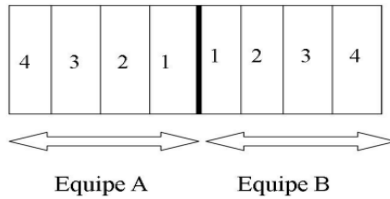


Situation n°1 : Le gagne terrain

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.

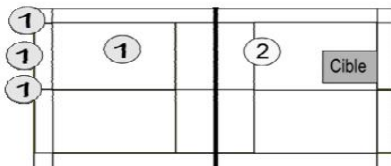
Les joueurs engagent depuis la zone d'où tombe le volant.

Critère de réussite : Le nombre de points gagnés.

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

Situation n°2 : Robin des bois

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



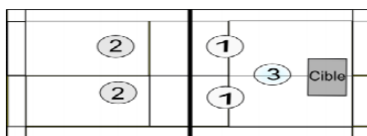
Consignes : Un lanceur expérimenté envoie successivement 10 volants que l'enfant renvoie au-delà du filet en essayant d'atteindre une cible au sol.

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°3 : L'attaque du tapis

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



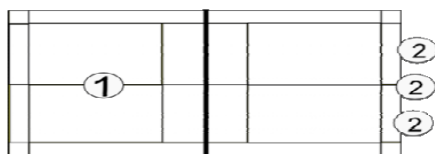
Consignes : Deux lanceurs (1) envoient successivement 10 volants. Deux renvoyeurs (2) essayent d'atteindre une cible au sol, au-delà du filet, malgré l'opposition d'un défenseur (3). Les enfants tournent sur les différents postes tous les 20 volants.

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°4 : 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.

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