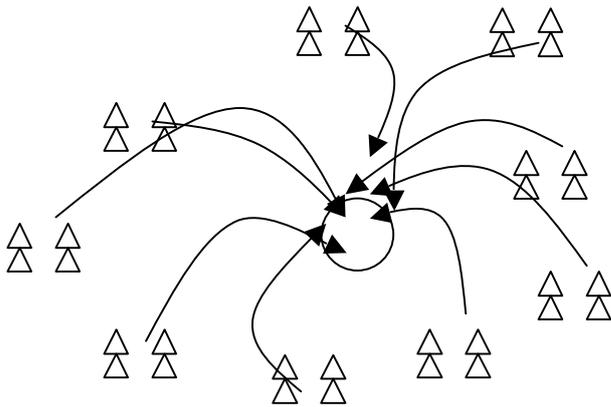
9 drapeaux + 9 cerceaux plats (trous).

36 plots (4 par équipe pour construire la maison avant de jouer chaque coup).

9 clubs (1 club par équipe sauf si des gauchers).

36 balles + 36 tee (1 balle et 1 tee par joueur).

PETIT JEU



But :

Frapper la balle pour qu'elle entre et reste dans la cible.

Consigne :

Chaque joueur a 3 balles à jouer. Chaque balle se joue en 1 coup.

Au départ : chaque joueur joue 1 balle.

Chaque équipe part d'un des 9 départs et tourne dans le SAM au signal du responsable et après avoir marqué les points sur la carte de score.

1 point est marqué lorsque la balle jouée en 1 coup rentre et reste dans la cible.

Règle de sécurité : seul le joueur qui joue est dans la maison (4 plots), les autres sont en face de lui.

Dispositif matériel :

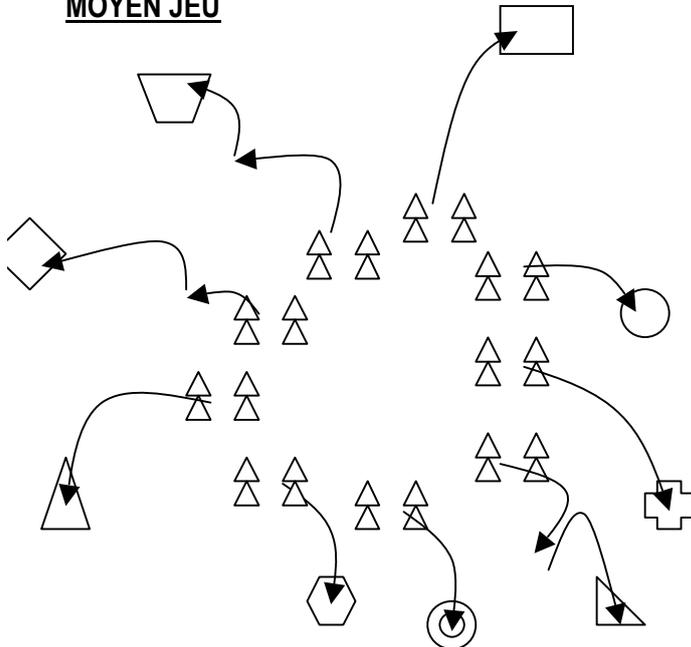
9 départs pour 9 équipes (36 plots).

1 cible centrale. 1 cercle d'environ 1m de rayon. Bandes de marquage.

La distance entre la cible et un départ varie entre 5 et 10 m.

9 clubs (1 club par équipe sauf si des gauchers). 100 balles (3 balles par joueur).

MOYEN JEU



But :

Frapper la balle pour qu'elle entre et reste dans la cible en ne jouant qu'un coup si possible.

Consigne :

Chaque joueur a 1 balle à jouer en 3 coups maximum.

Au départ : chaque joueur joue 1 balle.

Le 2^{ème} coup est joué à partir de la meilleure balle. Idem pour le 3^{ème} coup.

Chaque équipe part d'un des 9 départs et tourne dans le SAM au signal du responsable et après avoir marqué les points sur la carte de score.

