

## ■ Une organisation sur le terrain

Partir d'une activité spontanée pour aller vers une activité de plus en plus élaborée, codifiée. Nous le ferons au travers de situations jouées adaptées, multiples, variées, de plus en plus complexes, au service du joueur et de son projet de jeu.

### • Types de situations jouées

coopération, opposition, régulation, évaluation, rencontres.

### • Espaces

stade, parc, gymnase, parcours.

### • Encadrement

1 classe et 1 maître.

1 classe, 1 maître et 1 intervenant de swin extérieur

2 classes et 2 maîtres.

2 classes, 2 maîtres et 1 intervenant de swin extérieur.

### • Matériel

le matériel de swin permet, en toute sécurité de jouer immédiatement, réussir dans un espace protégé, être actif au sein d'ateliers jeux, observer, confronter les solutions, s'évaluer, marquer, jouer.

### • Formes de travail

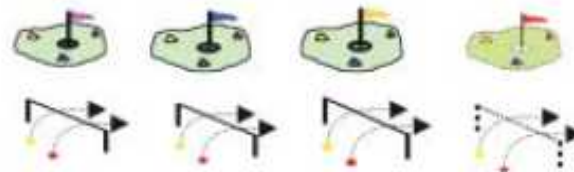
Tous les joueurs sont en activité. Le temps d'activité dans la séance doit être peu différent de la durée totale de la séquence.

### Chaque atelier comprend 2 à 6 joueurs.

- 1 élève -1 canne -1 balle
- 2 élèves -1 canne -1 balle
- 3 élèves -1 canne - 1 balle
- des ateliers à consignes différentes
- des ateliers à aménagements différents

### Organisation n°1 :

A chaque atelier, les joueurs travaillent *une même situation* au même moment.



### Organisation n°2 :

A chaque atelier, les joueurs travaillent *des situations différentes* au même moment.



Atelier 1 :  
jouer précis



Atelier 2 :  
approcher



Atelier 3 :  
jouer loin

La rotation entre les ateliers s'effectue au signal de l'animateur.

Ces 2 types d'organisation peuvent être aménagés pour diminuer le nombre de joueurs par atelier.

**Veiller à la qualité et à la quantité du travail de chaque joueur.**

## ■ Atelier jouer précis

S'impliquer dans l'organisation des activités, tenir des rôles et respecter des règles.

**Fiche : Elève**

**Niveau : swin rouge**

**Compétence : 1**

**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)

--

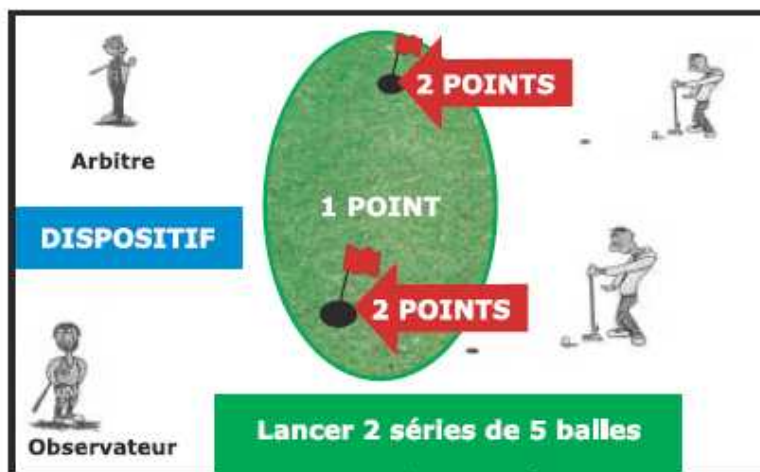
**Rôles à assumer**

X = Oui O = Non

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

**Critères d'appréciation**

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



**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)

## ■ Atelier approcher

S'impliquer dans l'organisation des activités, tenir des rôles et respecter des règles.

