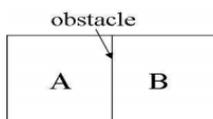


Situation n°1 : Les volants brûlants

Aménagement : 1 raquette par enfant. Au moins un volant par enfant. Un terrain délimité en deux zones égales. Un chronomètre. Deux équipes les A et les B. 3 enfants pour un terrain de 6m x 6m. Un sifflet.



Consignes : Jouer pour avoir le moins de volants possibles à terre dans son camp, au signal de fin du jeu. Envoyer, renvoyer les volants dans le camp adverse, avec la raquette. On peut ramasser les volants tombés.

Critère de réussite : Nombre de volants dans son camp au bout de 2min de jeu.

Variables : Limiter le nombre de volants. Modifier le nombre de joueurs. Varier la forme de l'obstacle. Varier la durée de la rencontre. Varier la dimension du terrain. Ne comptabiliser que les volants qui sont à l'intérieur du terrain. Jouer à la main (sans raquette).

Situation n°2 Echanger le volant

Aménagement : 1 raquette par enfant, 1 volant pour 2, 1 chronomètre. Un espace délimité pour chaque équipe de 2.

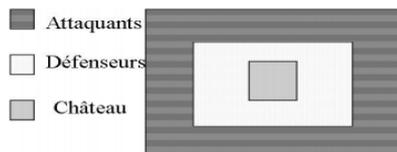
Consignes : Sur place, deux enfants s'envoient un volant avec une raquette, dans un temps donné. Réussir le record pendant le temps donné pour l'exercice.

Critère de réussite : Réussir un maximum d'échanges sans que le volant ne tombe au sol.

Variables : Imposer l'immobilité ou une zone de déplacement limitée aux joueurs ou à l'un des 2.

Situation n°3 : La défense du château

Aménagement : 2 équipes de 4 enfants minimum. 1 raquette par enfant une douzaine de volants. Un chronomètre et un sifflet.



Consignes : Les défenseurs et les attaquants ne peuvent sortir de leur zone. Les défenseurs doivent protéger le château en empêchant les volants de tomber dans la zone « château ». Ils doivent remettre en jeu en les lançant dans la zone attaquant les volants qui tombent au sol chez eux. Les attaquants doivent tenter d'envoyer les volants dans le château. Personne ne doit ramasser les volants qui se trouvent dans le château avant la fin de la partie.

Critère de réussite : Le nombre de volants dans le château à la fin de la partie.

Variables : Modifier le nombre de joueurs, le nombre d'attaquants ou le nombre de défenseurs ou les deux. La dimension des différentes zones. Le nombre de volants.

Situation n°4 : La passe à 5

Aménagement : 1 raquette par enfant et un volant pour 4 enfants. Les enfants sont en cercle.

Consignes : Faire 5 passes sans que le volant ne tombe au sol.

Critère de réussite : 5 passes réussies sans faire tomber le volant au sol.

Variables : Modifier le nombre de joueurs, le nombre de passes, la disposition des joueurs.