

# BADMINTON CHALLENGE DU JEUNE BADISTE

LE 23 MARS 2024  
A MENTON

GYMNASE DU BORRIGO



20  
GÉNÉ-  
RATION  
24



# UN DISPOSITIF INÉDIT

SPORTIF ET CULTUREL



Le badminton véhicule des valeurs uniques et universelles



Une nouvelle manière de se rencontrer, sans temps morts



Les jeunes badistes explorent les différentes facettes du badminton



Un programme culturel autour de Paris 2024 et de la citoyenneté

BADMINTON  
**CHALLENGE  
DU JEUNE**  
BADISTE

## 4 objectifs



Formation

Il s'agit bien d'initier les jeunes badistes à la rencontre de leurs homologues des autres clubs, pour parfaire ensemble leurs apprentissages, de manière collective et innovante.



Détection

exprimer plusieurs aptitudes propres à notre discipline (maniabilité, coordination individuelle, esprit d'équipe, endurance, combativité, fair-play...).



Fidélisation

Ces animations s'adressent aux badistes qui ne sont pas encore résolument tournés vers la compétition. Elles viennent en complément des passages de plumes, des plateaux Minibads et RDJ mais peuvent s'y coupler.



Appropriation

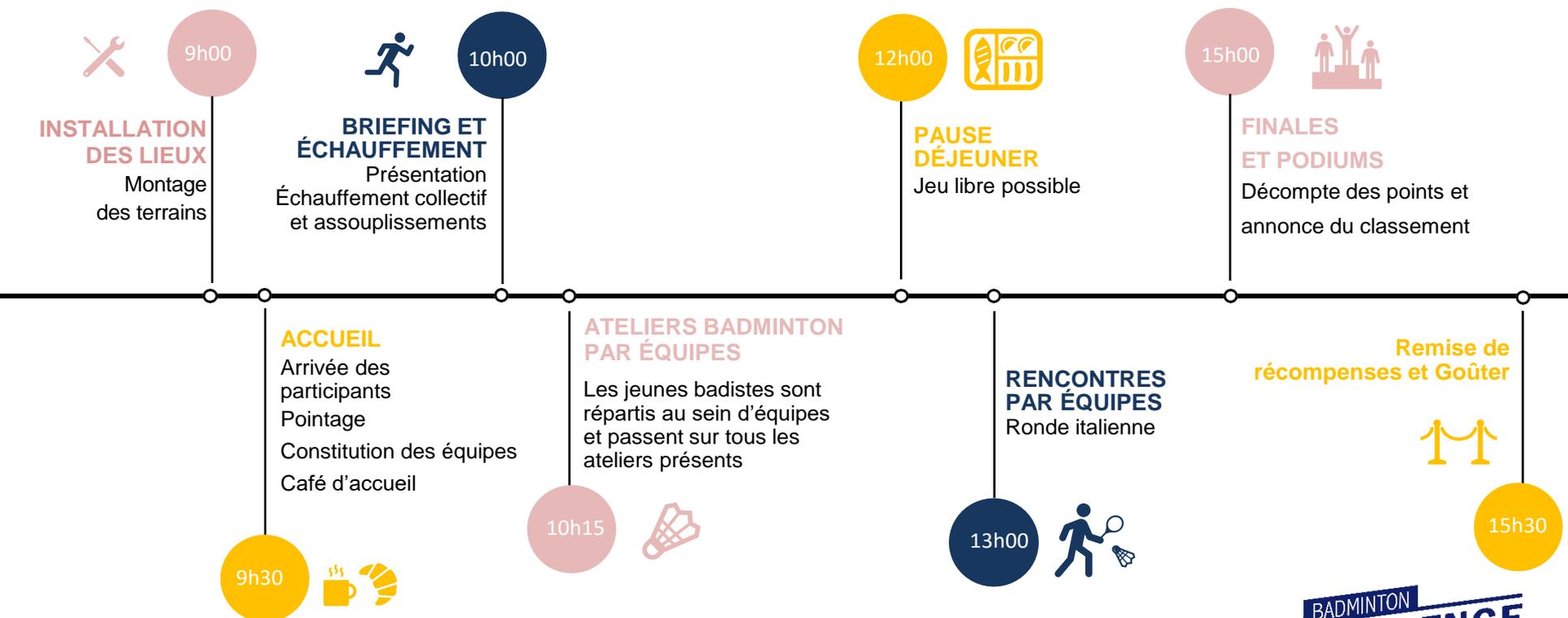
Les ateliers culturels peuvent porter sur la lutte anti-dopage, l'arbitrage, la nutrition, la vidéo, le développement durable, la citoyenneté, et Paris 2024

# CHALLENGE DU JEUNE BADISTE

23 mars 2024 – Menton

Programme prévisionnel

(Horaires indicatifs – organisation dans le strict respect des normes sanitaires en vigueur)



BADMINTON  
**CHALLENGE  
DU JEUNE  
BADISTE**

# FIL ROUGE DE LA MATINÉE

**Selon les ateliers, les équipes sont seules ou contre une autre.**

Des équipes sont constituées, mélangeant des jeunes joueurs de tous niveaux et de différents clubs. Chaque équipe possède un numéro.

