

Livret d'aide à la reprise



Badminton
Centre-Val de Loire
Ligue Régionale



Pour une reprise du badminton en douceur
pour tous et le retour progressif du lien social
via le badminton



Préambule :

Ce document a été construit par la ligue de badminton Centre-Val de Loire, via son directeur stratégique, **Cédric Grosjean**, aidé de **Fanny Ernotte**, chargée de promotion du badminton et de sa culture, et de l'entraîneur de l'US Argentonnaise badminton, **Anthony Devant**.

Ce livret de reprise s'inspire du guide animation club édité en 2016 par la ligue complété par des conseils pour **une reprise en douceur limitant le risque de blessure**.

L'objectif est de **donner un outil à chaque dirigeant et encadrant de club** qui soit simple et facile à mettre en place.

Nous attirons l'attention sur l'observation du **protocole sanitaire en vigueur à respecter lors de la reprise**. Les gestes protecteurs, les distances entre les personnes et le port du masque grand public (ou sportif selon protocole) sont importants pour limiter le risque de propagation de la COVID-19 et empêcher la formation d'un foyer au sein du club.

Bonne lecture !!!



Sommaire : (clic sur le titre pour accéder à la page)



Rejouer au badminton :

S'échauffer et jouer avec progressivité..p4

- *Le grand méchant loup / L'épervier*
- *Jeu de l'aimant / Le conducteur de train*
- *Mariot Kart / Jeu des lignes*
- *Jeu du taureau / Les murs qui bougent*
- *Les relais*

Retrouver le plaisir de jouer.....p10

Promouvoir la licence estivale.....p12



Animer le club :

Idées de jeux à placer dans la séance..p12

- *Carré Danois / Jeu des zones*

- *Biaminthlon / Golfminton*

- *Match à handicap / Tournante par équipe*

- *Jeu sans filet / Le roi du monde*

- *Jeu du dé / Jeu du tarot*

- *Un sort tous les 3 points*

- *Montée descente / Ronde Italienne*

- *Ronde Suisse / Coupe Davis*

Idées d'animations.....p21

- *Bad Apéro / Bad au féminin*

- *Bad pour sénior / Badmin'chef*

- *Blackminton / Olympiades de bad*

- *Comité jeune / Tournois des parrains marraines*

- *Pot d'accueil des nouveaux adhérents*



Rejouer au badminton

S'échauffer et jouer avec progressivité :

Dès la possibilité de retrouver le chemin des gymnases, les plus mordus d'entre nous vont souhaiter taper dans le volant. Le principal risque est de **prendre trop vite, trop fort et de se faire mal.**

Pour limiter les risques de blessure voire d'accident cardiaque, nous préconisons de **bien s'échauffer, le tout accompagné d'une bonne hydratation** (boire de l'eau en petite quantité et fréquemment avant, pendant et après la séance). Ceci est valable quel que soit le public.

Voici des exemples d'échauffement très ludiques pour préparer son corps à retrouver les déplacements et coups spécifiques du badminton.

Dans les pages à venir, les 3 premières fiches d'échauffement sont plutôt orientées pour les jeunes.

Les suivantes sont pour tous les publics. Et puis, il n'y a pas d'âge pour s'amuser.

Nous insistons sur le fait que ces échauffements doivent être progressifs (allure modérée dans un premier temps, avec peu d'incertitude pour limiter les changements d'appuis trop brusques au début).

Pour les jeux avec volant, la consigne doit préciser d'éviter de toucher la partie haute du corps (yeux notamment).

Pour avoir d'autres idées, le site Fuzions a publié des idées d'échauffement.
Plus d'info ici

[Retour au sommaire](#)



le Grand méchant loup

fiche jeu

 Nombre de joueurs

pas de limite

 Matériel

1 volant par groupe

 Objectifs

- anticiper les courses des adversaires.
- établir une stratégie.

 Mise en place

- faire des groupes.
- délimiter une zone de jeu par groupe.

Jeu :

- un loup et des moutons courent dans une zone de jeu préalablement définie,
- le loup envoie un volant à la main pour toucher les moutons,
- un mouton touché se « glace » et écarte les jambes. Pour être délivré, quelqu'un doit lui passer sous les jambes.

Variante :

- changer le mode de délivrance.



L'Épervier

fiche jeu :

 Nombre de joueurs

pas de limite

 Matériel

même nombre de volants que de joueurs.

 Objectifs

- initier les frappes main haute.
- anticiper les courses des adversaires.

Jeu :

- principe de l'épervier classique,
- le loup au milieu doit toucher les éperviers en envoyant le volant à la main,
- lorsque l'épervier est touché, il devient loup (l'animateur lui donne un volant).

Variantes :

- possibilité d'imposer des courses aux loups.
- délimiter un terrain.



Jeu de l'aimant

fiche jeu



Nombre de joueurs

pas de limite



Matériel

aucun



Objectif

• mélanger le groupe.

Jeu :

- les joueurs courent partout dans le gymnase,
- lorsque l'animateur annonce une couleur, un joueur ou un objet, les joueurs doivent le toucher,
- le dernier a un gage.

