RENCONTRES DEPARTEMENTALES EPS 2023/2024

8 CLASSES

Document à l'attention des enseignants

ACADÉMIE DE CRÉTEIL
Liberté
Égalité
Fraternité

Direction des services départementaux de l'éducation nationale de la Seine-Saint-Denis

USEP Seine-Saint-Denis 93

seine·saint·denis
LE DÉPARTEMENT

Jeudi 6 juin 2024

Documents d'appui

En ligne sur le site de la DSDEN 93, rubrique EPS : dossier départemental « cahier golf » :
http://www.dsden93.ac-creteil.fr/spip/spip.php?rubrique1418

Adapter ses déplacements à des environnements variés

Connaissances et compétences pour le golf au cycle 3
(proposées par l'équipe EPS1 93)

Cours moyen première année	Cours moyen deuxième année

Compétences transversales
« L'étiquette » (sécurité, règles, attitudes, comportements)

1- **Jouer en sécurité pour les autres et pour soi-même**
2- **Avoir un comportement respectueux :** (être silencieux quand un joueur se met à l'adresse, respecter la nature, ratisser des bunkers)
3- **Connaître les règles propres au golf (voir cahier-golf)**
4- **Savoir gérer l'auto-arbitrage et l'arbitrage codifié** (carte de score)

Compétences tactiques et méthodologiques

5- **Savoir analyser le coup à jouer en fonction de différents paramètres** (visualisation de la distance, de la hauteur, des obstacles, prise en compte de paramètres météorologiques : vent, pluie, boue…)
6- **Savoir se positionner par rapport à la balle** (stance)
7- **Savoir s'aligner par rapport à la cible (perpendiculaire)**

Compétences motrices « prise de décision et action »

8- **Réaliser un swing en rythme**
9- **Frapper la balle « square »** (frappe de la face du club)
10- **Frapper loin et droit**
11- **Frapper précis et près**
12- **S'évaluer en s'opposant** (journée des défis)

Connaissances et compétences pour les activités d'orientation
APER/Géographie - Lire une carte
Eduscol.education.fr

Identifier sur une carte légendée les éléments de la réalité du terrain (points remarquables, équipements, types de voies…).
Rechercher et sélectionner les éléments essentiels à un déplacement efficace.
Compléter un fond de carte à partir d'éléments repérés du paysage.
Orienter sa carte à l'aide de la boussole.
Doser ses efforts en fonction des distances à parcourir et des contraintes du terrain.
Coder précisément un parcours dans un lieu peu connu en s'aidant de la carte.
→ Marcher et courir dans un espace semi-naturel (forêt domaniale, parc…) pour retrouver dans un temps imparti 5 balises sur un parcours, d'après une carte où figurent des indices.

Produire une performance maximale, mesurable à une échéance donnée

Attendus de fin de cycle
Réaliser des efforts et enchainer plusieurs actions motrices dans différentes familles pour aller plus
vite, plus longtemps, plus haut, plus loin.
Combiner une course un saut un lancer pour faire la meilleure performance cumulée.
Mesurer et quantifier les performances, les enregistrer, les comparer, les classer, les traduire en représentations graphiques.
Assumer les rôles de chronométreur et d'observateur.

Compétences travaillées pendant le cycle	Exemples de situations, d'activités et de ressources pour l'élève
Combiner des actions simples : courir-lancer ; courir-sauter. Mobiliser ses ressources pour réaliser la meilleure performance possible dans des activités athlétiques variées (courses, sauts, lancers). Appliquer des principes simples pour améliorer la performance dans des activités athlétiques et/ ou nautiques. Utiliser sa vitesse pour aller plus loin, ou plus haut. Rester horizontalement et sans appui en équilibre dans l'eau. Pendant la pratique, prendre des repères extérieurs et des repères sur son corps pour contrôler son déplacement et son effort. Utiliser des outils de mesures simples pour évaluer sa performance. Respecter les règles des activités. Passer par les différents rôles sociaux.	Activités athlétiques (courses, sauts, lancers) et natation.

