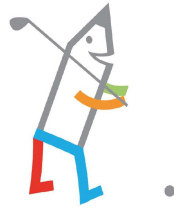


Le Micro Golf



Cycle 1 - Cycle 2 – Cycle 3

MATERIEL

- Figurines, petits jouets pouvant servir de cibles en guise de trous.
- Balles de tennis, ping-pong ou tout autre utilisable à la maison sans rien casser (une paire de chaussettes en boule ça marche aussi)
- Livres, jouets, chaussures ... pour délimiter le terrain et faire des obstacles.
- Un balai en guise de club.

DISPOSITIF

- Le jeu peut être proposé dans une ou plusieurs pièces de l'appartement.
- Aménager la zone de jeu pour pouvoir pratiquer en sécurité.

BUT DE L'ACTIVITE

- Pratiquer une activité 30 minutes par jour.
- Jouer à une activité qui demande de la précision. Réaliser un parcours de golf à la maison.

FORMES DE JEU

- Vous pouvez jouer seul (avec un adulte) ou à plusieurs.

Carte des scores à reproduire sur une feuille :

	Nombre de coups par joueur				Gagnant
	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4	
Cible 1					
Cible 2					
Cible 3					
Cible 4					
Cible 4					
Cible 5					
Cible 6					
Total					
Gagnant					

La porte 10 minutes

Faire un passage avec deux jouets ou figurines.

Définir le point de départ.

Envoyer la balle avec le balai entre les deux jouets. 10 essais, je compte mon score.

Évolutions :

Mettre plusieurs portes.

Seul : réussir chaque porte avec le moins de coups possibles

À plusieurs : le premier à avoir terminé a gagné

On peut aussi jouer par équipe

Faire un parcours de portes.

La cible 10 minutes

Choisir un jouet ou une figurine comme cible.

Définir le point de départ.

Envoyer la balle avec le balai pour toucher la cible. Si je rate, je continue à partir de l'endroit où s'est arrêtée la balle.

J'essaie de toucher la cible avec le moins de coup possible.

3 essais.

À plusieurs, celui qui est le plus loin joue.

Évolutions :

Je mets des obstacles.

Je mets plusieurs cibles.

Le parcours 10 minutes

Je réalise un parcours dans la maison avec 6 cibles numérotées.

Je peut y mettre des obstacles et des pièges.

Je définie le point de départ. Ensuite, le point de départ de chaque cible est la cible précédente.

Je réalise le parcours avec le moins de coup possibles.

Attention si la balle est injouable là où elle est arrivée (sous un meuble, lieu dangereux...), j'ai le droit de la déplacer sans la rapprocher, mais ça me coûtera un coup.

Un gagnant par nombre de coups : celui qui a le plus petit score en nombre de coups total.

Un gagnant par cible : le nombre de cibles gagnées.

Défi : Je peux dessiner mon parcours avec le plan de la maison.