Variante :

- mise en place d'un parcours à la place du gage.

le Conducteur de train

fiche jeu :



Nombre de joueurs

pas de limite



Matériel

aucun



Objectif

• jouer en équipe.



Mise en place

• faire des groupes de joueurs.

Jeu :

- chaque groupe court en file indienne,
- si le premier conducteur fait des pas-chassés, les autres joueurs font de même,
- lorsque l'animateur tape dans les mains, le train s'arrête et le dernier court devant pour prendre le poste de conducteur.

Variantes :

- le train ne s'arrête pas pendant le changement de conducteur.
- liberté donnée aux conducteurs pour les mouvements à effectuer.

Echauffement Mario Kart

fiche jeu

 Nombre de joueurs
pas de limite

 Matériel
aucun

 Objectifs

- échauffer le groupe pour une séance d'animation de manière ludique.
- mélanger les joueurs.

Jeu :

Prendre les éléments du jeu Mario Kart pour diversifier les « exercices » d'échauffement. L'animateur donne un élément et le groupe l'applique :

Banane = ralentir sa course,
Bombe = fléchir sur ses jambes et sauter,
Boule de feu = sauter (pour « éviter » les boules de feu),
Champignon = accélérer sur 5 m,
et ainsi de suite selon l'imaginaire de chacun.

Variante :

S'inspirer d'autres jeux pour inventer divers échauffements.

Jeu des lignes

fiche jeu :

 Nombre de joueurs
pas de limite

 Matériel
aucun

Jeu :

- les joueurs se déplacent sur les lignes présentes dans le gymnase,
- lorsque deux joueurs se rencontrent sur une ligne, chacun des joueurs fait demi-tour.

Variante :

- possibilité d'imposer des pas, des courses.

Jeu du Taureau

fiche jeu

 Nombre de joueurs

pas de limite

 Matériel

1 volant par groupe.

 Objectifs

- développer l'esprit d'équipe.
- initier un travail d'interception et de saut.

 Mise en place

- faire des groupes sans distinction de niveau.
- délimiter la zone de jeu pour chacun des groupes.

Jeu :

- un groupe de joueurs se fait des passes, à la main, avec un volant. Un à deux « taureaux » doivent intercepter le volant.
- s'ils l'interceptent, ils choisissent le joueur qui va les remplacer.

les Murs qui bougent

fiche jeu :

 Nombre de joueurs

pas de limite

 Matériel

aucun

 Objectif

- apprendre les lignes tracées dans les gymnases.

 Mise en place

- s'assurer que les joueurs connaissent les lignes présentes dans le gymnase.

Jeu :

- les joueurs courent à l'intérieur du terrain de handball,
- quand l'animateur tape dans les mains, les joueurs courent à l'intérieur du terrain immédiatement plus petit et ainsi de suite. En général, l'ordre est le suivant : handball ⇨ basket ⇨ tennis ⇨ volley ⇨ badminton.

Variantes :

- possibilité d'imposer des pas, des courses...
- possibilité de fragmenter le terrain de badminton à la fin.

fiche jeu :

les Relais



Nombre de joueurs

pas de limite



Matériel

- matériel pédagogique permettant de faire des parcours sans danger.
- nombreux volants.



Objectifs

- travailler des courses, des jonglages, volant posé sur la raquette...
- développer l'esprit d'équipe, le challenge.



Mise en place

- mettre en place un parcours de jeu.

Jeu :

- jouer en équipe,
- le premier joueur fait le parcours et va taper dans la main de celui qui est derrière lui et ainsi de suite,
- l'équipe gagnante est celle terminant en premier.

Variantes :

- intégrer des lancers de volants, des services...
- le volant peut servir de relais.

Rejouer au badminton

Retrouver le plaisir de jouer :

Une fois l'échauffement réalisé, la raquette va démanger. Après de longs mois sans pratiquer en gymnase, voici nos conseils :

▶ **Terminer l'échauffement par des jeux en équipe sur le court pour retrouver les dimensions d'un terrain** (challenge, défi en shadow (déplacement sans volant...))

▶ **Retrouver le plaisir de taper dans un volant sous forme de gammes :**

- **Pas de grand terrain trop tôt** : limiter à du demi terrain

- **Frappes douces** : jeu sur mi court tranquillement en alternant frappe main basse, main haute et tendue, sans mettre trop d'intensité. Il s'agit de reprendre des sensations

- **Jouer en bougeant vers l'avant et progressivement vers l'arrière** : alterner des frappes,

toujours sans incertitude, pour habituer le corps aux efforts spécifiques du badminton

- **Introduire la latéralité** avec des frappes côté coup droit et côté revers à 1 pas du corps maxi

- **Augmenter légèrement l'intensité** et jouer sur toutes les dimensions du demi terrain

- **Éviter trop de frappes à pleine puissance sur les 1ères séances** (smash à restreindre pour que toute la chaîne articulaire et les muscles se réhabituent au geste et à l'effort, idem pour dégagement)

- **Privilégier les efforts plutôt continus**, peu d'incertitude dans un premier temps (ou alors via des matchs sur terrain réduit pour limiter les déplacements trop durs), et à une intensité modérée. Le corps doit se réhabituer aux mouvements spécifiques du badminton.



