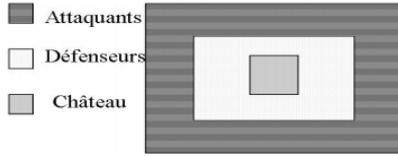


### Situation n°1: La défense du château

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



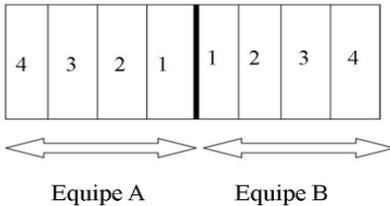
**Consignes** : Les défenseurs et les attaquants ne peuvent sortir de leur zone. Les défenseurs doivent protéger le château en empêchant les volants de tomber dans la zone « château ». Ils doivent remettre en jeu en les lançant dans la zone attaquant les volants qui tombent au sol chez eux. Les attaquants 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°2 : Le gagne terrain

**Aménagement** : Deux demi terrains sur lesquels des zones de points sont matérialisées (couleurs ou chiffres). 4 enfants par demi terrain. Les enfants se répartissent sur leur terrain. Une raquette par enfant. Un volant pour les 2 équipes.



**Consignes** : Le premier échange part de la zone 1. Le volant est envoyé dans le camp adverse. Si l'équipe qui reçoit arrive à renvoyer le volant sans qu'il ne tombe au sol.

Les A envoient le volant dans la zone 3. Les B n'arrivent pas à renvoyer le volant : les A marquent 3 pts.

Les A envoient le volant dans la zone 3. Les B renvoient le volant dans la zone 2 et les A le laisse tomber. Les B marquent 2 pts.

Les joueurs engagent depuis la zone d'où tombe le volant.

**Critère de réussite** : Le nombre de points gagnés.

**Variables** : Le nombre de joueurs par terrain. La dimension des zones.

### Situation n°3 Le volant assis

**Aménagement** : Une zone délimitée de 15m x15m environ. Une raquette par enfant. 1 ou 2 volants. 1 chronomètre.

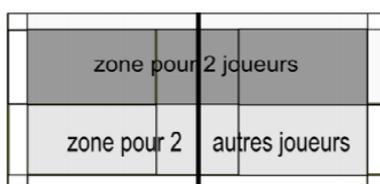
**Consigne** : Vous pouvez ramasser un volant au sol, le lancer avec la raquette. Vous ne devez pas vous déplacer. Si vous êtes touché, vous devez vous asseoir sur place et vous devenez un obstacle. Si vous n'êtes pas touché, vous pouvez vous déplacer, ramasser le volant et jouer. Attention à ne pas blesser un camarade avec sa raquette.

**Critère de réussite** : Toucher les autres avec un volant ramassé au sol, sans être touché soi-même.

**Variables** : Le joueur assis peut être libéré s'il ramasse un volant. Nommer un ou plusieurs joueurs qui peuvent être les « chasseurs ». Modifier la surface de jeu.

### Situation n°4 Echanger le volant dans l'axe sur un demi terrain

**Aménagement** : 1 raquette par enfant, 1 volant pour 2, 1 chronomètre. Un espace délimité dans l'axe d'un terrain pour chaque équipe de 2.



**Consigne** : 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 un des 2.