

Quand utiliser le Siège ?

Ce jeu de badminton est une situation ludique qui peut servir d'échauffement. Il permet de travailler les mises en jeu et les trajectoires du volant. Les élèves vont devoir s'organiser pour défendre au mieux la citadelle selon les forces et les faiblesses de chacun.

Objectifs

- ✎ Travailler le service
- ✎ Travailler le renvoi du volant

But du Siège

Pour les assaillants: Envoyer les plus de volants possibles dans la c
Travailler le renvoi du volant
Pour les assiégés: Défendre la citadelle en empêchant les volants d'y rentrer.

Age

A partir de 6 ans.

Nombre de joueurs

De 6 à 12 joueurs.

Temps

5 minutes sans compter les explications.

Matériel

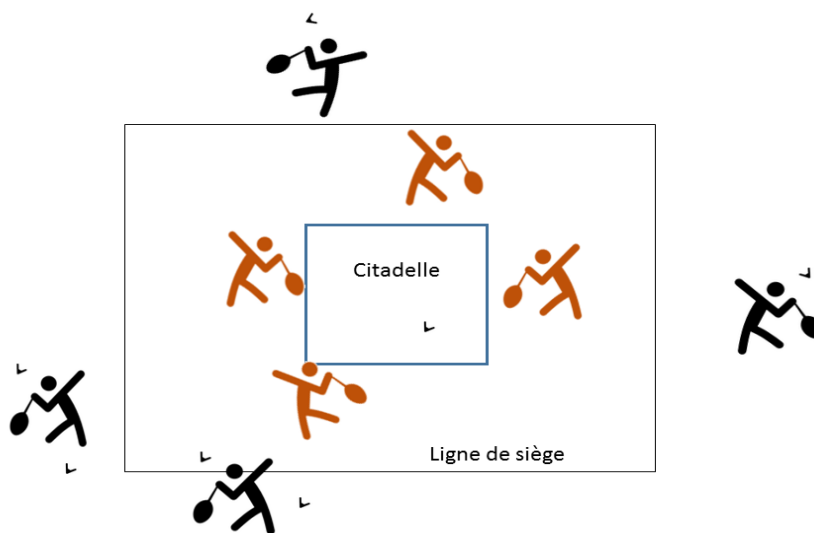
- ✎ 12 volants de badminton minimum qui serviront de projectiles
- ✎ Des plots pour délimiter la citadelle et marquer la ligne du siège
- ✎ 1 raquette par joueur

Organisation du Siège

La citadelle doit faire, pour 6 joueurs, 3 mètres sur 3 mètres. La surface augmente en fonction du nombre de joueurs par équipe. La ligne du siège doit être à 3 m environ de la citadelle.

Les assaillants disposent de 12 projectiles ou plus. Les assiégés sont devant la citadelle.

A la fin du temps, on compte le nombre de projectiles qui ont atterri dans la citadelle. Puis on inverse les rôles et on recommence une partie.



Règles

- ✎ Aucun joueur ne peut pénétrer dans la citadelle.
- ✎ Un assiégé ne peut pas empêcher un assaillant de récupérer un projectile qui est hors de la citadelle.
- ✎ Un assaillant doit être à l'extérieur de la ligne de siège avant de lancer un projectile.
- ✎ Au bout des deux manches, l'équipe qui a réussi à mettre le plus de projectiles dans la citadelle a gagné.