

## La mise en jeu

MANIABILITÉ



### Objectifs

Orienter la trajectoire du volant vers les cibles.  
Rechercher une amplitude gestuelle,  
dissociation de l'action des bras.

### But pour l'enfant

Effectuer des services sur cible.  
Marquer le plus de points possibles.

### Organisation pédagogique

**Le groupe :**

- Par groupe de 2.

**Le matériel :**

- 1 raquette et 10 volants pour 2.
- Cibles de 1 m<sup>2</sup>.

### Consignes

L'élève effectue 10 services en visant les cibles.  
Il marque 1 point lorsque le volant atteint la cible.  
Les élèves se regroupent par 2 et passent à tour de rôle.

### Variables

- Servir en coup droit et en revers.
- Varier la position des cibles (service court / service long).
- Varier la taille des cibles en fonction de la réussite des élèves.
- Organiser un défi entre deux joueurs (le point est marqué lorsque le volant touche le sol, le receptriceur tente d'attraper le volant sans le faire tomber au sol).

### Veiller à

- Frapper le volant loin du corps.
- Utiliser la prise universelle pour servir en coup droit et la prise revers (positionnement du pouce sur le grand méplat) pour le service revers.
- Favoriser une amplitude gestuelle pour le service coup droit.