Chaque atelier est géré par un encadrant badminton, un bénévole ou un parent présent.

Chaque équipe est coachée par un parent ou un bénévole.

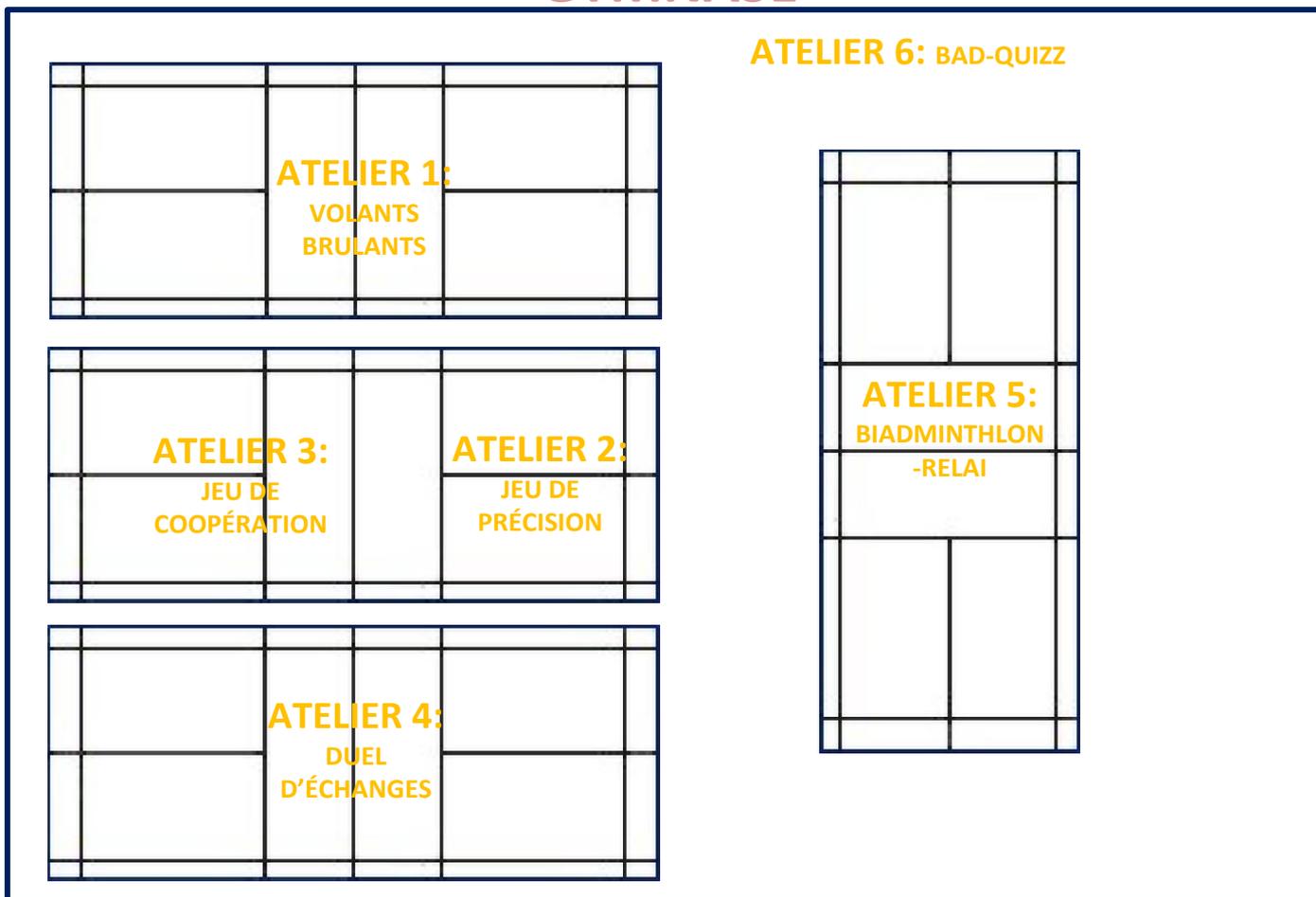
L'encadrant de chaque atelier note à chaque rotation le nombre de points des équipes qui se sont affrontées.

À l'issue des 7 rotations, un classement des équipes au nombre de points est réalisé. Sur chaque atelier, 10 points en tout sont à remporter. Une équipe remporte au maximum 3 points.

Les points accumulés le matin servent à établir un avantage pour les rencontres de l'après-midi.

