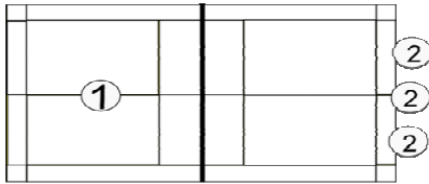


### Situation n°1 : Renvoyer au lanceur

Aménagement : 1 raquette par enfant, 1 stock de volant, un enfant (1) et 3 ou 4 enfants (2)



Consignes : Un lanceur expérimenté (1) alimente un groupe par une mise en jeu. Chaque enfant (2) renvoie à tour de rôle.

Critère de réussite : Le nombre de renvois du volant sur le terrain du lanceur.

Variation : Varier les types, les directions des lancers. Modifier le point d'entrée de (2) sur le court.

### Situation n°2 Le volant assis

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

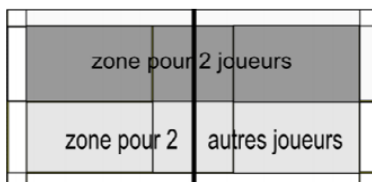
Consigne : Vous pouvez ramasser un volant au sol, le lancer avec la raquette. Vous ne devez pas vous déplacer. Si vous êtes touché, vous devez vous asseoir sur place et vous devenez un obstacle. Si vous n'êtes pas touché, vous pouvez vous déplacer, ramasser le volant et jouer. Attention à ne pas blesser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

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

Variation : 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°3 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.



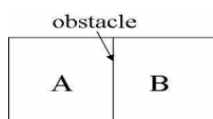
Consigne : Sur place, deux enfants s'envoient un volant avec une raquette, dans un temps donné. Réussir le record pendant le temps donné pour l'exercice.

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

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

### Situation n°4 : 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.

Variation : 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).