1 point est marqué lorsque la balle jouée rentre et reste dans la cible. Si un joueur réussit en 1 coup, l'équipe marque 5 points de plus que le nombre de balles entrées dans la cible.

Règle de sécurité : seul le joueur qui joue est dans la maison (4 plots), les autres sont en face de lui.

Dispositif matériel :

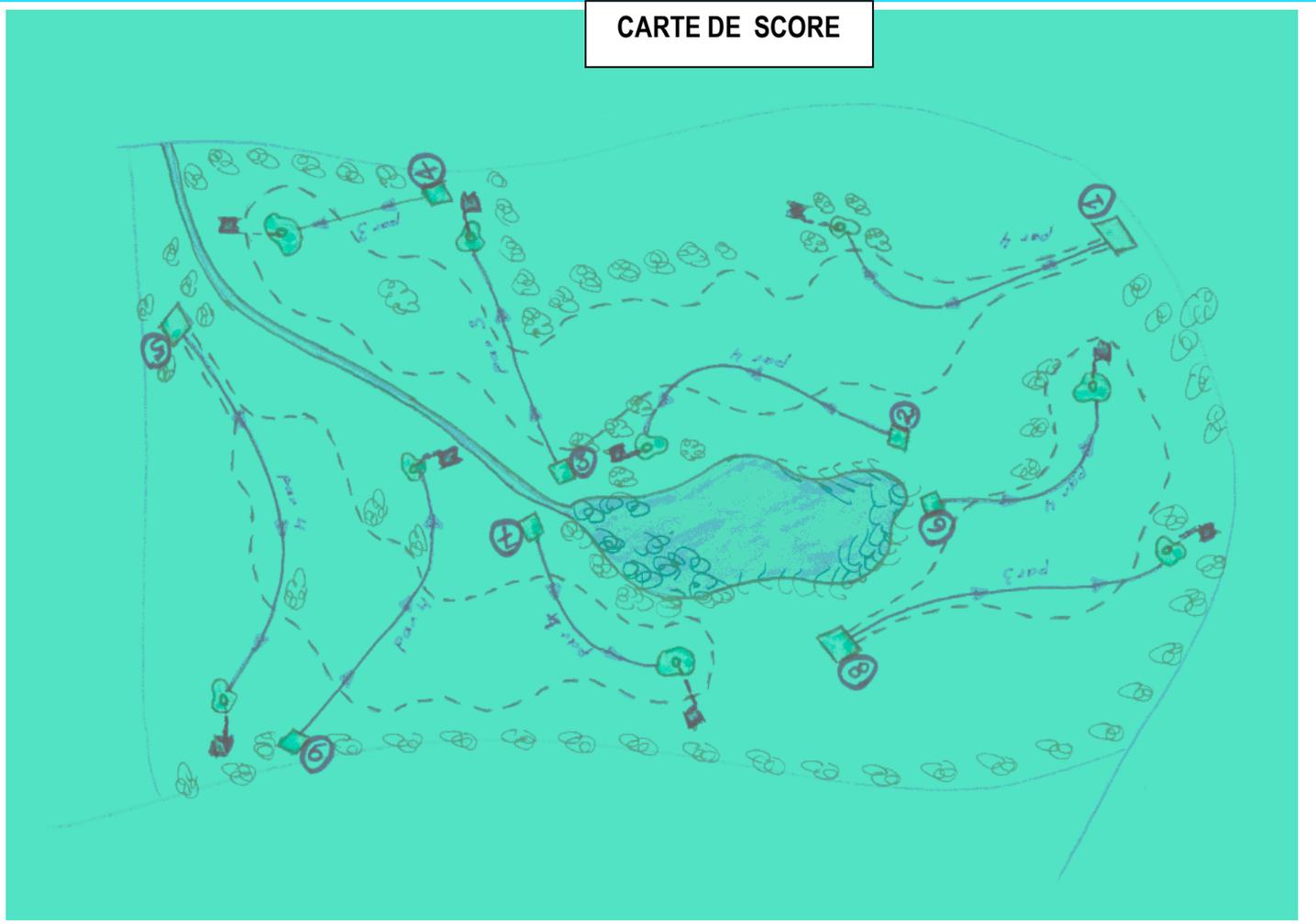
9 départs pour 9 équipes

1 cible pour chaque départ. La couleur correspond à celle du départ

La distance entre la cible et un départ varie entre 15m et 30 m.

