

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

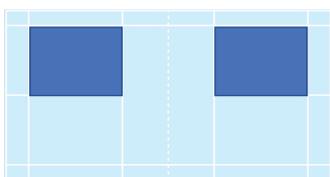


ILLUSTRATIONS

Schéma et description des ateliers.

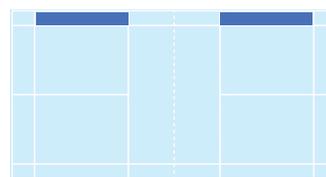
1 - Le carré

- 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



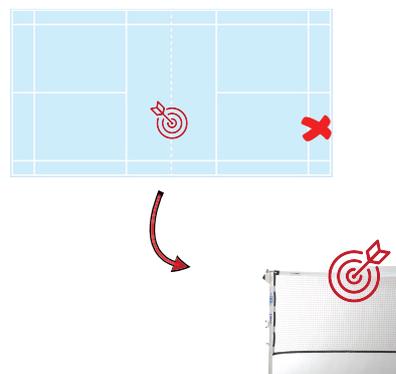
Cibles :
- 3 x 5 pts
- 2 x 10 pts
- 1 x 20 pts



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

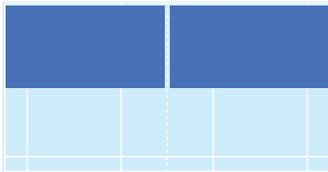


ILLUSTRATIONS - DESCRIPTIONS

Schéma et description des ateliers.

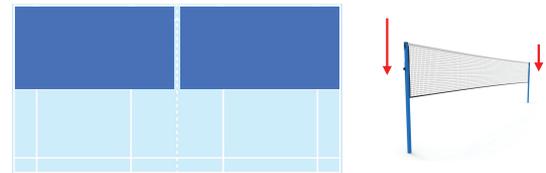
5 - Match sur demi-terrain

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



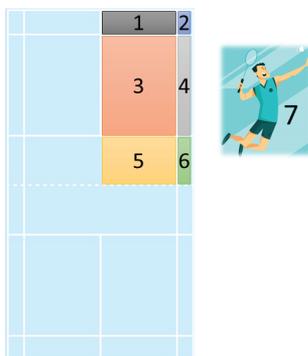
6 - Match sur demi-terrain / filet bas

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



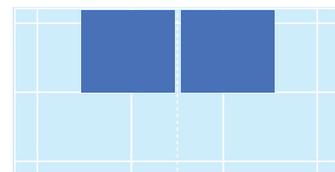
7 - Jeu des 7 zones

- 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 !



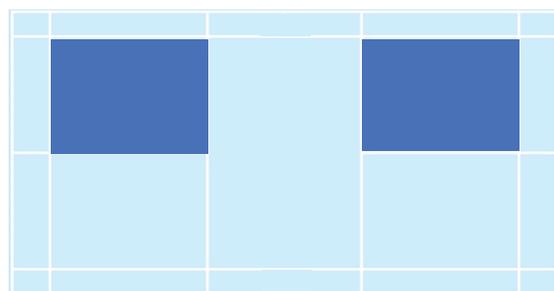
10 points
à marquer



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.