



MALLE PEDAGOGIQUE

SWIN GOLF

SOMMAIRE

- **Présentation**
- **Les fondamentaux de l'activité**
- **La sécurité au « swin golf »**
- **Fiches de séance**



LE SWIN



L'USEP ET LE SWIN

Si l'association USEP avec ses structures, ses objectifs, ses valeurs, fixe un cadre qui donne une perspective unifiante nécessaire à l'éducation d'un citoyen sportif, le SWIN offre alors un support adéquat, permettant la mise en pratique d'un certain nombre de compétences relatives à la culture sportive et associative.

Si la démarche éducative dans l'association donne la possibilité à l'enfant d'agir, de comprendre et d'entreprendre alors le SWIN va lui proposer de tenir différents rôles (joueur, arbitre, organisateur), d'analyser les activités, les différentes manières de les pratiquer, les problèmes rencontrés, et enfin d'inter-conduire des projets.

La liaison USEP et SWIN est dès lors établie, c'est pourquoi l'approche du SWIN puis la progression dans l'activité sont aisément associées aux compétences USEP.

Ainsi, pouvoir participer à des activités en y tenant différents rôles, connaître ses ressources et s'engager dans un projet de développement à propos d'une activité sportive, agir en toute sécurité, connaître ses limites en préservant sa santé, se construire un jugement argumenté sur les phénomènes sportifs, prendre sa place dans des projets sportifs culturels, s'impliquer dans la vie statutaire de l'association sportive, sont autant de compétences à développer pour agir en citoyen sportif dans son association.

Vous trouverez dans ce cahier un descriptif de l'activité, une proposition de démarche pédagogique, les modalités de mise en œuvre d'une rencontre USEP / SWIN, et quelques exemples de situations jeux.

LE SWIN : UNE AUTRE IDÉE DU GOLF

Récemment reconnu comme discipline associée par la FFG, le SWIN présente de grandes analogies avec le golf. Mais il est beaucoup moins coûteux, praticable sur tout terrain (même un gymnase) et accessible à tous.

Swiner, c'est lancer une balle arrêtée vers une cible avec une canne en un minimum de coups et en respectant les règles.

L'originalité du swin réside dans le fait qu'il se joue avec une canne unique dont la tête comporte trois faces d'inclinaison différente adaptées aux différents coups à jouer, lancer loin, approcher, jouer précis.

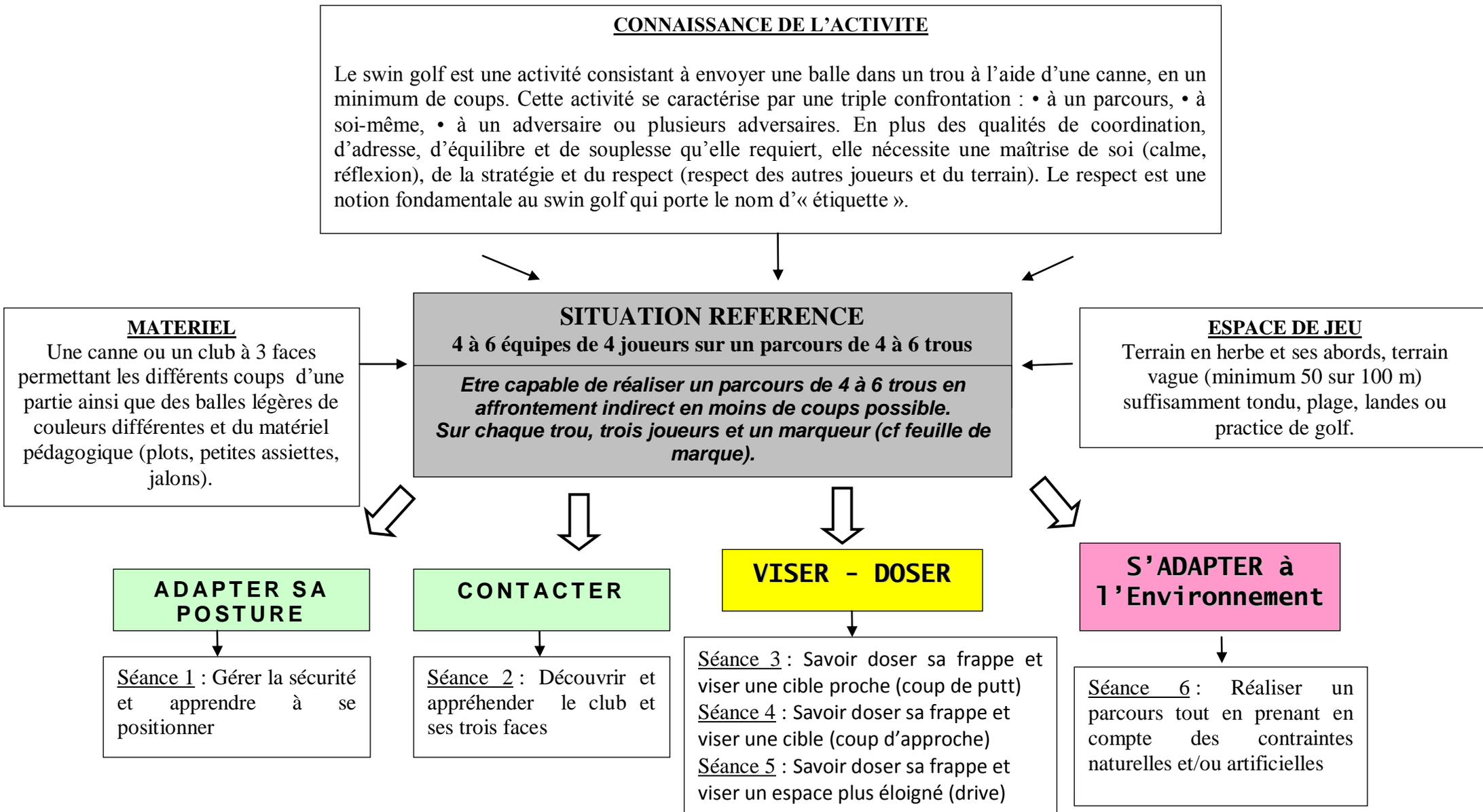
Comparée au golf « classique », la distance à laquelle on peut envoyer la balle est nettement inférieure : environ 100 mètres pour un joueur de force moyenne jouant à toute volée.

