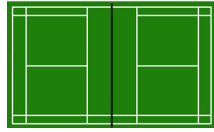


JEUX DE RAQUETTES

MISES EN TRAIN

Chasse aux lignes



Comment ?

Six à dix élèves par terrain, sans filet. On peut se déplacer uniquement sur les lignes du terrain de badminton. Pour changer de ligne, il faut toucher avec le pied l'intersection des deux lignes. Le chasseur doit toucher ses proies avec le **volant en main**, mais uniquement une proie qui se trouve sur la même ligne. Interdiction de «contourner» ses camarades. Celui qui quitte une ligne devient automatiquement chasseur.

Matériel par terrain de badminton : 1 volant



Lièvres et Chasseurs



Comment ?

Dans toute la salle.

Trois chasseurs tentent de toucher les lièvres **en lançant** le volant. Les lièvres disposent chacun d'une petite balle de lancer. Quand un lièvre est touché, il s'arrête et forme un «panier» avec ses mains. Si un camarade réussit à viser le panier, le lièvre est libéré.

Attention! Interdiction de bouger pour faciliter l'entrée de la balle dans le panier

Matériel : 3 volants – 17 balles mousse 65g - 65mm



Pirates des caraïbes



Comment ?

Dans toute la salle, les marins se déplacent en tenant un cerceau.

Trois pirates essaient de s'emparer d'un bateau en visant le cerceau avec le volant. S'ils y parviennent, les rôles sont inversés.

Matériel : 17 cerceaux + 3 volants



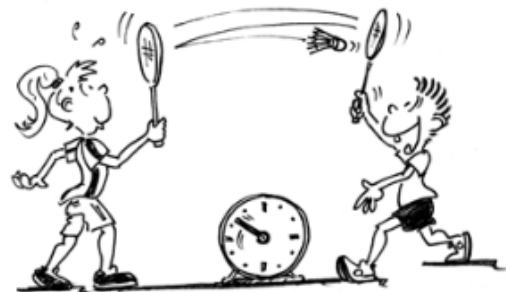
Record



Comment ?

Par deux, les élèves se répartissent dans la salle et tentent d'établir des records de classe. En cas d'erreur, le score repart à zéro.

Matériel : en fonction du défi choisi



Sources

Jeux de renvoi avec enfants – Dossier Mobilesport 09/2016

Smollball – Dossier Mobilesport 04/2014

Badminton Shuttle Time 09/2013

Cahier pratique Mobilesport 14 Badminton

JE JOUE – JE JOUE AVEC TOI

POSTES



De 1 à 10 (voir pages 3 et 4 dossier)

Les élèves sont par deux. Le duo tire une carte, le chiffre indique le numéro du poste à réaliser. Une fois le défi réussi (3 fois sur 5 essais), le duo tire une nouvelle carte.

Astuce : Pour ne pas sortir les 10 postes → enlever de la pioche les cartes dont le chiffre ne sera pas utilisé.

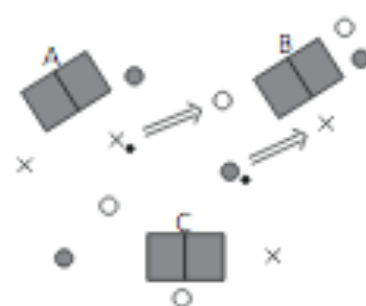
JE JOUE EN ÉQUIPE

Salle entière sans filet - Les îles

Les joueurs sont répartis en 3 équipes. Chaque équipe dispose d'une île (2 tapis). Les joueurs maintiennent une balle en équilibre sur leur raquette. Ils essaient de voler la balle de leurs adversaires sans perdre la leur.

S'ils réussissent à dérober une balle ou que la balle de l'adversaire tombe sur le sol, le joueur part en exil sur son île. Il peut continuer à jouer mais sans quitter sa retraite. Il vise les joueurs avec un volant (une fois la réserve épuisée il peut aller chercher des volants dans la salle et revenir sur île).

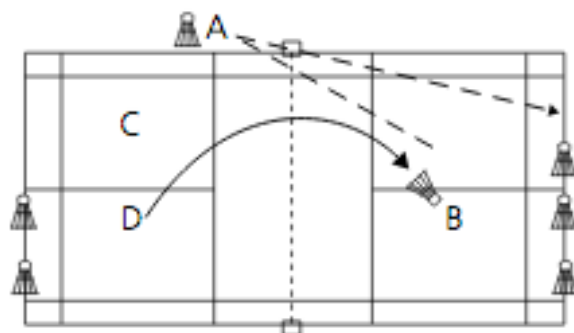
L'équipe qui repousse tous les adversaires sur leur île respective a gagné.



Variante « smollball » : 3 balles sont en jeu. Le but est de toucher ses adversaires avec la balle. Les élèves jonglent avec la balle pour se déplacer et se font des passes. Un joueur exilé peut revenir en jeu si celui qui l'avait touché est touché à son tour.

Filet dans la longueur de la salle - Double

4 élèves jouent en double (A/B contre C/D). Chaque duo dispose d'un stock de trois volants sur sa ligne de fond. Le joueur qui commet une faute (A dans le dessin ci-contre) récupère au plus vite le volant « fautif », le dépose sur sa ligne de fond et revient rapidement en jeu. L'équipe qui a gagné l'échange (C/D) prend un nouveau volant sur sa propre ligne de fond et le met en jeu. Quelle équipe vide le plus rapidement son réservoir?



Variantes

- Remplacer un volant par un ballon de baudruche
- Remplacer la raquette par la paume de la main – jouer avec un indiaca
- Remplacer la main par une raquette de goba ou de tennis de table
- Autoriser un ou plusieurs rebonds sur le sol.
- Autoriser de jouer la balle tant qu'elle rebondit («la balle ne meurt jamais»).
- Définir des zones interdites et des zones-cibles.
- Jouer avec ou sans filet – varier hauteur du filet - remplacer le filet par un banc ou un cerceau