Jeux de reprise :

- **Le 3 contre 3** : idéal pour limiter les déplacements sur le terrain tout en s'amusant (à voir selon protocole bien sûr). Vigilance pour ne pas regarder le coup frappé par son adversaire (risque de blessure à l'œil en cas de mauvaise trajectoire du volant...). Le smash peut être interdit pour limiter aussi les risques... Lire à partir de 25 min sur [le lien des INSEP Games de février](#) pour découvrir le 3 x 3

- **À 2 contre 2 sur demi terrain** : jouer uniquement dans la zone centrale, chacun son tour (interdiction pour un même joueur de jouer 2 fois de suite le volant).

- **Tournoi de simple ou double** sur terrain réduit sans couloir du fond.

- **Match sur un « terrain géant »** composé de 2 ou 3 terrains qui se suivent :

Tout le monde se met sur les terrains (8 contre 8 par exemple), 2 volants en jeu, chaque équipe sert en même temps.

Pour gagner l'échange, il faut marquer les deux points (2 volants) en jeu. Si volant tombe dans une zone et le 2e est toujours en jeu, possibilité de le ramasser et de rejouer.

Définir le nombre de points pour gagner la partie (15, 21...). Déplacements limités car plusieurs joueurs, bonne ambiance et jouer tactique sur tous les terrains.

Possible d'ajouter un 3e volant pour passer en mode expert. Attention : au protocole à respecter quant aux distances / éviter de trop regarder ce que fait son partenaire (risque de blessure à l'œil ou coup de raquette) / certains coups à limiter (smash par ex...).



Promouvoir la licence estivale :

Valable du 1er mai au 31 août, la licence estivale donne droit aux mêmes avantages que la licence prise dès le 1er septembre. Elle est simplement limitée dans le temps.

Initialement à 25€ de parts licences (7,50€ FFBaD, 7,50€ ligue, 10€ comité), il est possible qu'elle coûte entre 0 et 10€ selon le choix de chaque comité départemental.

La FFBaD et la ligue ont déjà acté le fait d'ôter leur part licence.

Pour le club, libre à lui de choisir le montant de cette licence estivale puisque l'intégralité de la somme encaissée devrait être pour lui. À saisir sur PoonA.

Animer le club

Idées de jeux à placer dans la séance

Chapitre consacré à des jeux pimentant les séances.

Valable pour les jeunes comme les adultes. Il suffit d'adapter aux capacités de chacun.

Ces jeux peuvent être régulièrement proposés toute la saison au public adulte non compétiteur et jeune.



fiche jeu

Carré danois

 Nombre de joueurs
de 4 à 6 par terrain.

 Matériel
• 1 volant par terrain.
• terrain de badminton.

 Objectifs
• développer la prise d'information.
• faire rencontrer les joueurs d'un même créneau.

Jeu :

- chaque joueur défend son 1/2 terrain, sans se soucier du joueur à côté de lui.
- chaque joueur part avec un capital de points déterminé (exemple 3, 5 ou 7 points).
- si le volant tombe dans mon camp ou que je commets une faute, je perds un point. Un volant qui touche la ligne médiane fait perdre un point aux deux joueurs.
- le joueur qui perd un point, sert. Respecter les règles de service.
- lorsque j'arrive à 0, je suis éliminé.

Variantes :

- interdire un coup ou une zone.
- donner un capital de points adapté au niveau des joueurs (le meilleur part avec moins de points que le joueur plus faible).
- si plus de 4 joueurs par terrain, quand j'arrive à 0, je suis remplacé par un joueur qui était en pause. Les autres joueurs conservent leur score en cours.

fiche jeu :

Jeu des zones

 Nombre de joueurs
4 à 6 par terrain.

 Matériel
• 1 volant par terrain.

 Objectifs
• développer l'aspect tactique.
• sur 1/2 terrain, travailler le déplacement avant-arrière.

 Mise en place
• définir les zones : 3, 4, 6 ou 7 zones.
Faire un schéma, sur un terrain de bad des 3 ou 6 zones.
Les 4^e ou 7^e zones correspondent au joueur.

Jeu :

- le match peut se dérouler sur 1/2 terrain ou terrain entier,
- le principe est de gagner les zones adverses avant ce dernier,
2 façons pour gagner une zone :
- le volant tombe directement dans une zone sans que l'adversaire le touche.
- je gagne 3 échanges (pas forcément consécutivement), j'ai donc marqué 3 points, « j'achète » une zone adverse, celle que je veux.
- je ne peux pas gagner 2 fois la même zone,
- lorsqu'une zone est gagnée (ou achetée), le score des 2 joueurs retombe à 0.

Variantes :

- interdire certains coups.
- varier le nombre de zones en fonction du niveau de chacun.

fiche jeu

Biaminthon

 Nombre de joueurs

pas de limite.

 Matériel

- matériel pédagogique pour faire les parcours (plots...).
- nombreux volants.
- cibles (cerceaux, moquettes...).
- craie ou feutre pour tableau.

