

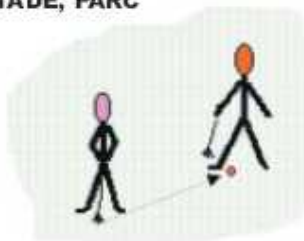
JOUER PRÉCIS

Consignes

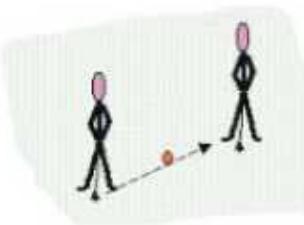
- Respecter les autres (distance de sécurité, silence)
- Respecter le matériel
- Respecter le terrain

2 joueurs, 2 cannes, 1 balle : chacun joue à son tour.
Les balles sont jouées arrêtées.
Toutes ces actions sont réalisées en 1 coup.
(Se placer à 2 pas, à 3 pas, à 4 pas, à 5 pas.)

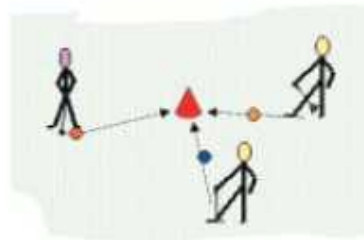
STADE, PARC



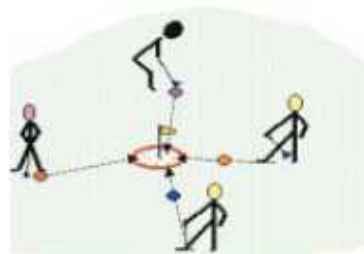
Je pousse la balle entre les pieds de mon camarade. Ecarter les pieds de la largeur des épaules.



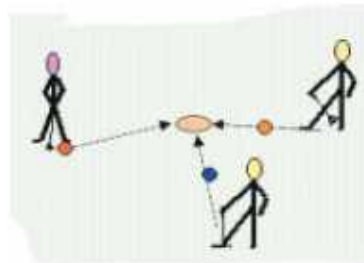
Je pousse la balle, elle s'arrête dans les pieds de mon camarade.



Je pousse la balle vers le cône, elle doit le toucher.



Je pousse la balle vers le cerceau. Elle s'arrête à l'intérieur.



Je pousse la balle vers le trou.

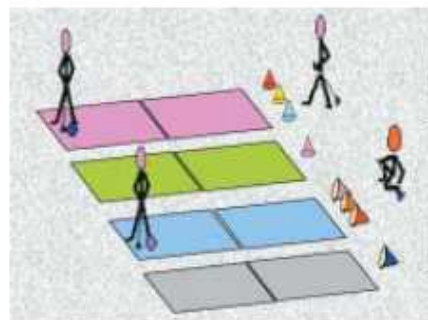
JOUER PRÉCIS

Consignes

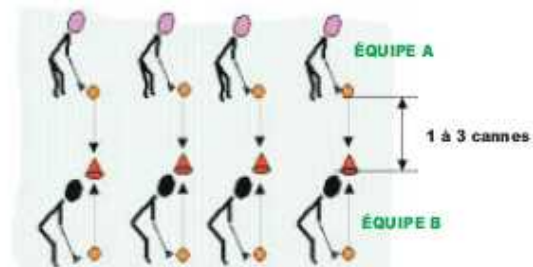
SALLE

Toutes ces actions sont réalisées en 2 coups maximum.

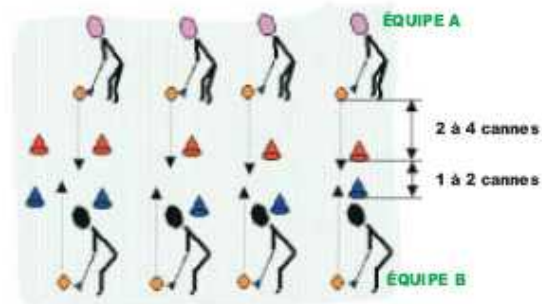
- Atelier de 2 à 4 joueurs
- Couloir de jeu matérialisé (tapis, cordes, lignes)
- Distance entre départ et la cible : 4 à 6 mètres = 2 à 3 tapis



STADE, PARC



Chaque joueur joue cinq balles.
Les balles doivent toucher la cible (cône).