**Fiche : Elève**

**Niveau : swin rouge**

**Compétence : 1**

**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.

**Règles à travailler :**

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

--

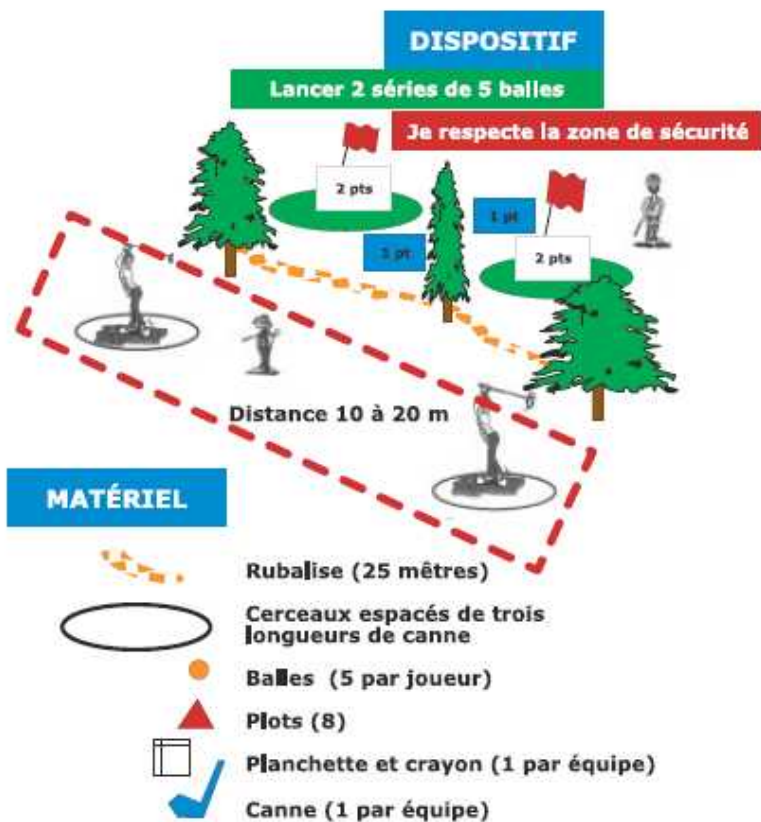
**Rôles à assumer**

X = Oui O = Non

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

**Critères d'appréciation**

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



## ■ Atelier lancer loin

S'impliquer dans l'organisation des activités, tenir des rôles et respecter des règles.

**Fiche :** Elève

**Niveau :** swin rouge

**Compétence :** 1

**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.

**Règles à travailler :**

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

--

**Rôles à assumer**

X = Oui O = Non

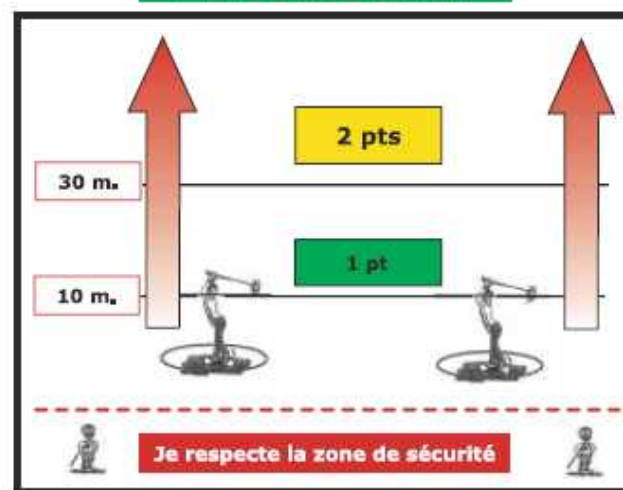
	Nom des élèves		
<b>Joueur :</b> cherche à atteindre le but.			
<b>Arbitre :</b> veille au respect des règles, au marquage.			
<b>Observateur :</b> veille à la sécurité, aux rotations, au ramassage des balles.			

**Critères d'appréciation**






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

### DISPOSITIF

Lancer 2 séries de 5 balles



### MATÉRIEL

-  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

S'impliquer dans l'organisation des activités, tenir des rôles et respecter des règles.

**Fiche : Elève**

**Niveau : swin rouge**

**Compétence : 1**

**But de la tâche :** Réaliser le parcours en respectant les règles.

**Critères de réussite :** 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)

--

**Rôles à assumer**

X = Oui O = Non

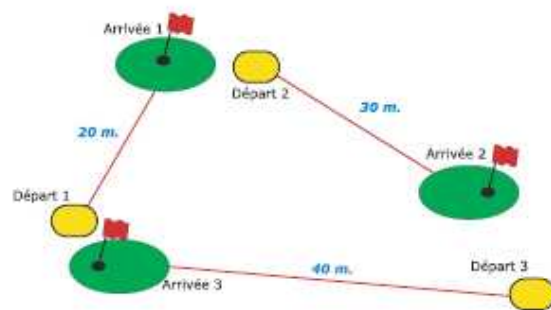
	Nom des élèves		
<b>Joueur :</b> cherche à atteindre le but.			
<b>Arbitre :</b> veille au respect des règles, au marquage.			
<b>Observateur :</b> veille à la sécurité, aux rotations, au ramassage des balles.			

**Critères d'appréciation**

Score			
Fautes sur la première règle (+)			
Fautes sur la deuxième règle (+)			
<b>Bilan :</b>			

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

**Je respecte les distances de sécurité**

### MATÉRIEL

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