Compétences en langues vivantes
Anglais

*** Priorité à la langue orale**
*** Développer la capacité de compréhension des élèves, essentiellement dans le registre de la langue orale.**
*** Entraîner les élèves à écouter, percevoir, reconnaître, reproduire et produire les rythmes, les sonorités, schémas intonatifs de la langue étudiée.**
*** Favoriser une première prise de conscience du fonctionnement de la langue.**
*** Entraîner à la compréhension.**
Il s'agit de donner aux élèves les moyens d'acquérir des savoirs au niveau de la mémorisation du vocabulaire, des expressions, des structures de la langue et des savoir- faire pour leur permettre de restituer des sons, des intonations, des rythmes

- Nommer : (what' this ? Is it a ? / yes, it is / no, it isn't)
- Mimer : Stand up/sit down/turn around/put up your hands/clap your hands, show me.

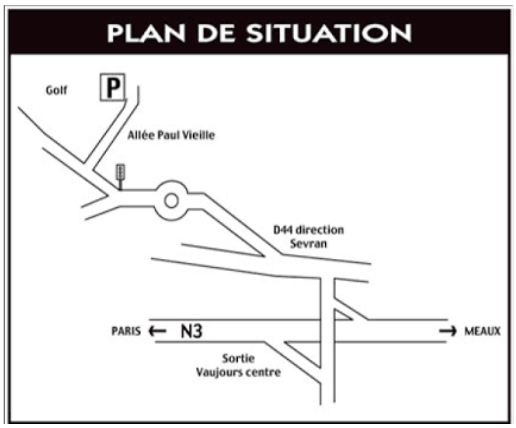
- Lire et comprendre des termes spécifiques (green, swing, chip, putt, to drop, bunker, rough, fairway, practice …) les utiliser dans des phrases au cours d'activités…

A. Cadre

1. Lieu

Golf départemental de la Poudrerie
Allée Paul Vieille - 93190 LIVRY-GARGAN
Tel : 01 41 52 19 30 - **Fax** : 01 43 84 67 94 - **Mail** : sevran@ucpa.asso.fr

Par la route:
Route Nationale 3 (RN3), Sortie VAUJOURS CENTRE. Prendre la direction AULNAY SOUS BOIS. Au feu à gauche, prendre direction SEVRAN (RD 44) et suivre les panneaux « Golf départemental de la Poudrerie».



2. Capacité d'accueil :

8 classes de CM2 toute la journée.

3. Horaires :

Accueil des classes à partir de 9h00 – présence des CPC à 8h30

Ateliers du matin : 9h45 - 11h50
Ateliers de l'après-midi : 13h00 - 15h05
Le pique-nique a lieu entre 12h et 12h50.

4. Organisation générale

4 classes sur le golf (demi-journée), 4 classes dans le parc de la Poudrerie (demi-journée)
Début du premier atelier à 9h45 impérativement (prévoir le temps de transport en conséquence)

Une épreuve s'appuyant sur la connaissance du golf et la maîtrise étant proposée dans la journée, chaque élève aura **une connaissance avancée du dossier « Cahier-Golf » travaillé en classe en amont, en langues française et anglaise.**

5. Encadrement

Chaque classe est encadrée par 2 adultes (l'enseignant et 1 accompagnateur)

6. Sécurité

Ne pas oublier la trousse à pharmacie et les fiches de renseignement des élèves.
Il s'agit d'une sortie occasionnelle. Chaque enseignant aura vérifié les assurances de chaque élève, obligation de l'assurance « responsabilité civile et individuelle-accidents corporels ».

7. Transport

Le transport est à la charge des écoles ou des circonscriptions (CPC EPS) …assurez-vous de sa réservation, de l'heure du rendez-vous et de l'horaire de retour (fin des ateliers vers 15h ; départ du car vers 15h15). Demandez au chauffeur un numéro de portable pour le joindre en cas d'intempéries ou de problème particulier.
Munissez-vous de l'adresse et des coordonnées indiquées sur ce document.

8. Météo

En cas d'intempérie et de prévisions météorologiques et/ou atmosphériques très pessimistes, un appel téléphonique du CPC EPS de chaque circonscription entre 8h et 8h30 préviendrait de l'annulation de la journée.

