



FFBaD
Fédération Française
de Badminton

FORMABAD

Jeux et situations ludiques pour l'Animateur

- ❑ **Double Danois ou double Anglais** : 4 joueurs par terrain et chaque joueur ne doit pas sortir des limites de son ½ terrain. Tous ont un capital de points qu'ils perdent 1 par 1 à chaque fois qu'ils commettent une faute ou que le volant tombe dans leur ½ terrain. Une fois son capital à zéro, le joueur est éliminé.
 - **Variante** → Il est possible de jouer en double mais chaque perd quand même un point quand le volant tombe dans « son » ½ terrain.
- ❑ **Montée/descente en simple ou en double** : matchs au temps ou aux points, sur grand terrain ou ½ terrain. Identifier le terrain N°1 qui déterminera le sens de la montée/descente. Le gagnant monte d'un terrain en direction du terrain N°1 et le perdant descend à l'opposé du terrain N°1.
- ❑ **7 zones** : sur grand terrain ou ½ terrain qui sera divisé en 6 zones (2 au filet, 2 en FDC et 2 dans la zone centrale) ; le joueur sera la 7^{ème} zone (bien spécifier de ne pas viser la tête !). Chaque joueur doit marquer dans les 7 zones (elles sont éliminées à chaque fois qu'elles sont touchées). Si les joueurs n'arrivent pas à éliminer une nouvelle zone ils comptabilisent les points marqués et le 1^{er} arrivé à 3 pts peut choisir une zone à éliminer.
- ❑ **Tournante** : plusieurs joueurs de chaque côté du filet avec un seul volant ; chaque joueur frappe le volant à tour de rôle et va se placer de l'autre côté du terrain derrière le dernier joueur. Possible de varier le nombre de joueurs, le nombre de raquettes par joueurs ou par ½ terrain etc...
- ❑ **Le volant brulant** : 1 équipe de plusieurs joueurs par ½ terrain (chaque côté du filet), un nombre déterminé de volants par équipe. L'équipe gagnant est celle qui a le moins de volants dans sa partie de terrain à la fin d'un temps (prédéterminé) écoulé.
- ❑ **La tombe** : un nombre déterminé de joueurs par ½ terrains avec interdiction de sortir des limites du court. Un volant en jeu. Un joueur est éliminé s'il fait une faute ou si le volant tombe dans son ½ terrain à condition qu'il soit le plus proche (en distance) du volant tombé.
- ❑ **Ronde Suisse** : tirage au sort des rencontres. A l'issue les résultats donnent X joueurs avec 1 victoire et X joueurs avec 0 victoire (défaites). Pour le second tour, à nouveau tirage au sort pour les rencontres qui opposeront les joueurs avec 0 victoire et un autre tirage au sort pour les joueurs qui ont 1 victoire etc...

- ❑ **La ronde Italienne** : tournoi par équipe sous forme de relais. Il s'agit de savoir combien de matchs sont possibles dans le temps impartis comme les interclubs (SD, SH, DD, DH, DMX). Chaque match se joue sous forme de relais (comme en escrime) c'est-à-dire que les points de chacun des matchs sont ajoutés. Ex : SD équipe A 10 points et équipe B 6 points, le SH enchaîne en commençant à 10/6 pour aller jusqu'à 20 pts etc... pour l'ensemble des matchs prévus. L'inconvénient étant que chaque match doit se jouer l'un après l'autre.

- ❑ **La coupe Davis** : mêmes principes de matchs par équipe mas chaque match gagné compte 1 victoire et l'équipe avec le plus grand nombre de victoire remporte la rencontre. L'avantage étant que les matchs peuvent se jouer en même temps.

- ❑ **Matchs à thème concernant les zones de jeu** :
 - ***Zone(s) de jeu bonifiée(s)*** : +3pts, +5pts si le joueur parque dans la zone avant, dans la zone mi-court, dans la zone FDC. Possible de matérialiser des zones plus petites etc...
 - ***Zone(s) de jeu interdite(s)*** : faute si le joueur joue dans la zone FDC, mi-court etc...
 - ***Zone(s) de jeu imposée(s)*** : le joueur est obligé de jouer dans la zone du filet pour chacun des points disputés etc...

- ❑ **Matchs avec jeu de carte** : les joueurs tirent une carte (ex : les atouts du tarot qui vont de 1 à 20) qui correspond à leur score. Personne ne divulgue à l'autre la carte qu'il a tiré et le match s'arrête quand l'un des 2 joueurs à atteint les 21 points.
 - Il est possible de trouver des variantes : en laissant le 21, en définissant le chiffre de la carte comme le nombre de point à faire (et non le score de départ) etc...

- ❑ **Match où le joueur stoppe le cours du jeu** : le premier qui arrive à...crie « STOP ! ». Tous les joueurs s'arrêtent puis la consigne change et/ou les joueurs changent d'adversaire etc...

- ❑ **Match à handicap** : une consigne précise (obligé de..., interdit de...) est donné à chacun des joueurs et (de préférence) différente. Possible de donner ces consignes de manière secrète.

- ❑ **Match avec gages** : si le joueur perd son match, il tire un gage au sort.

- ❑ **Gestion de Fin de sets (money time)**: commencer le match à 20/19 ou 19/20 (ou 19/18 ; 18/19 ...) en privilégiant le serveur à 19 ou à 20 etc...

- ❑ **Matchs avec consignes secrètes pour chacun des joueurs** : chaque joueur a une consigne pour gagner son match (ex : jouer sur le revers, essayer de finir les points au filet etc...). Les joueurs ne savent pas quelles consignes ont été données à l'autre.

- ❑ **Matchs en un point** : le perdant doit trouver un autre terrain.

- ❑ **Jeu du roi** : à 3/4 joueurs, matchs de simple, le perdant sort, le gagnant reste et ce jusqu'à ce qu'il perde. Possible de jouer en 1 point, en 5 points etc... le joueur conserve le nombre de points acquis tant qu'il perd et il revient à 0 dès qu'il gagne.

- ***Tout peut être mixé !***
- ***Ce listing est non exhaustif et doit être complété par le fruit de votre imagination, soyez créatifs !***