



Swin rouge

Les fiches pédagogiques

Swin rouge

Découverte du swin



Swin rouge

Fiche : **ÉDUCATEUR**

Niveau : **Swin rouge**

Éléments pour construire les séances :

- 3 règles à travailler
- l'étude d'une règle sera consolidée
- 2 nouvelles règles seront travaillées.
- Choix de 2 à 4 ateliers par séance selon le moment du cycle.

Schéma :

**Mise en
activité**

**Lancer
loin**

**Jouer
précis**

**Règle de
sécurité**

Approcher

Parcours

Fiche : **ÉDUCATEUR**

Niveau : **Swin rouge**

Règles à travailler : L'accent sera porté sur 2 à 3 règles parmi les 8 proposées concernant :

Le jeu :

- Le coup doit être joué au plus près de l'endroit où a été joué le coup précédent quand la balle perdue n'est pas retrouvée dans les cinq minutes.
- Les coups d'essai sont autorisés sur l'aire de jeu en cours. Ils sont interdits sur l'aire de départ.
- Le swin se joue avec une balle inoffensive et une seule canne. Il est interdit aux joueurs de s'entendre entre eux pour ne pas appliquer les règles.

L'efficacité :

- Les 2 pieds sont fixés au sol. Ils ne se déplacent ni pendant la prise d'élan, ni pendant le lancer, ni ... après le lancer.
- Les bras sont longs, longs ..., le regard reste sur la balle (élan, lancer, accompagnement)

L'étiquette :

- respect de l'aire de jeu (escalopes), des plantations
- la recherche de balle ne doit pas durer plus de 5 minutes.
- respect de l'aire de drapeau, ligne de putt des autres joueurs.

Le choix des règles se fait en fonction du comportement des élèves

Fiche : **ÉDUCATEUR**
Niveau : **Swin rouge**

Guidage de l'enseignant :

*On ne transige pas sur la sécurité,
il faut imposer les règles de sécurité.*

- retenir 2 règles pertinentes selon les problèmes prioritaires des élèves
Une règle de jeu, d'efficacité ou d'étiquette.

lancer 2 séries de 5 balles

- modifier le dispositif (longueur des parcours, taille des cibles)
- rappeler le but et les règles
- illustrer par des réponses pertinentes des élèves en montrant.
- valoriser les réponses des élèves
- conduire une observation et/ou une évaluation des enfants.
- donner des informations aux élèves sur la ou les manières qu'ils ont de répondre aux tâches (efficacité, comportement).

Fiche : **ÉDUCATEUR**

Niveau : **Swin rouge**

Evolution :

éléments pour faire évoluer les séances
(voir annexe jeux)

- *le chrono-swin*
- *le dépasse-balle*
- *le gagne terrain*
- *concours de putt*
- *le relais-swin*
- *la course à la ficelle*
- *le ty-swin*

Swin rouge

Jouer précis

Fiche : ÉLEVE
Niveau : Swin rouge

ATELIER JOUER PRECIS

But de la tâche : Lancer précis dans une zone en respectant les règles.

Critères de réussite: Rendre un résultat positif.

Améliorer son résultat en augmentant son score et en diminuant ses fautes.