La canne de swin a les mêmes longueurs, poids et équilibre qu'une canne de golf moyenne. Le mouvement pour jouer (swing) est par conséquent exactement le même que celui du golf.

La balle de swin est fabriquée dans une matière souple (caoutchouc, mousse, plastique). Son diamètre est de 52 mm, son poids est de 50 grammes, c'est à dire approximativement le poids d'une balle de golf, mais avec la différence qu'elle est inoffensive pour celui qui la recevrait par mégarde.

➤ Les fondamentaux de l'activité

La démarche pédagogique en Swin golf



➤ La sécurité au « swin golf »

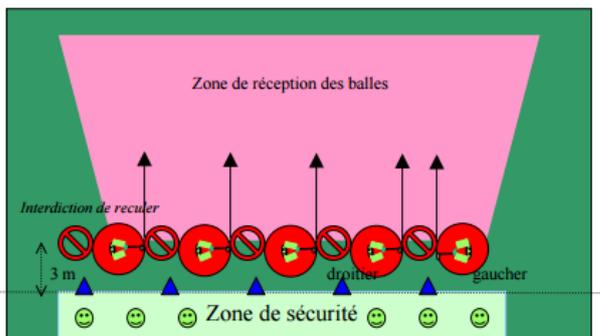
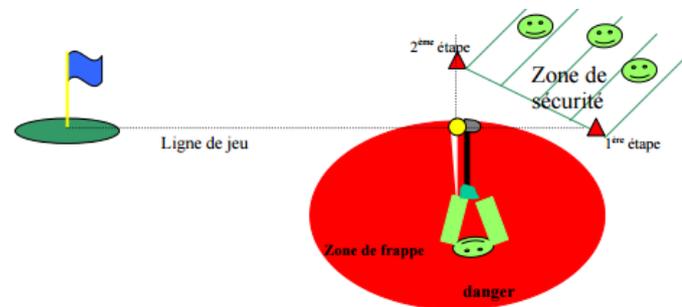
Elle est l'affaire de tous, joueurs et observateurs, adultes et enfants, tout au long de la séance. La gestion de la sécurité par les élèves eux-mêmes est l'un des premiers objectifs d'apprentissage visés lors d'un module.

Dès le début, il faut exiger des enfants qu'ils adoptent les dispositifs et principes décrits ci-dessous. Cela facilitera par la suite le bon déroulement des séances et le fonctionnement des groupes d'élèves en autonomie.

Attention, l'utilisation du matériel adapté (le club) nécessite aussi le respect de ces dispositifs et principes. Il prépare à l'utilisation du matériel conventionnel lors de rencontres ou de pratiques ultérieures dans d'autres contextes.

Les dispositifs :

- Sur le parcours et dans les situations d'apprentissage mobiles :
Le joueur se place à sa balle et ne joue que lorsque ses partenaires se trouvent **FACE** à lui dans la zone de sécurité et sont prêts à suivre son coup.
Avant de jouer, le groupe doit s'assurer qu'aucun autre groupe ne se prépare à jouer trop près de lui.



- Placer une ligne de plots à 3 m en retrait pour délimiter la zone de sécurité.

- Dans les situations d'apprentissage fixes :
Les joueurs sont disposés sur une ligne et espacés de 2 à 3 m.
Les observateurs se trouvent dans la zone de sécurité, matérialisée par des plots, **A 3M AU MOINS A L'ARRIERE DE LA ZONE DE JEU.**

Les principes :

- Sur le parcours et dans les situations d'apprentissage mobiles :
Ne quitter la zone de jeu pour aller vers la (les) balle(s) jouée(s) que lorsque tous les élèves du groupe ont joué leur coup.
Le plus souvent, n'attribuer qu'un club par groupe ; les élèves l'utilisent à tour de rôle.
- Dans les situations d'apprentissage fixes :
N'aller ramasser les balles qu'au signal de l'enseignant (même si elles se trouvent tout près de la zone de jeu).
Matérialiser le plus possible, avec des plots, les différentes zones (de jeu, de sécurité)

LE LEXIQUE

Adresse - Être à l'adresse : être prêt à jouer, le club contre la balle

Approche - Coup d'approche : coup de faible distance (différent du coup court) destiné à atteindre le green (ou à s'approcher du drapeau ou de la cible).

