

BaD'Tour

Animations types

L'échange en continu

Organisation

Groupe :

- 3 groupes de 2

L'espace et le matériel

- 2 terrains
- 1 raquette par joueur
- 1 volant par groupe
- Les zones du terrain sont délimitées par les plots
 - 1/3 avant
 - 1/3 centre
 - 1/3 fond de court

Objectif

Établir un record de frappes avec un partenaire

Consignes

Les 2 joueurs effectuent **une routine**, par exemple, amortie / dégagement...
Ils **compte le nombre de frappes** réalisées sans fautes.

Variables

Variation de la contrainte spéciale : demis terrain, zone d'amortie etc...

Changer de partenaires.
Proposer des routines différentes : Amortie / contre-amortie / dégagement



Le relais d'équilibre

Objectif

Ne pas faire tomber le volant, qui est sur la raquette, posé sur les plumes

Organisation

Groupe :

Pour les grands groupes

L'espace et le matériel

- Former un parcours
- 1 raquette par joueur
- 1 volant par joueur

Consignes

Le but est de faire le parcours **sans faire tomber le volant** et de le passer au joueur suivant de son équipe. Si le volant tombe le joueur doit recommencer du début .

Variables

Mettre des obstacles, Le faire sous forme de course

Chronométrer

Pas chasser



Le double suédois

Objectif

Etre le dernier à **rester** sur le terrain

Organisation

Groupe :

➤ 4 joueurs sur 1 terrain

L'espace et le matériel

- 1 terrain
- 1 raquette par joueur
- 1 volant

Consignes

Tous les joueurs partent avec 10 points (+/- suivant le temps qu'on veut faire durer). Quand un joueur fait une faute, ou si le volant tombe dans son demi-terrain, **il perd un point.**

C'est ensuite au joueur qui vient de perdre le point de servir. Il peut servir où il veut, du moment que ça passe la première ligne de service (possibilité de servir droit, par exemple)

Le joueur éliminé peut être remplacé par quelqu'un d'autre.



La bataille de volants

Objectif

Envoyer **le plus de volants possible** dans le terrain de l'équipe adverse avant la fin du temps imparti.

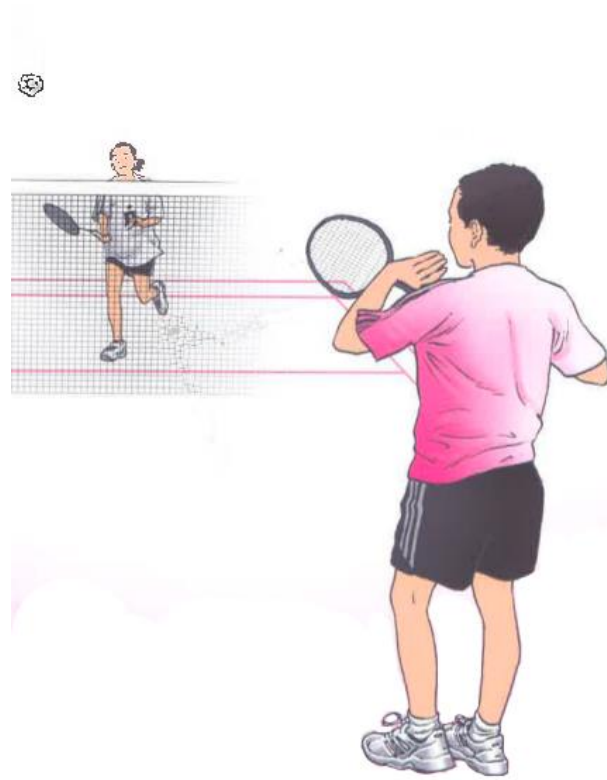
Organisation

Groupe :

➤ 2 groupes de 4

L'espace et le matériel :

- Un terrain
- 5 volants par joueurs (ou plus)



Consignes

Envoyer **le plus de volants possible** dans le camps / terrain de l'adversaire avant la fin du temps imparti.