Chaque joueur joue cinq balles. Les balles doivent s'arrêter dans la zone délimitée par des cônes (ou cordes).

JOUER PRÉCIS

CONCOURS DE PUTT

Les joueurs s'affrontent "un contre un" en tournant sur "n" départs autour du trou. Chaque joueur a deux essais pour réussir sur chaque départ.

"1 contre 1" avec 1 balle :

2 joueurs - 1 balle - 1 cible : 1 cône, 1 trou.

Plusieurs marques de départ.

La cible doit être atteinte en 2 coups maximum pour marquer 1 point.

- Le premier joueur est tiré au sort.

S'il n'atteint pas la zone entourant la cible au premier coup, il ne peut pas jouer son deuxième coup vers la cible.

- Le deuxième joueur joue alors la balle, là où elle se trouve.

Chaque fois qu'un point est marqué (cible atteinte), le joueur qui n'a pas marqué repart d'un cerceau "départ".

- Variante : C'est le joueur qui a gagné le point qui rejoue.

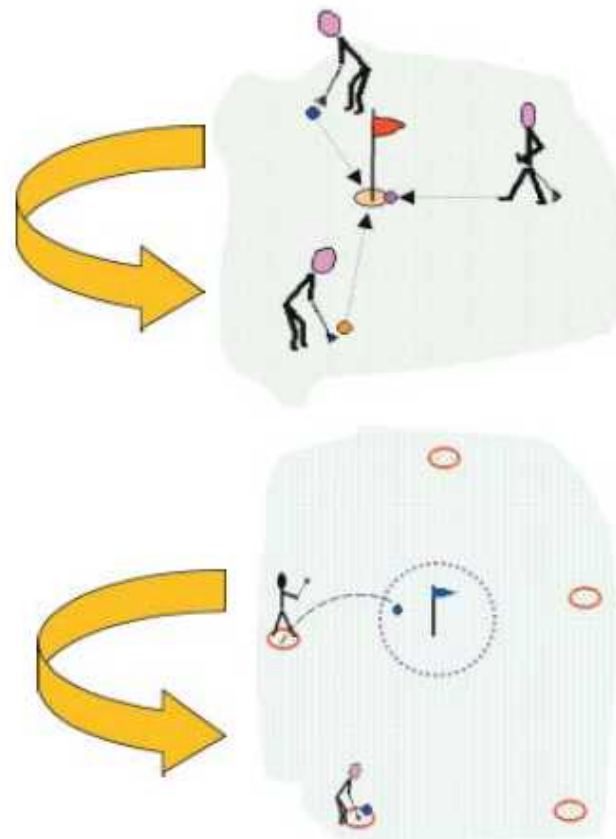
Il ne passe la main qu'après un échec. Le joueur qui totalise le plus de points est vainqueur.

Installer plusieurs ateliers semblables.

ÉVALUATION

Sur "n" balles jouées, je réussis à atteindre la cible en 1 ou 2 coups.

- X fois à une distance de 1 canne
- Y fois à une distance de 2 cannes
- Z fois à une distance de 3 cannes