9 clubs (1 club par équipe sauf si des gauchers). 30 balles (1 balle par joueur).

CARTE DE SCORE



EST ETANG

Etiquette

1. I respect the other players : I take care not to disturb them while they're playing (noise, shadow, ...)
2. I share the site gracefully with all the other users. The pedestrians have priority.
3. I remain humble at all times.
4. I help with the upkeep of the golf course. I replace my "divots".

Rules of the games

1. I respect the distances required for security.
2. I only play with educational golf balls (35%).
3. I can use a tee only on the fairway and the tee...
4. "Air-shot" counts.

**GOLF EDUCATIF DU GRIFFON
A VITROLLES**

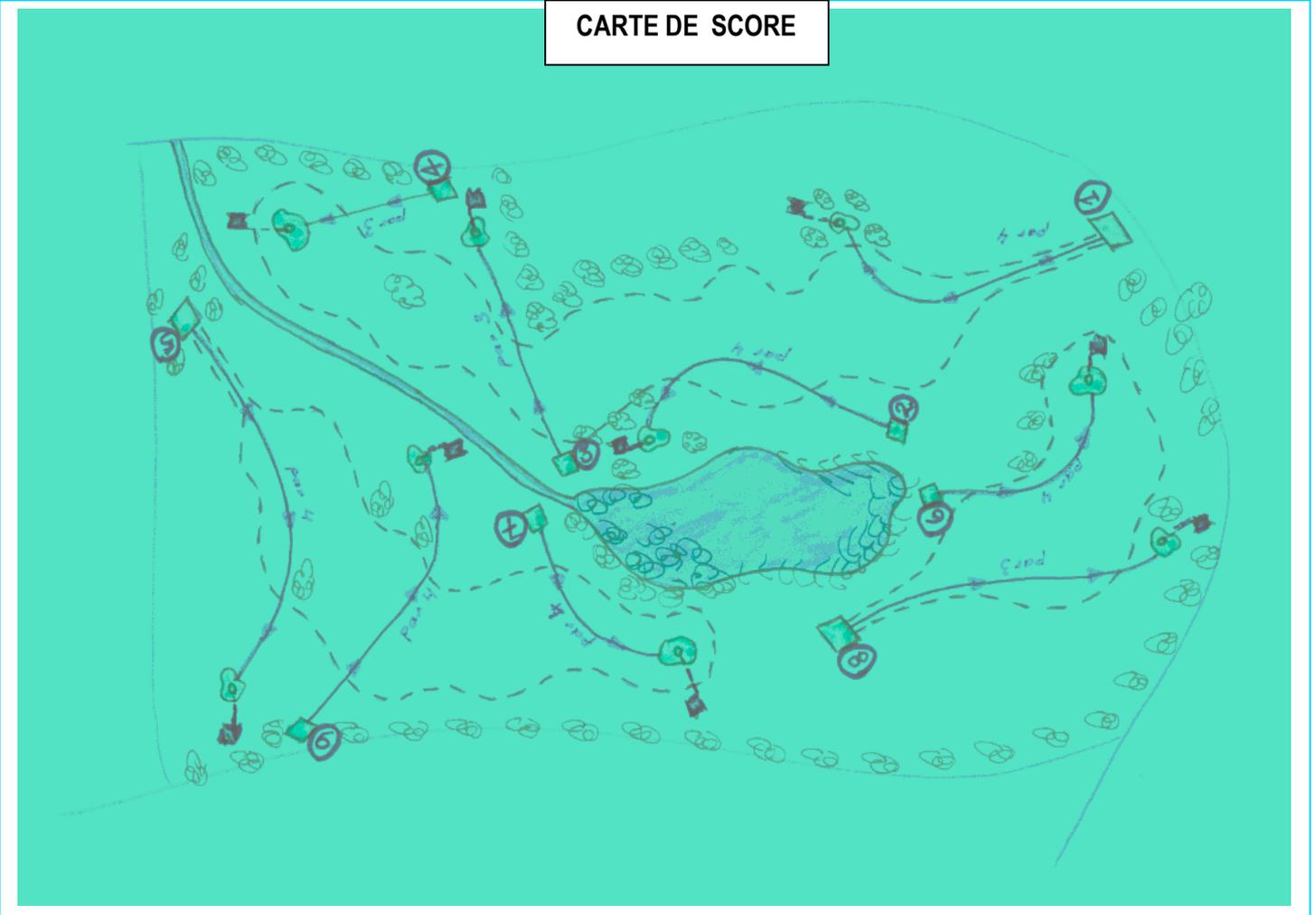
Date :