9. Matériel

Apporter **de quoi écrire (un crayon par élève)** pour les cartes des scores et le quizz de connaissances sur le golf.
Les élèves auront une tenue compatible avec la pratique de l'activité : tenue de sport et tennis.
Le matériel de golf sera fourni sur place (clubs, balles, etc.).
Prévoir le pique-nique

B. Contenus

Activités proposées	Golf- Lancers d'adresse et de précision – Orientation - Anglais
AVANT	
Préparation à la rencontre	**GOLF** a/ Travail en classe surs les savoirs historiques et culturels (Connaissance du cahier-golf) b/ Mise en place d'un cycle d'apprentissage de 6 à 10 séances par l'enseignant. Le professeur de golf viendra assurer **2 à 3 séances sur le lieu de l'école** Prêt d'un kit de golf sur environ 8 semaines pour que l'enseignant continue la progression c/ Etudier la carte de score. **ANGLAIS** - Programmation de **3 séances de 45mn** par classe concernée *Début de chaque séance : Rituel « parler du temps qu'il fait » en début de séance.* **Contenu :** **1ère séance**: « human body » et « action verbs »: *Simon says, the big boss…* **2ème séance** : Présentation du lexique spécifique golf et utilisation syntaxique de celui-ci sous forme ludique (jeux à consignes, mîmes, utilisation de flashcards) **3ème séance** : jeux d'approches, de situations ludiques permettant une approche de l'activité golf en langue anglaise, exemples : course d'orientation, jeux de lancers avec différents objets, jeux de verbes d'actions (Simon says : …), utilisation de structures linguistiques et lexicales liées à l'activité. **LANCER, ADRESSE, PRECISION** Etudier la carte de score. Etudier le dossier « Jeux du patrimoine » : http://www.dsden93.ac-creteil.fr/spip/spip.php?article5822
PENDANT	
Objectifs	Voir la présentation des ateliers sur chaque demi-journée
Organisation matérielle	**Matin** **9h45-11h30 Défis Golf** **11h45-12h Regroupement, proclamation de résultats** **Ou Après-midi** **13h00-14h45 Défis Golf** **14h45-15h Regroupement, proclamation de résultats** ---------- **Matin** **10h-11h Défis « Lancer, Adresse, Précision »** **11h-12h Défis « orientation-connaissance du golf » - Anglais** **Ou Après-midi** **13h00-14h Défis « Lancer, Adresse, Précision »** **14h-15h Défis « orientation-connaissance du golf » - Anglais**
APRES	
Continuité du projet après la rencontre	Bilan sur la journée rencontre (écrit, résumés journalistiques avec photos...) Second cycle d'apprentissage si matériel de golf sur l'école. Séances anglais sur la rencontre, commentaires descriptifs photos, reprise des jeux effectués lors de la rencontre, etc.

Rappel pédagogique sur les enjeux des rencontres départementales	
Pour l'élève	Pour l'enseignant
. Se projeter en amont, donner du sens à l'APSA par la finalité de la rencontre. . Répondre aux fondamentaux du de l'activité sportive par la préparation physique, mentale à la rencontre. . Découvrir le plaisir de rencontrer d'autres classes. . Découvrir d'autres élèves, d'autres comportements moteurs, transversaux, d'autres stratégies, d'autres techniques. . Se dépasser par l'aspect compétitif. .Développer des connaissances pluridisciplinaires (histoire, géographie, monde du vivant végétal et animal), transdisciplinaires (orientation - prévention routière -porter secours) et langagières . S'évaluer en tant qu'individu ou en tant que groupe en se confrontant aux autres.	. Réfléchir sur la didactique, analyser l'APSA, les enjeux, les fondamentaux. . Construire une démarche d'apprentissage . Programmer . Construire des apprentissages ancrés dans la réalité : faciliter la programmation et finaliser une ou des unités d'apprentissage. . Donner du sens à ces apprentissages dans le cadre de la transdisciplinarité du projet. . Créer une dynamique de classe, d'école, de quartier… . Rencontrer d'autres enseignants, comparer sa pédagogie, rompre l'isolement. . Evaluer … Que ce soit une évaluation valorisante ou sommative (diagnostique, ou intermédiaire). . Connaître les réalités géographiques locales et départementales où vivent les élèves. . Créer du lien avec les autres disciplines scolaires. . Prolonger sur la même APS, sur des activités langagières et pluridisciplinaires liées à l'APS pratiquée