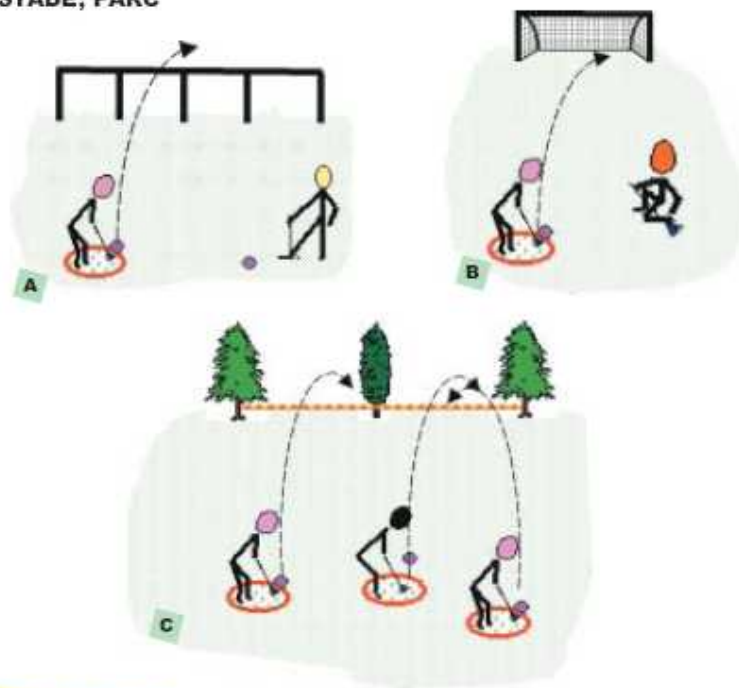


APPROCHER...

Les approches levées I

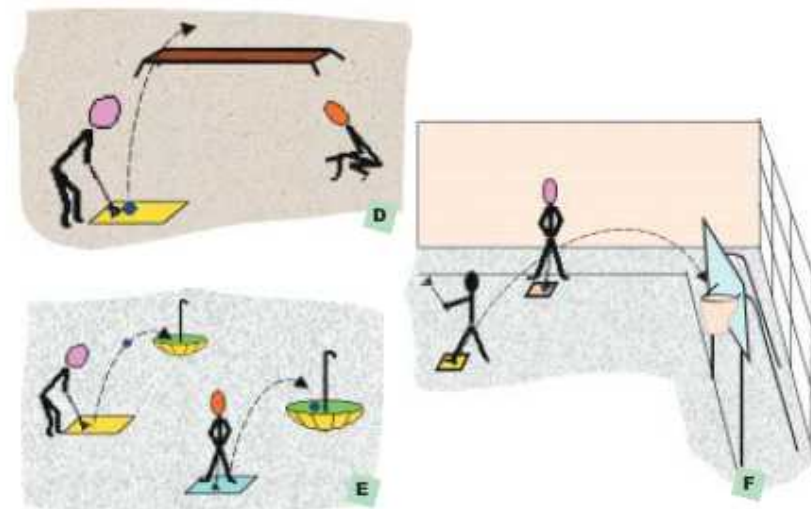
- Je suis capable de faire voler la balle au-dessus d'un obstacle.
- J'utilise la face ouverte de la canne.
- Je m'approche ou je m'éloigne de l'obstacle.

STADE, PARC



SALLE

- Faire monter la balle pour passer au-dessus de l'obstacle.



Remarques : par respect pour le sol de la salle, chaque joueur utilise un carré de moquette de 20 cm X 20 cm à 50 cm X 50 cm qu'il place sous la balle.

un tee : petit support placé sous la balle.

- morceau de tuyau d'arrosage coupé à 4 cm
- cartouche de boîte à pellicule...

Cet accessoire permet aux moins adroits une plus grande réussite.

...APPROCHER

DÉFIS (schéma G)

- la balle doit franchir les différentes hauteurs proposées.
- les joueurs "X" et "O" s'affrontent sur 3 à 10 balles et comptabilisent leurs réussites.
- le défi s'effectue "1 contre 1" ou "1 équipe contre 1 équipe".

Variantes : les joueurs "X" et "O" se placent de part et d'autre de l'obstacle.

- Matériel :**
- 4 piquets (arbres)
 - corde, élastique (5 à 20 m)
 - tees (tuyau d'arrosage)
 - cerceaux ou plots
 - 1 plot ou un cerceau par joueur = zone de sécurité.



■ Les approches levées II

- Je suis capable de faire franchir l'obstacle à la balle en visant une cible (j'utilise la face ouverte de la canne). Voir schémas ci-contre (A, B, C).

