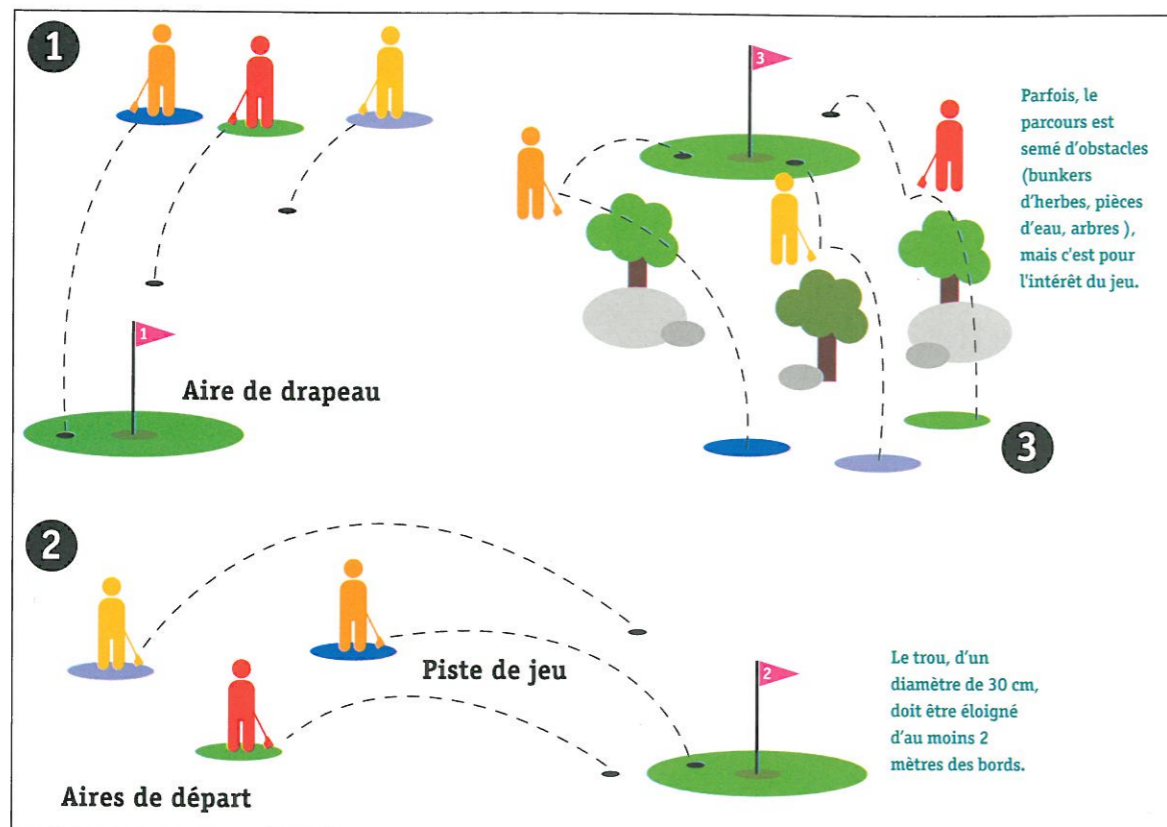


LE PARCOURS DE SWIN



Le parcours de swin peut présenter jusqu'à 18 trous signalés par un drapeau qui se trouve sur une zone bien tonduée qu'on appelle aire de drapeau, sa surface doit avoir au moins 100 m². Au départ, on peut même surélever la balle avec un

"tee". Le chemin tracé par une tonte de gazon entre le départ et l'aire de drapeau, d'une longueur variable de 50 m à 300 m et d'une largeur minimale de 15 mètres, s'appelle la piste de jeu.

ORGANISATION DE L'ACTIVITÉ

Pour rester peu coûteux, le swin se pratique sur des espaces non dédiés, facile d'accès avec des contraintes limitées et accroît les lieux de pratique sur des espaces variés : stade, parc, gymnase, parcours, prairie, forêt, plage...

De plus la spécificité du matériel de swin permet, en toute sécurité, de jouer immédiatement, de réussir dans un espace protégé, d'être actif au sein d'ateliers jeux, d'observer, de confronter les solutions, de s'évaluer. Le taux d'encadrement minimum est d'un adulte par classe, sinon un adulte par atelier.