Air-shot : tentative de coup passant au-dessus ou à côté de la balle et comptant pour un coup.

Carte de score : fiche sur laquelle sont notés les scores des joueurs pour chaque trou.

Club : canne avec laquelle on frappe la balle (voir séance 2)

Départ : aire à partir de laquelle le jeu ou la situation d'apprentissage démarre ; cette aire est identifiée par des marques de couleur sur le parcours.

Drapeau : indicateur planté dans la cible et qui permet de la repérer à distance.

Étiquette : ensemble des usages qui prônent le respect des autres (ex. : ne pas crier) et du terrain (ex. : replacer la motte de terre soulevée).

Green : espace autour du trou où le gazon est tondu le plus ras.

Grip :

1. Haut du club sur lequel on pose les mains
2. Position des mains sur le club

Hors-limites : espaces à proximité du parcours mais qui n'en font pas partie. Mettre sa balle hors-limites engendre un point de pénalité.

Lie : position de la balle au sol. Au swin golf, possibilité de repositionner sa balle à chaque coup dans un rayon de 10 cm autour de la balle.

Par : nombre idéal de coups à réaliser sur chaque trou.

Putt : coup roulé sur le green (proche du drapeau) effectué avec le putter ou la face plate du club de swin

Putter (verbe) : action de pousser la balle vers le trou avec le putter.

Scramble : Formule de jeu qui consiste à jouer de la meilleure balle de l'équipe à chaque coup

Stance : la position des pieds lorsqu'on est à l'adresse

Swing : geste qui consiste à donner un élan au club et à frapper la balle (voir séance 2)

Tee : petite pointe de plastique ou de bois qui peut être utilisée sur le départ pour surélever la balle.

Trou :

1. petite cible dans laquelle on doit faire entrer la balle ou zone délimitée par une longueur de canne autour du plot selon le degré de réussite souhaité.
2. espace entre le départ et la cible (« On joue le trou n°1. »).

FICHES DE SEANCE

FICHE SEANCE DE LA MALLE SWIN GOLF



N° : 1

Nom de la séance : La position du golfeur

Durée : 1 Heure

Objectifs :

- Adapter sa posture : se positionner pour frapper une balle

Matériel :

1 balle de couleur différente par binôme. 1 club pour 2 joueurs
plots

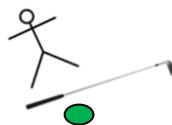
Déroulement :

- Les joueurs essaient de se rapprocher de la cible en 1 seul coup (distance à moins d'une canne du plot).
- Les distances départ-cible varient de 5 à 15 m
- Chaque joueur joue depuis tous les départs
- Chaque joueur totalise ses réussites

A partir de cette situation, observer la position du corps et la prise en main du club.
Faire verbaliser les enfants sur la position la plus adaptée pour frapper la balle.

Les étapes du positionnement :

- 1- Je pose ma balle
- 2- J'oriente mon club vers la cible en le posant au sol
- 3- Je me place à hauteur de la balle et du club
- 4- Pieds perpendiculaires au club (écart des jambes = largeur d'épaules)
- 5- Prendre le club en gardant sa position
- 6- Mettre les mains sur le grip (une main en haut l'autre dessous)
(main gauche en haut pour les droitiers ; position inverse pour les gauchers)
- 7- Frapper la balle en direction de la cible



Reproduire la situation de départ en prenant en compte les différentes étapes du positionnement

Points de vigilance :

Sécurité (les joueurs attendent le signal pour aller ramasser leur balle ensemble)

Critères de réalisation :

- Suivre les 7 étapes du positionnement
- Ne pas chercher à frapper fort mais bien contacter la balle

SITUATION DE REFERENCE : « LE SCRAMBLE »



N° : 1 bis

Nom de la séance : le scramble

Durée :

Objectifs :

- Frapper la balle de différentes manières (faire voler, faire rouler) en s'adaptant au terrain ou à son aménagement pour atteindre la cible.
- Réaliser collectivement un parcours avec le moins de coups possible.

Matériel :

1 balle de couleur différente par enfant. 1 club par équipe de 4 joueurs

Déroulement :

Les enfants constituent une équipe de 4 (3 joueurs et un scoreur). De 2 à 6 équipes en opposition indirecte (une équipe par trou).

Chaque joueur joue un premier coup, l'équipe choisit la balle qu'elle juge la meilleure.