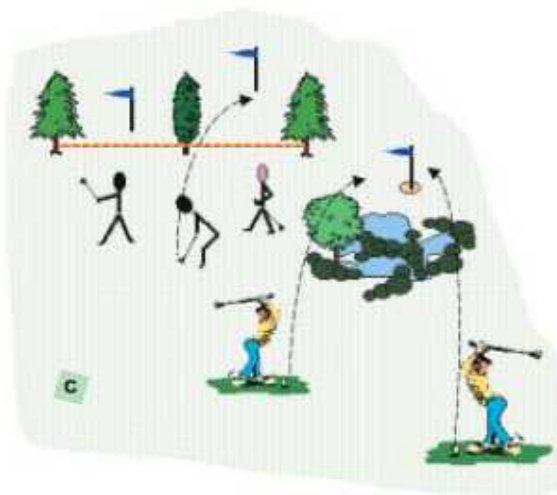
STADE, PARC



J'atteins la zone en 1 coup.

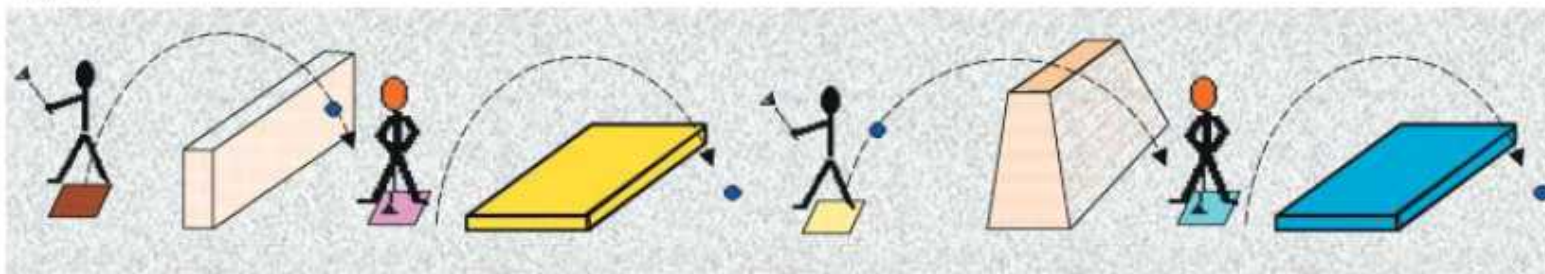


L'obstacle est proche ou loin.



...APPROCHER

SALLE



Je lance la balle au dessus de l'obstacle, elle retombe avant le tapis, le mur... J'atteins la zone en 1 coup.

■ Les approches roulées

- Je suis capable de faire rouler la balle vers une cible.
- Je lance la balle à l'aide de la canne pour qu'elle roule.

STADE, PARC



vers un camarade situé à 10 puis à 20 pas.

vers une cible située à 10 puis à 20 pas.

alternativement vers deux cibles (pour viser)

...APPROCHER

SALLE

20 à 40 pas, avec ou sans cône.

Placer et varier les repères afin d'augmenter la difficulté :

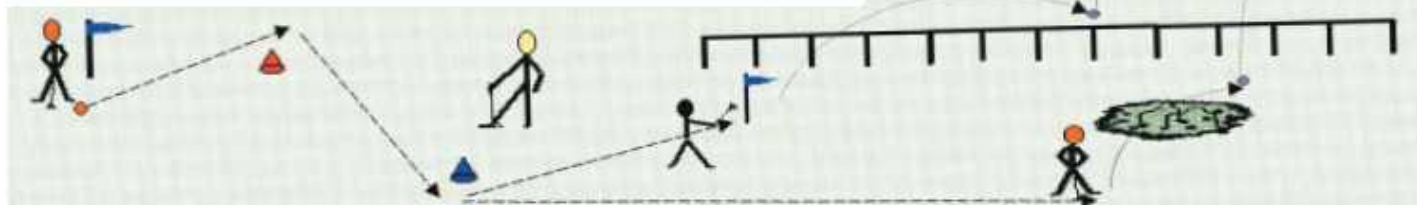
- allonger la distance de jeu.
- réduire le couloir de jeu.



