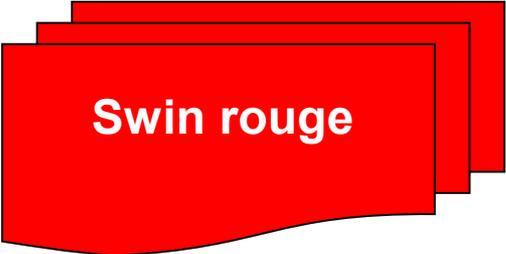


Swin rouge

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

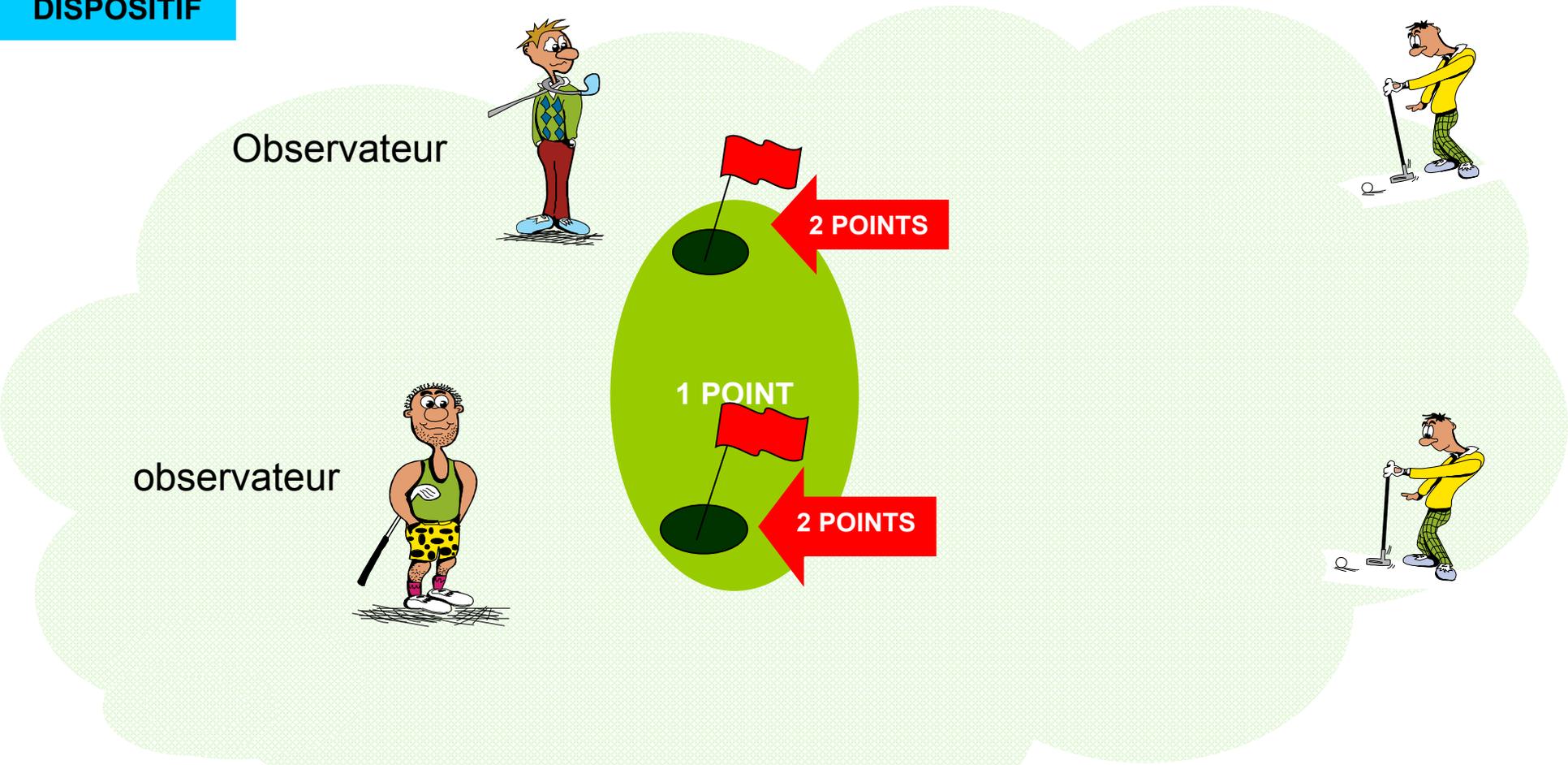
(Le choix des règles se fait en fonction du comportement des élèves)

