

# 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

**Varier 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.

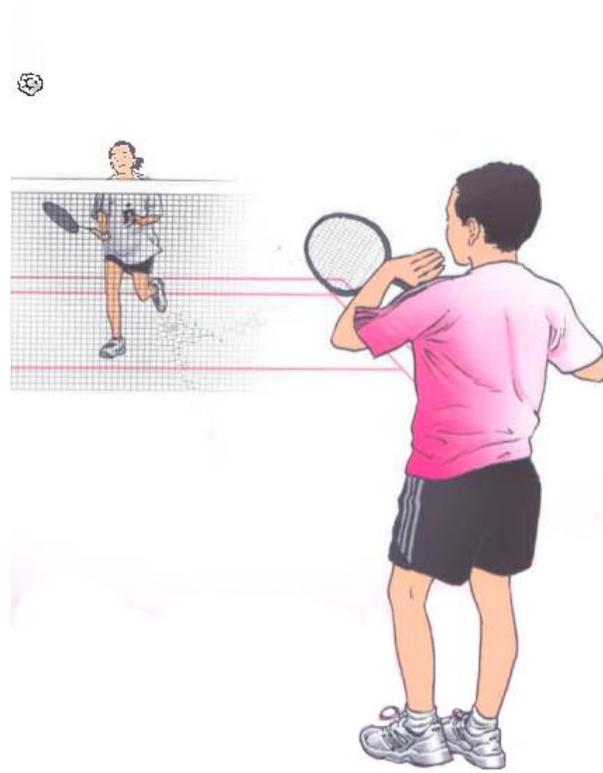
## Organisation

**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

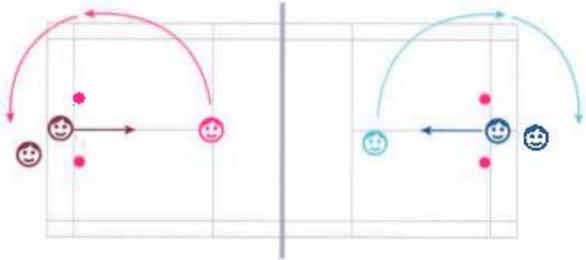
**Délimiter des zones** qui valent plus ou moins de points