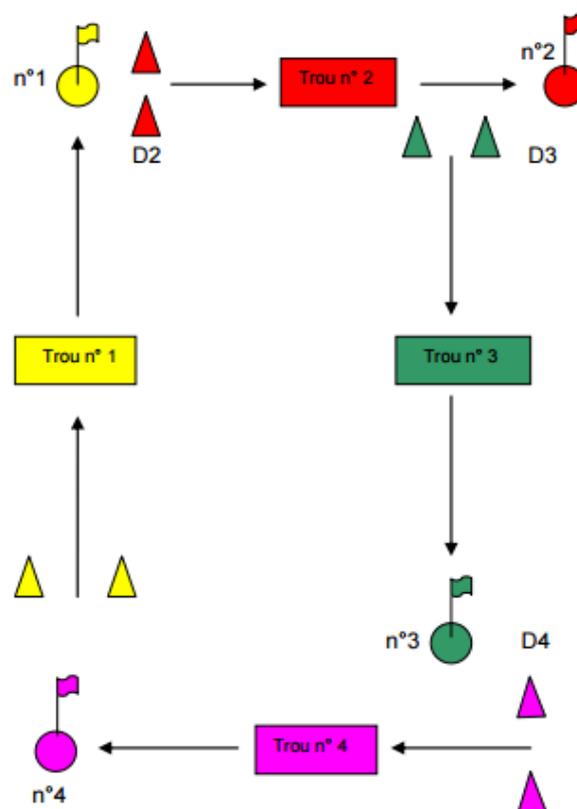
De cet emplacement chaque joueur joue un second coup... et ainsi de suite jusqu'à ce que le trou soit terminé.

Sur chaque trou (varier les parcours), comptabiliser le nombre de coups effectués par l'équipe (cf carte de score) ; changer de scoreur à chaque trou.

Pour une meilleure gestion des rotations :

On compte pour chaque trou le nombre de coups réalisés par l'équipe pour rentrer la balle, avec un maximum de 8 coups.

Si au 8^{ème} coup la balle n'est toujours pas rentrée dans le trou, l'équipe marque 9 coups et se dirige vers le trou suivant.



Points de vigilance :

- la sécurité
- accompagner le scoreur (être vigilant à la bonne notation des scores)
- chaque équipe part d'un trou différent et suit le sens du parcours

Critères de réalisation :

- Bien se positionner par rapport à la cible
- Bien repositionner sa balle avant chaque coup pour faciliter le contact (dans un cercle de 20 centimètres= « le lie »)
- Choisir la balle la plus facile à jouer qui n'est pas forcément la plus proche (prise en compte des contraintes).



FEUILLE RECAPITULATIF DU SCRAMBLE

	Equipe 1 (nombre de coups)	Equipe 2 (nombre de coups)	Equipe 3 (nombre de coups)	Equipe 4 (nombre de coups)	Equipe 5 (nombre de coups)	Equipe 6 (nombre de coups)
Trou 1						
Trou 2						
Trou 3						
Trou 4						
Trou 5						
Trou 6						
TOTAL COUPS						

FEUILLE DE ROUTE DU SCRAMBLE (PAR EQUIPE)

	Equipe - - - -
	Nombre de coups
Trou 1	
Trou 2	
Trou 3	
Trou 4	
Trou 5	
Trou 6	
TOTAL COUPS	

	Equipe - - - -
	Nombre de coups
Trou 1	
Trou 2	
Trou 3	
Trou 4	
Trou 5	
Trou 6	
TOTAL COUPS	

	Equipe - - - -
	Nombre de coups
Trou 1	
Trou 2	
Trou 3	
Trou 4	
Trou 5	
Trou 6	
TOTAL COUPS	

FICHE SEANCE DE LA MALLE SWINGOLF



N° : 2

Nom de la séance : le club de golf

Durée : 1 Heure

Objectifs :

- Contacter (frapper la balle) / Découvrir les 3 faces du club

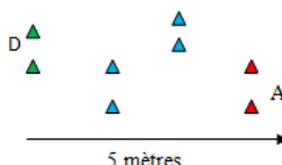
Matériel :

- 1 club par binôme
- 1 balle par binôme
- matériel pour le trou (coupelle, cône). Le trou est matérialisé par une longueur de canne autour du cône.

3 ateliers :

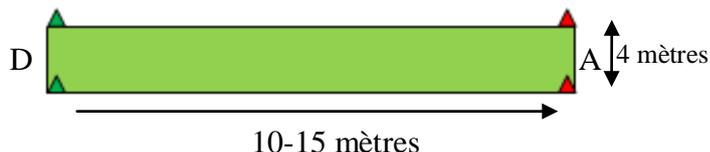
- Un atelier de **putt** (coup roulé très proche de la cible) : **JEU DES « PORTES »**

But du jeu : aller du point de départ (D) au point d'arrivée (A) en passant entre les portes (▲).



- Un atelier d'**approche** (coup de faible distance destiné à s'approcher de la cible) : **JEU DU « COULOIR »**

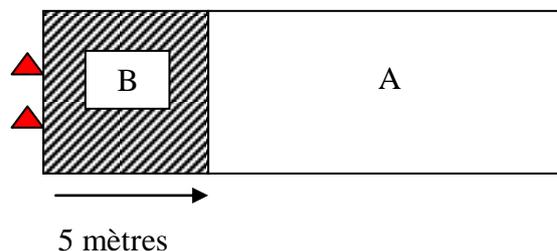
But du jeu : aller du point de départ (D) au point d'arrivée (A) en moins de coup possible sans sortir du couloir



- Un atelier **drive** (coup permettant de faire voler la balle le plus loin possible : coup de départ sur un tee)

JEU DE « LA RIVIERE »

But du jeu : atteindre la zone (A) sans que la balle ne touche le sol de la rivière (B)



- Sur ces ateliers tester les différentes faces du club et choisir la face la plus adaptée.