# ORGANISATION DU GYMNASSE

## GYMNASE



EXTERIEUR

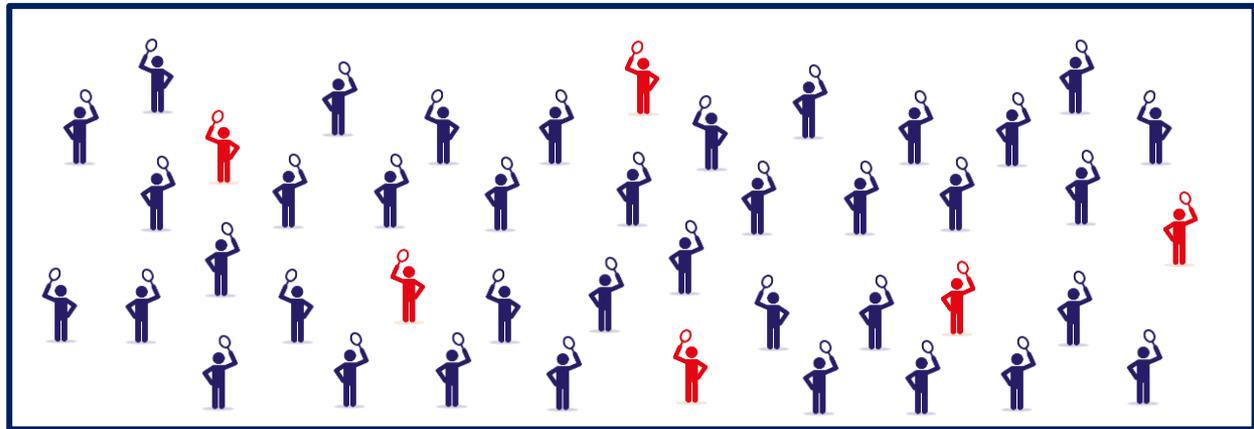
# ÉCHAUFFEMENT BADMINTON

10h05 à 10h15

L'échauffement est une étape importante de la journée. Il permet de faire connaissance.  
D'un point de vue sportif, il est primordial de ne pas négliger ce moment.  
Il prépare le corps et l'esprit à l'effort qui va suivre.

## CONSIGNES

- **Description** : Échauffement collectif. Exercices courts possiblement inspirés du badminton et adaptés en fonction de la réceptivité du public. Assouplissements, réveil musculaire, mobilisation articulaire en musique.
- **Objectif** : Préparer les pratiquants à l'activité qui va suivre, les mettre à l'aise avec le groupe et l'endroit.
- **Matériel** : Pas de matériel particulier / Sono

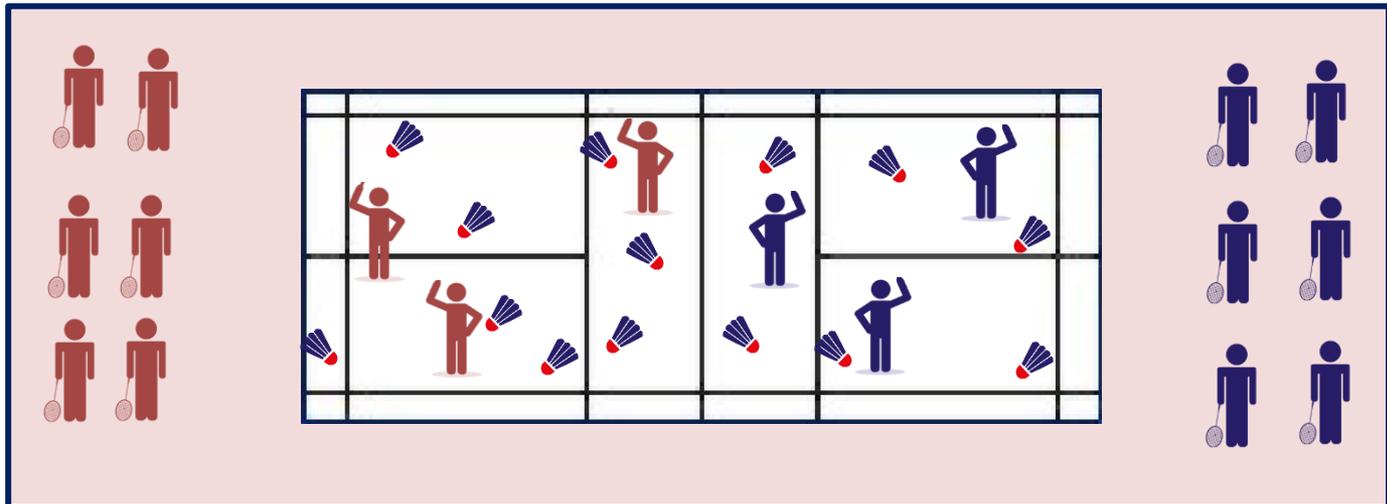


## ATELIER 1 : VOLANTS BRÛLANTS

Cette épreuve d'endurance montre l'importance d'être coordonné et organisé pour s'en sortir.

### CONSIGNES

- **Description** : Sur 1 terrain, 1 équipe de chaque côté, par groupe de 3 ou 4 joueurs (faire 2 ou 3 sous-groupes au sein de son équipe). Réussir à s'organiser avec ses partenaires pour renvoyer efficacement à la main les volants de l'autre côté du filet. À chaque partie, un sous-groupe d'une équipe affronte un sous-groupe de l'équipe adverse, et ainsi de suite...Disposition des 2 côtés du terrain, au sol, de 2 volants par joueur + 1 (nombre impair). Attention, 1 seul volant par personne à renvoyer à la fois. Chaque partie dure 30 secondes !!!
- **Objectif** : À la fin du temps imparti, être l'équipe qui a le moins de volants dans sa partie de terrain. 1 point par victoire.
- **Matériel** : une vingtaine de volants.