 Objectif

- travailler la précision au service ou en retour de service.

 Mise en place

- créer un parcours dans un espace aménagé avec des courses diverses, des sauts...
- créer un « stand de service », ou de retour de service, prévoir dans ce cas un serveur. Dans tous les cas, prévoir des cibles à viser.

Jeu :

- les joueurs réalisent un parcours pour se présenter au « stand de service ».
- ils réalisent 3 à 5 services. Un service dans la cible = 1 point. Noter les points sur un tableau ou un cahier.
- définir un nombre de tours à effectuer. A la fin, le joueur qui a le plus de points gagne.

Variante :

- mettre en place un parcours de pénalités dans le cas où le joueur ne met pas un service dans la cible.

fiche jeu :

Golfminton

 Nombre de joueurs

pas de limite.

 Matériel

- cibles (moquettes, cerceaux...).
- 1 volant par joueur.
- 1 fiche relevé par joueur.

 Objectif

- travailler sa précision et son service.

 Mise en place

- installer les cibles.
- installer un point de départ pour chaque « trou ».

Jeu :

- à l'image du golf, faire le moins possible de frappes, avec la raquette, pour mettre le volant dans la cible,
- chaque joueur inscrit son score sur sa fiche relevé,
- le joueur ayant fait le moins de frappes gagne.

Variante :

- mettre les cibles derrière les filets, utiliser les panneaux de basket comme cible...

fiche jeu

Match à handicap / bonus malus

 Nombre de joueurs

4 à 6 par terrain.

 Matériel

• 1 volant par match.

 Objectifs

- mélanger les joueurs.
- permettre à tous d'avoir une chance de gagner un joueur plus fort.

 Mise en place

- écrire sur des papiers des bonus et des malus et faire 2 chapeaux.

Jeu :

- match classique,
- le vainqueur du match précédent pioche un malus, le perdant pioche un bonus. Ou le joueur le mieux classé pioche un malus, le moins bien classé un bonus.

Exemple de bonus :

- bonifier une zone ou un coup,
- commencer le match avec des points d'avance,

Exemple de malus :

- jouer avec sa main opposée,
- interdire un coup ou une zone,
- obliger un type de service.

Variantes :

- en double.
- soirée à thèmes : « soirée filles » : les filles piochent des bonus, ou « soirée jeune », le plus jeune des joueurs pioche un bonus.

fiche jeu :

Tournante par équipe

 Nombre de joueurs

6 à 12 par terrain

 Matériel

• 1 volant par terrain.

 Objectif

- mélanger les joueurs, les niveaux, les âges.

Jeu :

- principe de la tournante individuelle, mais je reste du même côté du filet, derrière mes camarades,
- compter les points après chaque échange, rencontre par équipe.

Variantes :

- interdire des coups ou des zones,
- une équipe gagne si tous les adversaires sont éliminés (on ne compte plus les points mais on élimine les joueurs adverses comme la tournante individuelle),
- 3 raquettes pour 6 joueurs.

fiche jeu

Jeu sans filet

 Nombre de joueurs

3 à 6 par terrain.

 Matériel

• 1 volant par match.

 Objectifs

- développer la défense des joueurs.
- développer le jeu rapide.

 Mise en place

- expliquer la zone de jeu aux joueurs (sans filet et sans zone avant).

Jeu :

- match classique,
- interdit de jouer dans la zone habituelle du filet entre les 2 lignes de service court,
- service haut et long obligatoire.

Variante :

- tournante par équipe.

fiche jeu :

Le Roi du Monde

 Nombre de joueurs

4 à 6 par terrain.

 Matériel

• 1 volant par match.

 Objectifs

- changer régulièrement les adversaires.
- faire rencontrer hommes / femmes, loisirs / compétiteurs, jeunes / moins jeunes.
- varier les styles de jeu.

 Mise en place

- définir le terrain (ou 1/2 terrain) le plus fort, et le terrain (ou 1/2 terrain) le moins fort.

Jeu :

- match classique en 1 point,
- si je perds, je reste sur le terrain où je suis. Si je gagne je me décale d'un terrain vers le terrain le plus fort,
- le joueur qui gagne sur le terrain le plus fort est le Roi du monde sur ce terrain, le perdant retourne au premier terrain.

Variantes :

- en double,
- interdire certains coups ou zones.

fiche jeu

Jeu du Dé

 Nombre de joueurs

2 à 4 par terrain.

 Matériel

- 2 dés.
- 1 volant par match.

 Objectif

- être concentré sur tous les points.

Jeu :

- faire un match classique, en simple ou en double,
- le nombre de points en jeu est déterminé par le lancer des 2 dés.

Variantes :

- chaque équipe lance les dés, ils doivent donc atteindre des scores différents.
- possibilité de faire des matchs sur 1/2 terrain ou terrain entier.

fiche jeu :

Jeu du Tarot

 Nombre de joueurs

2 à 4 par terrain

 Matériel

- les atouts d'un jeu de tarot.
- 1 volant par match.

 Objectifs

- développer la combattivité des joueurs.
- se concentrer sur tous les points.

