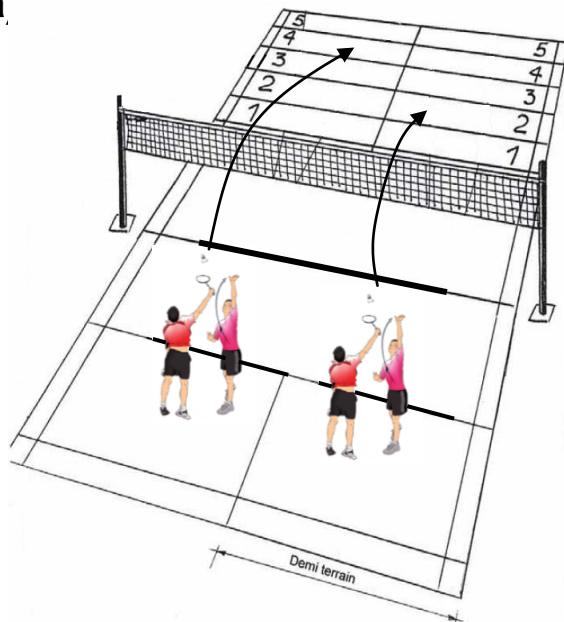


DISPOSITIF : (schéma`



L'organisation du groupe :

- 3 joueurs par demi-terrain (sens de la longueur) : 1 serveur, 1 juge, un secrétaire.
- 5 zones de surface égale tracées au sol entre la ligne de service et le fond du terrain.
- Zones valant de 1 à 5 points.

Matériel :

- Volants (5 par demi-terrain).
- Une raquette par enfant.
- Fiches d'observation [Fiche observation mise en jeu haute.doc](#)

CONSIGNES :

aux élèves :

Le lanceur se place à côté du joueur, côté raquette. Il lance les volants à la main, à la verticale.

Le joueur se positionne au niveau de la ligne de service, pied opposé au bras frappeur décalé vers l'avant : il doit frapper le volant afin de l'envoyer dans les zones graduées. Il doit marquer le plus de points possible.

Attention ! le volant doit retomber dans les limites du terrain (demi-terrain + couloir).
Changer les rôles.

REGULATION

Pour faciliter

- Sans filet
- Diminuer la hauteur du filet.
- Volant comptabilisé s'il tombe dans l'autre demi-terrain.

Pour complexifier

- Demi-terrain sans le couloir.
- Viser les zones en diagonale (autre demi-terrain avec ou sans le couloir).

CE QUI EST A APPRENDRE

- Pointer le volant de la main opposée pour tourner les épaules.
- Anticiper la préparation : Bras frappeur déjà vers l'arrière, tête de raquette dirigée vers le haut. (pour ne pas précipiter l'armé).
- Rechercher un geste accéléré, pour frapper fort.
- Orienter la trajectoire du volant vers la cible.

CRITERES DE REUSSITE :

- Atteindre au moins 11 points.
- Ne pas envoyer de volant hors limite.
- Ne pas envoyer de volant hors limite, ni dans la zone située entre le filet et la zone 1 point.
- Battre son record.