

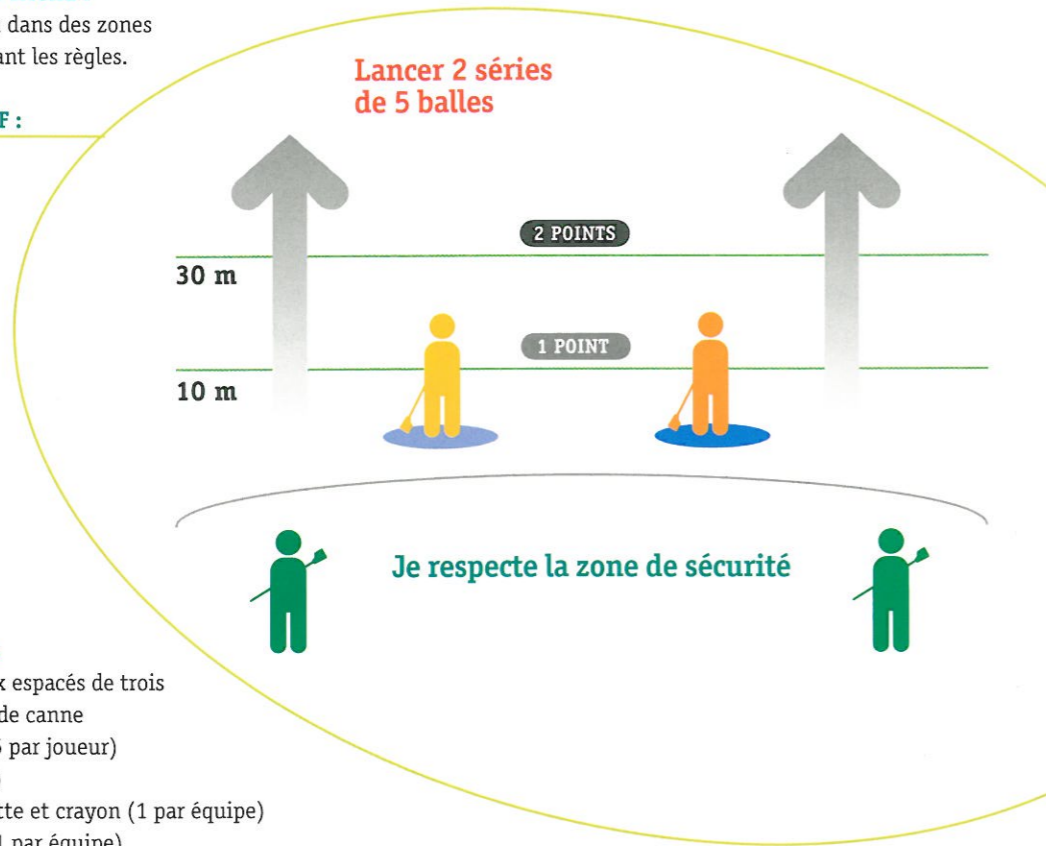
QUATRE EXEMPLES D'ATELIERS (SUITE)

ATELIER "LANCER LOIN"

BUT DE LA TÂCHE :

Lancer loin dans des zones en respectant les règles.

DISPOSITIF :



MATERIEL

- Cerceaux espacés de trois longueurs de canne
- Balles (5 par joueur)
- Plots (4)
- Planchette et crayon (1 par équipe)
- Canne (1 par équipe)

ATELIER "PARCOURS"