**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.

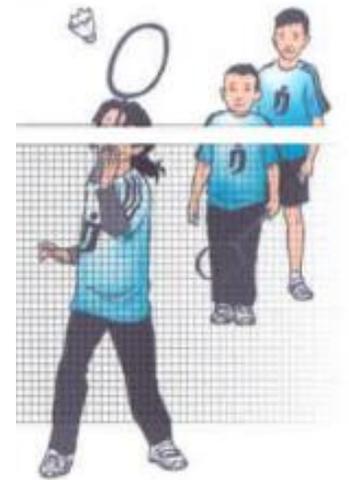
## Variables

**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.

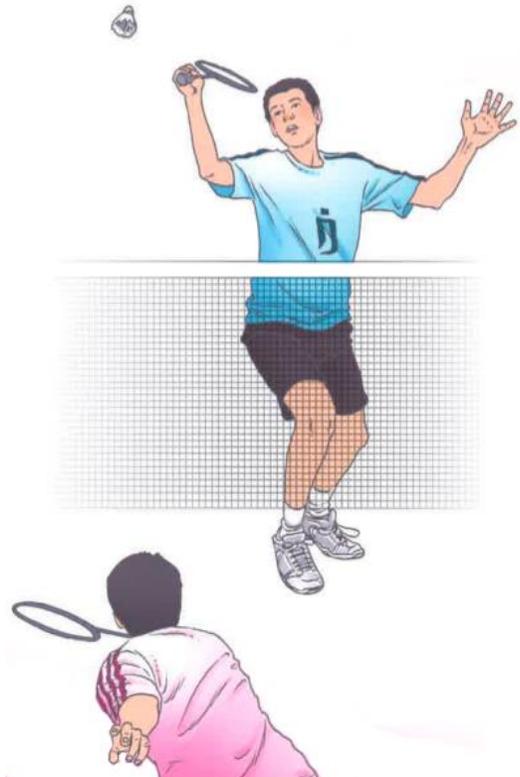
## Organisation

### Groupe

2 équipes de 2 / 3  
joueurs

### L'espace et le matériel

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



## Consignes

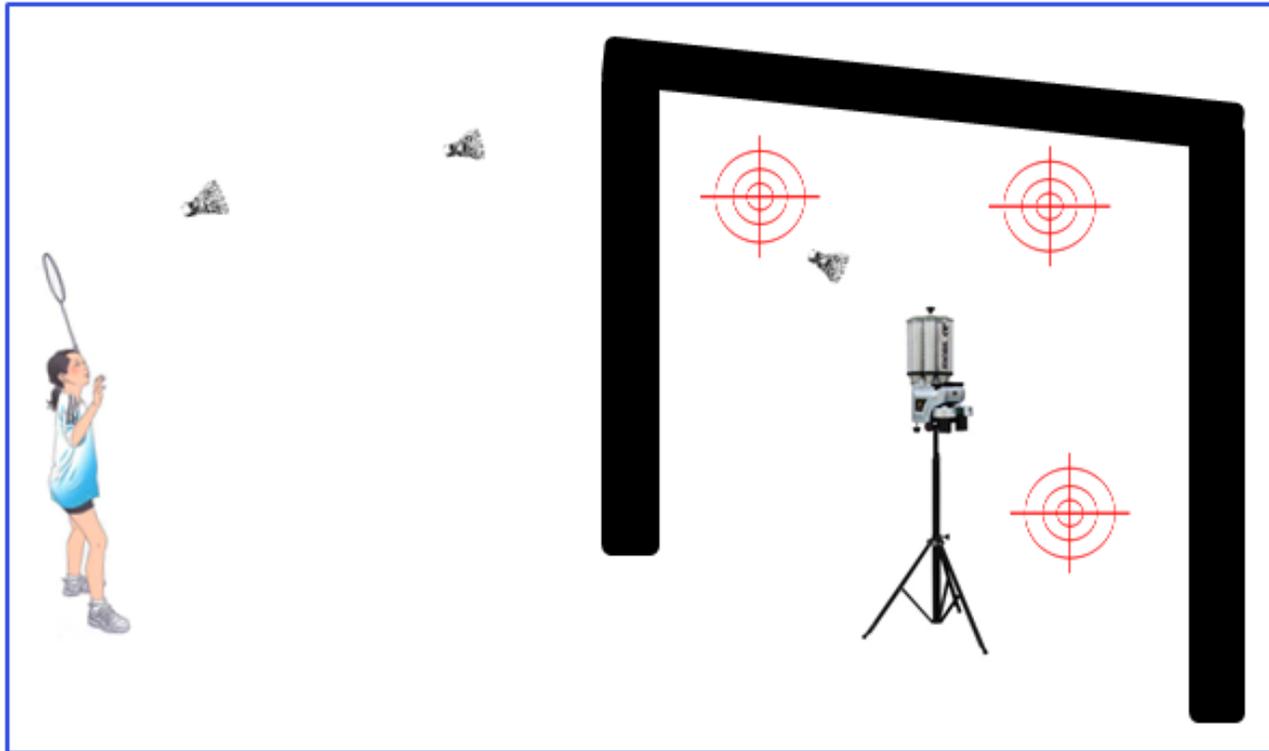
Deux joueurs de chaque équipe font un match de **3 points**.  
Celui qui perd donne sa place à **une personne de son équipe**.  
Celui qui gagne rapporte **1 point à son équipe**.  
La première équipe à remporter **10 points** gagne le match.

## 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

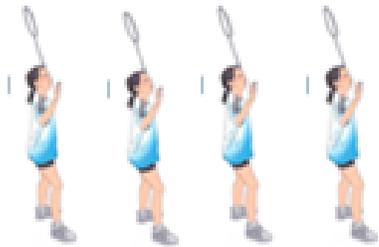
## Variables

- 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**.