Faire un retour en groupe et définir les possibilités qu'offrent les différentes faces du club

Points de vigilance :

Veiller à la mise en application des règles de sécurité.

Les joueurs vont chercher leur balle au signal

Critères de réalisation :

- pour l'atelier putt : choisir la position adaptée et jouer le coup sans se précipiter. Visualiser un objectif pour chaque coup.
- pour le coup d'approche : privilégier avant tout la direction donc le positionnement précis de la face du club
- pour le drive : bien choisir la face la plus ouverte et bien prendre la balle par-dessous (tee à moitié dans le sol)

POUR ALLER PLUS LOIN...

Les 3 faces du club de swin :

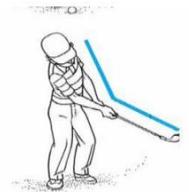


Réaliser un swing pour faire voler la balle :

Montée du club vers l'arrière : Les bras ont un mouvement ample vers l'arrière. Pour un droitier, le bras gauche monte tendu doucement. La tête ne bouge pas et les yeux restent fixés sur la balle même durant la montée du club. Les jambes sont légèrement fléchies à la montée comme à la descente du club. Descente vers la balle : Le mouvement de bras descendant est relâché, le joueur effectue un mouvement circulaire accéléré. Il doit rester équilibré sur ses appuis durant toute la frappe.



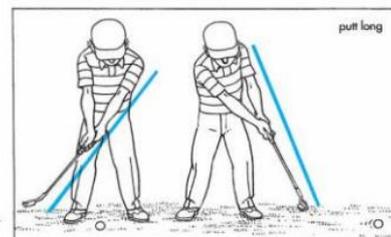
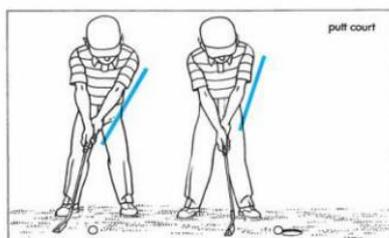
Traversée : Une fois la balle frappée, le mouvement s'arrête à la fin de l'élan au-dessus des épaules.



Réaliser un putt pour faire rouler la balle :

Placement : La ligne qui passe par la pointe des pieds est parallèle à la ligne de trajectoire entre la balle et le trou. Le buste est légèrement penché de façon à ce que les yeux soient à l'aplomb au-dessus de la balle.

La prise d'élan vers l'arrière : Les bras sont tendus, les jambes légèrement fléchies. Il faut effectuer un léger mouvement de pendule d'arrière en avant sur la ligne de trajectoire de la balle.



Le retour et la frappe de balle : Le geste n'est pas stoppé à l'impact. Il s'agit d'accompagner la balle dans la direction du trou (plus ou moins selon la distance entre la balle et le trou).

Possibilité de jouer les épaules face à la cible. Dans ce cas, pour les droitiers mettre la main gauche au-dessus du club et la main droite en pince au milieu du club ; la balle se situe à droite des pieds



FICHE SEANCE DE LA MALLE SWINGOLF



N° : 3

Nom de la séance : le « Putt »

Durée : 1 Heure

Objectifs :

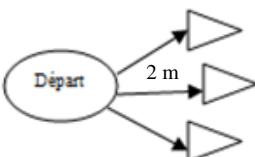
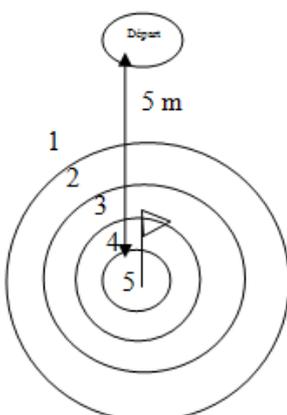
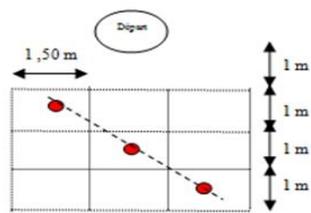
- Atteindre une cible proche (coup de putt)

Matériel :

- Club - Balles - Plots - Boîtes - Cordes

Déroulement :

3 ateliers : de 2 à 3 équipes par atelier

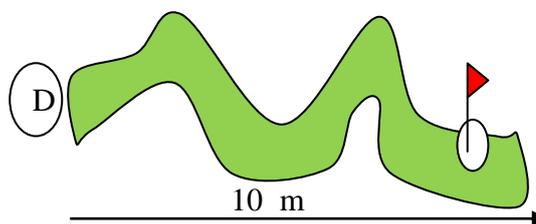
1. Le plot	2. La cible	3. Le Morpion
<p>Rentrer la balle dans l'un des trois plots</p> 	<p>Marquer le plus de point en un seul coup</p> 	<p>Aligner les 3 balles de son équipe</p>  <p>Consignes : 2 équipes de 3 joueurs s'affrontent et jouent une balle à tour de rôle. 3 balles par équipes Réussir à aligner ses 3 balles. Si à l'issue des 3 putts les balles ne sont pas alignées possibilité à l'intérieur du morpion de déplacer une de ses balles jusqu'à réaliser une ligne. Seul le joueur réalisant le coup peut rentrer à l'intérieur du morpion.</p>

Le jeu : (Placer 3 ou 4 parcours en fonction de l'effectif)

« Le parcours virage »

- Faire le moins de coup possible pour atteindre le trou.