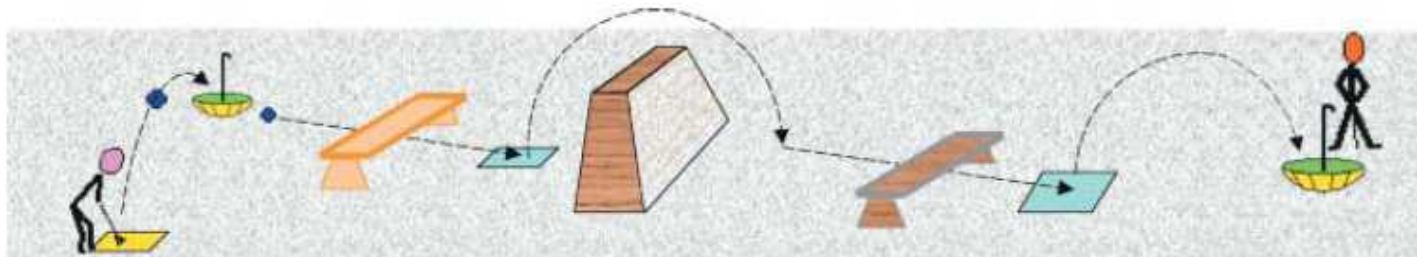
■ Parcours-Gymkhanas

STADE, PARC

- Construire un parcours qui nécessite des levées de balles différentes, successives, entre un point de départ et une cible d'arrivée.
- Le parcours est effectué, avec franchissement et avec le moins de coups possibles.
- Si l'obstacle n'est pas franchi, une pénalité d'un coup supplémentaire est ajoutée au score.
- **On ne revient jamais en arrière.**



SALLE



Jouer loin

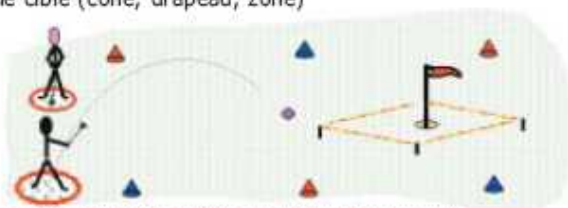
■ Je suis capable de "lancer" la balle pour qu'elle tombe puis roule le plus loin possible

Je lance la balle à l'aide de la canne pour qu'elle tombe le plus loin possible :

- dans un couloir de jeu
- vers une cible (cône, drapeau)

STADE - PARC

- Placer et varier les repères en direction et en longueur.
- Adapter les distances au niveau des joueurs.
- Je lance la balle à l'aide de la canne pour qu'elle tombe le plus loin possible.
- dans un couloir de jeu
- vers une cible (cône, drapeau, zone)



Placer et varier les repères en direction et en longueur

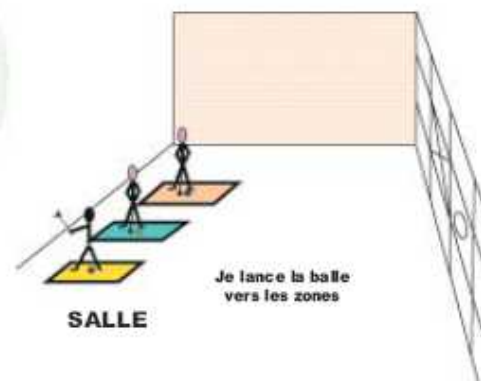
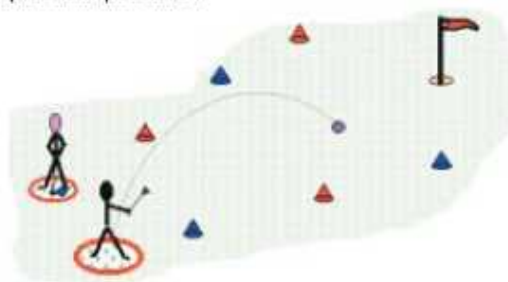
JEUX

Concours individuels de longueur sur " n " lancers (ou par équipe)

TEE

Petit support placé sous la balle, qui permettra aux moins adroits une plus grande réussite.