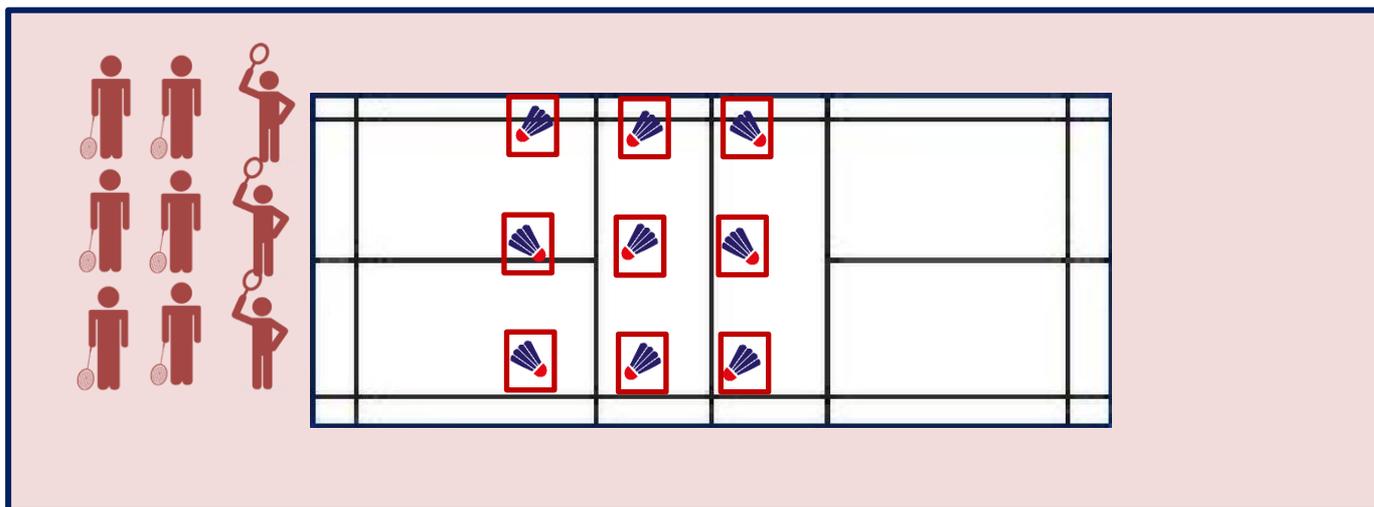


## ATELIER 2 : JEU DE PRÉCISION

Ce jeu met en avant les capacités de concentration et d'adaptation de son geste pour atteindre la cible.

### CONSIGNES

- **Description** : Sur 1 terrain, sont disposées des cibles (caisses) de plus en plus loin. La zone de tir est le fond du terrain. Les participants se placent sur 3 lignes et essaient les uns après les autres. Il y a 3 caisses par ligne. Le service se fait avec le pied sur la ligne de fond de court.
- **Objectif** : Individuellement il faut marquer le plus de points possibles : on marque 1 point si le volant tombe dans la caisse 1, puis 2 points dans la caisse 2, etc. 3 volants par personne et par passage. En 15 minutes l'équipe essaye de marquer le plus de points possibles
- **Matériel** : 9 caisses, 6 raquette et 3 volants par personne.