Il est **interdit** de renvoyer le volants directement dans le camps adverse sans que celui-ci n'ai touché le sol.

Variables

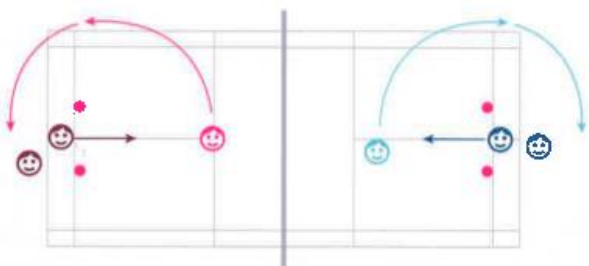
Délimiter des zones qui valent plus ou moins de points

Délimiter des zones spécifiques pour pouvoir lancer les volants

Le tour du monde

Objectif

Remporter une manche en équipe.



Organisation

Groupe

- 2 équipes de 3

L'espace et le matériel

- 1 terrain avec filet
- 1 raquette par joueur
- 1 volant
- 1 porte sur chaque demi terrain matérialisé à l'aide de plots

Consignes

Chaque manche se joue en **10 points**. Il faudra donc organiser plusieurs manches et changer les équipes.

Chaque joueur rentre sur le terrain **par les portes** et **joue le volant**, le joueur cède de suite sa place au joueur suivant et va **se replacer derrière la file d'attente**.

Le point est marqué lorsque le volant **touche le sol** ou lorsqu'il y a **une faute**.

La remise en jeu se fait par le perdant.

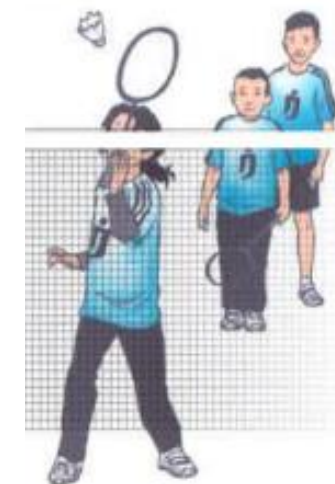
Variables

Variation de la dimension du terrain :

Petit terrain pour ceux en difficulté.

Variation de la position de portes pour faire émerger des déplacements différents :

- Porte arrière pour une course avant
- Porte latérale pour un déplacement en pas chassée
- Porte avant pour un déplacement arrière



Le Roi du terrain

Objectif

Rester sur le terrain le plus longtemps possible.
Gagner la rencontre.

