

Aménager un espace golf pour une pratique scolaire

**Espaces, matériels, organisation...
Tout ce que vous avez besoin de savoir**



Sommaire

1. Définition du jeu	4
2. Adaptation à une pratique scolaire	6
3. Matériel nécessaire	7
4. Surface nécessaire	10
5. Types d'espaces nécessaires	10
6. Organisation du parcours	10
7. Construire le parcours avec les élèves : objectif de cycle	18
8. Forme et formule de jeu : « à toi à moi »	19
9. Quand pratiquer ?	20
10. Entretien	21
11. Autorisations	21
12. Aides	22
13. Questions fréquentes	22

1. Définition du jeu

Le Golf est d'abord et avant tout **un jeu**

Un jeu qui se pratique dans un **grand espace** de verdure fait de prairies, clairières, vallons; à travers des **difficultés** "naturelles" de toutes sortes (arbres, haies, taillis, rochers) entrecoupées de chemins, ruisseaux, pièces d'eau, trappes à sable, zones d'herbes hautes; avec une balle et quelques cannes par joueur et, comme cibles, de tout petits **trous** creusés à même le sol ...

Un jeu qui consiste à aller du départ jusque dans le trou de chaque étape d'une "tournée". Pour y jouer, il faut et il suffit de respecter **deux principes**

*Accepter le terrain comme il est
sans rien modifier, aménager, ni améliorer*

*Faire progresser SA balle sans la toucher autrement
qu'en la frappant à l'aide d'une canne*

en appliquant quelques règles fondamentales découlant de
ces principes

Compter pour un coup toute tentative de frappe réalisée avec l'intention de déplacer franchement la balle

N'avoir qu'une seule balle en jeu à la fois sur un trou et ne faire progresser que cette balle

Jouer sa balle arrêtée, là où elle s'est arrêtée à l'issue d'un coup

Accepter les déviations ou blocages accidentels de sa balle

Ne pas se rapprocher du trou lorsqu'on est tenu de remettre sa (une) balle en jeu

Jouer sans demander ou accepter d'aide (ou de conseils) extérieurs

Selon deux formes de jeu



opposition directe

opposition indirecte

individuelle ou en double...

Partie par trous

deux camps, composés d'un ou de plusieurs joueurs chacun, s'opposent directement : celui qui arrive dans la cible en moins de coups que l'autre et qui remporte le plus d'étapes (trous) est le gagnant du match ("match Play").

Partie par coups

chaque camp, composé d'un ou 2 joueurs, joue pour lui-même, compte tous ses coups et compare son total avec le score de tous les autres camps; celui qui joue le tour avec le plus petit nombre de coups est le gagnant de la médaille ("medal").

...et de multiples formules

Le jeu de golf se déroule donc principalement sur grand espace de verdure, « dans » et « sur l'herbe » aux différentes hauteurs et différentes textures. Il se pratique traditionnellement sur des parcours de golf, dont chaque étape est constituée d'un départ et d'un green. Entre ces zones, placées plus ou moins loin les unes des autres, le parcours déroule une longue piste d'herbe rase au relief varié; sur les côtés ou parfois sur la ligne de jeu, des

difficultés de diverses natures pimentent le jeu : eau, sable, terre, chemins, bosquets, arbres, rochers, bosses et creux...

Si l'on ne dispose pas d'un vrai parcours, on peut faire du golf à condition de respecter les principes fondamentaux du jeu : jouer le terrain comme il est et la balle là où elle repose à l'issue d'un coup, sans rien aménager ni modifier. Chercher à atteindre la cible en moins de coups que les autres en faisant progresser sa balle par coups successifs à l'aide d'une canne. Il suffit donc, sur n'importe quel espace vert, si possible varié, de définir un départ et une cible pour une étape et de le reproduire de façon variée sur plusieurs étapes pour obtenir un « parcours ».

2. Adaptation à une pratique scolaire

Le « golf à l'école » n'est pas « l'école de golf ». Compte tenu des objectifs de l'EPS, du temps de pratique disponible, et de l'obligation de s'adresser à une classe entière, dans un cadre contraint, la pratique scolaire impose de reconstruire l'activité à des fins pédagogiques. En s'appuyant sur la définition du jeu et sur une analyse des différentes formes de sa pratique, il est tout à fait possible de faire du golf à l'école sans dénaturer l'activité.

Pour cela il faut d'abord

- Du matériel adapté
- Et une grande zone herbeuse

Et ne pas oublier que le golf d'aujourd'hui se joue sur un parcours avec « greens » et que cette découverte devrait faire partie du projet.

3. Matériel adapté

« LA » BALLE : en mousse, diamètre 62mm, inoffensive. Elle est incontournable pour un enseignement collectif

NB : tous les types et tailles de balles de caoutchouc, mousse, polystyrène, autres que les balles de jeu traditionnelles (trop dures et donc trop dangereuses) peuvent convenir pour des utilisations spécifiques (entraînement au petit jeu, ateliers en salle, parcours à thèmes...).