C. Organisation de la journée

1/ Demi-journée « Défis GOLF » (Golf de la Poudrerie) – 4 classes

Matin	**9h45-11h30**	**Défis Golf**
	11h45-12h	**Regroupement, proclamation de résultats**
ou	**ou**	
Après-midi	**13h00-14h45**	**Défis Golf**
	14h45-15h	**Regroupement, proclamation de résultats**
2CPC/CPD EPS/ 8 Intervenants extérieurs Golf		

1/ Atelier « Parcours » et atelier « Putting green »

. Chaque classe constitue X groupes de 3 élèves.
. Chaque groupe effectue le parcours et comptabilise ses points.
. Idem en atelier au putting-green

<u>But du jeu pour l'équipe</u> :
. Effectuer le parcours en un minimum de coups.
<u>Organisation et consignes pour chaque équipe :</u>
. Un bois (club) et une balle pour chaque équipe.
. 2 joueurs, 1 marqueur (il note le nombre coups joués).
. Dans l'équipe, on joue à tour de rôle : *Le joueur A frappe la balle qui va à une certaine distance. Le joueur B se rend où la balle s'est arrêtée et joue son coup…*
. Le « marqueur » change à chaque étape.

<u>Carte de score</u>

	joueurs	***marqueur***	***Nombre de coups***
Etape 1	A B	C	
Etape 2	A C	B	
Etape 3	B C	A	
Etape 4	A B	C	
Etape 5	A C	B	
Etape 6	B C	A	
TOTAL du nombre de coups			

2/Atelier découverte : Practice « frappes lointaines »

3/Atelier découverte : Practice « approches » sur cibles

2/ Demi-journée « Lancer/adresse/précision, orientation et anglais »

(Parc de la Poudrerie)

<u>Matin</u>	**<u>10h-11h</u>**	**Défis « Lancer, Adresse, Précision »**
	<u>11h-12h</u>	**Défis « orientation-connaissance du golf »**
ou	**<u>ou</u>**	
<u>Après-midi</u>	**<u>13h00-14h</u>**	**Défis « Lancer, Adresse, Précision »**
	<u>14h-15h</u>	**Défis « orientation-connaissance du golf »**
<u>6 CPC/CPD EPS</u>		

4 classes, 2 ateliers de 50mn chacun

Atelier 1

2 classes « Lancer, adresse, précision » 50mn
LANCER D'ANNEAUX
QUILLES
BILLARD JAPONAIS
BILLARD HOLLANDAIS
JEU DE LA GRENOUILLE
JEU DES ARCADES
PLATEAU SUISSE
CASE A PALETS…

1/ Chaque classe constitue des groupes de 2 élèves.
2/ Puis, constitution d'équipes de 4 joueurs : 2 élèves de chacune des 2 classes.
3/ **Une carte de score** est donnée à chaque équipe ; les joueurs se défient sur les différents jeux.
4/ En fonction du total des points sur les jeux effectués, un classement est réalisé. Chaque joueur reporte ses points et son classement sur la carte de score individuelle.

Atelier 2

2 classes « **Orientation, connaissance du golf » 50mn**

Le contenu du dossier « mon cahier golf » doit avoir été étudié au préalable par les élèves.

Chaque classe constitue 2 groupes :

Orientation (25mn) :

2 moitiés de chaque classe partent en jeu d'orientation accompagné d'un adulte pendant une demi-heure. De retour du parcours d'orientation, chaque groupe marque autant de points que de réponses exactes trouvées.

Anglais et golf (25mn) :

Les deux autres moitiés de classes font un défi anglais/golf dans 2 ateliers :

- The postmen
- The mime

Puis on inverse.

Workshop 1 (atelier 1)
« The postmen » (15mn)

But du jeu :
Avoir plus de réponses exactes que l'équipe adverse au moment où le jeu s'arrête.

Matériel:
- 2 boîtes à questions
- Etiquettes questions numérotées format QCM avec 4 réponses possibles
- Fiche CPC réponses

Déroulement du jeu :
Il s'agit d'un déménageur aménagé…
1 élève facteur de l'équipe court chercher une carte et une seule dans la boîte à questions et la rapporte à son groupe.
L'élève facteur lit alors la question au reste de l'équipe.
Le CPC (ou un élève du groupe) lit alors 4 réponses possibles, l'équipe se concerte et en propose une.

