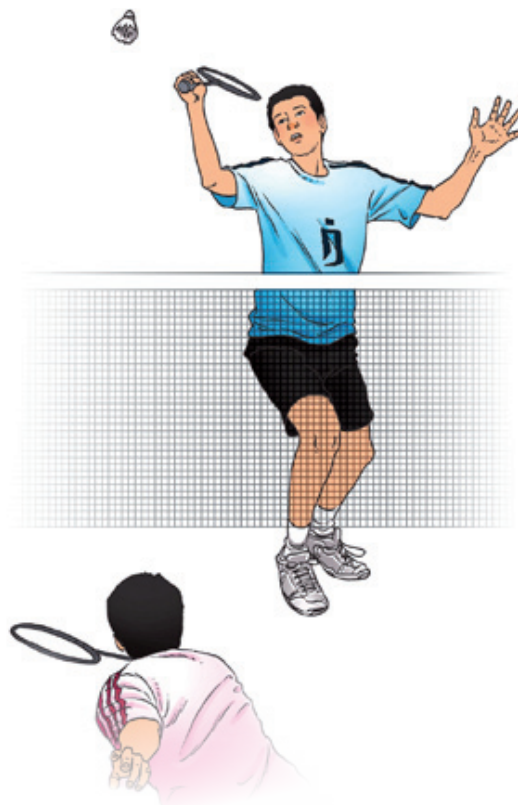


## Le match à thèmes

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.