Golf – 4e-3e (Niveau 2)

Golf • 4e-3e

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	Réalise des frappes avec un contact régulier balle-club, identifie après coup les défauts de posture ou d'angle si on lui pose la question 1 point	Frappe avec une technique stable et explique en fin de séquence les causes des frappes déviées (épaules ouvertes, descente trop raide) 2 points	Corrige seul sa frappe pendant la séquence en identifiant le défaut technique en temps réel (prise, transfert du poids, axe de rotation) 3 points	Produit des frappes fluides et équilibrées en toutes situations, et guide un partenaire en lui expliquant le défaut à corriger et comment le travailler 5 points
Analyse du parcours, des obstacles et choix du club	Repère les obstacles principaux d'un trou avec aide, choisit son club après discussion avec un pair ou l'enseignant 1 point	Lit la carte du trou après la frappe et explique le choix de club qui aurait été optimal en tenant compte des obstacles et de la distance 2 points	Analyse seul avant chaque coup la carte, les obstacles (eau, rough, arbres), la pente et le vent pour définir une stratégie de jeu par trou 3 points	Anticipe les contraintes d'un environnement incertain et variable (vent changeant, terrain humide, obstacles multiples), propose une stratégie argumentée à ses partenaires 5 points
Ajustement du geste selon la distance et les conditions	Adapte son amplitude de swing si un pair ou l'enseignant lui indique la distance cible, constate après coup si le résultat correspond 1 point	Explique après la séquence comment il aurait dû moduler sa frappe selon la distance et les conditions (vent, lie de balle) 2 points	Règle seul l'amplitude, la vitesse et le choix du club en cours de trou pour adapter la distance aux conditions changeantes du terrain 3 points	Anticipe les variations d'environnement (pente, vent, lie difficile) avant chaque coup et propose à ses partenaires les ajustements techniques à effectuer 5 points
Score, respect des règles et conseil aux partenaires	Tient son score correctement et applique les règles avec rappel ponctuel d'un pair ou de	Gère son score de façon fiable, explique les règles mobilisées après le trou et identifie les	Applique et interprète les règles seul en situation complexe, ajuste sa stratégie de trou en	Arbitre le groupe avec rigueur, conseille chaque partenaire sur la stratégie la plus adaptée à

Critères	D1 – Réalise	D2 – Comprend	D3 – Régule	D4 – Fait progresser
	l'enseignant 1 point	erreurs commises par le groupe 2 points	conséquence pour optimiser son score 3 points	son niveau en s'appuyant sur les règles et l'analyse de l'environnement 5 points