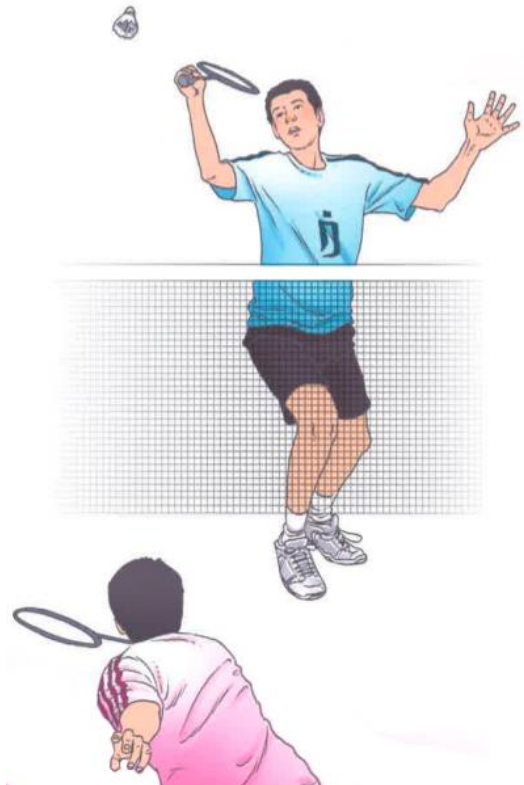
Organisation

Groupe

2 équipes de 2 / 3
joueurs

L'espace et le matériel

- Un terrain par groupe
- Une raquette chacun
- Un volant par terrain



Consignes

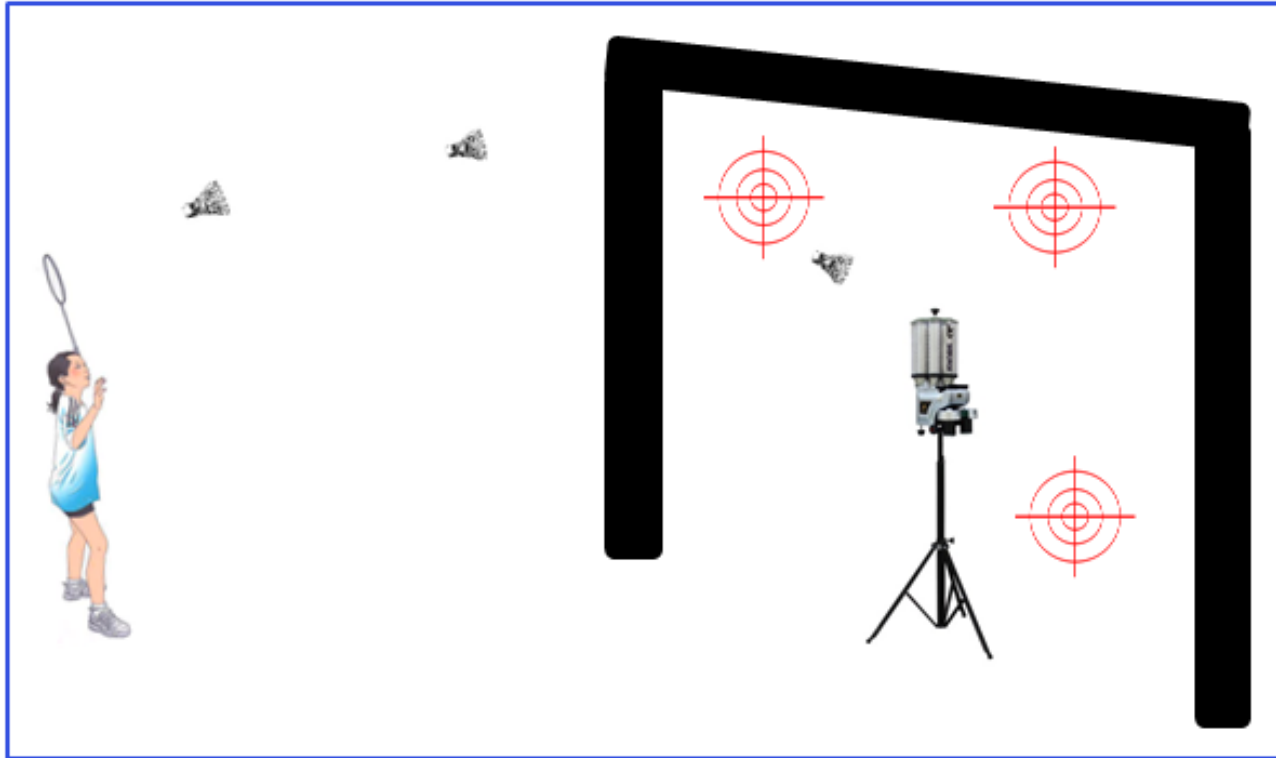
Deux joueurs de chaque équipe font un match de **3 points**.
Celui qui perd donne sa place à **une personne de son équipe**.
Celui qui gagne rapporte **1 point à son équipe**.
La première équipe à remporter **10 points** gagne le match.

Variables

Si un des joueurs est trop fort par rapport aux autres, son adversaire peut commencer avec un **avantage au score**.

Les équipes peuvent à tous moments utiliser un bonus leur permettant de faire rentrer **2 joueurs en même temps** sur le terrain utilisable **seulement X fois**.

