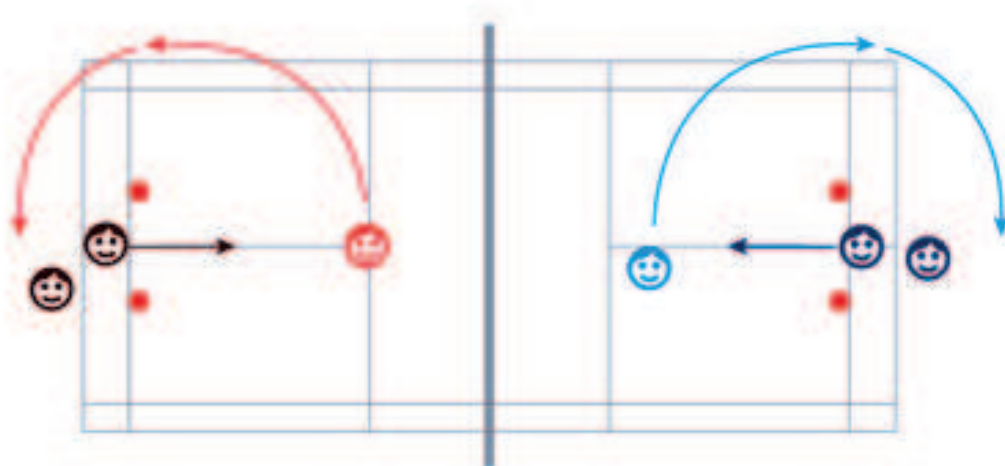


La tournante

DUEL



Objectifs

Se déplacer avant et après une frappe.
Observer la position de l'adversaire et jouer loin dans l'espace libre.

But pour l'enfant

Rempporter une manche en équipe.

Organisation pédagogique

Le groupe :

- 2 équipes.

Le matériel :

- 1 terrain (sans le couloir du fond).
Le filet est à 1 m 40.
- 1 raquette par joueur.
- 1 volant.
- 1 porte sur chaque demi terrain matérialisée à l'aide de plots.

Consignes

Chaque manche se joue en 10 points. Organiser plusieurs manches et changer les équipes.
Chaque joueur rentre sur le terrain par les portes et joue le volant. Il cède sa place au joueur suivant et laisse l'entrée libre. Ensuite, il se place derrière la file d'attente.

Le point est marqué lorsque le volant touche le sol ou s'il y a une faute.

La remise en jeu se fait par le perdant.

Variables

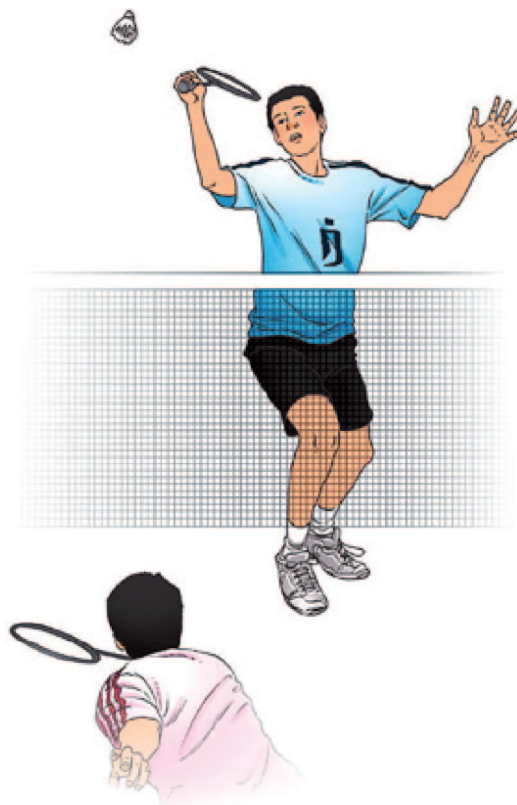
- Varier la dimension du terrain.
- Varier la position des portes pour faire émerger des déplacements différents : porte arrière pour une course avant, porte latérale pour un déplacement en pas chassés, porte avant pour un déplacement arrière.

Veiller à

- Observer la stratégie utilisée par les joueurs et orienter vers les bons choix tactiques.

Le match à thèmes

DUEL



Objectifs

Elaborer des tactiques élémentaires :
jouer avec une intention.
S'adapter aux consignes des matches à thème.

But pour l'enfant

Gagner le match.

Organisation pédagogique

Situation de match à thème.

Le groupe :

- Par groupe de 3.
- 1 arbitre.

Le matériel :

- 1 terrain. Le filet est à 1 m 40.
Le couloir du fond de court est supprimé.
- 1 raquette par joueur.
- 1 volant par groupe.

Consignes

L'enseignant choisit l'un des thèmes suivants :

Les zones valorisées : le terrain est divisé en 3 zones de taille identique : avant, arrière, mi-court. Le joueur marque 3 points lorsque le volant tombe directement dans une zone définie à l'avance par l'enseignant ou par le joueur (celle-ci peut être différente pour les joueurs).

Les zones interdites : le terrain est divisé en 3 zones : avant, arrière, mi-court. Le jeu se déroule dans 1 ou 2 zones définies à l'avance.

Les coups valorisés : Le joueur marque 3 points lorsqu'il conclut l'échange avec le coup défini à l'avance par l'enseignant ou par le joueur (celui-ci peut être différent pour les joueurs).

Les coups interdits : le jeu se déroule en interdisant un coup particulier.

Le double score : pour gagner, le joueur doit arriver à 11 points ou réaliser 3 smashes gagnants (ou un autre coup défini à l'avance).

Le match à handicap : entre chaque frappe, e ou les joueurs doivent toucher un plot situé en dehors du terrain.

Le match à 4 joueurs sur un grand terrain : les 2 joueurs d'une même équipe frappent le volant à tour de rôle.

Le compte à rebours : match à 4 joueurs sur un grand terrain. Chaque joueur défend son demi terrain, il dispose de 15 points au début ; il est éliminé lorsqu'il arrive à 0.

Veiller à

- Respecter les consignes et s'adapter en conséquence.
- Développer des qualités de combativité.