Jeu :

- avant le match, chaque joueur tire un atout de tarot (de 5 à 20) et conserve sa carte sans la montrer à l'adversaire,
- le nombre inscrit sur la carte est le score à atteindre pour gagner le match,
- toutes les autres règles du badminton doivent être respectées.

Variantes :

- match de double,
- le score inscrit sur la carte est le nombre de points que doit marquer l'adversaire pour gagner. Autrement dit, je ne suis pas informé du nombre de points que je dois marquer pour gagner. C'est l'adversaire qui me l'indique...

fiche jeu :

Un sort tous les 3 points



Nombre de joueurs

2 à 4 par terrain



Matériel

- tableau ou cahier pour marquer les sorts + stylo.
- 1 volant par terrain.



Objectif

- avoir une approche tactique



Mise en place

- inscrire des sorts sur un tableau.

Jeu :

- match classique,
- lorsque j'atteins 3 points, je donne un sort à mon adversaire et mon score revient à 0.

Exemple de sort :

- donner un gage (saut, pompe...),
- interdire un coup ou une zone le point d'après,
- obliger un service à l'adversaire,
- obliger l'adversaire à ne jouer que dans une zone du terrain adverse...

Variantes :

- en double.
- en tournante par équipe.

fiche jeu

Montée descente

 Nombre de joueurs

4 à 6 par terrain

- Jeu :**
- match classique au temps,
 - le vainqueur monte d'un terrain (ou demi terrain) vers le plus fort, le perdant descend d'un terrain (ou demi terrain) vers le moins fort.

 Matériel

1 volant par match

- Variantes :**
- définir le nombre de points à inscrire pour gagner le match. Le premier terrain qui termine crie Banzai (ou autre chose), et arrête tous les autres matchs.

 Objectif

- changer régulièrement d'adversaire

 Mise en place

- définir le terrain (ou 1/2 terrain) le plus fort, et celui le moins fort.

fiche jeu :

Ronde Italienne

 Nombre de joueurs

6 à 8 par terrain

- Jeu :**
- matchs par équipe,
 - les joueurs s'appuient sur le score précédent pour continuer la rencontre.
Exemple : rencontre entre 2 équipes (A et B) de 4 joueurs.
 - 2 simples + 1 double = 1 rencontre
 - palier de 7 points,
 - simple 1 : 7-4 pour l'équipe A,
 - simple 2 : commence à 7-4 et va jusqu'à 14, 13-14 pour l'équipe B,
 - double : commence à 13-14 et va jusqu'à 21, victoire 21-18 pour l'équipe A.

 Matériel

1 volant par match

 Objectifs

- jouer en équipe.
- permettre de mélanger du simple et du double

 Mise en place

- définir les paliers des matchs (3/6/9, 7/14/21...).

fiche jeu

Ronde Suisse

 Nombre de joueurs

3 à 6 par terrain

 Matériel

- 1 cahier ou tableau avec feutre,
- 1 volant par match.

 Objectif

- au fur et à mesure des tours, niveler les matchs.

 Mise en place

- préparer un tableau avec des colonnes.

Jeu :

- matchs au temps
- 1^{er} tour : tirage au sort pour savoir qui rencontre qui,
- 2^{ème} tour : tirage au sort entre les joueurs ayant 1 victoire, puis tirage au sort entre les joueurs ayant 0 victoire pour les matchs suivants.
- 3^{ème} tour, tirage au sort dans chaque chapeau entre les joueurs ayant le même nombre de victoires. Ainsi de suite pour les tours suivants.

fiche jeu :

Coupe Davis

 Nombre de joueurs

4 à 6 par terrain

 Matériel

1 volant par match

 Objectif

- développer l'esprit d'équipe.

 Mise en place

- faire deux équipes par terrain

Jeu :

- un match gagné = 1 point pour l'équipe,
- match classique.
Exemple avec 2 équipes de 3 joueurs :
- match 1 : simple, le vainqueur rapporte 1 point à son équipe,
- match 2 : simple,
- match 3 : double.
L'équipe qui a le plus de points gagne.

En fonction du nombre de joueurs, des matchs au temps peuvent faciliter la gestion du groupe.

Idées d'animations

Chapitre consacré à des **jeux pimentant les séances**. Valable pour les jeunes comme les adultes.

Il suffit d'adapter aux capacités de chacun.

Ces jeux peuvent être régulièrement proposés toute la saison au public adulte non compétiteur et jeune.



fiche action

Bad apéro



Action :

amener de la convivialité sur le créneau en partageant un verre



Intérêts :

mobiliser les badistes, mieux connaître les personnes du créneau, mettre en avant des licenciés ayant des talents autres que joueur



Durée et temps de mobilisation des personnes :

le temps du créneau, chacun peut participer



Matériel :

de quoi jouer au badminton, se restaurer, tables et chaises



Plan d'actions :

Faire une communication interne (affiches, infos sur créneaux, prospectus) pour mobiliser les adhérents
Accueillir les personnes, disposer les plats sur la table
Alterner temps de jeu et rafraîchissement
Prendre des photos pour communiquer (site du club...)
Ranger la salle et remercier les différents acteurs de l'animation



Budget prévisionnel (principales charges, principaux produits) :

Charges : aucune si chacun apporte

Produits : futures cotisations (si prise de licence après avoir attiré d'autres personnes), partenaires privés intéressés par le concept



Exemple :

sur un créneau, chacun amène de quoi grignoter ou boire (attention, l'abus d'alcool est dangereux pour la santé).