La machine à volants



Objectif

Toucher un maximum de cibles avec un tube de volants

Organisation

- 1 animateur qui compte les points
- 1 joueur en jeu
- 3 autres joueurs qui attendent la fin de la série pour jouer

Consignes

Le joueur est placé à un endroit et doit envoyer le volants sur les cibles. L'animateur compte le nombre de fois ou le joueur touche la cible

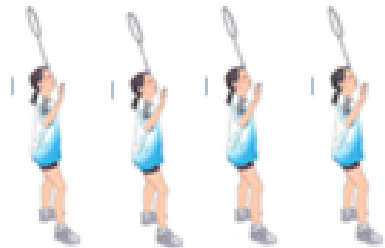
Variables

- Jouer sur la distance (cible joueur)
- Utiliser les différents modes de la machine de manière à faire bouger le joueur

La tournante

Objectif

Se placer rapidement pour frapper un volant



Consignes

Les joueurs forment une file indienne dans la zone d'attente, le premier joueur s'approche à portée de la machine frappe un volant, laisse sa place au suivant et retourne dans la file indienne

Organisation

- Chaque joueur prend une raquette
- Délimitation d'une zone d'attente pour éviter que les joueurs soit trop serrés

La marche des géants

Objectif

Améliorer la précision de son service

Organisation

- Chaque joueur prend une raquette, un volant et un plot de couleur différente
- Création d'une zone d'attente

Variable

Si aucun joueur n'arrive à faire passer le volant dans les trous après plusieurs essais, mettre comme objectif de simplement toucher la bâche avec le volant

Consignes

Chaque joueur pose son plot en ligne face à la bâche à trous imprimée de la nouvelle structure.

Tous les joueurs se placent dans la zone d'attente, l'un après l'autre ils se placeront derrière leur plot respectif et devront viser les trous de la toile en effectuant un service, si le joueur réussit à faire passer le volant dans un trou il recule son plot d'un pas en arrière.

Chaque joueur n'a qu'un essai, qu'il réussisse ou non il devra se replacer dans la file d'attente après avoir récupéré son volant. Le joueur gagnant est celui dont le plot est le plus éloigné de la bâche

Les mini-tournois

Objectif

Remporter le tournois

Organisation

- 3 joueurs par terrain
- 3 terrains
- Si possible 3 animateurs pour arbitrer.
- Une fiche de score par terrain pour faire le classement.

Consignes

- Faire un match en **15 points**.
- Rencontrer tous les adversaires de son terrain.
- Celui qui gagne le plus de match est le joueur numéro 1 et ainsi de suite. Les joueurs qui sont à égalité de victoire s'affrontent un nouvelle fois en 5 points.

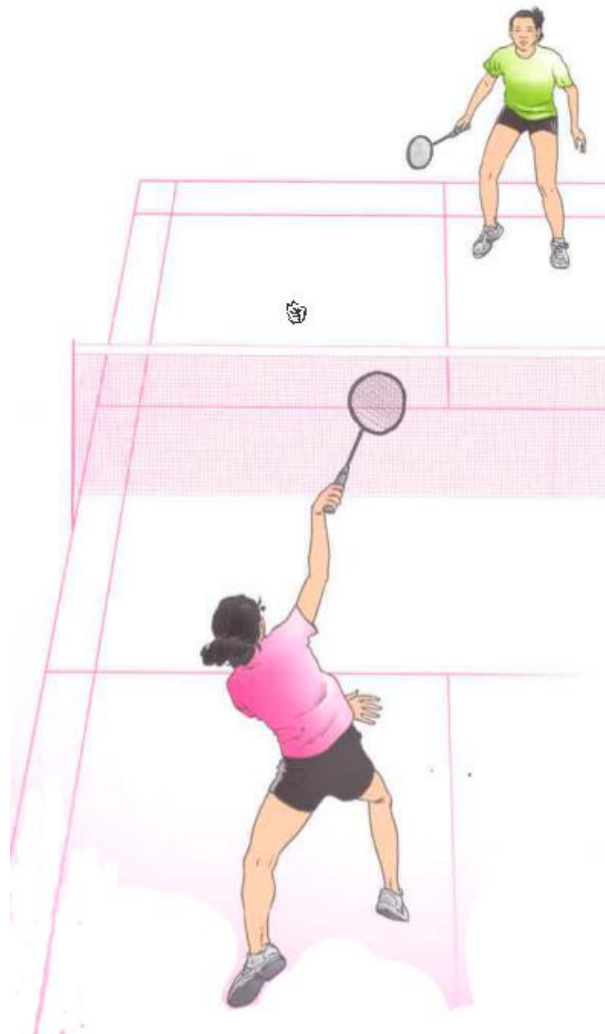
A l'issu du premier tour, tous les numéros 1 s'affrontent sur un même terrain (de même pour les numéro 2 et 3)

