LIBÈRE TON GOLF

De l'EPS au club en passant par le sport scolaire, une approche culturelle et sportive au service du parcours sportif de l'enfant.

L'histoire du golf se perd dans la nuit des temps… et les jeux de crosses sur terre (la chole, en Flandres au XIVe siècle) ou sur glace (Kolven en Hollande au XVe siècle) y côtoient ceux des bergers écossais se défiant à frapper des cailloux avec leur bâton pour atteindre les terriers. Au XVIe et XVIIe siècle, certaines pratiques s'universalisent, avec les clubs écossais en bois et les balles bataves, fabriquées de plumes bouillies tassées dans une enveloppe en cuir cousue et imperméabilisée. Les marchands hollandais l'ont déjà diffusé à travers le monde, mais c'est finalement d'Écosse que le golf prend un nouvel essor, le Royal and Ancient Golf Club de Saint Andrews en codifiant les premières règles en 1754.
Il est pratiqué par la noblesse et la grande bourgeoisie et son renouveau au XIXe siècle est porté par la franc-maçonnerie britannique (certains clubs house sont la partie visible des loges secrètes) d'où un développement dans l'empire colonial aux confins des sphères économiques, politiques et commerciales. À l'orée du XXe siècle, la démocratisation du golf résulte de la découverte en Malaisie de la gutta, une résine qui durcit à l'air libre, désormais utilisée pour mouler des balles dures, et par l'industrialisation de la fabrication des clubs, désormais systématiquement en fer… Sport olympique aux Jeux de Paris en 1900 (les épreuves masculines et féminines se déroulent sur le parcours de Compiègne) et de Saint-Louis (1904), les rivalités entre les organisateurs des Jeux de 1908 à Londres et du club historique de St-Andrews entraînent la disparition du golf du programme olympique… jusqu'à son retour aux Jeux de Rio en 2016. Aujourd'hui, on estime à 60 millions de pratiquants dans le monde. En France, l'accueil de la 42e Ryder Cup en 2018 à St-Quentin en Yvelines a été l'occasion d'un projet de développement en partenariat avec les fédérations du sport scolaire[1].

Oser le golf scolaire

Le jeu de golf consiste à faire progresser une balle, dans un grand espace naturel aménagé, avec un club adapté, depuis un départ jusque dans un trou, en la frappant d'un ou de plusieurs coups successifs. Pour le joueur, le golf se caractérise par une triple confrontation :
- à un parcours ;
- à soi-même ;
- à un ou plusieurs adversaires.