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)

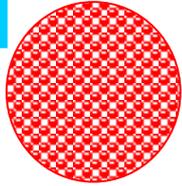
L'étiquette: Attention au respect de l'aire

DISPOSITIF

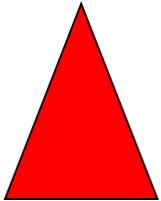


Lancer 2 séries de 5 balles
En 1 coup, si distance 1 à 2 cannes
En 2 coups, si distance 2 à 3 cannes

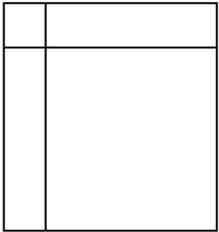
MATÉRIEL



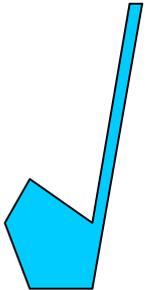
Balles (5 par joueur)



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.

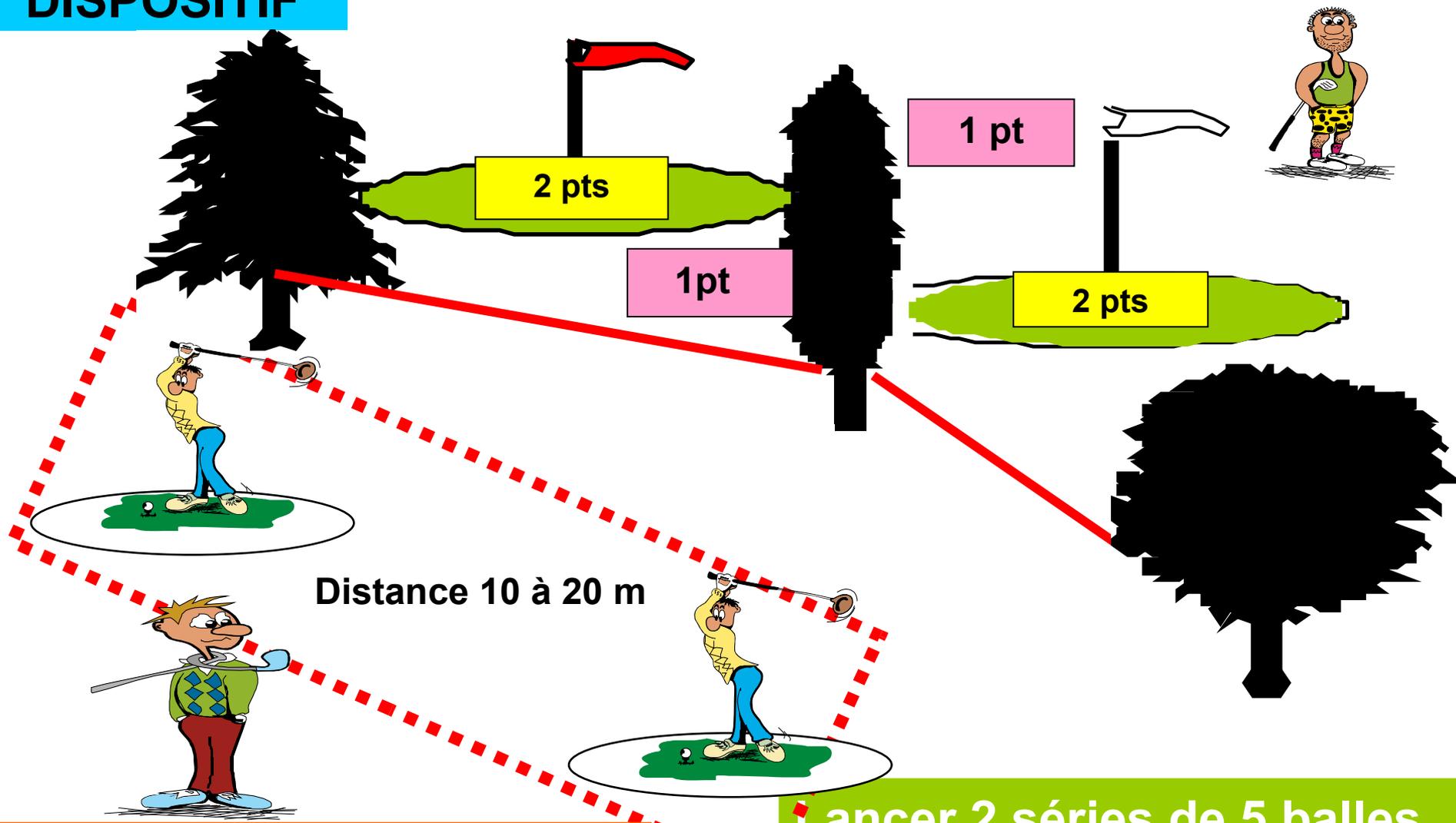
L'efficacité: Les pieds sont fixés au sol, ils ne se déplacent ni pendant la prise d'élan, ni pendant le lancer, ni ... après le lancer