Règles à travailler

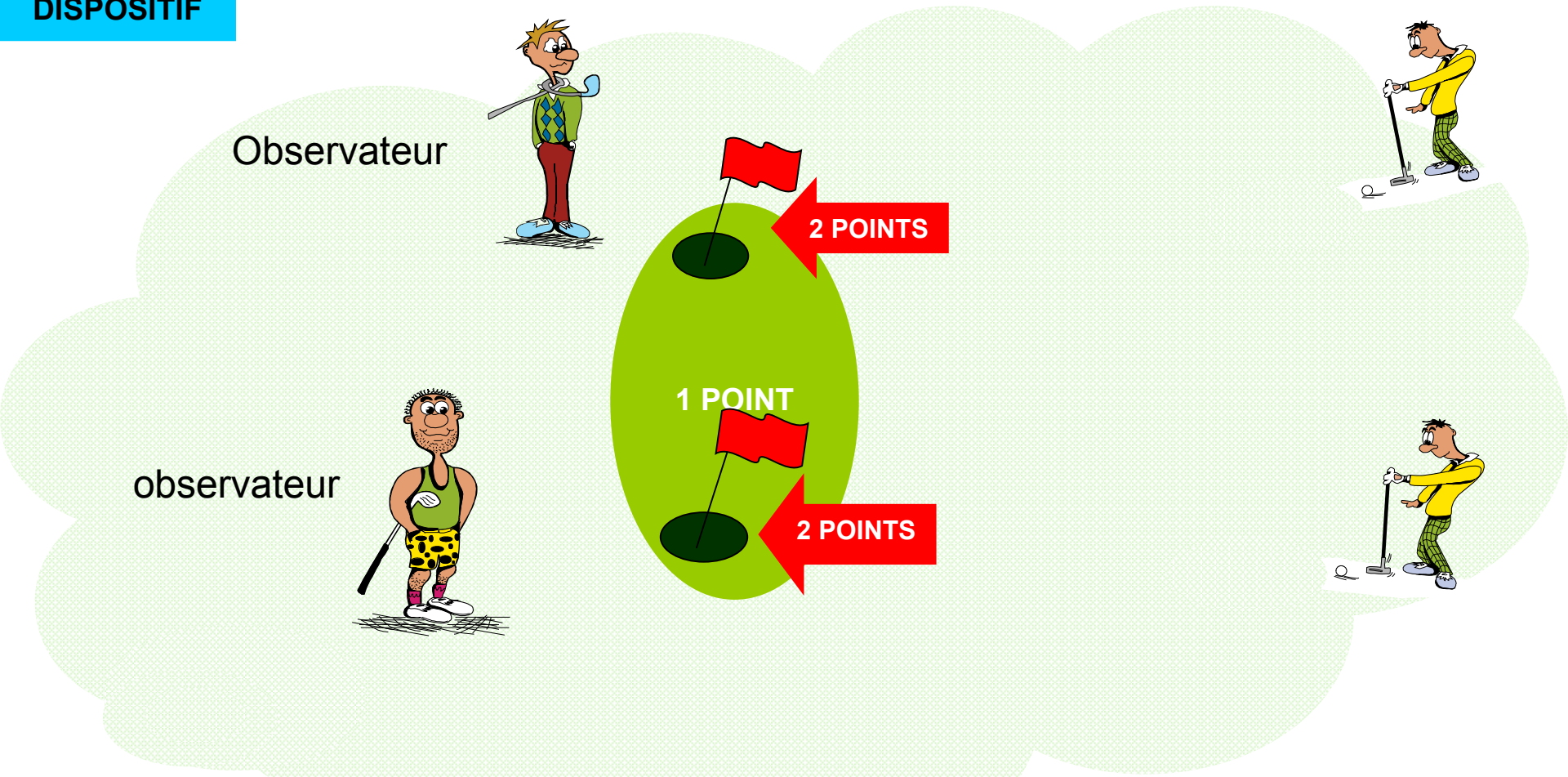
(Le choix des règles se fait en fonction du comportement des élèves)

Le Jeu: Le swin se joue avec une balle inoffensive et une seule canne. Il est interdit aux joueurs de s'entendre eux pour ne pas appliquer les règles.

L'efficacité: Les bras sont longs, longs, ... le regard reste sur la balle (élan, lancer, accompagnement)

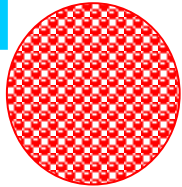
L'étiquette: Attention au respect de l'aire

DISPOSITIF

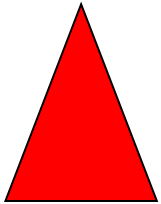


Lancer 2 séries de 5 balles
En 1 coup, si distance 1 à 2 cannes
En 2 coups, si distance 2 à 3 cannes

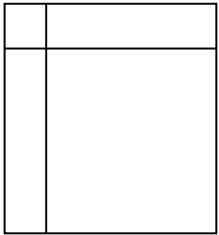
MATÉRIEL



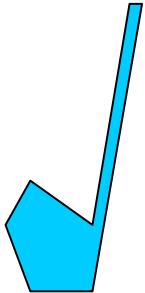
Balles (5 par joueur)



Plots (8)