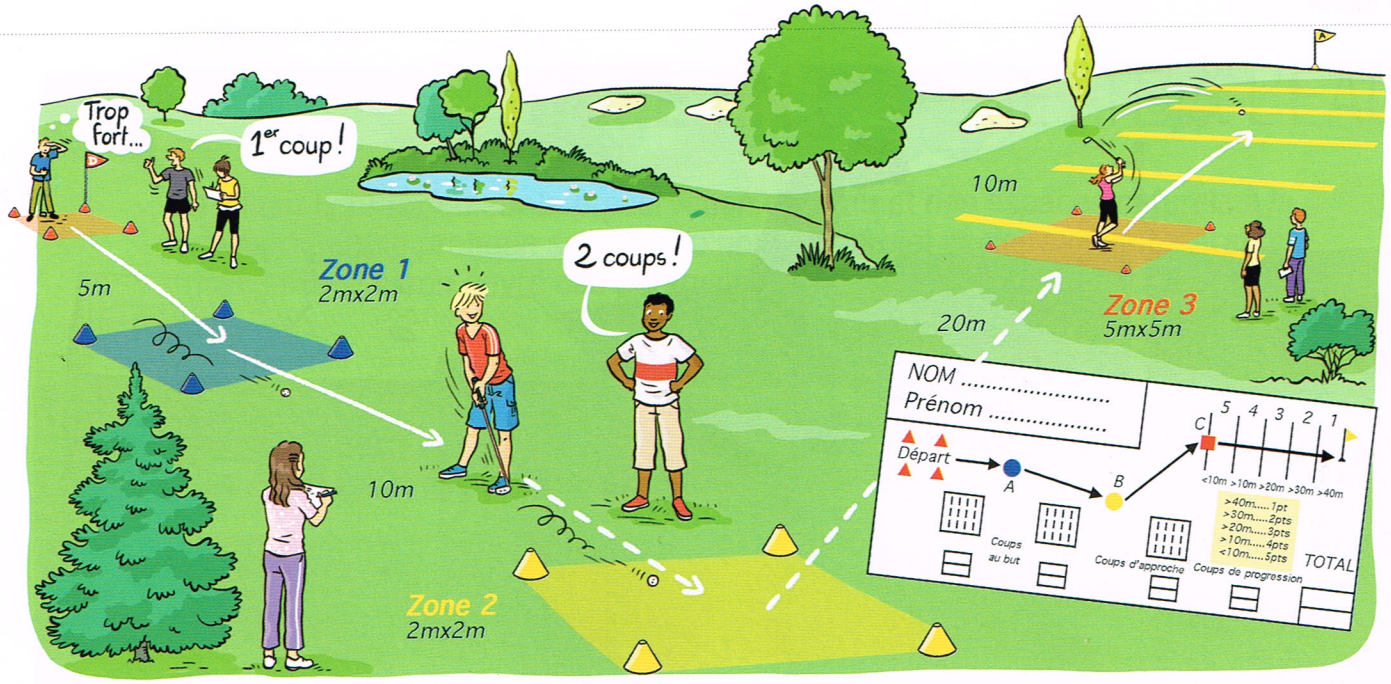
Particularité du jeu, on ne met en jeu qu'une seule balle à la fois, et chaque nouveau coup dépend toujours du précédent. La situation de la balle par rapport à la cible est chaque fois renouvelée, et détermine le projet de trajectoire et donc la technique à mettre en œuvre. Pour imprimer une trajectoire contrôlée à la balle, seuls comptent la vitesse, l'orientation et le contact de la surface de frappe au moment de l'impact.
Le jeu de golf requiert des qualités de coordination, d'adresse, d'équilibre et de souplesse ; il nécessite aussi maîtrise de soi (calme, réflexion) et stratégie. Le respect des autres et du terrain s'inscrit dans la culture sportive du golf dont il constitue « l'étiquette ».

Règles et enjeux fondamentaux

Le principe du jeu : frapper la balle avec le club pour atteindre la cible (le trou) en moins de coups possibles. Dans la pratique scolaire, on élargit la cible à un cercle dont le centre est le trou et le rayon la longueur d'un club. Si en golf, on mesure la performance au nombre de coups effectués sur le parcours (stroke play), de nombreuses formules de jeu permettent de rendre l'activité compétitive et accessible pour tous, mais aussi appréhendée de façon collective ce qu'on privilégiera en milieu scolaire.

Le matériel[2]

Club : l'hybride recommandé
L'hybride est un club léger qui permet de réaliser tous les types de coups : faire progresser la balle, approcher de



la cible, sortir du sable, faire voler, faire rouler la balle dans le trou…
Sa forme facilite :
• la prise et la réussite des frappes, grâce à sa longueur adaptée ;
• le placement automatique de sa large semelle sur le sol ;
• la perception de la relation « club-cible » grâce à sa face très peu ouverte ;
• la recherche d'un contact de l'arrière vers l'avant.
Il est moins dangereux et évite les divots profonds (mottes d'herbe et de terre arrachées) et le jeu « à la cuiller ».

La balle en mousse

Peu onéreuse, inoffensive, utilisable sur tous les terrains, facilement repérable même dans les herbes hautes et même à la surface de l'eau, la balle en mousse est incontournable pour une pratique scolaire. Elle permet :
• de construire le tour de jeu sans risque ;
• de frapper à toute volée et de voler, même avec un hybride.