Variable

- Faire un tournois de double
- Faire un tournois à 2 se composant de cette façon :
 - un premier simple de 0 à 5 points
 - un deuxième de 5 à 10 points
 - un troisième en double de 10 à 15 points

Les changements de joueurs sont effectués une fois que le premier d'une équipe arrive à 5 et à 10

La montante/descendante



Objectif

Réussir à arriver sur le terrain numéro 1

Organisation

- Au moins 6 terrains
- De 12 à 24 joueur (si double)
- Une raquette par joueur
- Un volant par terrain

Consignes

Les joueurs s'affrontent sur les terrains.

les gagnants « montent » et se rapprochent du terrain numéro 1 et si il sont déjà sur celui-ci, ils y restent.

Les perdants descendent et s'éloignent du terrain numéro 1.

Le gagnant du match est :

- Soit le premier à arriver à 10
- Soit le premier au score au bout de 7 minutes

Variables

- Faire des matchs de double
- Faire des match avec des zones qui valent plus ou moins de points.

Les matchs à thèmes

Objectifs

Gagner le match en utilisant des tactiques en fonction de la consigne.

Organisation

- Un groupe d'au moins 6 joueurs
- 3 terrains
- 15 minutes durant lesquelles l'animateur choisi 2 ou trois consignes différentes

Consignes / Variables

Les zones valorisées : Le terrain est divisé en 3 zones : avant, milieu, arrière. Le joueur marque 3 points si il vise dans une zone qu'il a définit à l'avance.

Les zones interdites : Le terrain est divisé en 3 zones : avant, milieu, arrière. Le jeu ne peut se dérouler que dans 2 de ces trois zones.

Les coups valorisés : Le joueur marque 3 points lorsqu'il conclut un point avec un coups défini à l'avance.

Les coûts interdits : Le jeu se déroule en interdisant un coup en particulier.

Le compte à rebours : Match à 4 joueurs sur un grand terrain. Chaque joueur défend son demi-terrain, il dispose de 15 points / vies au début et est éliminé lorsqu'il arrive à 0.



Le Plumfoot

Objectif

S'initier à un autre type de volant



Organisation

- Entre 2 à 4 joueurs
- 1 terrain
- 1 Plumfoot

Consignes

Frapper le volant **avec la main** et le renvoyer dans l'autre camp.
Dans un premier temps le but est de **faire des échanges**.