Planchette et crayon (1 par équipe)



Canne (1 par équipe)

Rôles à assumer :

Nom des élèves

X=Oui O= Non

Joueur : cherche à atteindre le but.			
Arbitre : veille au respect des règles, au marquage.			
Observateur : veille à la sécurité, aux rotations, au ramassage des balles			

Critères d'appréciation :

Score			
Fautes sur la première règle (-)			
Fautes sur la deuxième règle (-)			
Bilan /20 :			

Swin rouge



Approcher

Fiche : ÉLEVE
Niveau : Swin rouge

ATELIER APPROCHER

But de la tâche : Atteindre la cible en respectant les règles.

Critères de réussite: Rendre un résultat positif.

Améliorer son résultat en augmentant son score et en diminuant ses fautes.

Fiche : **ÉLEVE**
Niveau : **Swin rouge**

ATELIER APPROCHER

Règles à travailler

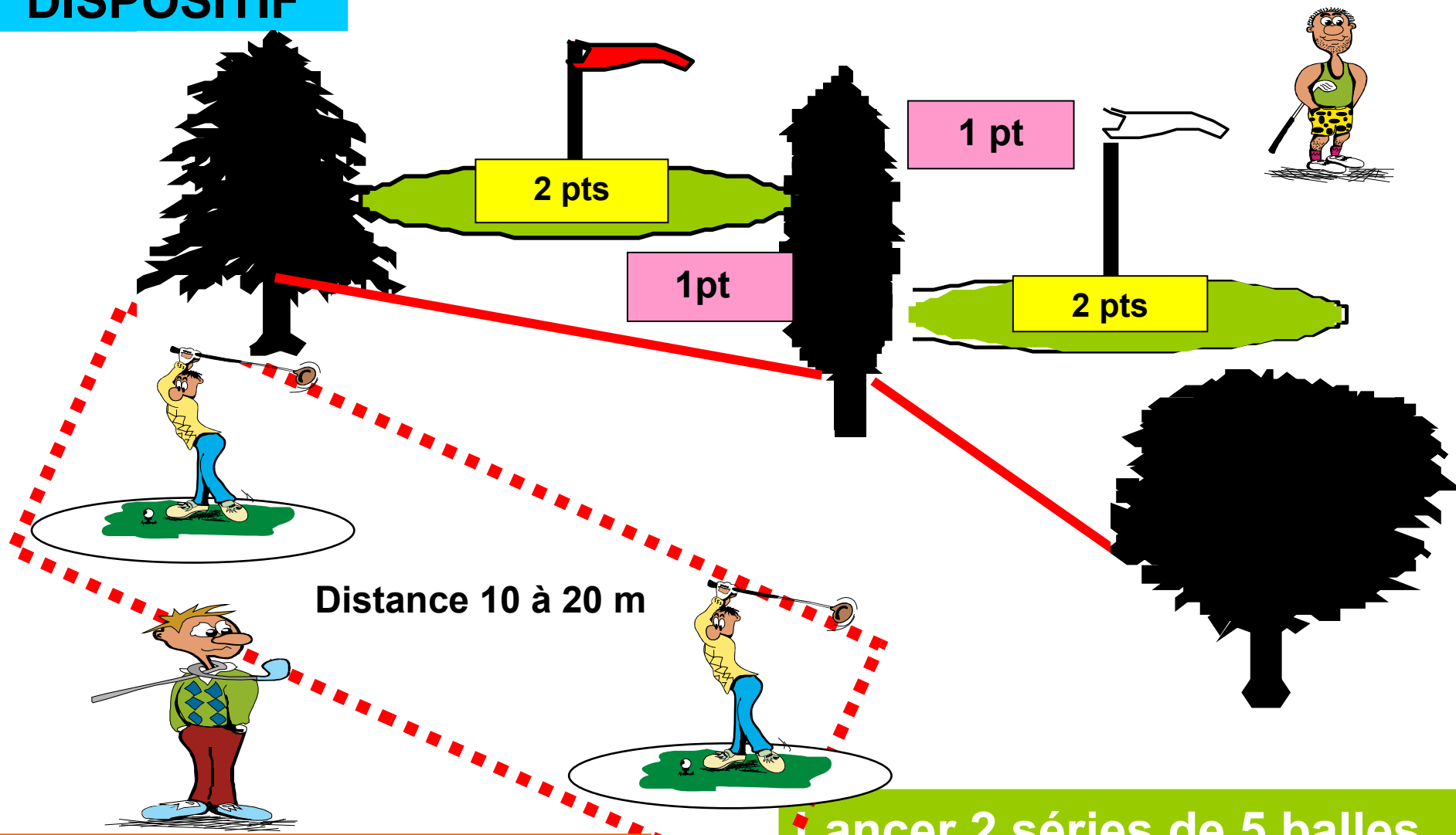
(Le choix des règles se fait en fonction du comportement des élèves)

