

Qui sera le nouveau Tiger Woods ?



Principes de base :

- Les défis durent 2 minutes ou 2 minutes 30 (en fonction du nombre de trous).
- Par équipe de 2 (ou seul), 1 ballon/équipe (ou joueur), 2 équipes (ou deux joueurs si seul) par trou. Votre choix dépendra du nombre d'enfants participants (par 2 si nombreux, seul si peu de joueurs).
- Les joueurs de la même équipe frappent à tour de rôle dans le ballon.
- L'équipe qui atteint la cible avec le moins de coup remporte le trou (nul si égalité). Si personne n'atteint la cible, le plus proche l'emporte. Autant d'essais que possible dans le temps fixé.
- Deux possibilités de duel pour ce jeu (à choisir par les éducateurs au départ) :
 - o 2 équipes de 2 joueurs s'opposent sur l'ensemble des trous (on monte d'un trou à chaque rotation). L'équipe qui remporte le plus de trous gagne la partie.
 - o Les jaunes contre les rouges. A chaque rotation, les jaunes montent d'un trou, les rouges descendent d'un trou (ex : au trou n°4, les jaunes vont ensuite au 5, les rouges vont au 3). A l'issue de la partie, chaque couleur totalise les trous remportés, celle qui en a le plus l'emporte. En cas d'égalité, compter le nombre de coups par trou. Celle qui en a le moins l'emporte (cf fiche de résultats). A l'issue de chaque trou, chaque équipe (ou joueur) remplit sa fiche de résultats.
- Le ballon est toujours frappé à l'arrêt.
- Si le trajet du ballon ne respecte pas le parcours, revenir au point précédent.
- Si un ballon gêne l'équipe adverse, possibilité de l'enlever et de mettre une coupelle plate (ou de repérer précisément l'endroit du ballon).
- Pour éviter de perdre trop de temps dans l'explication, donner une fiche de résultats/équipe avec le descriptif des ateliers (fiche recto-verso jointe). Penser aux stylos !

But de chaque trou : atteindre le cerceau en réalisant le parcours comme suit :

- 1- **Trou n°1** : le ballon doit passer dans la porte.
- 2- **Trou n°2** : le ballon doit contourner le piquet.
- 3- **Trou n°3** : le ballon doit passer entre les piquets posés au sol.
- 4- **Trou n°4** : arrêter le ballon dans le 1^{er} cerceau avant d'atteindre le 2^{ème}. Il ne faut pas toucher les plots.
- 5- **Trou n°5** : contourner les plots.
- 6- **Trou n°6** : passer le ballon au-dessus des haies (s'approcher de la haie puis faire une louche) avant d'atteindre le cerceau.
- 7- **Trou n°7** : le ballon ne doit pas tomber entre les piquets (rivière) posés au sol.
- 8- **Trou n°8** : passer entre chaque porte.
- 9- **Trou n°9** : atteindre les cerceaux dans le sens indiqué.

FICHE DE RESULTATS – GOLF FOOT

Noms – Prénoms	Deschamps Didier / Garcia Rudi	
Equipe Jaune / Rouge	Jaune	
	VICTOIRE / DEFAITE	NOMBRE DE COUPS
TROU N°1	V	4
TROU N°2	V	3
TROU N°3	D	6
TROU N°4	V	3
TROU N°5	D	5
TROU N°6	D	6
TROU N°7	V	3
TROU N°8	V	4
TROU N°9	D	7
TOTAL	5 V	41

FICHE DE RESULTATS – GOLF FOOT

Noms – Prénoms		
Equipe Jaune / Rouge		
	VICTOIRE / DEFAITE	NOMBRE DE COUPS
TROU N°1		
TROU N°2		
TROU N°3		
TROU N°4		
TROU N°5		
TROU N°6		
TROU N°7		
TROU N°8		
TROU N°9		
TOTAL		