L'étiquette: Attention au respect de l'aire

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

ATELIER APPROCHER

DISPOSITIF

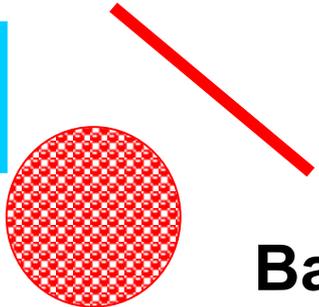


JE RESPECTE LA ZONE DE SECURITE

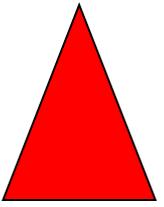
Lancer 2 séries de 5 balles

MATÉRIEL

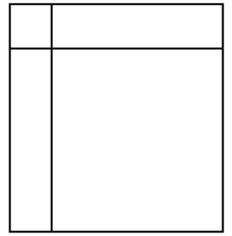
Rubalise (25 mètres)



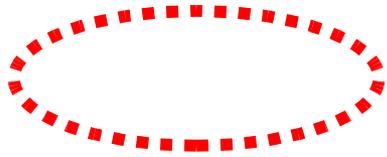
Balles (5 par joueur)



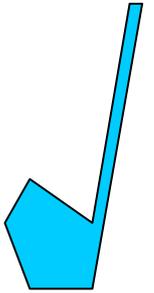
Plots (8)



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 : **ÉLÈVE**
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