Les formes de travail sont multiples tant qu'elles favorisent l'activité de tous les joueurs et respectent un temps d'activité peu différent de la durée totale de la séquence.

Exemples :

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.

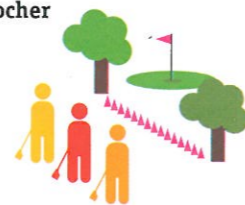


ORGANISATION N°2 : A chaque atelier, les joueurs travaillent des situations différentes au même moment.

Atelier 1 : jouer précis



Atelier 2 : approcher



Atelier 3 : jouer loin



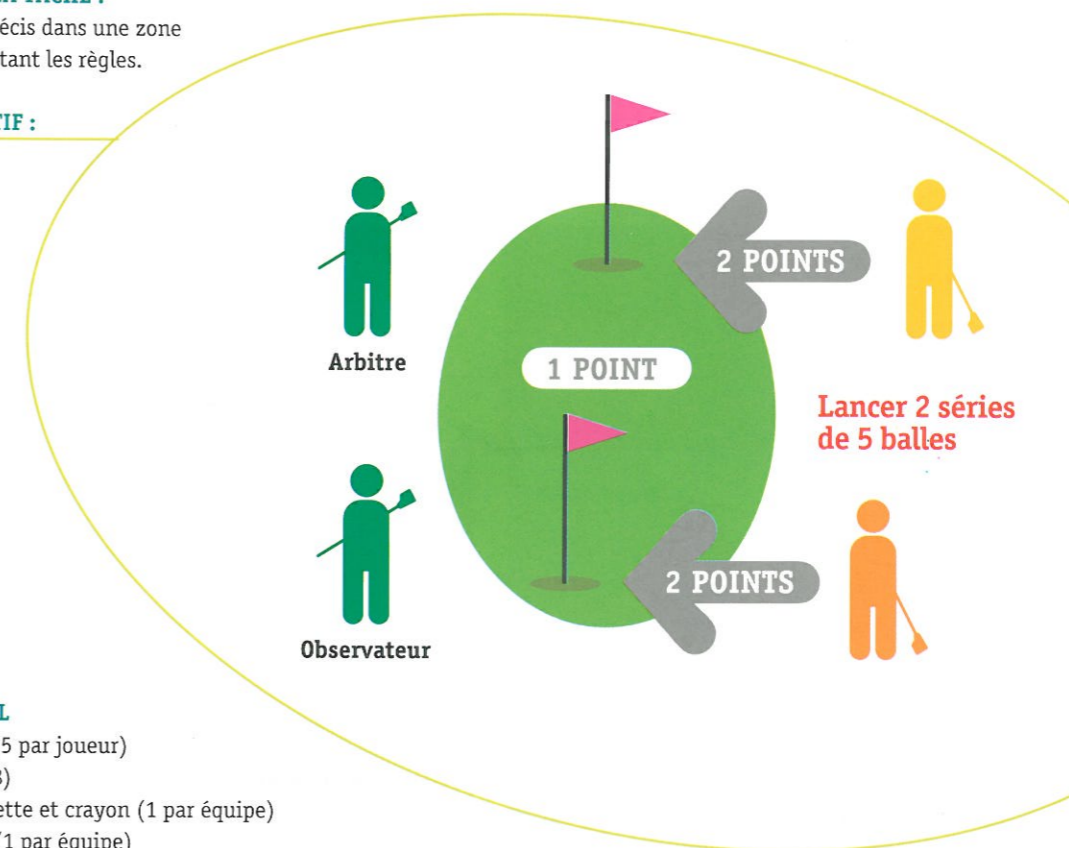
La rotation entre les ateliers s'effectue au signal de l'animateur. Ces 2 types d'organisation peuvent être aménagés pour diminuer le nombre de joueurs par atelier.

QUATRE EXEMPLES D'ATELIERS

ATELIER "JOUER PRÉCIS"

BUT DE LA TÂCHE :
Lancer précis dans une zone en respectant les règles.