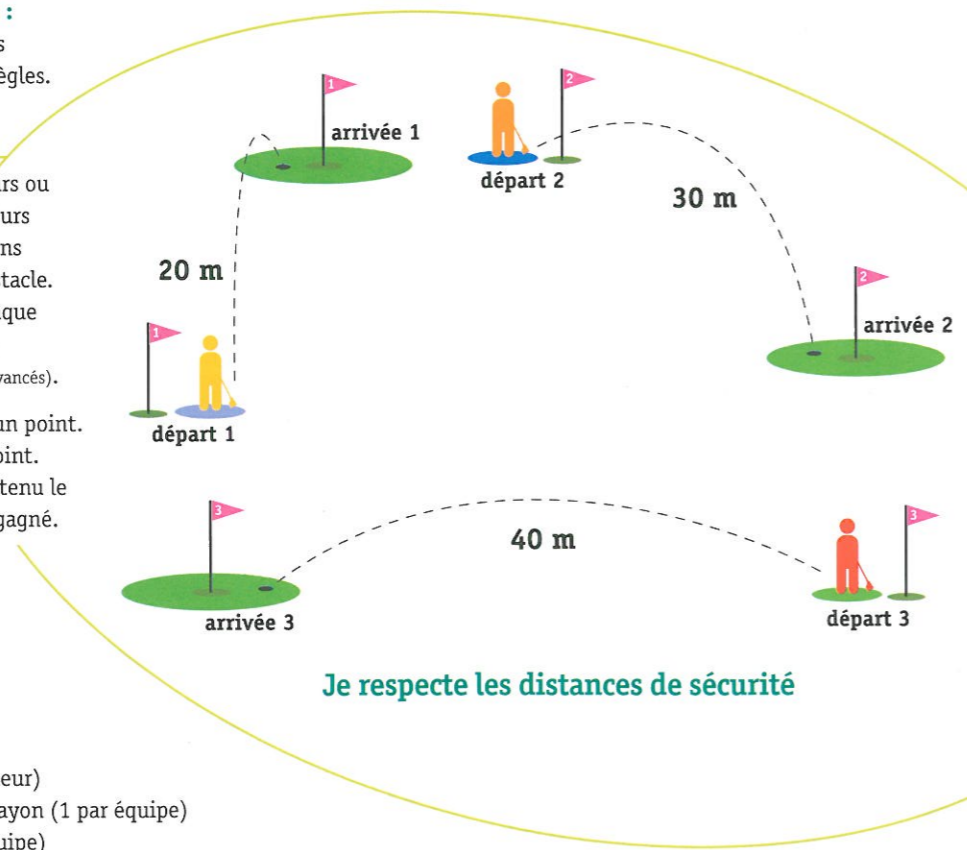
BUT DE LA TÂCHE :

Réaliser le parcours en respectant les règles.

DISPOSITIF :

Installer un parcours ou choisir sur le parcours 3 trous contigus sans difficulté, sans obstacle. La longueur de chaque trou sera limitée à 80 mètres (départs avancés).

1 coup joué égale un point.
1 faute égale un point.
Le joueur ayant obtenu le moins de points a gagné.



MATERIEL

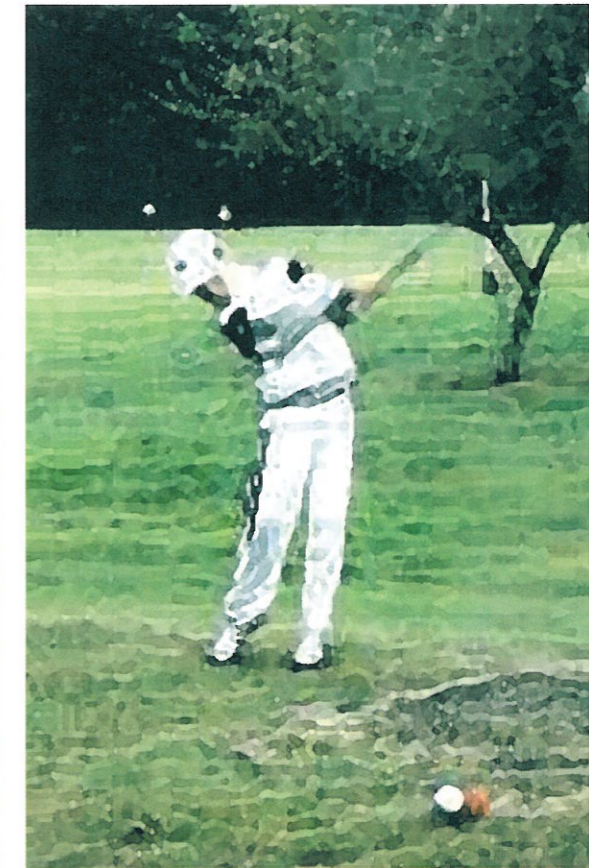
- Balles (2 par joueur)
- Planchette et crayon (1 par équipe)
- Canne (1 par équipe)