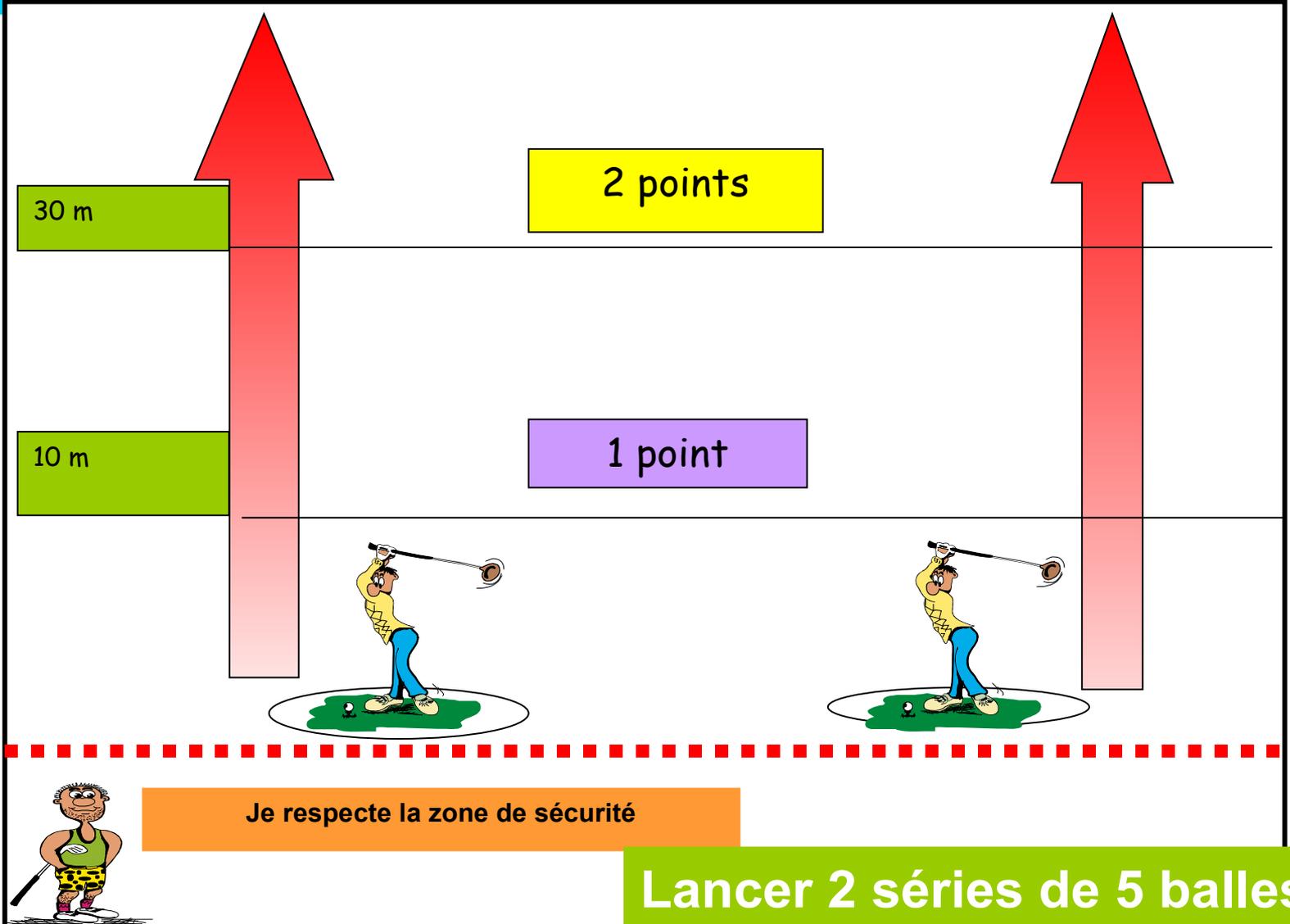
L'efficacité: Les bras sont longs, longs, ...le regard reste sur la balle (élan, lancer, accompagnement)

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

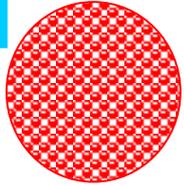
Fiche : **ÉLÈVE**
Niveau : **Swin rouge**

ATELIER LANCER LOIN

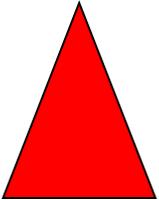
DISPOSITIF



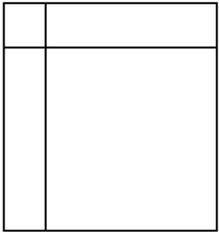
MATÉRIEL



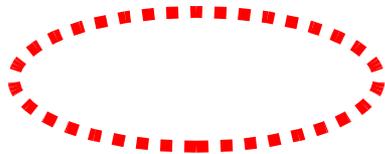
Balles (5 par joueur)



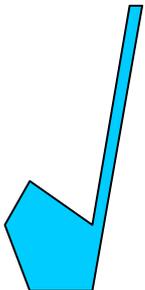
Plots (8)