Variante :

Bad petit déj' avec des créneaux le matin (week-end par exemple) où viennoiseries, café et autres sont proposés par le club ou ses adhérents

fiche action :

Bad au féminin



Action :

promouvoir le badminton auprès du public féminin



Intérêts :

fidéliser le public féminin, amener de la convivialité



Durée et temps de mobilisation des personnes :

le temps de l'animation + 1h ou 2h en amont (préparation salle, communication), 1h ensuite pour rangement, bilan, 3 à 5 personnes



Matériel :

de quoi jouer au badminton, se restaurer, outils de communication du club, tables et chaises, récompenses



Plan d'actions (qui fait quoi avant, pendant, après) :

S'assurer de la disponibilité de la salle et la réserver
Informar en interne de la tenue de l'événement (affiches, infos sur créneaux, prospectus) pour mobiliser les licenciées, demander à ce que chacune amène de quoi manger (pour limiter coûts)
Communiquer vers l'extérieur (affichage en ville, milieu scolaire, comités d'entreprise, article presse) pour faire venir d'autres personnes si besoin
Informar la FFBD de la tenue de l'événement (assurance)
Installer la salle juste avant l'animation
Accueillir les personnes, prêter des raquettes et volants, prendre les inscriptions, organiser le temps de jeu, prendre les contacts des personnes et donner les documents de prise de licence aux intéressées non encore licenciées, animer les concours et ateliers annexes
Prendre des photos pour communiquer (article, site du club...)
Ranger la salle et remercier les différents acteurs de l'animation



Budget prévisionnel (principales charges, principaux produits) :

Charges : frais de restauration, raquettes prêtées, volants, affiches, lots aux gagnantes et à toute participante

Produits : recettes buvettes, éventuelles inscriptions, futures cotisations (si prise de licence à l'issue de l'animation), tombola, partenaires privés intéressés par l'événement, subventions (demandes auprès du CNDS, de la commune voire du département), appels à projets nationaux, fondations

fiche action

Bad pour séniors



Action :

promouvoir le badminton auprès du public sénior plutôt retraité



Intérêts :

mobiliser les badistes et joueurs séniors du club, développer l'autonomie et la coordination des personnes vieillissantes, recruter des bénévoles



Durée et temps de mobilisation des personnes :

le temps de l'animation ou des créneaux + 1h ou 2h en amont (préparation salle, communication), 1h ensuite pour rangement, bilan, 2 à 4 personnes



Matériel :

de quoi jouer au badminton, se restaurer (pot), outils de communication du club, tables et chaises, récompenses éventuelles



Plan d'actions :

Présenter le projet à la collectivité (créneaux) et la maison de retraite
S'assurer de la disponibilité de la salle et la réserver
Informé en interne de la tenue de l'événement (affiches, infos sur créneaux, prospectus) pour mobiliser les licenciés
Communiquer vers l'extérieur (affichage en ville, article presse) pour faire venir un public sénior en complément de celui du club
Informé la FFbAD de la tenue de l'événement (assurance) et lire le guide fédéral du dispositif senior
Installer la salle juste avant l'animation
Accueillir les personnes, prêter des raquettes et volants, prendre les inscriptions, organiser le temps de jeu, prendre les contacts des personnes et donner les documents de prise de licence aux intéressés non encore licenciés, animer les concours et ateliers annexes
Prendre des photos pour communiquer (article, site du club...)
Ranger la salle et remercier les différents acteurs de l'animation



Budget prévisionnel (principales charges, principaux produits) :

Charges : Charges : frais de restauration, raquettes prêtées, volants, affiches, lots aux gagnants
Produits : futures cotisations (si prise de licence à l'issue de l'animation), tombola, partenaires privés intéressés par l'événement, subventions (demandes auprès du CNDS, de la commune ou du département), appels à projets nationaux, fondations



Exemple :

organiser des créneaux adaptés en journée pour les seniors du club (plus de 50 ans voire retraités), et en parallèle, mettre en place sur un après-midi une découverte du jeu de volant et du badminton (selon capacités des personnes) dans une salle de motricité ou en gymnase, avec animations adaptées, concours, défis (précision, nombre de passes...), Prêt de raquettes, volants, gratuit (ou participation symbolique). Prévoir un pot à la fin.

fiche action

Badmin'chef



Action :

amener de la convivialité sur le créneau en partageant un repas



Intérêts :

mobiliser les badistes, mieux connaître les personnes du créneau



Durée et temps de mobilisation des personnes :

variable suivant le met concocté, le temps du créneau, chacun peut participer



Matériel :

de quoi jouer au badminton, se restaurer, tables et chaises



Plan d'actions (qui fait quoi avant, pendant, après) :