Le terrain

Les séances se déroulent sur un terrain sportif herbeux tondu ras.

La contribution aux acquisitions scolaires

À chaque étape de sa mise en œuvre (tableau), la pratique du golf permet de développer des compétences variées :
• sur le plan moteur, par les activités de coordination, d'adresse, d'équilibre ;
• dans les domaines social et civique, de respect (les règles et les autres), d'autonomie et initiative (assumer différents rôles, s'impliquer dans un projet individuel ou collectif).
Réaliser un parcours en un minimum de coups, c'est :
• se situer pour agir en sécurité pour soi et les autres ;
• comprendre la relation entre la position de la balle et la cible pour élaborer un projet de trajectoire en fonction de l'environnement (terrain, obstacles) et du but à atteindre (distance, étapes, orientation) ;
• réaliser son projet en adaptant la frappe (viser et doser) au terrain (herbe, sable, pentes diverses, green éventuel) ;
• coopérer (partenaire) et s'opposer (adversaires) en respectant les règles (ordre de jeu) ;
• respecter l'étiquette.

Mise en œuvre

Règles de sécurité

La sécurité concerne le mouvement du club mais aussi la trajectoire plus ou moins attendue de la balle : le joueur place tous ses coéquipiers à une distance de club face à lui à un pas sur le côté opposé à la cible.

Le respect de l'étiquette

• le parcours doit être respecté : les divots doivent être replacés ;
• les plantations (massifs de fleurs, 'arbustes) sont des espaces interdits ;
• les règles de jeu sont appliquées en évitant les pertes de temps pour ne pas freiner les autres joueurs ;
• la concentration du joueur doit être respectée (ne pas bouger, parler, ni faire du bruit).

Les principes du jeu

• jouer la balle où elle se trouve (sauf cas particuliers définis) ;
• frapper la balle immobile avec son club pour la faire avancer vers la cible ;
• compter un coup pour chaque intention de frappe (y compris les « air shot » c'est-à-dire les coups manqués).

Une séquence d'apprentissage

La séquence (10 séances) s'organise à partir d'une situation caractéristique, le dagobert, qui sera reprise à plusieurs étapes de l'apprentissage. Elle alterne avec des situations pour améliorer la frappe (contacter, doser, orienter), des situations de remédiations (trous aménagés en individuel)[3].

Une situation : le Dagobert

Objectif : maîtriser les principales trajectoires.
Matériel : un club hybride, une balle, des plots et un drapeau par groupes de 3 élèves.
Dispositif : un parcours composé des 3 zones de 2x2 m, placées en quinconce et espacées (5, 10 et 20 m) suivies d'une aire balisée tous les 10 m (dessin).
But : réaliser le circuit en jouant le moins de coups de possible.
Déroulement : chaque trinôme s'organise (1 joue, 1 annonce les coups, 1 marque le score sur la carte), le joueur doit s'immobiliser avant chaque frappe et faire passer sa balle dans les 3 zones (passages obligés), et terminer par une frappe afin d'envoyer sa balle le plus loin possible vers le drapeau. Lorsque la première équipe a passé la zone A, la seconde équipe peut commencer (selon l'effectif de la classe, plusieurs parcours parallèles peuvent être disposés sur le terrain).

Des situations de progrès et de remédiation

L'enseignant utilise les consignes, les contraintes et les aménagements pour faire évoluer les réponses des

élèves dans les différents paramètres de l'action :
• contact : distance à la balle, geste à 1 levier, grip, etc. ;
• dosage : amplitude du balancier, les différents leviers ;
• orientation : position de la tête de club et chemin de club.