Le Jeu: Les coups d'essai sont autorisés sur l'aire de jeu en cours. Ils sont interdits sur l'aire de départ.

L'efficacité: Les pieds sont fixés au sol, ils ne se déplacent ni pendant la prise d'élan, ni pendant le lancer, ni ... après le lancer

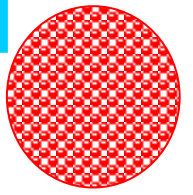
L'étiquette: Attention au respect de l'aire

DISPOSITIF

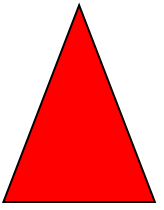


MATÉRIEL

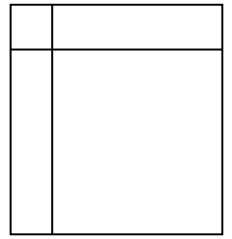
Rubalise (25 mètres)



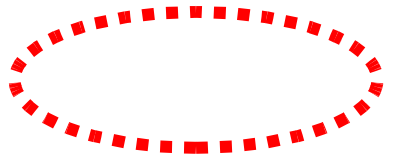
Balles (5 par joueur)



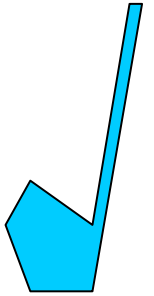
Plots (8)



Planchette et crayon (1 par équipe)



Cerceaux espacés de trois longueurs de canne



Canne (1 par équipe)

Fiche : ÉLEVE
Niveau : Swin rouge

ATELIER APPROCHER

Rôles à assumer :

Nom des élèves

X=Oui **O**= Non

Joueur : cherche à atteindre le but.			
Arbitre : veille au respect des règles, au marquage.			
Observateur : veille à la sécurité, aux rotations, au ramassage des balles			

Critères d'appréciation :

Score			
Fautes sur la première règle (-)			
Fautes sur la deuxième règle (-)			
Bilan /20 :			

Swin rouge

lancer loin

Fiche : ÉLEVE
Niveau : Swin rouge

ATELIER LANCER LOIN

But de la tâche : Lancer loin dans des zones en respectant les règles.

Critères de réussite: Rendre un résultat positif.

Améliorer son résultat en augmentant son score et en diminuant ses fautes.

Fiche : **ÉLEVE**
Niveau : **Swin rouge**

ATELIER LANCER LOIN

Règles à travailler

(Le choix des règles se fait en fonction du comportement des élèves)

Le Jeu: Le coup doit être joué au plus près de l'endroit où a été joué le coup précédent quand la balle est perdue ou hors limite

