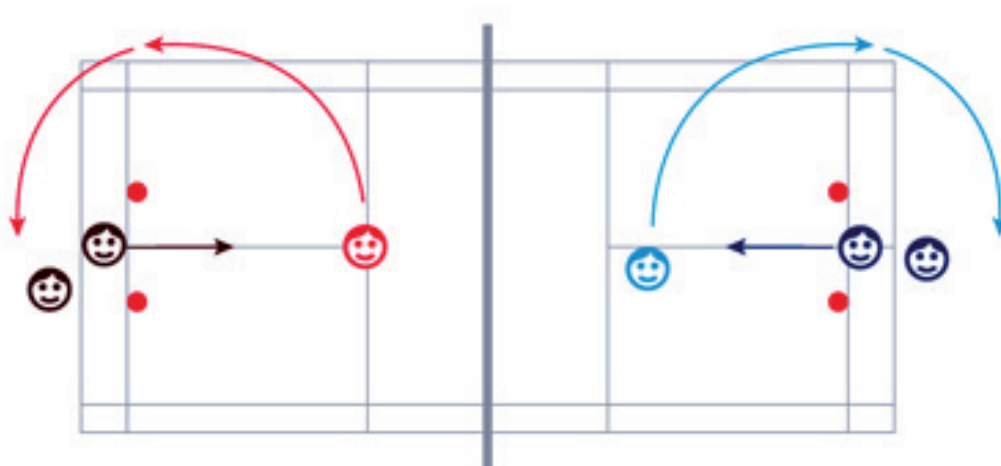


La tournante

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.