

GOLF FOOT

SOMMAIRE

La Pratique en Résumé	p.1
Fiche de Résultats	p.2
Exemples de Parcours	p.3

LA PRATIQUE en Résumé

CATEGORIE	U10-U11
Licenciés (es)	<ul style="list-style-type: none"> • U10 + U11 + 3U9 max • U10F + U11F + U12F + 3 U9F max
Pratique	En individuel ou par équipe de 2
Nombre de remplaçants(es)	0
Dimension du Parcours	3 Trous à choisir parmi les exemples donnés
Matériel	Utiliser le matériel pédagogique à votre disposition ou l'environnement extérieur (but, poteau de corner, lignes blanches, ...)
Principe	Le principe, comme le golf, est d'arriver en moins de coups possibles au « trou », de chaque parcours, matérialisé par un cerceau.
Règles du Jeu	<p>Chaque équipe des binômes et place 2 binômes (soit 4 joueur.se.s). C'est toujours le joueur situé le plus loin du trou qui joue en premier. Chaque joueur compte le nombre de fois qu'il touche le ballon. Le ballon doit être arrêté avant de le jouer. Si le ballon rencontre un obstacle et ne peut pas être rejoué, le ballon revient à l'endroit où il a été tiré (pas de pénalité car trop compliqué).</p> <p>Une fois que tous les joueurs ont mis leurs ballons dans le cerceau, les enfants passent au trou suivant</p>



« Valoriser et mettre en confiance favorise l'apprentissage »

FICHE DE RESULTATS – GOLF FOOT

Equipe :	Joueur 1	Joueur 2
Nom Prénom		
	Nombre de coups	Nombre de coups
Trou 1		
Trou 2		
Trou 3		

Equipe :	Joueur 3	Joueur 4
Nom Prénom		
	Nombre de coups	Nombre de coups
Trou 1		
Trou 2		
Trou 3		

Equipe :	Joueur 5	Joueur 6
Nom Prénom		
	Nombre de coups	Nombre de coups
Trou 1		
Trou 2		
Trou 3		

Equipe :	Joueur 7	Joueur 8
Nom Prénom		
	Nombre de coups	Nombre de coups
Trou 1		
Trou 2		
Trou 3		

Equipe :	Joueur 9	Joueur 10
Nom Prénom		
	Nombre de coups	Nombre de coups
Trou 1		
Trou 2		
Trou 3		

Equipe :	Joueur 11	Joueur 12
Nom Prénom		
	Nombre de coups	Nombre de coups
Trou 1		
Trou 2		
Trou 3		



« Valoriser et mettre en confiance favorise l'apprentissage »

E XEMPLE DE PARCOURS



Descriptif des parcours

- Trou n°1 :** le ballon doit passer dans la porte
- Trou n°2 :** le ballon doit contourner le piquet
- Trou n°3 :** le ballon doit passer entre les piquets posés au sol
- Trou n°4 :** arrêter le ballon dans le 1^{er} cerceau avant d'atteindre le 2^{ème}. Il ne faut pas toucher les plots
- Trou n°5 :** contourner les plots
- Trou n°6 :** passer le ballon au-dessus des haies (s'approcher de la haie puis faire une louche) avant d'atteindre le cerceau
- Trou n°7 :** le ballon ne doit pas tomber entre les piquets (rivière) posés au sol
- Trou n°8 :** passer entre chaque porte

