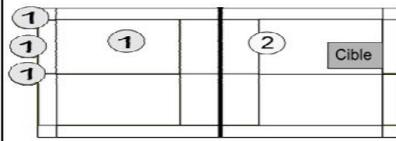


Situation n°1 : Robin des bois

Aménagement : 1 raquette par enfant, une dizaine de volant, ½ terrain pour 5 enfants, des éléments cibles (tapis, cerceaux....)



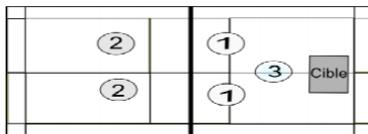
Consignes : Un lanceur expérimenté envoie successivement 10 volants que l'enfant renvoie au-delà du filet en essayant d'atteindre une cible au sol.

Critère de réussite : toucher 5 fois la cible.

Variables : La taille de la cible, sa position dans le terrain. Placer plusieurs cibles. Varier la position du 1^{er} lanceur (expérimenté), la hauteur du filet. Organiser une opposition un contre un, chacun attaquant la cible de l'adversaire.

Situation n°2 : L'attaque du tapis

Aménagement : 1 raquette par enfant, 20 volants, 1 élément cible.



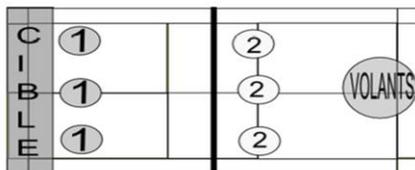
Consignes : Deux lanceurs (1) envoient successivement 10 volants. Deux renvoyeurs (2) essaient d'atteindre une cible au sol, au-delà du filet, malgré l'opposition d'un défenseur (3). Les enfants tournent sur les différents postes tous les 20 volants.

Critère de réussite : Atteindre la cible adverse, compter le nombre de volants dans la cible.

Variables : Placer plusieurs cibles. Augmenter le nombre d'attaquants. Travailler d'abord sans filet.

Situation n°3 : La rivière

Aménagement : 1 raquette par enfant, un stock de volants, une zone cible.



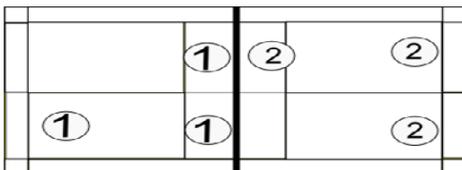
Consignes : Les explorateurs (2) doivent lancer un maximum de volants dans la zone cible, sans qu'ils ne soient interceptés par les crocodiles (1). Les volants qui tombent dans la rivière sont renvoyés et peuvent être rejoués. Ceux qui sortent du terrain par l'arrière ou sur les côtés ne sont pas rejoués. Les explorateurs disposent de 20 volants au départ. Au bout du temps indiqué les enfants changent de rôle.

Critère de réussite : Toucher 5 fois la cible.

Variables : La taille de la cible, sa position dans le terrain. Placer plusieurs cibles. Varier la position du 1^{er} lanceur (expérimenté), la hauteur du filet. Organiser une opposition un contre un, chacun attaquant la cible de l'adversaire.

Situation n°4 : Envoyer les volants au sol

Aménagement : 1 raquette par enfant, 1 volant.



Consignes : Envoyer davantage de volants au sol que l'équipe adverse. Empêcher le volant de tomber dans sa zone et chercher à le faire tomber dans le camp adverse. 3 joueurs par équipes placés dans une zone délimitée qu'ils ne peuvent pas quitter.

Critère de réussite : Comptabiliser les volants gagnants par équipe.

Variables : Varier les dimensions du terrain. Le nombre et la disposition des zones.