(si une balle sort du couloir, la replacer dans celui-ci à l'endroit où elle est sortie mais ajouter un coup de pénalité)



Points de vigilance :

- aménager ses ateliers en prenant en compte l'aspect « sécurité »

cf annexe « propositions d'aménagement des ateliers »

Critères de réalisation :

- Choisir la position la plus adaptée pour le putt (possibilité de jouer les épaules face à la cible. Dans ce cas, pour les droitiers mettre la main gauche au-dessus du club et la main droite en pince au milieu du club ; la balle se situe à droite des pieds



FICHE SEANCE DE LA MALLE SWINGOLF



N° : 4

Nom de la séance : « l'approche »

Durée : 1 Heure

Objectifs :

- Atteindre une cible de moyenne distance (10-20 mètres) = coup d'approche
- Jouer un coup long mais avec dosage

Matériel :

- clubs, balles, plots,

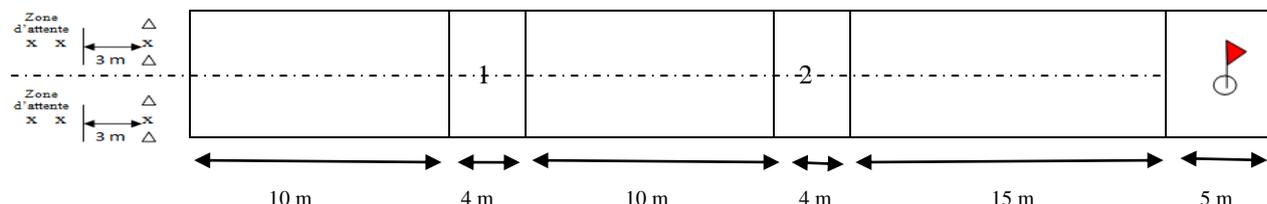
Déroulement :

3 ateliers :

1. Les zones	2. Le triangle	3. La pétanque
<p>Annoncer avant l'approche, la zone visée. 1 point si la balle s'arrête dans la zone annoncée</p>	<p>Marquer le plus de point en un seul coup d'approche (comptabiliser le nombre de points sur 5 balles)</p>	<p>Se rapprocher le plus près du cochonnet en un seul coup d'approche.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>Consignes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 3 balles de couleurs différentes chacun joue sa balle à tour de rôle. - Règle type pétanque, le cochonnet revient au joueur ayant remporté le point. - Ce joueur envoie le cochonnet où il le désire. - Manche en 5 points </div>

Le jeu : « la marelle »

Amener la balle dans la dernière zone en passant par des zones intermédiaires.



Consignes : 6 groupes de 3 ou 4 joueurs au départ (1 équipe par couloir). Chacun joue sa balle à tour de rôle et essaie de l'envoyer dans la première zone. Celui qui rate va ramasser sa balle et la place dans le centre de la zone (non atteinte 1 ou 2) avec un coup de pénalité (maximum de coups 6, minimum 3). Définir avant le 1^{er} coup l'ordre dans lequel on joue.

Points de vigilance :

- aménager ses ateliers en prenant en compte l'aspect « sécurité »
- cf annexe « propositions d'aménagement des ateliers »
- Dans chaque zone les joueurs en attente respectent bien les 3 mètres de sécurité

Critères de réalisation :

- le joueur peut choisir la face ouverte ou la face intermédiaire du club
- Préférer le dosage à la force (ne pas monter son club trop loin derrière, chercher une amplitude courte mais accompagner son geste vers la cible après contact de la balle)

FICHE SEANCE DE LA MALLE SWINGOLF



N° : 5

Nom de la séance : « Le drive »

Durée : 1 Heure

Objectifs :

- Atteindre un espace éloigné (le drive)

Matériel :

- Club - Balles - Plots - Cordes

Déroulement :

3 ateliers :

1. L'entonnoir	2. Les portes	3. La rivière
<p>Marquer le plus de points en un seul coup de swing (comptabiliser le nombre de points sur 5 balles)</p>	<p>Passer dans une des 3 portes choisie (largeur des portes 5m), en fonction de ses capacités (comptabiliser le nombre de points sur 5 balles)</p>	<p>Atteindre la zone blanche et franchir les rivières en un seul coup ; (comptabiliser le nombre de points sur 5 balles)</p> <p>Consigne : Si la balle rebondit (1^{er} rebond) dans la rivière 1 je marque 1 pt, rivière 2 (2 pts), rivière 3 (3pts), au-delà je marque 5 pts.</p>

Le jeu : « le gagne terrain » (drive)

Traverser une zone de 80 mètres en moins de coup possible (maximum de 5 coups)

Points de vigilance :