Trou	Distance	Par	Score
1	59m	4	
2	61m	4	
3	40m	3	
4	26m	3	
5	67m	4	
6	62m	4	
7	50m	4	
8	38m	3	
9	48m	4	
TOTAL	451m	33	

Nom des joueurs :

- -
- -

CARTE DE SCORE



EST ETANG

Règles de comportement (« étiquette »)

- Je respecte les autres joueurs : je ne les gêne pas lorsqu'ils jouent (parler, faire de l'ombre, ...).
- Je partage le site de manière courtoise avec tous ses autres utilisateurs.
Les promeneurs sont prioritaires.
- Je reste humble sur mon propre jeu.
- J'aide à l'entretien du parcours.
Je remets en place les touffes de gazon arrachées.

Règles de jeu locales

- Je respecte les distances de sécurité.
- Je ne joue qu'avec des balles éducatives
- Je ne peux utiliser un tee que sur le fairway et au départ.
- L'« air-shot » (la frappe manquée) compte pour un coup.

**GOLF EDUCATIF DU GRIFFON
A VITROLLES**

Date :

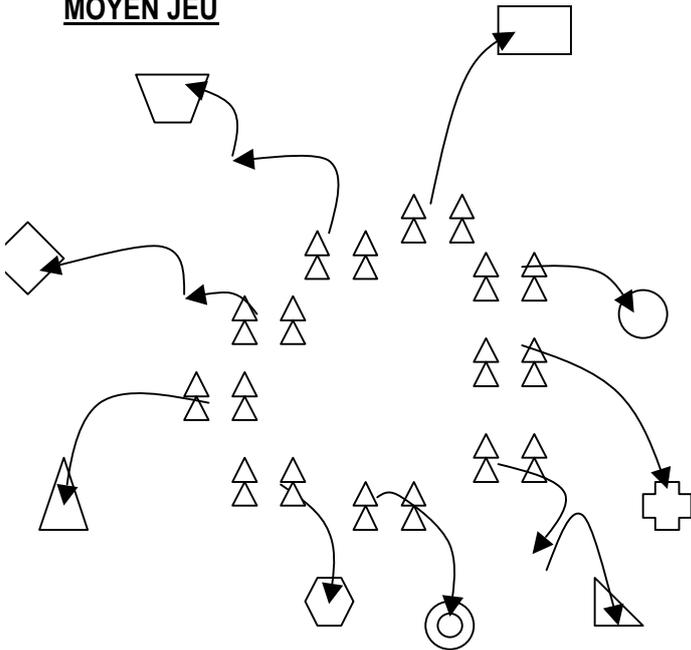
Trou	Distance	Par	Score
1	59m	4	
2	61m	4	
3	40m	3	
4	26m	3	
5	67m	4	
6	62m	4	
7	50m	4	
8	38m	3	
9	48m	4	
TOTAL	451m	33	

Nom des joueurs :

- -
- -

CARTE DE SCORE

MOYEN JEU



But :

Frapper la balle pour qu'elle entre et reste dans la cible en ne jouant qu'un coup si possible.