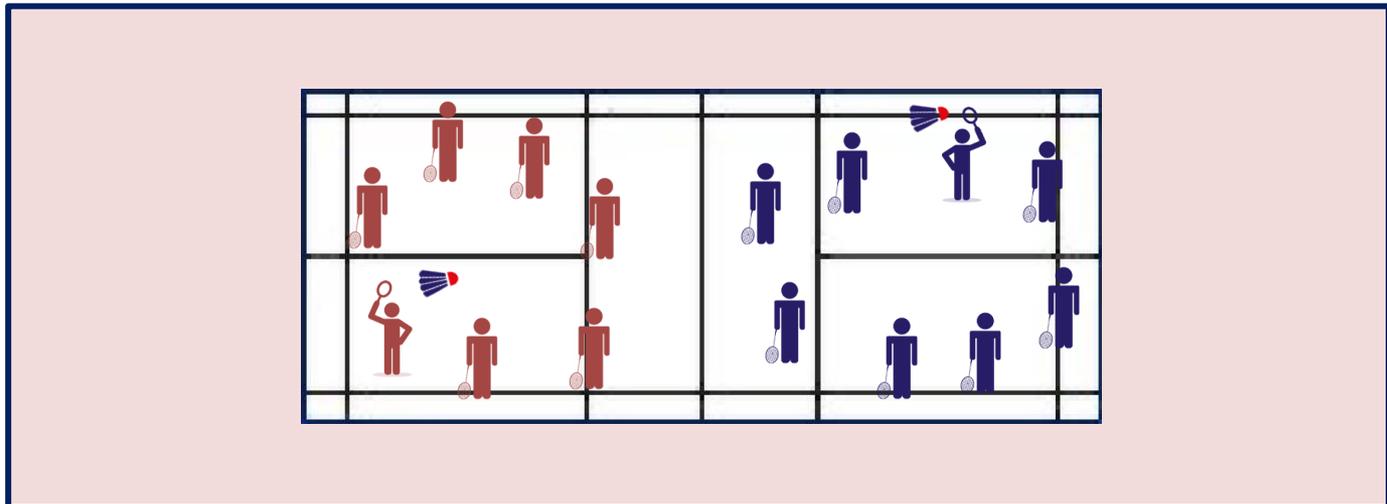


## ATELIER 3 : JEU DE COOPÉRATION

Ce jeu met en avant l'entraide de l'équipe vers les personnes qui peuvent être en difficulté

### CONSIGNES

- **Description** : Pas d'installation particulière, il faut juste assez de place pour que les groupes puissent se faire des passes. Les équipes se répartissent par demi terrain. Chaque personne se place à 2m de l'autre.
- **Objectif** : Chaque équipe doit se faire des passes afin d'être la première à faire en sorte que chaque personne ait touché le volant sans que celui-ci soit tombé au sol. Lorsque c'est le cas, elle marque 1 point. L'équipe qui totalise le plus de points gagne la partie.
- **Matériel** : 1 raquette par personne et 1 volant par équipe.

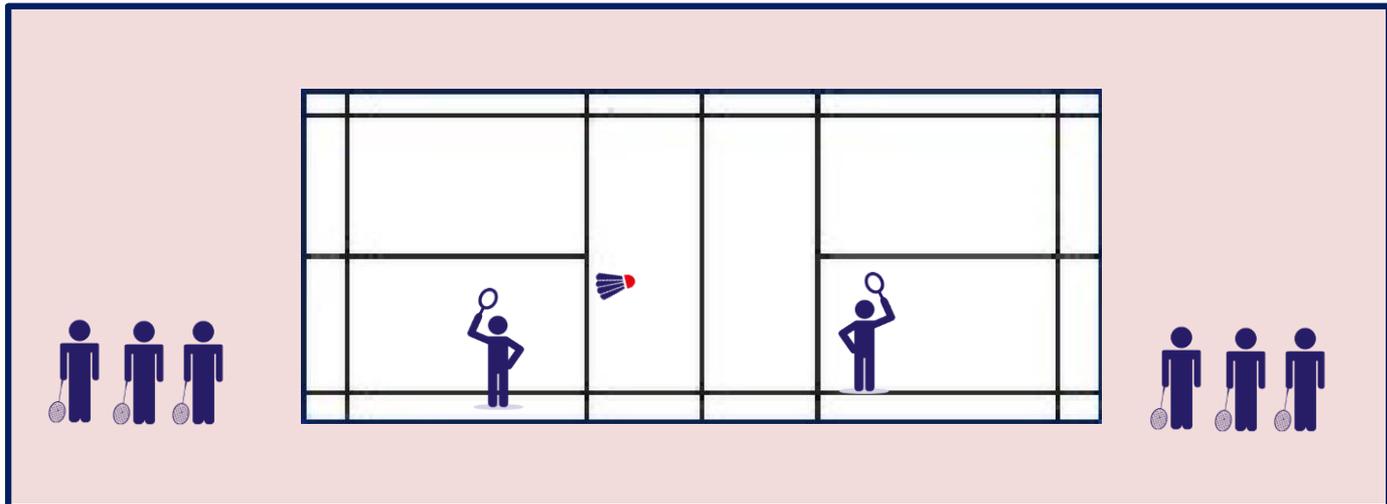


## ATELIER 4 : DUELS D'ÉCHANGES

Cette épreuve montre l'importance d'être concentré et de bien communiquer avec son partenaire.

### CONSIGNES

- **Description** : Sur 1 demi-terrain (dans le sens de la longueur). **Durée 30s par partie**. 2 nouveaux joueurs de l'équipe entrent en jeu pour une nouvelle session de 30s et ainsi de suite.
- **Objectif** : Faire le + de frappes en 30 secondes. L'objectif est de marquer le plus de points possibles
- **Matériel** : 8 raquettes et une douzaine de volants.