DISPOSITIF :



MATÉRIEL

- Balles (5 par joueur)
- Plots (8)
- Planchette et crayon (1 par équipe)
- Canne (1 par équipe)

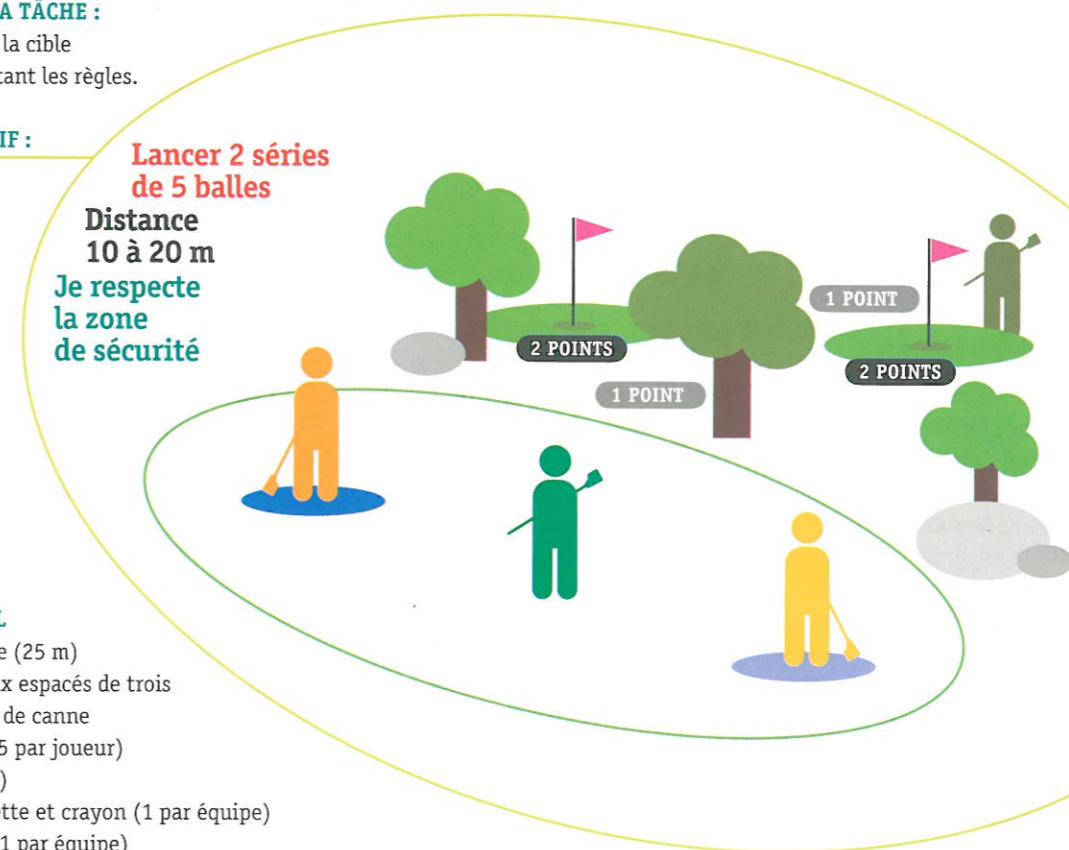
ATELIER "APPROCHER"

BUT DE LA TÂCHE :
Atteindre la cible en respectant les règles.

DISPOSITIF :

Lancer 2 séries de 5 balles

Distance 10 à 20 m
Je respecte la zone de sécurité



MATÉRIEL

- Rubalise (25 m)
- Cerceaux espacés de trois longueurs de canne
- Balles (5 par joueur)
- Plots (8)
- Planchette et crayon (1 par équipe)
- Canne (1 par équipe)

RÈGLES DE SÉCURITÉ

- Lorsque vous vous déplacez avec votre canne, renversez-la et tenez-la par la tête.
- Si vous faites des mouvements d'essai ou votre mouvement de swing, assurez-vous que ceux qui vous entourent ne sont pas à portée de votre canne.
- Faites également attention lors de vos coups d'essai pour que ceux qui vous entourent ne reçoivent pas de terre, de gravier...
- Lorsque vous frappez la balle, assurez-vous que personne ne soit dans la trajectoire de la balle.