Consigne :

Chaque joueur a 1 balle à jouer en 3 coups maximum.

Au départ : chaque joueur joue 1 balle.

Le 2^{ème} coup est joué à partir de la meilleure balle. Idem pour le 3^{ème} coup.

Chaque équipe part d'un des 9 départs et tourne dans le SAM au signal du responsable et après avoir marqué les points sur la carte de score.

1 point est marqué lorsque la balle jouée rentre et reste dans la cible. Si un joueur réussit en 1 coup, l'équipe marque 5 points de plus que le nombre de balles entrées dans la cible.

Règle de sécurité : seul le joueur qui joue est dans la maison (4 plots), les autres sont en face de lui.

EST ETANG

Règles de comportement (« étiquette »)

- Je respecte les autres joueurs : je ne les gêne pas lorsqu'ils jouent (parler, faire de l'ombre, ...).
- Je partage le site de manière courtoise avec tous ses autres utilisateurs.
Les promeneurs sont prioritaires.
- Je reste humble sur mon propre jeu.
- J'aide à l'entretien du parcours.
Je remets en place les touffes de gazon arrachées.

Règles de jeu locales

- Je respecte les distances de sécurité.
- Je ne joue qu'avec des balles éducatives
- Je ne peux utiliser un tee que sur le fairway et au départ.
- L'« air-shot » (la frappe manquée) compte pour un coup.

**"MOYEN JEU" DU GRIFFON
A VITROLLES**

Date :

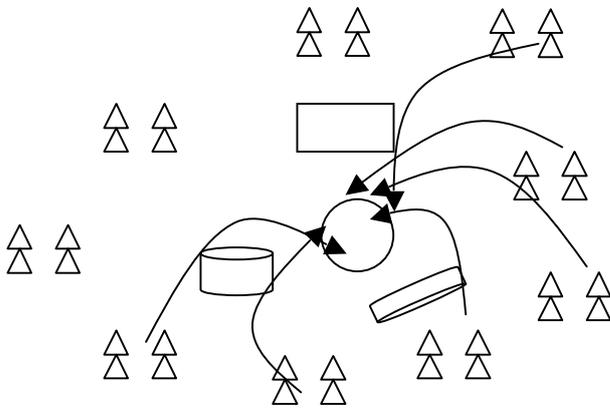
Trou	Score
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
TOTAL	

Nom des joueurs :

- -
- -

CARTE DE SCORE

PETIT JEU



But :

Frapper la balle pour qu'elle entre et reste dans la cible.

Consigne :

Chaque joueur a 3 balles à jouer. Chaque balle se joue en 1 coup.

Au départ : chaque joueur joue 1 balle.

Chaque équipe part d'un des 9 départs et tourne dans le SAM au signal du responsable et après avoir marqué les points sur la carte de score.

1 point est marqué lorsque la balle jouée en 1 coup rentre et reste dans la cible.

Règle de sécurité : seul le joueur qui joue est dans la maison (4 plots), les autres sont en face de lui.

EST ETANG

Règles de comportement (« étiquette »)

- Je respecte les autres joueurs : je ne les gêne pas lorsqu'ils jouent (parler, faire de l'ombre, ...).
- Je partage le site de manière courtoise avec tous ses autres utilisateurs.
Les promeneurs sont prioritaires.
- Je reste humble sur mon propre jeu.
- J'aide à l'entretien du parcours.
Je remets en place les touffes de gazon arrachées.

Règles de jeu locales

- Je respecte les distances de sécurité.
- Je ne joue qu'avec des balles éducatives
- Je ne peux utiliser un tee que sur le fairway et au départ.
- L'« air-shot » (la frappe manquée) compte pour un coup.

**"PETIT JEU" DU GRIFFON
A VITROLLES**

Date :

Trou	Score
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
TOTAL	

Nom des joueurs :

- -
- -