- morceau de tuyau d'arrosage coupé à 4 cm environ
- boîte de pellicule photo.



Je lance la balle vers les zones

SALLE



La balle tombe plus loin.

JOUER PRÉCIS / JOUER LOIN

Le chrono-swin

Matériel

- 1 canne et une balle par joueur.
- 1 cerceau ou 1 plot par joueur pour repérer en toute sécurité tous les départs.
- 3 drapeaux.

Concours ou défi

- Entre 2 équipes de 3 à 6 joueurs : les joueurs " x " et les joueurs " y "
- Au signal du meneur de jeu, simultanément :

- les joueurs " x " essaient de toucher la cible (plot) le plus grand nombre de fois possible. Toutes les touches sont comptabilisées => chronomètre.

- les joueurs " y ", les pieds dans un cerceau, lancent leur balle pour les amener en moins de coups possibles au delà de la ligne d'arrivée (drapeaux).

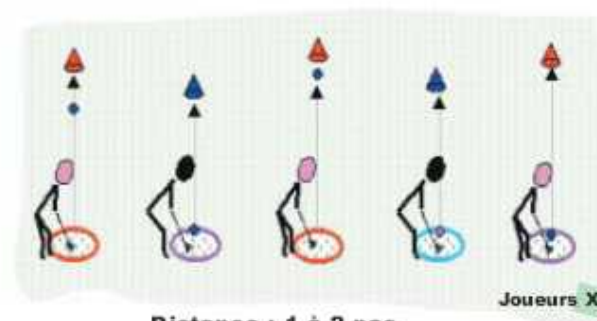
- à l'arrivée de la dernière balle des joueurs " y ", le signal " stop " arrête les joueurs chrono.

- les joueurs " x " et " y " changent de rôle.

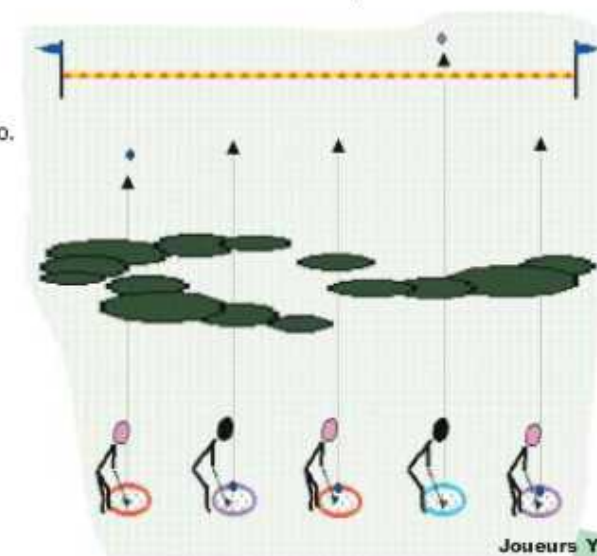
- le résultat du chronomètre indique l'équipe la plus efficace.

Variante 1

- un seau de balles est mis à disposition des " joueurs-chrono ".
- les distances augmentent.
- des obstacles naturels ou artificiels rendent la progression du jeu long plus difficile.



Distance : 1 à 2 pas

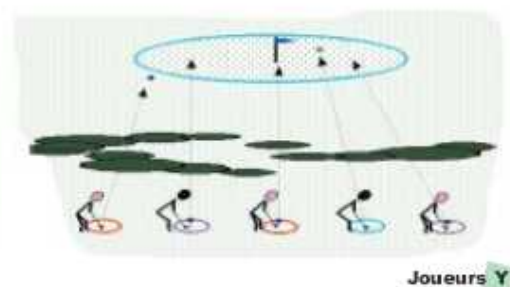
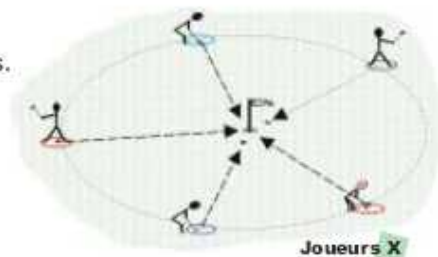