Une forme compétitive : le greensome stroke-ford

Objectif : coopérer par binôme pour réaliser les parcours en un minimum de coups.
Matériel : une balle en mousse et un club hybride.
Dispositif : sur une surface herbeuse tondue et délimitée, les équipes sont composées de 2 joueurs ; un parcours de plusieurs trous (un trou pour 2 ou 3 élèves) de 20 à 80 m ; la cible est définie par une longueur de club autour du drapeau.
But : réaliser le parcours en jouant en alternance.
Déroulement : au premier coup, ils frappent chacun leur balle, puis choisissent la « meilleure » position pour le second coup, qui est joué par l'équipier dont la balle n'a pas été retenue, et ainsi de suite (un air shot toléré sur chaque tentative). Si aucun ne peut jouer la balle, ils peuvent la déplacer (1 coup de pénalité). Si la cible n'est pas atteinte en 7 coups, le binôme marque 8 sur sa carte et passe directement au trou suivant. À la fin du parcours, on additionne le nombre de coups effectués pour atteindre chaque cible.

Une première séquence d'enseignement permet la découverte de l'activité et de ses règles et principes d'action. Si, nous l'avons vu, la pratique du golf scolaire peut s'organiser sur tout terrain naturel adapté, la finalisation de ces apprentissages par une première expérience sur le green d'un parcours constitue une expérience forte pour les élèves, et une occasion de créer une passerelle entre l'école et le club.
Dans le cadre de l'association sportive, les pratiques compétitives sous forme de greensome stroke-ford s'organisent sur des terrains de grands jeux ou des espaces naturels.
Sa poursuite, soit dans une seconde séquence, soit dans la pratique du sport scolaire sera l'occasion d'approfondir les acquisitions techniques pour être capable de donner des trajectoires précises différentes (haute ou basse), généralement en utilisant des matériels plus spécifiques (balles 30 %, fer ouvert…).

Pascale Soncourt,
Directrice technique nationale adjointe, Fédération française de golf ;
et les membres de la commission mixte nationale F.F. golf-UNSS[4]
et de la commission scolaire de la Fédération française de golf.

Une pratique scolaire

Avant le jeu	Pendant le jeu	Après le jeu
• Conception et mise en place du terrain et identification des différentes composantes. • Connaissance des règles essentielles à une pratique sécuritaire. • Conception et utilisation de cartes de score (outil informatique). • Planification du parcours.	• Comportements adaptés à une pratique sportive autonome (binôme), responsable (respect de l'étiquette) en sécurité (application des règles). • Activité motrice (orientation, dosage et forme des trajectoires). • Activités réflexives (mise en relation capacités/objectifs). • Mise en projet individuel ou collectif (le plan de jeu).	• Enregistrement et analyse du score (classement). • Gestion du tableau de compétition (outil informatique).

1. Convention du 31/05/2016 entre les ministères (Éducation nationale et Sports), la F.F. golf et les fédérations sportives scolaires (USEP, UNSS).
2. En partenariat avec Casalsport, la F.F. golf propose de kits scolaires adaptés.
3. Téléchargeable sur www.ffgolf.org/Jouer/Jeunes/Documentation-et-supports-golf-scolaire.
4. Les membres de la CMN F. F. golf-UNSS (A. Charpiat, P. Claudon, J. Pellicer, P. Talabas) et les membres de la commission scolaire de la F.F. golf (A. Charpiat et B. Martin).

eps&s
ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORT
#388
www.revue-eps.com
Isbn 0245-8969-Prix : 11 €
AVRIL-AOÛT 2020

▶ MÉTIERS
AMBITION 2024
AISANCE AQUATIQUE
SANTÉ
INCLUSION
PÉDAGOGIE
UNIVERSITÉ

▶ PRATIQUES
ORIENTATION
BOXE FRANÇAISE
FUTSAL
GOLF
AVIRON
TENNIS DE TABLE
MUSCULATION

▶ PARCOURS ÉDUCATIFS
CITOYENNETÉ

▶ TÉMOIGNAGE
REGATTA VIRTUELLE

▶ DOSSIER

L'EPS À L'ÉPREUVE DU CONFINEMENT

© vejaa