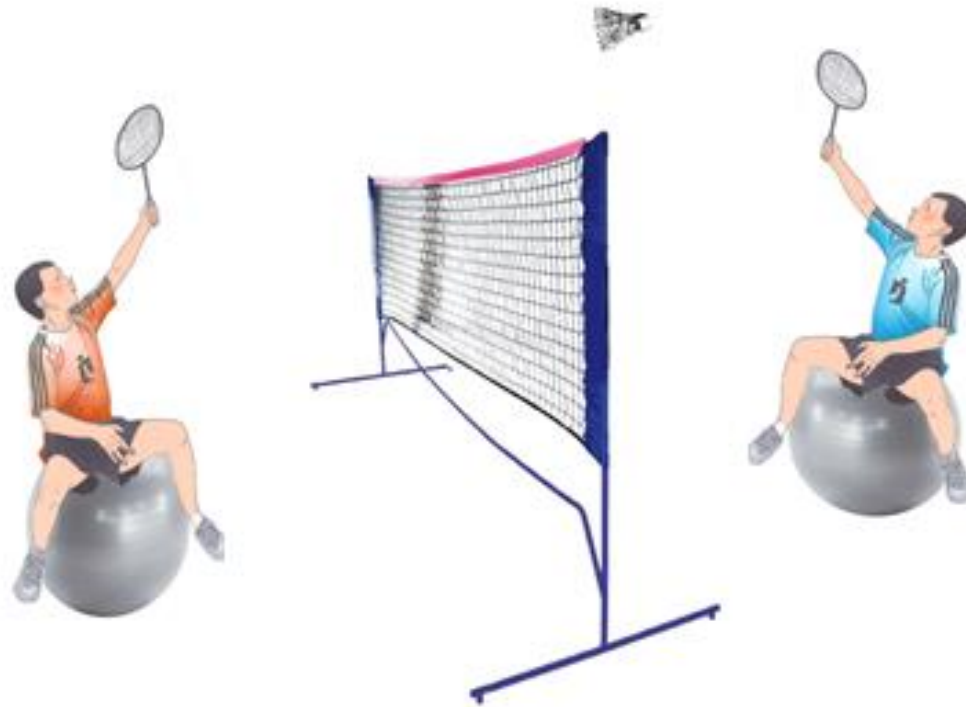
Variables

- Ne renvoyer qu'avec **le pied**
- Faire un match en attribuant plus ou moins de points à chaque partie du corps (tête, pieds, mains)

Le Swiss Ball

Objectifs

Réussir à faire des échanges
Réussir à envoyer le volant
sur son adversaire



Organisation

- Entre 2 à 4 joueurs
- Un ballon de swiss ball pour chaque joueur

Consignes :

Les joueurs doivent faire des échanges, ils jouent ensemble et sont partenaires.

Variables

- Rapprocher ou éloigner les ballons.
- Jouer en double
- Faire un match lorsque les joueurs maîtrisent

Les jongles

Objectifs

Réussir à doser direction et force pour contrôler le volant

Organisation

- 1 volant par personne
- 1 raquette par personne



Consignes

Faire un maximum de jongles consécutifs sans faire tomber le volant par terre.

Le gagnant est celui qui a fait le plus de jongles au bout de X minutes

Variables

- Alternier coup droit et revers entre chaque jongle
- Faire varier la hauteur de chaque jongle

Le ramassage de volant

Objectif

Apprendre à mieux manier sa raquette

Organisation

- 1 volant par personne
- 1 raquette par personne



Consignes

Placer le volant par terre, le joueur doit le ramasser avec la raquette sans s'aider de l'autre main.

Si le joueur réussit cette manipulation trois fois de suite il devra ramasser le volant en revers.

Le premier joueur à avoir ramassé 3 volants de suite en revers remporte le concours. Si aucun joueur n'a atteint ce point le gagnant est celui qui a réussi à en ramasser le plus.

Le contrôle du volant

Objectif

Apprendre à mieux manier sa raquette

Organisation

- 1 volant par personne
- 1 raquette par personne



1974  2024
BADMINTON
Ile de France

Consignes

Chaque joueur place son volant sur sa raquette et l'envoie en l'air, ils doivent ensuite récupérer le volant et le stabiliser sur leur raquette sans le faire rebondir et sans s'aider de l'autre main.