Clubs (ou cannes) : **p'tit bois**, canne Y golf, crosse de swin, canne Tri-Golf, canne Pykamo;

Cônes, piquets, fanions (voir fournisseurs divers (site www.ffgolf.org))

4. Une grande zone en herbe :

Indispensable pour l'enseignement collectif et la mise en place de parcours

1ha minimum, ce qui correspond environ à un terrain de foot et ses abords

Zone herbeuse vaste, ouverte; ne pas craindre les

ondulations, bosses, buttes, barrières, arbustes, bosquets, herbes hautes ou rases, zones en terre, difficultés variées...

Pour le parcours

- i. Terrain de sport (foot, rugby)
- ii. Parc public
- iii. Lande
- iv. Bord de rivière
- v. Plage, dunes

5. Installation temporaire ou permanente ?

Dans un premier temps, il est préférable de mettre en place un parcours temporaire et modulable. En effet, il faudra plusieurs essais pour tirer le meilleur parti de la zone disponible. Le positionnement des départs et des cibles en relation avec les limites du terrain ou/et les difficultés nécessite des expérimentations nombreuses.

Se souvenir que la cible doit se trouver dans une zone dégagée, si possible sur une herbe rase ; pas trop près des limites de propriété ; que les coups ratés des droitiers vont plutôt sur la droite...

En outre, la permanence du parcours risque de rendre difficile l'entretien des zones de départs et d'arrivée qui vont rapidement s'abîmer. Si vous ne pouvez pas du tout modifier l'emplacement des départs et des cibles, il deviendra nécessaire par exemple pour les départs de prévoir des tapis et pour les « greens » de changer le trou de place...

De trop petits départs permanents vont se tasser et l'herbe ne pourra plus pousser. Alors qu'il est très facile de déplacer les plots qu'on place à l'endroit où l'herbe est tondue ras mais dense.

Exemple de matérialisation de zone de départ inamovible :



- Nécessite des travaux de terrassement
- Limite l'espace disponible à la seule surface entourée
- Zone impossible à entretenir ; l'herbe ne poussera pas sans arrosage ; le piétinement la détruira rapidement.
- La tonte de cette surface est impossible et celle de la zone adjacente est rendue difficile par l'obligation de contourner cette construction.

Enfin, cela interdit la variation du positionnement du départ (géométrie, longueur du trou, difficultés en jeu, « lie » de la balle)

Placement de la cible dans une zone d'herbe trop haute et très inégale ; rechercher une zone plus adaptée

Placement de la cible dans une zone d'herbe trop haute et ajout inutile d'un cerceau (même plat) qui empêche la balle de rouler jusqu'à la cible.

Ne pas hésiter à utiliser une mesure traditionnelle du jeu de golf : « la longueur de club ». Le trou est terminé lorsque la balle repose à moins d'une longueur de club du pied de la cible matérialisée par un piquet surmonté d'un fanion.

Départ ? Cible ? On s'y perd ! Même si, à l'origine, on prenait le départ de l'étape suivante tout près du trou juste terminé...
À retenir : les cônes pour les départs, les piquets avec fanion (« les drapeaux ») pour matérialiser la cible à atteindre.

Le drapeau aurait pu être placé au centre de la zone bien engazonnée...

6. Organisation du parcours

Longueurs et nombre de trous

Prévoir des longueurs de trous comprises entre 20 et 80m maximum. Toujours envisager de créer le plus de trous possibles en fonction de la zone. Le nombre de trous doit permettre à toute la classe de jouer en parties de 2 joueurs (3 élèves maximum dont un « organisateur »).

Placement des départs et des cibles

Obstacles et difficultés : utiliser les bosquets, les arbustes comme difficultés de jeu mais prendre garde au risque de balles perdues, accrochées dans les ronces, ou dans les jardins des voisins ! Pour matérialiser des obstacles d'eau, utiliser les piquets jaunes ou rouges, des blancs pour les Hors Limites ; les fosses de sable du stade comme bunkers, les chemins ou la piste d'athlétisme comme obstacles d'eau...

7. Coût de construction

Pour organiser un cycle golf dans un parc public ou aux abords d'un terrain de foot, il n'y a aucun coût de construction !

Une pelouse tondue, des cônes et des piquets avec fanions suffisent. Des javelots avec un fanion au bout font aussi l'affaire dans un premier temps.