Faire une communication interne (affiches, infos sur créneaux, prospectus) pour mobiliser les adhérents
Communiquer vers l'extérieur (article presse) pour mettre en avant la vie du club
Accueillir les personnes, disposer les plats sur la table
Alterner temps de jeu et repas
Prendre des photos pour communiquer (article, site du club...)
Ranger la salle et remercier les différents acteurs de l'animation



Budget prévisionnel (principales charges, principaux produits) :

Charges : éventuelles récompenses
Produits : futures cotisations (si prise de licence après avoir attiré d'autres personnes), partenaires privés intéressés par le concept



Exemple :

sur un créneau, chacun amène un plat sucré ou salé. Après dégustation, possibilité de mettre une note de 5 à 10, petits lots en jeu à la fin du créneau.

fiche action

Blackminton



Action :

promouvoir le badminton auprès des licenciés et d'un large public en jouant au badminton dans le noir



Intérêts :

mobiliser les badistes, amener de la convivialité



Durée et temps de mobilisation des personnes :

le temps de l'animation + 2h en amont (préparation salle, communication), 2h ensuite pour rangement, bilan, 3 à 6 personnes



Matériel :

de quoi jouer au badminton, se restaurer, outils de communication du club, tables et chaises, lumière noire et maquillage, récompenses



Plan d'actions (qui fait quoi avant, pendant, après) :

Faire une communication interne (affiches, infos sur créneaux, prospectus) pour mobiliser en interne club, demander à ce que chacun amène de quoi manger (pour limiter coûts)

Communiquer vers l'extérieur (affichage en ville, milieu scolaire, comités d'entreprise, article presse) pour élargir à un public de non-initiés et faire coup double

Informez la FFBaD de la tenue de l'événement (assurance)

Installer la salle juste avant l'animation

Accueillir les personnes, prêter des raquettes et volants, organiser le temps de jeu, prendre les contacts des personnes et donner les documents de prise de licence pour les intéressés

Prendre des photos pour communiquer (article, site du club...)

Ranger la salle et remercier les différents acteurs de l'animation



Budget prévisionnel (principales charges, principaux produits) :

Charges : frais de restauration, SACEM si musique, raquettes prêtées, volants, affiches

Produits : recettes buvette, futures cotisations (si prise de licence à l'issue de l'animation), partenaires privés intéressés par l'événement



Exemple :

en soirée, portes ouvertes à tous, avec prêt de raquettes, volants, gratuit (ou faiblement payant), buvette, parties de badminton sur le terrain dans le noir, avec lumière noire pour faire ressortir les habits blancs ou fluo, prévoir un atelier maquillage fluo pour créer une atmosphère surprenante. Possibilité de jouer des mini-matches par équipe ou simplement découvrir le badminton autrement. Prévoir un peu de musique.



Variante :

jouer au speedminton (blackminton) avec des raquettes de cette discipline cousine du badminton (attention : même inconvénient que le tennis à savoir beaucoup de place prise pour peu de joueurs en même temps)

fiche action

Olympiades de bad



Action :

promouvoir le badminton auprès des licenciés et leurs proches à travers plusieurs jeux



Intérêts :

mobiliser les badistes, amener de la convivialité



Durée et temps de mobilisation des personnes :

2h pour caler l'animation et les jeux en amont, le temps de l'animation, 1h de rangement, bilan, 2 à 4 personnes



Matériel :

de quoi jouer, se restaurer, outils de communication du club, tables et chaises, récompenses



Plan d'actions (qui fait quoi avant, pendant, après) :

Faire une communication interne (affiches, infos sur créneaux, prospectus) pour mobiliser les licenciés et leurs proches, demander à ce que chacun amène de quoi manger (pour limiter coûts) et/ou faire une buvette payante

Réserver la salle auprès de la collectivité

Installer la salle juste avant l'animation

Accueillir les personnes, prêter du matériel, organiser les jeux Prendre des photos pour communiquer (article, site du club...)

Ranger la salle et remercier les différents acteurs de l'animation



Budget prévisionnel (principales charges, principaux produits) :

Charges : frais de restauration, matériel, récompenses

Produits : recettes buvette si payante, tombola, droit d'inscription (si payant), partenaires privés intéressés



Exemple :

sur le créneau du club ou sur une soirée, organiser les olympiades de bad. Le principe est d'avoir un type de pratique par terrain et d'enchaîner les divers jeux par équipe ou groupe. Composer des équipes mélangeant âges et pratiquants. Composer avec des jeux de types tournante par équipe, matchs en double ou mixte, ronde italienne (voir fiches correspondantes). Les équipes marquent des points en fonction de leur classement à l'issue de chaque épreuve. A la fin des olympiades, l'équipe totalisant le plus de points est gagnante. Prévoir des lots et gadgets.