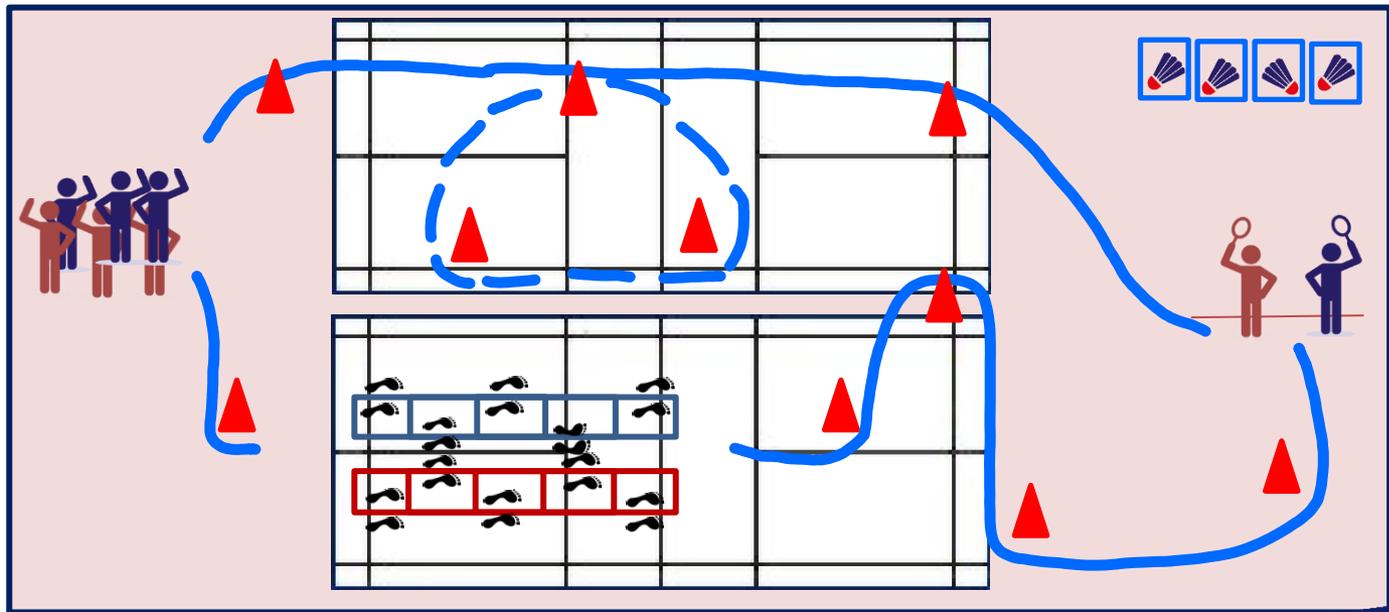


## ATELIER 5 : BIADMINTLHON-RELAI

Pour cette épreuve, il ne faut pas confondre vitesse et précipitation.

### CONSIGNES

- **Description** : Sur 2 terrains, on a 1 circuit et 1 pas de tir (avec caisses ou zones au sol ou contre un mur, les cibles sont les mêmes pour les 2 équipes) comme au biathlon. **2 passages par personne.**
- **Objectif** : Par équipe, en relais, être les premiers à finir le parcours. À chaque cible ratée, il faut faire un tour de pénalité dans la zone prévue à cet effet.
- **Matériel** : Plots, 2 échelles de motricité, 1 raquette par équipe, 10 volants et tout autre matériel permettant d'ajouter des obstacles sur le parcours. L'animateur d'atelier aide à ramasser les volants et vérifie si les cibles sont atteintes ou non.

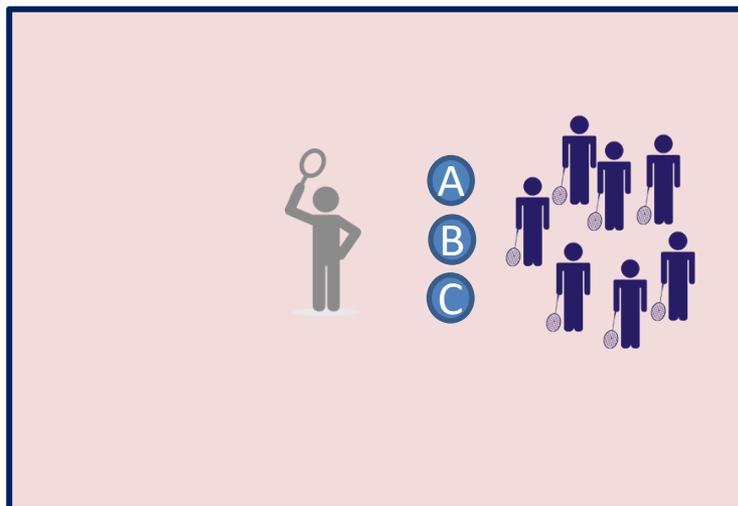


## ATELIER 6 : BAD QUIZZ

Test de culture badminton par équipe, il faudra se mettre d'accord sur les réponses...

### CONSIGNES

- **Description** : 1 équipe se retrouve à l'extérieur. L'animateur énonce les questions une après les autres. Le capitaine se met d'accord avec son équipe sur les réponses à donner.
- **Objectif** : Trouver le plus de bonnes réponses possibles. L'objectif est d'être l'équipe qui totalise le plus de points.
- **Matériel** : Quizz 15 questions