Si on veut à terme en faire une installation permanente et utilisable en dehors du temps scolaire, il faudra :

- Tondre régulièrement
- Prévoir des marques fixes pour localiser les départs (soit à l'aide d'un petit panneau accroché à un arbre voisin, soit avec une pastille plastique enfoncée dans le sol et qui ne gêne pas la tonte ;
- Des trous, mais dans ce cas, prévoir aussi un outil pour changer le trou de place

C'est un excellent objectif de cycle qui permet de lier l'étude du terrain, des échelles, l'histoire du golf, les règles du jeu, la stratégie, la connaissance des différentes espèces de plantes. La conception du terrain pose aussi le problème des capacités des joueurs par rapport à sa difficulté, de la sécurité (proximité des habitations, voies publiques, terrains adjacents...), de l'orientation (soleil, vent, pentes...).

La relation avec le golf voisin et son intendant de parcours sera une source intéressante d'échanges, de visites, de questionnements. La ffgolf dispose de documentations sur la faune et la flore disponibles gratuitement pour les écoles.

9. Forme et formule de jeu :

Les deux formes de jeu sont le concours par trous et le concours par coups (voir définition du jeu).

Utiliser tous les trous en même temps : c'est le « shot gun ».

Chaque groupe de joueurs s'installe sur un trou et tout le monde débute et finit le jeu en même temps, au coup de sifflet.

On peut organiser très facilement des rencontres inter classes suivant les modèles de tableaux connus utilisés dans les autres sports.

10. Quand pratiquer ?

Pendant le temps scolaire

- vi. En EPS (et bien sûr en AS) En péri scolaire
- vii. Entre midi et 14 heures : la pratique est libre, ou peut-être gérée par l'AS qui désigne des organisateurs
- viii. En accompagnement éducatif juste après les cours

En extra scolaire :

- ix. Le soir
- x. Le week end
- xi. Pendant les vacances

11. Entretien

Une tonte régulière de type parc public suffit. Si on veut obtenir une tonte plus rase autour des cibles (piquets avec fanions), demander à passer la tondeuse plus souvent à cet endroit ne sera que mieux. Mais l'herbe aura besoin d'arrosage et de plus d'entretien...

Une aide du club voisin peut permettre d'emprunter une tondeuse à greens ancienne.

Des cibles matérialisées par des piquets surmontés d'un fanion conviennent. Si l'herbe est suffisamment rase pour permettre de faire rouler la balle, utilisez des

trous. Procurez-vous des trous de swin, plus grands et convenant parfaitement aux balles de mousse. Les britanniques utilisent pendant l'hiver des trous d'un diamètre approximatif de 15cm. Un morceau de pvc avec un piquet fiché en terre au centre au centre fera l'affaire.

12. Autorisations

A obtenir auprès des services des sports ou/et des espaces verts de la commune, auprès des propriétaires des prairies. Avant toute utilisation ou/et démarche d'aménagement,

assurez-vous que toutes les autorisations ont été réunies. Pour convaincre et rassurer, montrer aux responsables que la pratique avec balles de mousse et cannes adaptées N'ETS PAS NON DANGEREUSE. Et que l'installation d'un parcours ne nécessite que quelques plots et piquets avec fanions qu'on enlève en fin de séance.

13. Aides

- a. collectivités b. Commune
- c. Conseil Général, Conseil Régional
- d. Club local
- e. Comité Départemental Golf ou/et Ligue Golf

14. Questions fréquentes

- *A-t-on besoin de quelqu'un pour surveiller ?*

R : NON ; la balle inoffensive et la simplicité des règles du jeu rendent inutiles une organisation contrôlée. La seule recommandation c'est de ne jouer un trou que lorsqu'il n'y a plus personne sur toute cette surface de jeu.

- *Peut-on aménager un parcours de ce type à l'intérieur d'un établissement ?*

R : Bien entendu ; des établissements le font déjà ; n'hésitez pas à contacter le Lycée L de Vinci à SOISSONS.

- *Peut-on utiliser des zones autres que herbeuses ?*

R : Ponctuellement, une piste d'athlétisme, un chemin de promenade, une fosse de réception de saut en longueur peuvent constituer d'excellents ingrédients du parcours et donner lieu à l'apprentissage de règles et à l'enrichissement stratégique du parcours.

Pour apprendre à faire rouler la balle de façon précise, sur

des distances courtes (la cible fait 108mm de diamètre), on pourra utiliser une piste d'athlétisme synthétique, un parquet de salle de sports...

Mais en dehors de cet apprentissage spécifique et ponctuel qui permet d'anticiper le jeu sur le green, le

golf se pratique sur herbe et un apprentissage sur terrain stabilisé ou uniquement sur pelouse synthétique de sport collectifs ne se justifie pas du point de vue de la logique du jeu (voir chapitre 1 définition du jeu)

Contacts

Jacques FROMONT, Président Commission Jeunes, Scolaires, universitaires

Didier NOCERA, CTN golf scolaire, dnhl@wanadoo.fr; 06 71 57 90 63

Stéphane ARBAUD, stephane.arbaud@ffgolf.org

ffgolf[®]

Première édition septembre 2010

2° édition avril 2011

3° édition mai 2012