

DISPOSITIF : (schéma)



L'organisation du groupe :

- 2 équipes de 3 à 4 élèves par terrain
- Limite de jeu = terrain de double (avec les couloirs).
- Changer d'équipe adverse toutes les deux rencontres.
- Durée des rencontres : 30 secondes

Matériel :

- 3 volants par élève.
- Pas de raquette.

Sécurité :

- Veiller à frapper le volant que si personne n'est ni devant, ni proche de soi.

CONSIGNES :

aux élèves :

Vous devez lancer à la main les volants dans le camp adverse.

A la fin du temps, on comptabilise le nombre de volants dans chaque camp : l'équipe qui en a le moins dans son camp est déclarée vainqueur.

On doit relancer les volants **tombés** au sol.

Attention ! on ne doit jamais être en possession de plus d'un volant !

Les volants hors terrain ne sont pas comptabilisés.

REGULATION

Pour faciliter

- Sans filet.

Pour complexifier

- Pour renvoyer plus rapidement le volant, on peut ne pas attendre qu'il touche le sol, donc l'attraper au vol.
- Avec raquette (devient alors une situation d'apprentissage)

CE QUI EST A APPRENDRE

- Occuper l'espace avec ses partenaires
- Viser des espaces libres, laissés par l'équipe adverse.
- Apprécier la trajectoire freinée du volant.
- Respecter la règle
- Frapper le volant loin du corps.
- Avoir un geste ample et accéléré pour envoyer loin.
- Dissocier l'action des bras.
- Orienter la trajectoire du volant vers la cible.

CRITERES DE REUSSITE :

- Remporter au moins deux manches sur 6.