Respect des règles de sécurité
Ne pas lâcher le club

Critères de réalisation :

- Les 2 pieds restent toujours en contact avec le sol (ne pas faire la pirouette)
- Le geste se termine avec le regard vers la cible
- Bien regarder la balle (lors du contact), ne pas relever la tête trop vite
- Préférer le contact à la force
- Poser la balle sur un tee (uniquement autorisé pour le coup de départ)

FICHE SEANCE DE LA MALLE SWINGOLF



N° : 6

Nom de la séance : « les parcours »

Durée : 1 Heure

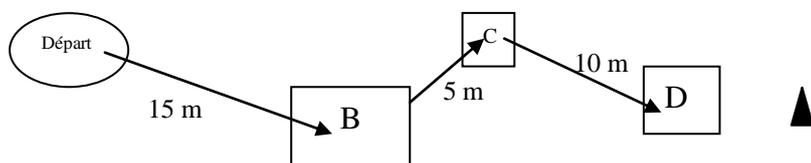
Objectifs : S'adapter à l'environnement

- Réaliser un parcours en tenant compte des contraintes naturelles et/ou artificielles

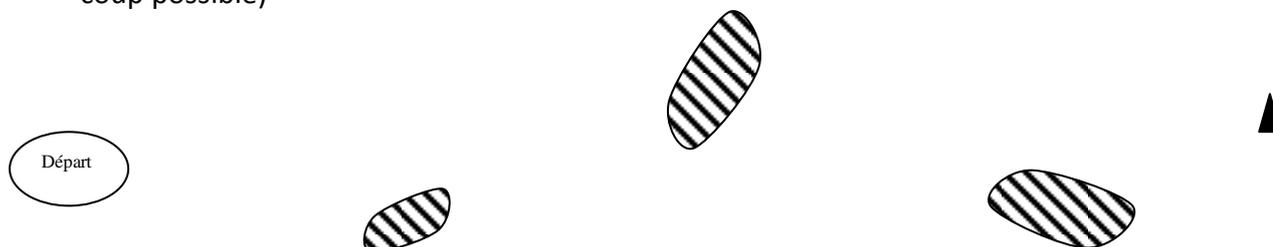
Matériel : - Club - Balles - Plots - stylos et plaquettes - Cordes

Déroulement : cf feuille de score ci-dessous

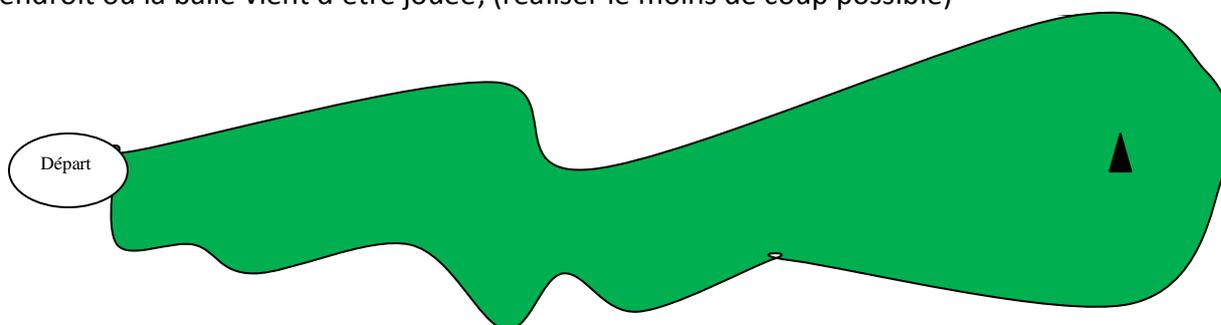
1. Atteindre le plot en passant par des zones imposées (réaliser le moins de coup possible)



2. Atteindre le plot en évitant les zones interdites : si une balle est envoyée dans une zone interdite, la replacer avant la zone interdite et ajouter un coup de pénalité ; (réaliser le moins de coup possible)



3. Atteindre le plot en restant sur la piste : si une balle sort de la piste, rejouer le coup de l'endroit où la balle vient d'être jouée; (réaliser le moins de coup possible)



Points de vigilance :

- Etre attentif aux règles de sécurité
- Le groupe se déplace à hauteur de la balle la plus éloignée, attendre que le coup soit joué avant d'avancer à hauteur de la 2^{ème} balle la plus éloigné et ainsi de suite...

Critères de réalisation :

- Faire un choix adapté à ses capacités
- Visualiser un espace à atteindre à chaque frappe
- Ne pas forcément chercher le coup le plus long

FEUILLE DE SCORE POUR PARCOURS



Joueur	PRENOM	Parcours N°1 (nombre de coups)	Parcours N°2 (nombre de coups)	Parcours N°3 (nombre de coups)	Total du nombre de coups sur les 3 ateliers
1					
2					
3					
4					
5					
6					

Si au 10ème coup la balle n'est toujours pas rentrée dans le trou, le joueur marque 11 coups et se dirige vers le trou suivant.