Pour tous les licenciés et leurs proches, avec prêt de matériel, inscription gratuite ou à faible coût, buvette si besoin, prévoir un jeu par terrain et faire évoluer les équipes toutes les 5 ou 10 minutes. Possibilité d'organiser des jeux concours ou une tombola en parallèle.

fiche action

Comité jeune



Action :

promouvoir le badminton auprès des jeunes du club, transmettre les valeurs associatives pour assurer la pérennité du club



Intérêts :

sensibiliser un jeune public sur l'environnement du club, donner envie à ces jeunes de s'investir dans un club de la FFBaD



Durée et temps de mobilisation des personnes :

toute ou partie de la saison, 1 ou 2 adultes, 3 à 10 jeunes



Matériel :

docs infos et projet club, outils de gestion du club, matériel utile à chaque action



Plan d'actions (qui fait quoi avant, pendant, après) :

Réunir les jeunes du club, présenter le projet de comité jeune, informer sur ce qu'il y a à faire
Mobiliser les parents autour de leurs enfants
Accompagner les jeunes toute la saison dans la conduite de leurs réunions et actions
Valoriser leur engagement
Prendre des photos pour communiquer (article, site du club...)
Faire un bilan de l'action, remercier les jeunes impliqués et leur entourage



Budget prévisionnel (principales charges, principaux produits) :

Charges : temps consacré (si salarié), frais liés aux actions mises place

Produits : futures cotisations (si prise de licence par la suite de nouveaux jeunes), partenaires privés si intéressés par la démarche, subventions (demandes auprès de la mairie, du CNDS...)



Exemple :

élection d'un comité jeune composé des licenciés du club des catégories poussin à junior. Un membre du conseil d'administration du club supervise le comité jeune et un budget est alloué pour aider à l'action des jeunes. Les activités du comité jeune peuvent être modestes comme la gestion d'une petite partie d'un tournoi (initiation table de marque, buvette) à des projets plus ambitieux (organisation d'un événement, d'une soirée thématique, recrutement de jeunes...). Faire prendre conscience aux jeunes de tendre vers un auto-financement de chacune de leurs actions voire d'en dégager un bénéfice. Amener les jeunes à se former, transmettre des valeurs, des savoirs et partager son expérience. Intégrer un représentant du comité jeune à chaque réunion du club et à l'AG. Permettre au comité jeune de proposer des idées, actions...

fiche action

Tournoi des parrains et marraines



Action :

promouvoir le badminton auprès des licenciés et leurs proches



Intérêts :

mobiliser les licenciés du club et leurs proches, amener de la convivialité, créer des passerelles entre tous les publics



Durée et temps de mobilisation des personnes :

le temps de l'animation + 1h ou 2h en amont (préparation salle, communication), 2h ensuite pour rangement, bilan, 3 à 6 personnes



Matériel :

de quoi jouer au badminton, se restaurer, outils de communication du club, tables et chaises, récompenses



Plan d'actions (qui fait quoi avant, pendant, après) :

S'assurer de la disponibilité de la salle et la réserver
Informer en interne de la tenue de l'événement (affiches, infos sur créneaux, prospectus) pour mobiliser les licenciés, demander à ce que chacun amène de quoi manger (pour limiter coûts)
Communiquer vers l'extérieur (affichage en ville, milieu scolaire, comités d'entreprise, article presse) pour faire venir les proches des licenciés
Informer la FFBaD de la tenue de l'événement (assurance)
Installer la salle juste avant l'animation
Accueillir les personnes, prêter des raquettes et volants, prendre les inscriptions, organiser le temps de jeu, prendre les contacts des personnes et donner les documents de prise de licence aux intéressés
Prendre des photos pour communiquer (article, site du club...)
Ranger la salle et remercier les différents acteurs de l'animation



Budget prévisionnel (principales charges, principaux produits) :

Charges : frais de restauration, raquettes prêtées, volants, affiches, lots aux vainqueurs

Produits : recettes buvettes, éventuelles inscriptions, futures cotisations (si prise de licence à l'issue de l'animation), tombola, partenaires privés intéressés par l'événement

fiche action :

Pot d'accueil des nouveaux adhérents



Action :

amener de la convivialité sur les créneaux en accueillant les nouveaux adhérents du club



Intérêts :

mobiliser les badistes, mieux connaître les personnes du créneau et intégrer les nouveaux



Durée et temps de mobilisation des personnes :

1h de préparation en amont, communication, le temps du créneau, 1h de bilan et article, 2 à 4 personnes



Matériel :

de quoi jouer au badminton, se restaurer, tables et chaises, documents de présentation du club



Plan d'actions (qui fait quoi avant, pendant, après) :

Faire une communication interne (affiches, infos sur créneaux, prospectus) pour mobiliser les adhérents
Communiquer vers l'extérieur (article presse) pour mettre en avant la vie du club
Accueillir les personnes, disposer les plats sur la table
Alterner temps de jeu et repas
Ranger la salle et remercier les différents acteurs de l'animation



Budget prévisionnel (principales charges, principaux produits) :

Charges : éventuelles récompenses, restauration

Produits : futures cotisations (si prise de licence après avoir attiré d'autres personnes), partenaires privés intéressés par le concept



Exemple :

sur un créneau, convier l'ensemble des nouveaux licenciés du club. Mélanger un temps d'accueil, de présentation succincte du club avec des moments de dégustation et des temps de jeu collectifs pour apprendre à se connaître. