Golf – 6e-5e (Niveau 1)

Golf • 6e-5e

Grille AIA – 4 degrés de maîtrise. Total /20.

Critères	D1 – Réalise	D2 – Comprend	D3 – Régule	D4 – Fait progresser
Technique de frappe et direction de la balle	Frappe la balle avec un geste reconnaissable, obtient un contact balle-club, si sollicité identifie que la balle n'est pas partie dans la bonne direction 1 point	Frappe avec une posture stable et une prise correcte, explique après coup pourquoi la balle a dévié (prise, angle de club) 2 points	Ajuste pendant la séquence sa posture et son swing pour produire des frappes régulièrement dirigées vers la cible 3 points	Produit des frappes précises et fluides de façon constante, et aide un partenaire à corriger sa posture ou sa prise de club 5 points
Analyse du parcours, des obstacles et choix du club	Choisit un club guidé par l'enseignant, repère les obstacles principaux du trou si on les lui montre 1 point	Lit le plan du trou après la frappe et explique quel club aurait mieux convenu selon la distance et les obstacles vus 2 points	Analyse seul la carte du trou, les obstacles (bunker, rough, eau) et les conditions (vent, pente) avant de choisir son club et sa trajectoire 3 points	Anticipe les contraintes de l'environnement incertain (vent changeant, terrain en pente) et conseille ses partenaires sur le choix du club et la stratégie de jeu 5 points
Ajustement du geste selon la distance et les conditions	Reproduit un geste unique quelle que soit la distance, ajuste l'amplitude si l'enseignant le lui demande 1 point	Explique après la frappe qu'il aurait dû frapper moins fort ou changer de club selon la distance 2 points	Régule seul l'amplitude et la vitesse du swing pendant la séquence pour adapter la distance à la cible et aux conditions du moment 3 points	Anticipe les ajustements nécessaires selon les conditions incertaines (vent, terrain irrégulier) et propose des solutions à ses partenaires 5 points
Score, respect des règles et conseil aux partenaires	Compte ses coups avec l'aide de l'enseignant et respecte les règles essentielles si rappelé 1 point	Compte correctement son score, explique les règles appliquées après le trou et reconnaît ses erreurs de règlement	Gère son score de façon autonome, applique les règles seul et ajuste sa stratégie en cours de trou pour améliorer son	Tient le score du groupe avec rigueur, conseille un partenaire sur la stratégie à adopter pour le trou suivant en tenant compte

Critères	D1 – Réalise	D2 – Comprend	D3 – Régule	D4 – Fait progresser
		2 points	résultat 3 points	des règles et de l'environnement 5 points