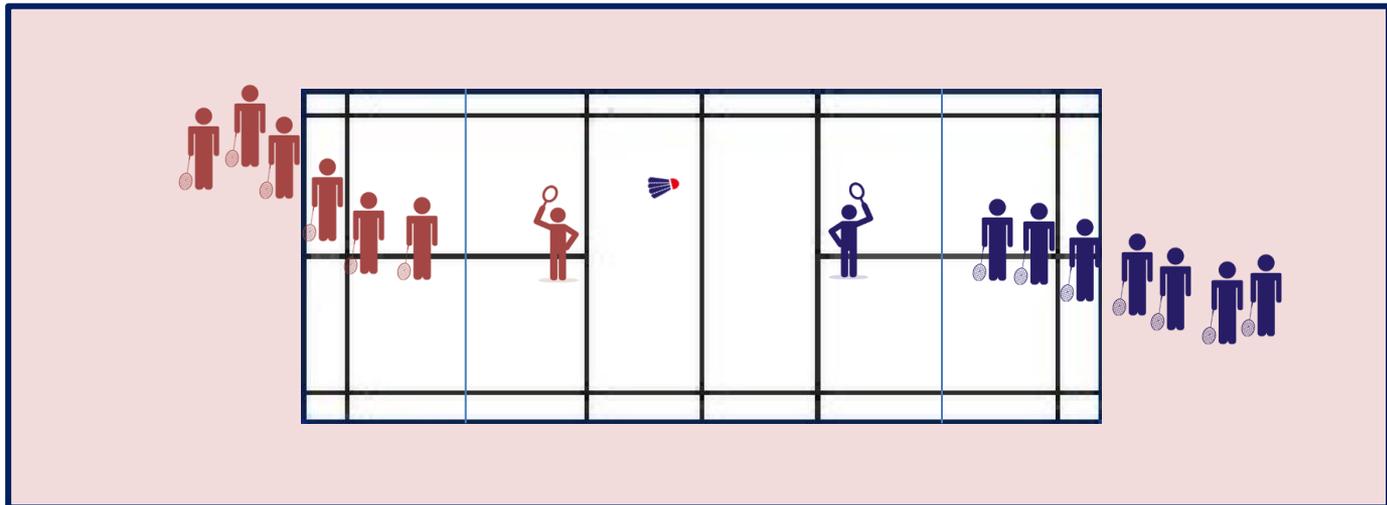


### ATELIER 7 : TOURNANTE PAR ÉQUIPE

Situation classique de badminton, cette séquence est un mini match par équipe.

#### CONSIGNES

- **Description** : 2 équipes sur le terrain. À la queue leu leu, les joueurs se positionnent en fond de court. Tournante par équipe où chaque personne tape une fois dans le volant et se repositionne derrière ses camarades, en passant sur le côté. Jeu sur la moitié avant du terrain.
- **Objectif** : Gagner l'échange (1 point en jeu à chaque échange). L'équipe qui totalise le plus de points gagne la partie.
- **Matériel** : 1 raquette / joueur et 1 volant. des lattes pour indiquer moitié avant du terrain.

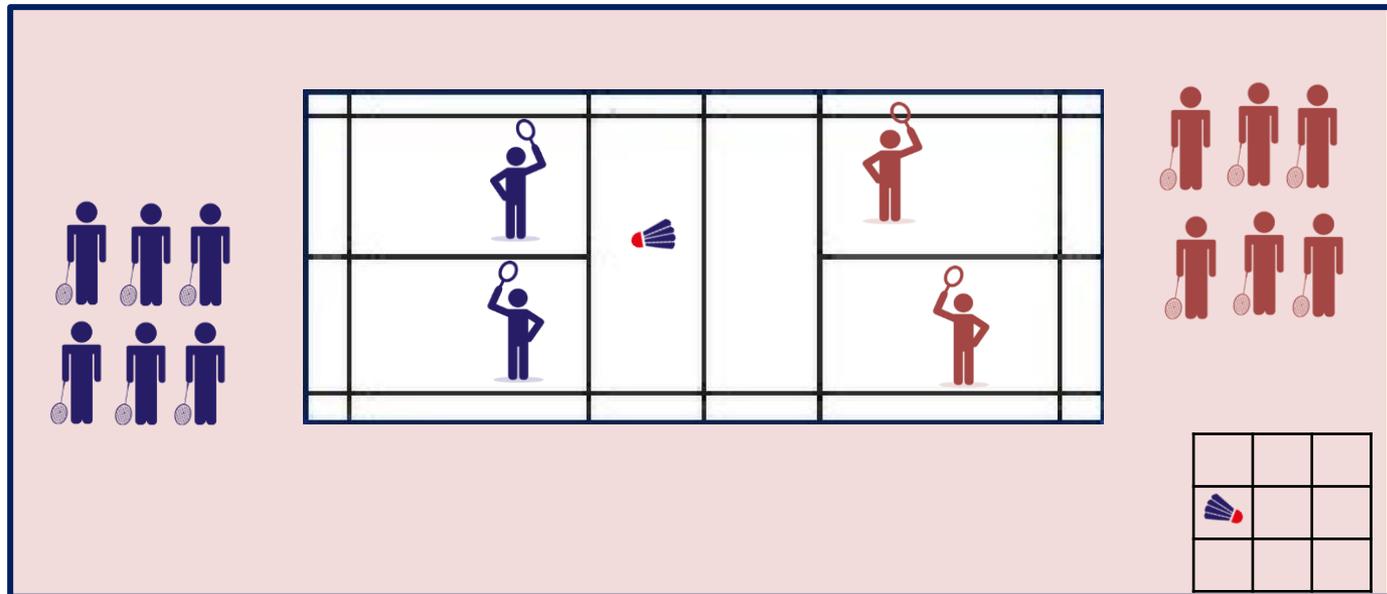


### ATELIER 8 : JEU DU MORPION

Ce jeu permet de renforcer l'esprit d'équipe, chaque match est important pour tenter de gagner le morpion.