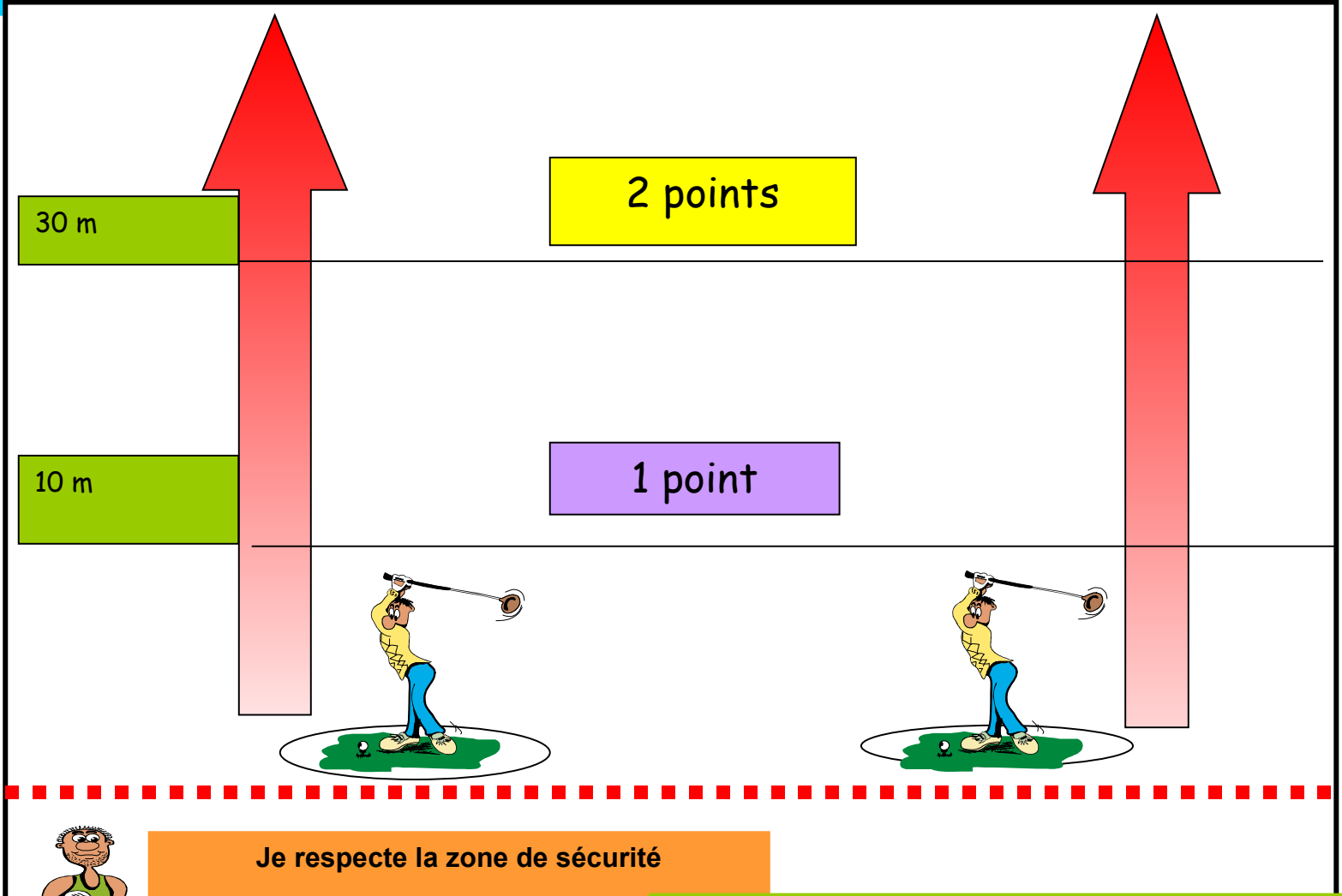
L'efficacité: Les bras sont longs, longs, ...le regard reste sur la balle (élan, lancer, accompagnement)

L'étiquette: La recherche d'une balle perdue ne doit pas durer plus de 5 mn.

Fiche : **ÉLEVE**
Niveau : **Swin rouge**

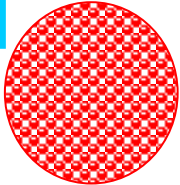
ATELIER LANCER LOIN

DISPOSITIF

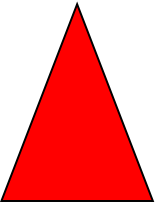


Lancer 2 séries de 5 balles

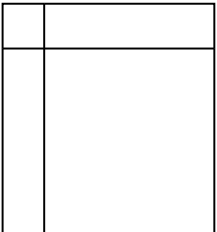
MATÉRIEL



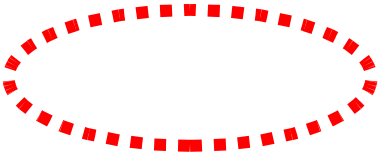
Balles (5 par joueur)



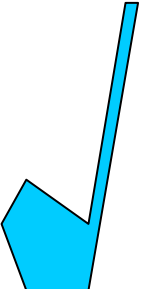
Plots (8)