Distance : 30 à 80 m

JOUER PRÉCIS / JOUER LOIN

Variante 2

- les " joueurs-chrono " lancent la balle dans le trou pendant que les joueurs de l'autre équipe ramènent le plus rapidement possible les balles dans une zone délimitée.
- le chrono comptabilise toutes les balles réussies.
- les distances augmentent, jeu précis : de 1 à 2 cannes, jeu long : de 50 à 120 m



Variante 3

- Au départ les joueurs " X " et " Y " sont ensemble.
- Au signal du meneur de jeu,

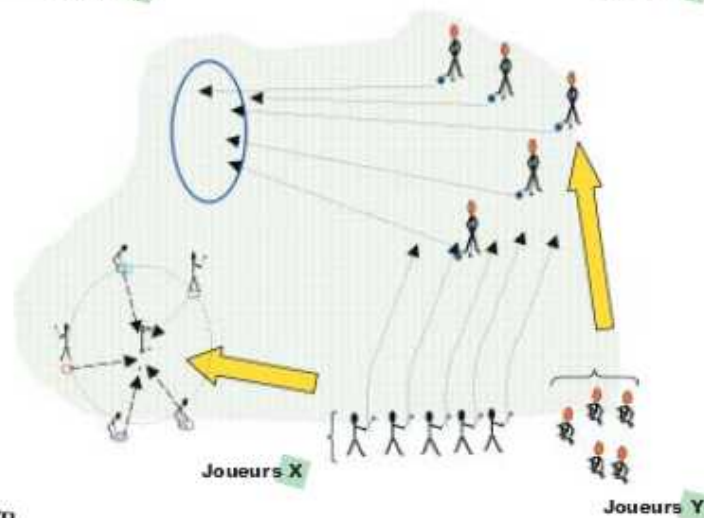
Les joueurs " X " :

- lancent, avec leur canne, les balles des joueurs " y " le plus loin possible vers une zone libre,
- rejoignent rapidement leur ronde autour de la cible (le trou),
- lancent le plus de balles possibles dans celle-ci et les comptent.

Les joueurs " Y " :

- courent rejoindre leur balle dès qu'elle est lancée par leurs adversaires,
- la ramènent, avec leur canne, le plus rapidement possible dans la zone délimitée.

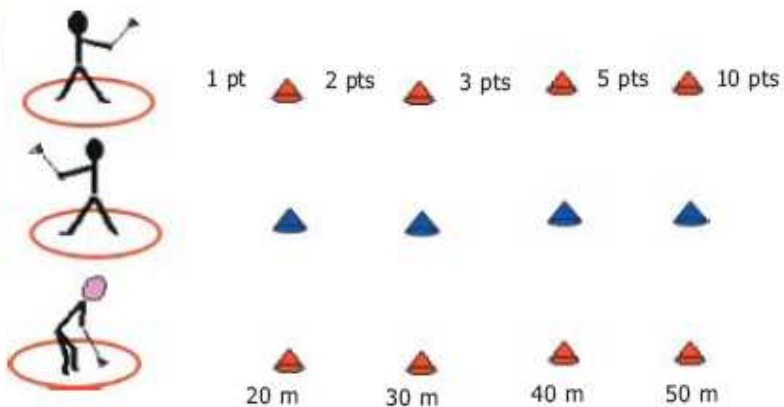
A l'arrivée de la dernière balle, le signal " stop " arrête les joueurs chrono.



JOUER LOIN - DÉFIS

■ Le dépasse balle

- Les joueurs s'affrontent "1 contre 1".
- Chaque joueur dispose de 3 à 10 balles.
- Il tente de jouer la balle plus loin que son adversaire et comptabilise les points obtenus.
- Changement d'adversaire après chaque série.