#### CONSIGNES

- **Description** : Installer une grille de morpion à proximité d'un terrain de badminton avec un pas de tir. Les équipes feront des matchs en 3 points sur le terrain.
- **Objectif** : Gagner le match pour tenter d'envoyer un volant de sa couleur sur la grille de morpion (on garde la zone d'impact dans la grille, si J1 loupe la grille J2 peut tenter sa chance). La première équipe qui aligne 3 volants de sa couleur remporte la partie.
- **Matériel** : Un cerceau ou plot pour le pas de tir, des lattes pour la grille, volants et raquettes.

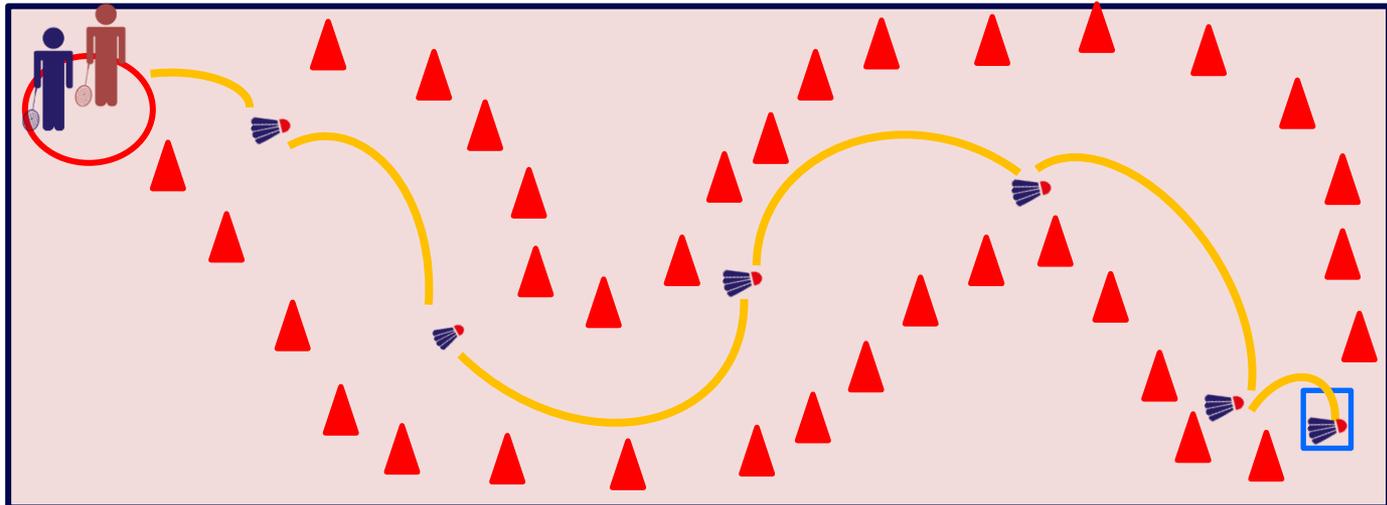


### ATELIER 9 : GOLFMINTON

Ce jeu demande de la stratégie, de l'adaptabilité aux conditions extérieures et de la concentration.

#### CONSIGNES

- **Description** : Installer 1 parcours de « golf » avec 1 départ et 1 « trou » à matérialiser avec une caisse. Utiliser le matériel disponible pour créer un parcours et des obstacles. Frapper main basse dans le volant pour s'approcher du trou. Rejouer là où son volant est tombé et ainsi de suite pour atteindre le trou. Repartir du même endroit si le volant tombe en dehors du parcours (+1).
- **Objectif** : Finir le parcours en faisant le moins de coups possibles. Chaque personne passe une fois pour son équipe, un coéquipier note le score puis changement de rôle. L'équipe ayant fait le moins de coups gagne la partie.
- **Matériel** : 1 raquette par personne, 4 volants, 1 feuille et 1 stylo par personne. Plots et autres obstacles.



# FIL ROUGE DE L'APRES-MIDI

## RENCONTRES EN RONDE ITALIENNE

Selon le nombre d'équipes un tableau est réalisé permettant d'avoir un classement intégral et une finale à 15h00.

Pour chaque rencontre, les équipes partent avec le nombre de points accumulés lors des ateliers du matin.

Les matchs sont décidés à l'avance selon la composition de équipes, pour que chacun joue deux fois, (simple et double ou simple et mixte), et affronte l'équipe adverse sur un format de mini-matchs de 5 à 10 points.

# BADMINTON CHALLENGE DU JEUNE BADISTE

20  
GENÉ-  
RATION  
24