Planchette et crayon (1 par équipe)



Cerceaux espacés de trois longueurs de canne



Canne (1 par équipe)

Fiche : ÉLEVE
Niveau : Swin rouge

ATELIER LANCER LOIN

Rôles à assumer :

X=Oui O= Non

	Nom des élèves		
Joueur : cherche à atteindre le but.			
Arbitre : veille au respect des règles, au marquage.			
Observateur : veille à la sécurité, aux rotations, au ramassage des balles			

Critères d'appréciation :

Score			
Fautes sur la première règle (-)			
Fautes sur la deuxième règle (-)			
Bilan /20 :			

Swin rouge



Parcours

Fiche : ÉLEVE
Niveau : Swin rouge

Atelier parcours

But de la tâche : Réaliser un parcours en respectant les règles.
Critères de réussite: Améliorer son résultat en diminuant son score et ses fautes.

Règles à travailler

(Le choix des règles se fait en fonction du comportement des élèves)

Le Jeu: Les coups d'essai sont autorisés sur l'aire de jeu en cours. Ils sont interdits sur l'aire de départ.

L'efficacité: Les pieds sont fixés au sol, ils ne se déplacent ni pendant la prise d'élan, ni pendant le lancer, ni ... après le lancer

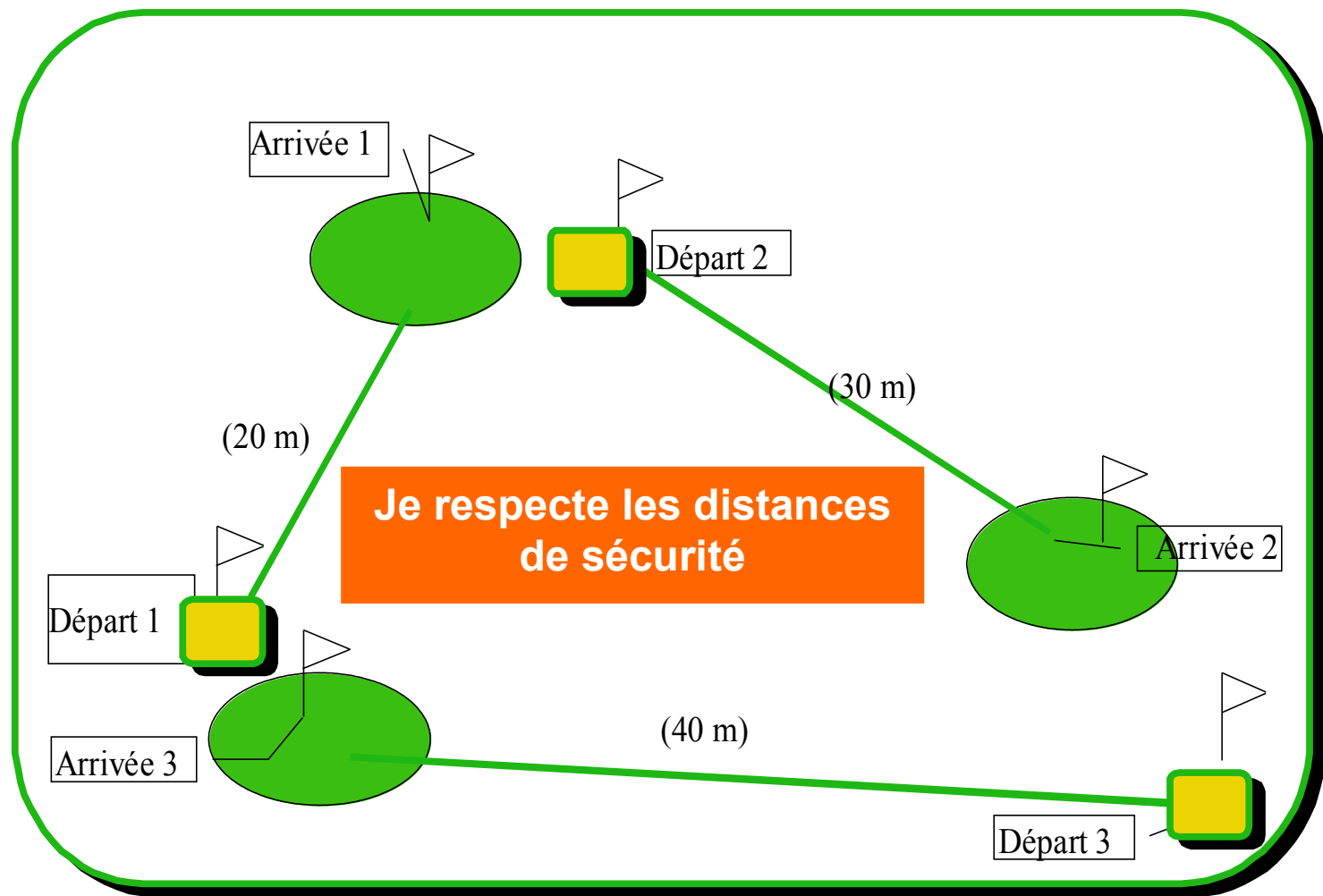
L'étiquette: Attention au respect de

Fiche : **ÉLEVE**
Niveau : **Swin rouge**

Atelier parcours

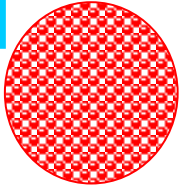
Installer un parcours ou choisir sur le parcours 3 trous contigus sans difficulté, sans obstacle en créant des départs avancés.

**D
I
S
P
O
S
I
T
I
F**

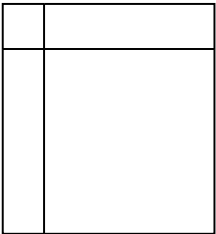


1 coup joué = un point.
1 faute = un point.
Le joueur ayant obtenu le moins de points a gagné.

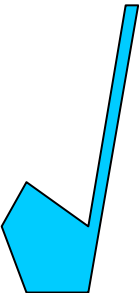
MATÉRIEL



Balles (2 par joueur)



Planchette et crayon (1 par équipe)



Canne (1 par équipe)

Fiche : ÉLEVE
Niveau : Swin rouge

Atelier parcours