LES RENCONTRES EN SWIN

ORGANISER DES RENCONTRES SWIN OÙ L'ENFANT EST "PARTIE PRENANTE"

Les rencontres SWIN peuvent revêtir des formes multiples car elles varient en fonction de la formule de jeu choisie, de la taille ainsi que de la configuration du parcours. Cependant c'est l'occasion de solliciter l'enfant au cours des différentes phases d'élaboration de la rencontre ; de son choix à son terme en passant par la conception. Ainsi pour mener à bien ce projet, l'enfant va devoir sur-

monter les différents problèmes rencontrés, à savoir : se mettre d'accord dans un groupe, concilier objectifs et moyens, argumenter pour faire prévaloir son point de vue, écouter, comprendre, se mettre à la place des autres, communiquer clairement ses idées, oralement, par écrit, devant un groupe... dans des relations d'égalité entre enfants et adultes.



LES RÈGLES DU JEU

Règle n° 1 : LA COMPÉTITION

Pénalité : Exclusion (selon appréciation)

Le swin se joue avec une balle inoffensive et une seule canne homologuées par la Fédération Sportive de Swin. Le non-respect de l'étiquette peut entraîner l'exclusion. Il est interdit aux joueurs de s'entendre entre eux pour renoncer à l'application d'une règle.

Règle n° 2 : L'ORDRE DE JEU

Pénalité : 1 point

Sur le parcours le joueur dont la balle est la plus éloignée du trou joue le premier.

Règle n° 3 : LES COUPS D'ESSAI

Pénalité : 2 points

Ils ne sont autorisés que sur la piste de jeu en cours.

Règle n° 4 : LE DÉPLACEMENT DE LA BALLE

Pénalité : 2 points

La balle peut être déplacée de 15 cm uniquement sur la piste

de jeu en cours. Son déplacement s'effectue sans la rapprocher du trou.

Règle n° 5 : LA BALLE INJOUABLE

Pénalité : 1 point

Le joueur peut déclarer sa balle injouable à n'importe quel endroit du terrain. Dans ce cas à l'arrivée des joueurs, il peut :

- placer la balle jusqu'à deux longueurs de canne sans la rapprocher du trou depuis l'endroit où elle se trouve ;
- placer la balle en reculant autant qu'il le souhaite, sur la ligne passant par le point où se trouve la balle et l'alignement du drapeau.

Il peut rejouer la balle de l'endroit où il avait précédemment joué celle-ci.

Règle n° 6 : LES HORS LIMITES ET BALLE PERDUE

Pénalité : 1 point

Le coup doit être joué au plus près de l'endroit d'où a été joué le coup précédent.

L'ÉTIQUETTE

Dès vos premiers coups, vous devez vous familiariser avec les bonnes habitudes à prendre pour que le swin soit un plaisir pour vous, pour les joueurs qui vous accompagnent et ceux qui vous précèdent ou vous suivent sur le parcours. Que ce soit en partie amicale ou en compétition, les joueurs de swin jouent les uns derrière les autres. Vous devez connaître les règles de jeu et les appliquer. Si nécessaire, vous pouvez demander l'aide de votre partenaire, d'un autre compétiteur ou d'un marqueur. L'étiquette regroupe les règles de comportement du joueur de swin.

L'étiquette se respecte quel que soit le niveau de jeu. Votre attitude, votre comportement et votre tenue vestimentaire doivent rester corrects en toutes circonstances.