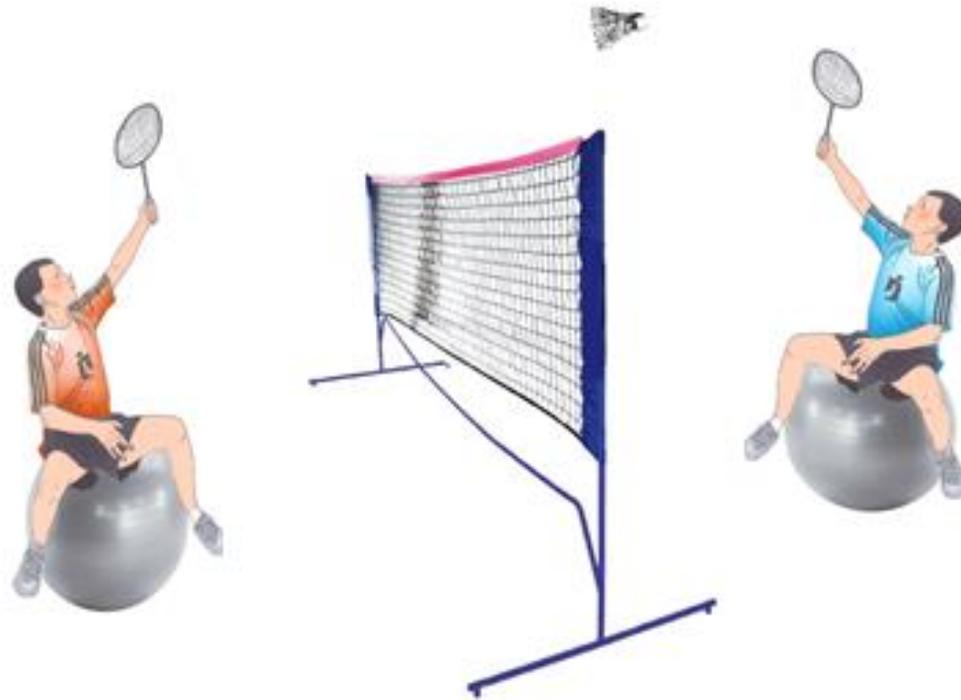
## Variables

- 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

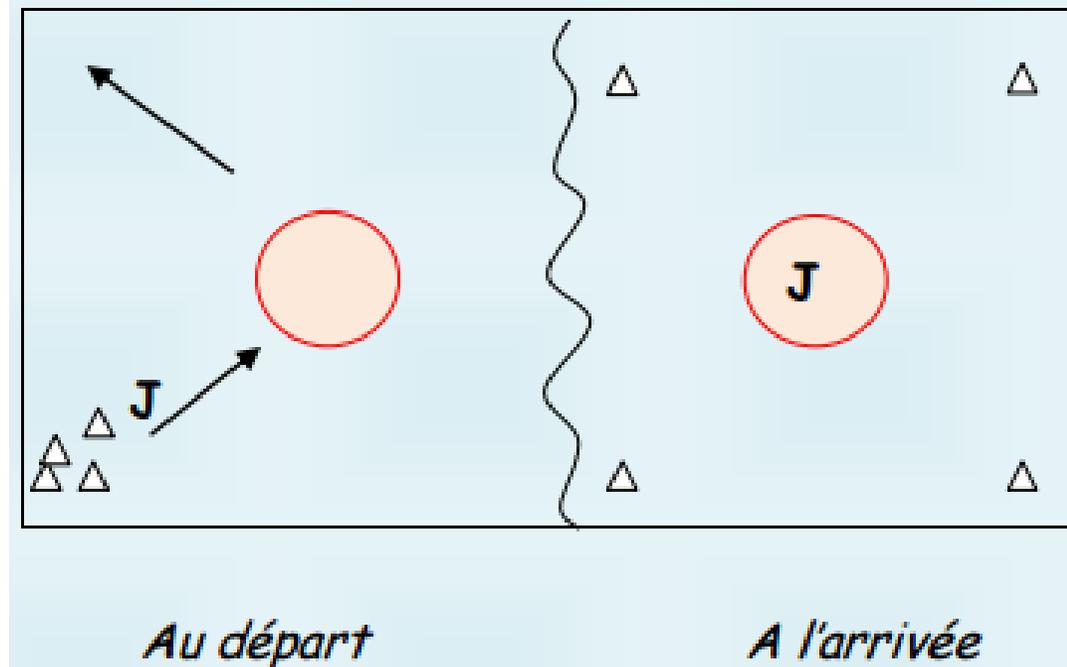
# La course aux volants

## 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