Rôles à assumer :

Nom des élèves

X=Oui **O**= Non

Joueur : cherche à atteindre le but.			
Arbitre : veille au respect des règles, au marquage.			
Observateur : veille à la sécurité, aux rotations, au ramassage des balles			

Critères d'appréciation :

Score			
Fautes sur la première règle (+)			
Fautes sur la deuxième règle (+)			
Bilan :			

Fiche :

Niveau :

Test d'évaluation de la compétence

swin rouge



Fiche :

Test d'évaluation de la compétence

Niveau :

swin rouge



EVALUATION TECHNIQUE

Bilan des acquisitions

Jouer précis (/5) - Réussir au moins 3 balles sur 5 dans le trou (ou zone de 30 cm de diamètre env.) distant d'une canne.

Approcher (/5) - Réussir au moins 3 balles sur 5 sur l'aire de drapeau (environ 100 m²) distante d'environ 10 à 20 mètres.

Jouer loin (/5) - Réussir au moins 3 balles sur 5 au delà de 30 mètres.

Test de compétence

Parcours (/5) - Jouer 3 trous d'une longueur inférieure à 50 mètres, sans obstacle, avec un score inférieur ou égal à 18.

SCORE > 18 = 0 point

SCORE 18 = 3 points

SCORE 17 = 4 points

SCORE < 17 = 5 points

Total

/20 sans note inférieure à 3.

Fiche :

Test d'évaluation de la compétence

Niveau :

swin rouge



EVALUATION DES ROLES

Acteur

- respecte
 - les règles de jeu,
 - le matériel,
 - le terrain,
 - les autres.

Arbitre

- rappelle la règle,
- justifie la règle,
- donne les résultats.

Observateur

- organise
 - les rotations, le rythme de jeu
 - le ramassage des balles,
 - la mise à disposition et le rangement du matériel, l'installation du parcours.

(2 points par règle et rôle respectés)

Total /20

Fiche :

Test d'évaluation de la compétence

Niveau :

swin rouge



Le swin rouge et la compétence sont acquises lorsque les deux notes sont égales ou supérieures à 12