Le premier joueur à réussir cette manipulation trois fois de suite gagne

Variables

Pour les groupes chevronnés commencer avec le volant au sol

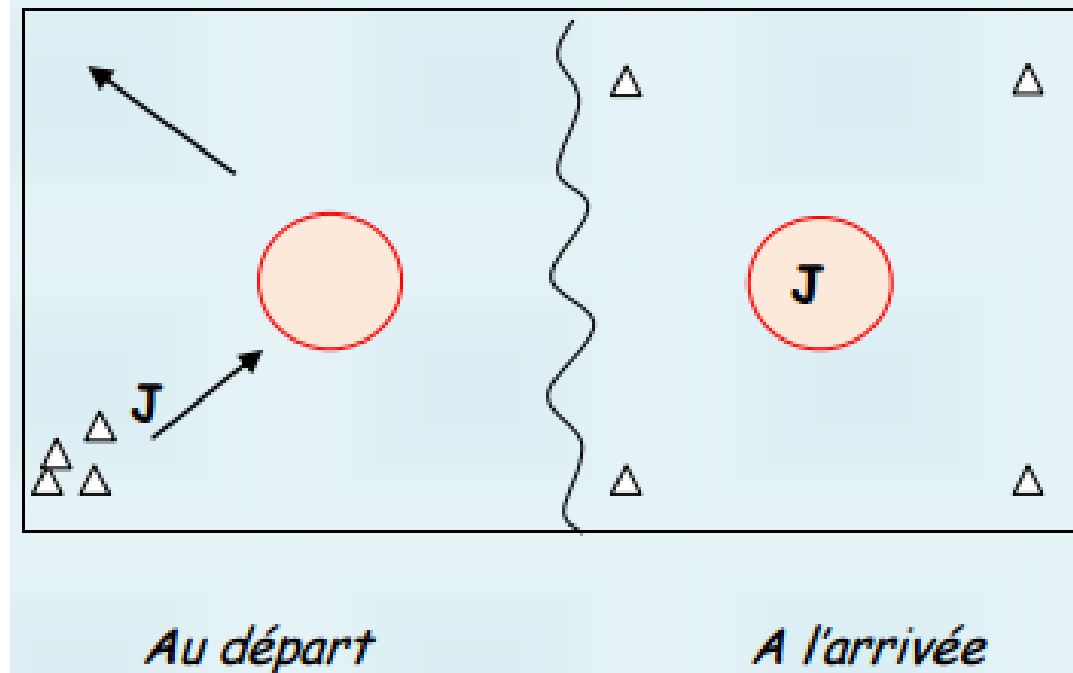
La course aux volants

Objectif

Découvrir un terrain de badminton et apprendre à se déplacer

Organisation

- 4-6 volants par moitié de terrain
- 2 joueurs par moitié de terrain



Consignes

Placer tous les volants au centre de chaque moitié de terrain, le joueur devra placer les volants un par un dans chaque coin du terrain en repassant à chaque fois par le centre du terrain plus vite que son opposant direct

Variables

- Augmenter le nombre de volants
- Changer les zones de placement

Le loup volant

Objectif

Travailler l'explosivité et le dynamisme

Organisation

- Délimiter une zone d'environ 7m sur 5m
- 6 joueurs par zone
- 1 volant par zone

Consignes

5 des joueurs ont le rôle du loup, le joueur restant est le mouton. Les loups ont une minute pour toucher le mouton avec le volant, le loup qui a le volant en main n'a pas le droit de se déplacer. Si au bout d'une minute le mouton n'a pas été touché il gagne un point et un des loups prend sa place. Si au contraire le mouton n'a pas tenu une minute personne marque de point et le loup ayant touché le mouton devient mouton. Le joueur gagnant est celui qui a le plus de points au bout de X manches.

La course de service

Objectif

Exercer son service de manière ludique

Organisation

- Former deux lignes avec des plots espacées d'environ 20-25m
- Chaque joueur dispose d'un volant et d'une raquette

Consignes

Tous les joueurs se placent sur la ligne de départ, au signal de départ les joueurs frappent le volant le plus loin possible, ils doivent ensuite se rendre là où leur volant est tombé et frapper à nouveau dans le volant. Les joueurs répètent ce cycle jusqu'à avoir fait un aller-retour.

Les joueurs n'ont pas le droit de se déplacer avec le volant en main.

Variables

Le premier joueur n'est pas celui qui est arrivé le plus vite mais celui qui a parcouru la distance en faisant le moins de services