FEUILLE DE SCORE POUR PARCOURS



Joueur	PRENOM	Parcours N°1 (nombre de coups)	Parcours N°2 (nombre de coups)	Parcours N°3 (nombre de coups)	Total du nombre de coups sur les 3 ateliers
1					
2					
3					
4					
5					
6					

Si au 10ème coup la balle n'est toujours pas rentrée dans le trou, le joueur marque 11 coups et se dirige vers le trou suivant.

SITUATION DE REFERENCE : « LE SCRAMBLE »



N° : 7

Nom de la séance : le scramble

Durée :

Objectifs : APPRENDRE A ANALYSER L'ENVIRONNEMENT ET A S'Y ADAPTER

- Frapper la balle de différentes manières (faire voler, faire rouler) en s'adaptant au terrain ou à son aménagement pour atteindre la cible.
- Réaliser collectivement un parcours avec le moins de coups possible.

Matériel :

1 balle de couleur différente par enfant. 1 club par équipe de 4 joueurs

Déroulement :

Les enfants constituent une équipe de 4 (3 joueurs et un scoreur). De 2 à 6 équipes en opposition

Chaque joueur joue un premier coup, l'équipe choisit la balle qu'elle juge la meilleure.

De cet emplacement chaque joueur joue un second coup... et ainsi de suite jusqu'à ce que le trou soit terminé.

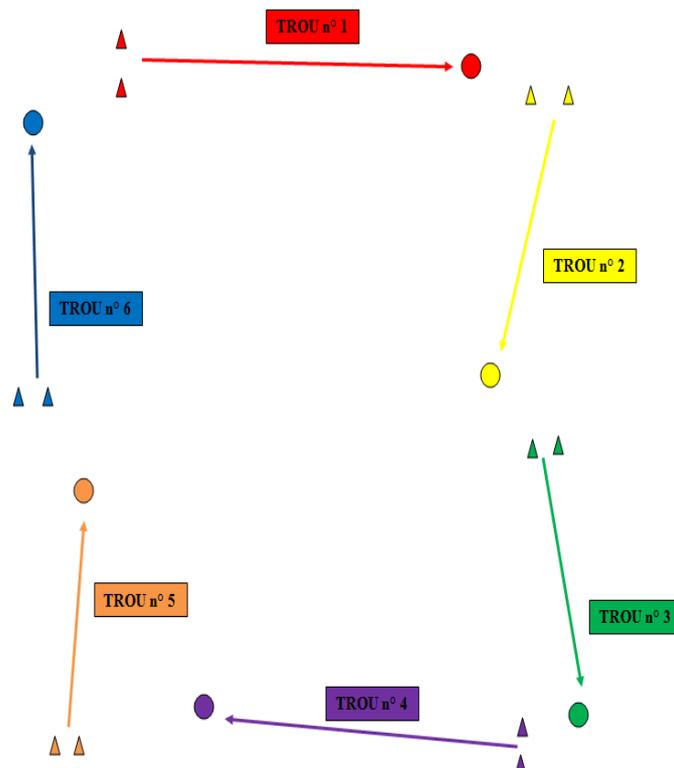
Sur chaque trou, comptabiliser le nombre de coups effectués (cf carte de score).

Sur chaque trou, ajouter des contraintes en s'appuyant sur les exemples de la séance 6 « les parcours ».

Pour une meilleure gestion des rotations :

On compte pour chaque trou le nombre de coups réalisés par l'équipe pour rentrer la balle, avec un maximum de 8 coups.

Si au 8^{ème} coup la balle n'est toujours pas rentrée dans le trou, l'équipe marque 9 coups et se dirige vers le trou suivant.



Points de vigilance :

- la sécurité
- accompagner le scoreur
- être vigilant à la bonne notation des scores
- Définir l'ordre des joueurs à chaque trou

Critères de réalisation :

- Réinvestir tous les critères de réalisation des séances précédentes

FEUILLE RECAPITULATIF DU SCRAMBLE

	Equipe 1 (nombre de coups)	Equipe 2 (nombre de coups)	Equipe 3 (nombre de coups)	Equipe 4 (nombre de coups)	Equipe 5 (nombre de coups)	Equipe 6 (nombre de coups)
Trou 1						
Trou 2						
Trou 3						
Trou 4						
Trou 5						
Trou 6						
TOTAL COUPS						

FEUILLE DE ROUTE DU SCRAMBLE (PAR EQUIPE)

	Equipe - - - -
	Nombre de coups
Trou 1	
Trou 2	
Trou 3	
Trou 4	
Trou 5	
Trou 6	
TOTAL COUPS	

	Equipe - - - -
	Nombre de coups
Trou 1	
Trou 2	
Trou 3	
Trou 4	
Trou 5	
Trou 6	
TOTAL COUPS	

	Equipe - - - -
	Nombre de coups
Trou 1	
Trou 2	
Trou 3	
Trou 4	
Trou 5	
Trou 6	
TOTAL COUPS	

RESSOURCES PEDAGOGIQUES SWIN GOLF

- « le p'tit golf » ; (fédération française de golf)
- « le golf à l'école primaire » ; IA 12 et USEP Aveyron
- « le golf à l'école » ; Académie de Versailles
- « le livret du golfeur » ; <http://www2.ac-toulouse.fr/ia-eps-32/golf.htm>



Un avenir pour le sport scolaire