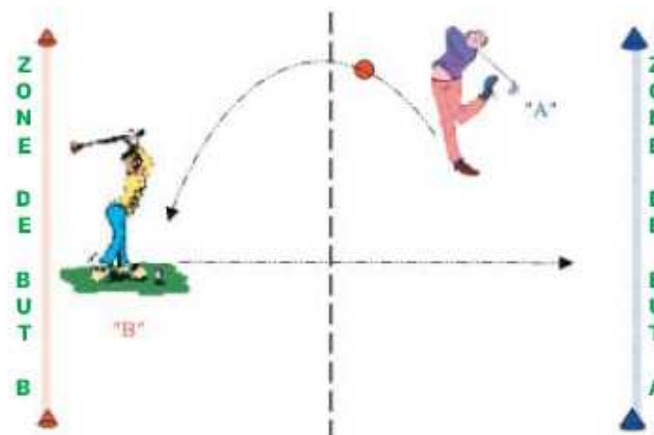


■ Le gagne terrain

- Les joueurs "A" et "B" s'affrontent avec une seule balle.
- Chaque joueur lance la balle alternativement en essayant de repousser son adversaire derrière sa ligne de but.

Variante

- 2 joueurs s'associent et défient 2 autres joueurs.

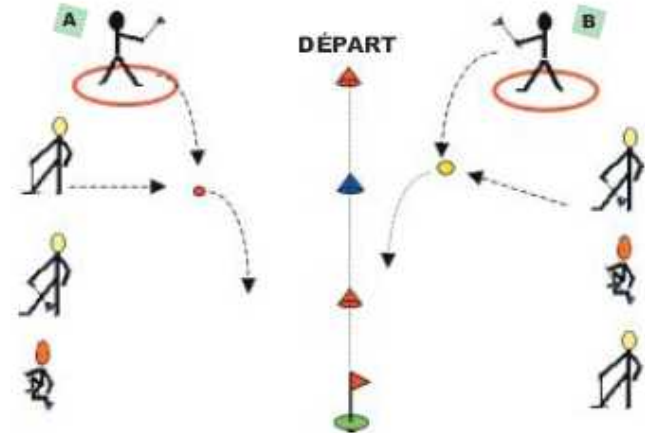


JOUER LOIN

■ Le relais swin

- Un trou,
- 2 départs,
- 2 camps matérialisés (balisés),
- 2 équipes de 4 joueurs (équipe "A" équipe "B")
- 1 arrivée commune.
- 5 balles au départ pour chaque équipe (de couleur différente ou marquée).

- Le 1^{er} joueur de chaque équipe lance la balle.
- Le 2^{ème} joueur la joue là où elle se trouve, puis le 3^{ème}.
- Le 4^{ème} se trouve au jeu précis.
- Toute balle franchissant la ligne des cônes appartient au camp adverse qui la joue.
- Les joueurs 1, 2, 3 ne jouent qu'une seule fois la balle.
- Au jeu précis, le 4^{ème} joueur a droit à 2 coups.
- A la fin du jeu, on comptabilise le nombre de balles de chaque équipe dans le trou.



Le Ty*-swin

Le ty-swin se joue à 2, 3 ou 4 joueurs sur un espace ordinaire : prairie, stade, parc, plage.

Les départs et pistes de jeu sont "imaginés et construits" par les joueurs (marque de départ et drapeau).

- 1) - le 1^{er} joueur au départ est tiré au sort. Il choisit le départ et place le drapeau entre 20 et 100 m.
- 2) - le gagnant du jeu est celui qui place sa balle le plus près du drapeau en 3 coups (un 4^{ème} coup est joué en cas de litige)
- 3) - le gagnant du jeu place le drapeau du jeu suivant à plus de 20 m du départ qu'il a choisi.
- 4) - le perdant joue le premier. Ensuite, c'est le joueur dont la balle est la plus loin du drapeau qui joue (on ne ramasse jamais sa balle, mais on peut la déplacer de moins de 15 cm avant de la jouer)
- 5) - un jeu gagné rapporte un point ; la partie se joue en 3, 6, 9 ou 18 points.

Variante

Le gagnant est celui qui place sa balle à moins d'un grip du drapeau. Tous les coups sont comptés.

* Ty : mot breton signifiant maison, espace de convivialité.