

## FICHE PRATIQUE

# PYRAMIDE DES DÉFIS



### LES PETITS

- Animation qui plait à toutes et tous.
- Un joueur débutant peut sans problème défier un joueur plus expérimenté - ce n'est pas (que) le niveau en badminton qui compte ici !
- Peu d'attente, les défis s'enchaînent

### NBR DE JOUEURS-TERRAINS



Nombre  
terrains



30-40

Nombre  
joueurs

40-55

### QUELQUES IDÉES

- Tombola :  
Exemple : réduction sur la licence, goodies, textiles aux couleurs du club...
- Buvette :  
Exemple : Une partie prise en charge par le club, le reste concocté par les participants

### OBJECTIFS

Fidéliser ses licenciés

### BUT

Être le champion des défis en arrivant et en restant au sommet de la pyramide

### CONSIGNES

- Chaque joueur possède un ticket avec son prénom.  
Les tickets sont positionnés à la base de la pyramide, au niveau 1.
- Pour passer au niveau supérieur, le joueur doit défier un autre joueur du même niveau, et gagner le défi.
- Un défi est une rencontre sur un des ateliers. Même si cela n'est pas obligatoire, il est fortement recommandé que les joueurs puissent pratiquer au moins une fois sur chaque atelier.

### LES ATELIERS

- |                            |                                      |
|----------------------------|--------------------------------------|
| 1 - Le carré               | 6 - Match sur demi-terrain filet bas |
| 2 - Match dans le couloir  | 7 - Jeu des 7 zones                  |
| 3 - Service - Précision    | 8 - Match terrain réduit             |
| 4 - Jeu de la bande        | 9 - Jeu des cartes                   |
| 5 - Match sur demi-terrain | 10 - La baston                       |

## FICHE PRATIQUE

# PYRAMIDE DES DÉFIS

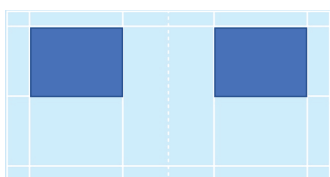


### ILLUSTRATIONS

Schéma et description des ateliers.

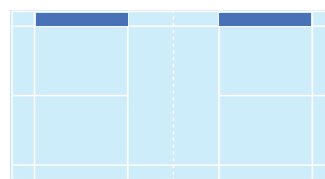
#### 1 - Le carré

- Match en 5 points.  
Uniquement la zone «mi-court»



#### 2 - Match dans le couloir

- Match en 5 points.  
Uniquement la zone du couloir latéral



#### 3 - Service - précision

- Le premier joueur à atteindre 50 points remporte le duel.
- Les joueurs se placent 3m derrière la cible.
- Il y a différentes cibles. Chacune des cibles pouvant apporter un nombre de points différent.
- Si le joueur dépasse 50 points, il retombe à 30 points

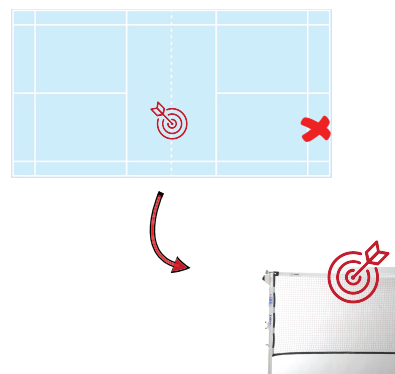


Cibles :  
- 3 x 5 pts  
- 2 x 10 pts  
- 1 x 20 pts

*N'hésitez pas à utiliser vos plus beaux cartons de chaussures*

#### 4 - Jeu de la bande

- Les joueurs se placent dans le couloir du fond de court en se plaçant, chacun leur tour, face au filet.
- Le premier joueur à toucher la bande du filet remporte le duel.



## FICHE PRATIQUE

# PYRAMIDE DES DÉFIS

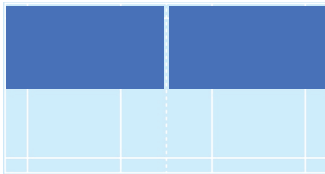


### ILLUSTRATIONS - DESCRIPTIONS

Schéma et description des ateliers.

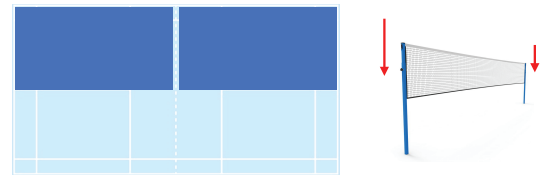
#### 5 - Match sur demi-terrain

- Match en 5 points.  
Uniquement sur demi-terrain.



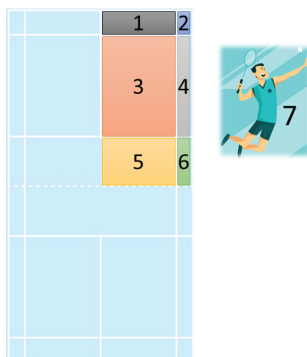
#### 6 - Match sur demi-terrain / filet bas

- Match en 5 points.  
Uniquement sur demi-terrain.  
Descendre la hauteur du filet.



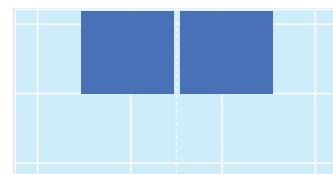
#### 7 - Jeu des 7 zones

- Le premier joueur à fermer 3 des 7 zones remporte le duel.
- Une zone est fermée dès que le volant tombe directement dans celle-ci (ou touche le joueur pour la zone 7).
- Si le volant tombe dans une zone déjà fermée, le joueur gagne 1 point. Au bout de 3 points, le joueur peut fermer une zone de son choix.



#### 8 - Match terrain réduit

- Match en 5 points.
- Les organisateurs se mettent d'accord sur les dimensions du terrain :
  - Zone avant et mi-court avant (illustration)
  - Pas de zone arrière
  - etc...



## FICHE PRATIQUE

# PYRAMIDE DES DÉFIS



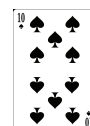
### ILLUSTRATIONS - DESCRIPTIONS

Schéma et description des ateliers.

#### 9 - Jeu des cartes



- Les joueurs tirent une carte au hasard.
- Le numéro de la carte obtenue donne au joueur le score qu'il devra atteindre pour remporter le duel.
- **Attention** : les joueurs ne se montrent pas leur carte ! Il faudra donc rester vigilant et marquer le plus de points consécutifs possible !



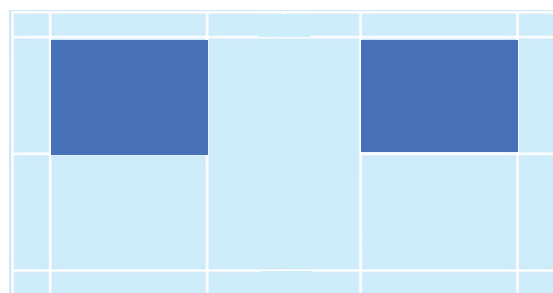
10 points  
à marquer



6 points  
à marquer

#### 10 - La baston

- Match en 5 points
- Surface de jeu :
  - Demi-terrain
  - Uniquement mi-court (les carrés de service)
  - SANS filet



Tous ces ateliers ne sont proposés qu'à titre d'exemple. Vous êtes donc tout à fait libres de mettre en place des ateliers auxquels nous n'avons pas pensés.