Le CPC valide la réponse **(« *wrong or right* »)** et un 2ème élève facteur court alors chercher une autre carte dans la boîte à questions… et ceci jusqu'à ce que chaque élève du groupe soit passé comme facteur…

Attention :
- Le jeu s'arrête dès qu'une des 2 équipes a fait passer tous ses joueurs comme facteur.
- Si le temps de jeu est supérieur à 12mn.

Attention si les équipes n'ont pas le même nombre de joueurs, prévoir plusieurs passages pour équilibrer le nombre de voyages.

Workshop 2 (atelier 2)
« The mime» (15mn)

But du jeu :

L'équipe gagnante est celle qui a le plus de réponses exactes correspondant aux actions mimées au moment où le jeu s'arrête.

Matériel:

- Cartes avec photo à mimer
- 2 fiches de phrases correspondant aux photos mimées (1 par équipe)
- 1 fiche de phrases correspondant aux photos mimées par équipe (CPC)

Déroulement du jeu :

Les deux équipes sont assises comme au théâtre.

Un élève de l'équipe A tire au sort une carte dont il doit mimer l'action.
Chaque équipe a 40 secondes pour choisir l'action mimée sur une liste de phrases proposées. Un secrétaire de chaque équipe lit alors la phrase mimée.
Le CPC (ou l'élève qui a mimé) valide la réponse **(« wrong or right »).**

Puis un élève de l'équipe B tire une autre carte au sort dont il doit mimer l'action… puis un autre de l'équipe A, un autre de l'équipe B, etc…)

Défi golf

Carte de score

Mon équipe

Joueur A :
Joueur B :
Joueur C :

PARCOURS – QUIZZ					
TROU	JOUEURS	SCORE	RÉPONSES AUX QUESTIONS		
1	B – C	-	N°1 :	N°2 :	N°3 :
2	A – C	-	N°4 :	N°5 :	N°6 :
3	A - B	-	N°7 :	N°8 :	N°9 :

APPROCHE			
Manche 1 :	Manche 2 :	Manche 3 :	Manche 4 :

PRACTICE			
Total joueur A :	Total joueur B :	Total joueur C :	Total équipe :

PUTTING			
TROU	JOUEURS	MARQUEURS	NOMBRE DE COUPS
1	A	B-C	
2	B	A-C	
3	C	A-B	
4	A	B-C	
5	B	A-C	
6	C	A-B	
7	A	B-C	
8	B	A-C	
9	C	A-B	

Ecris sur la carte de score les prénoms de l'équipe : **Le joueur A s'appelle Romain. La joueuse B s'appelle Pascale. Le joueur C s'appelle Jeff.**
Ecris les résultats : **Sur le trou 1 du parcours-quizz le score de B-C est de 8 coups.** **Sur le trou 2 du parcours-quizz le score de A-C est de 2 coups.** **Sur le trou 3 du parcours-quizz le score de A-B est de 3 coups.**
Ecris le total des résultats de l'équipe, aux approches, sachant qu'à la manche 1, Romain a fait 5 coups, à la manche 2 Pascale a fait 6 coups, à la manche 3, Jeff a fait 2.
Ecris les résultats au practice : **Au practice, le total du joueur C est de 5. Le total du joueur B est de 3. Quel est le total du joueur A sachant que le total de l'équipe est de 10.**
Au putting, le joueur A a fait 5 aux trous 1 et 4, et 2 au trou 7. **Au putting, le joueur B a fait 3 aux trous 2 et 8, et 2 au trou 5.** **Au putting, le joueur C a fait 2 au trou 3, 5 au trou 6, et 4 au trou 9.**
Quels sont les marqueurs au trou 7 ?

DEFIS « Lancer, adresse, précision »

Points Classement

Le 1er du jeu marque **4 points** Le 2ème du jeu marque **3 points**
Le 3ème du jeu marque **2 points** Le 4ème du jeu marque **1 point**

	Classe _____ Ecole _____ Ville _____				Classe _____ Ecole _____ Ville _____			
	Prénom		Prénom		Prénom		Prénom	
Jeux réalisés	*Score sur le jeu*	Points Classement	*Score sur le jeu*	Points Classement	*Score sur le jeu*	Points Classement	*Score sur le jeu*	Points Classement
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
Total des points par élève			+				+	
Total des points par équipe de classe	_____				_____			

Equipe EPS 1er degré 93/Prévention MAIF/UCPA/Conseil départemental/USEP