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

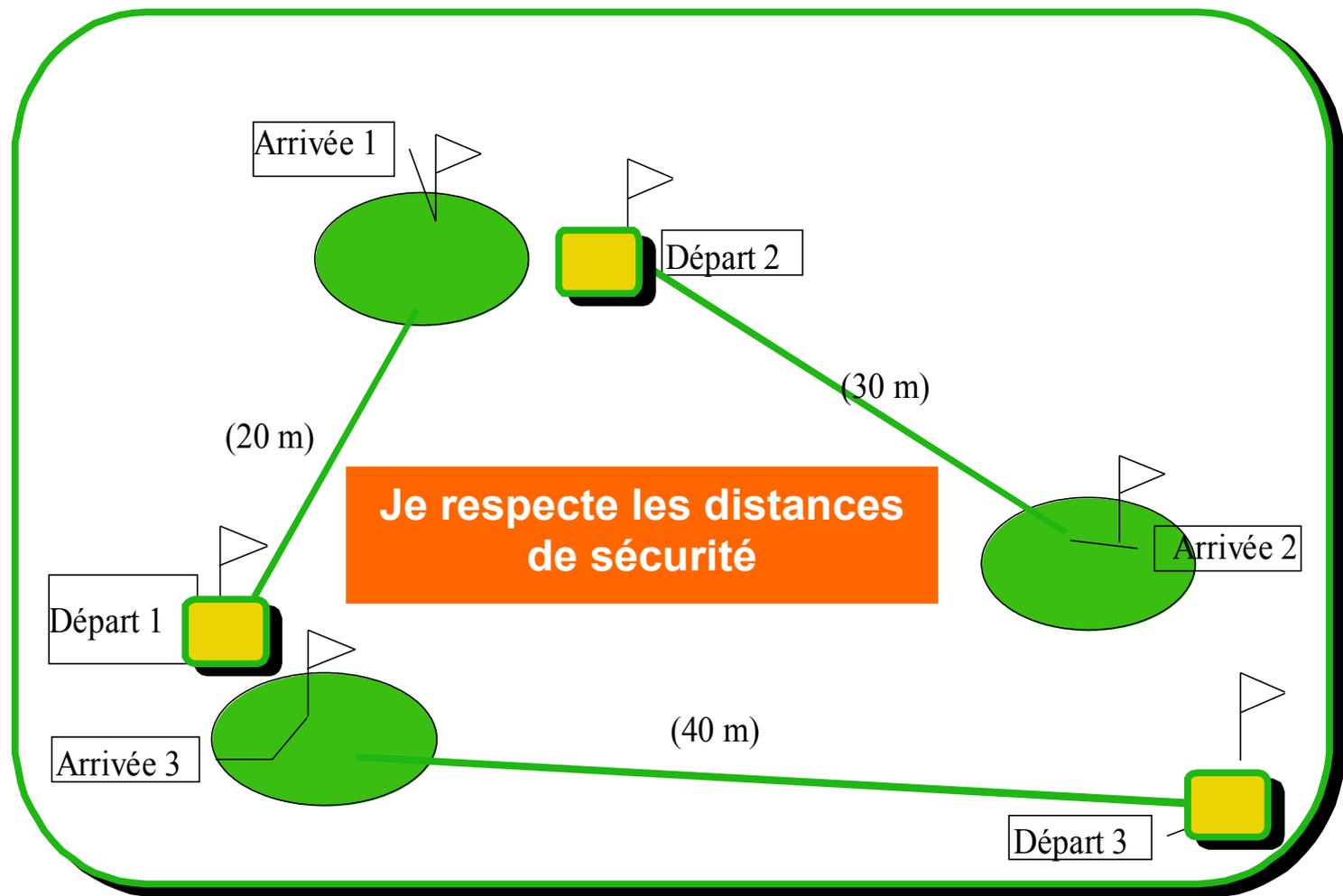
L'étiquette: Attention au respect de

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

Atelier parcours

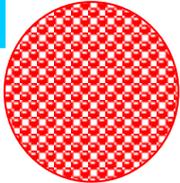
Installer un parcours ou choisir sur le parcours 3 trous contigus sans difficulté, sans obstacle en créant des départs avancés.

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

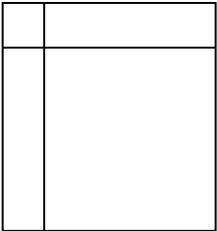


1 coup joué = un point.
1 faute = un point.
Le joueur ayant obtenu le moins de points a gagné.

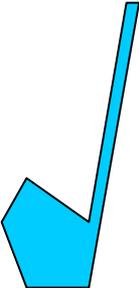
MATÉRIEL



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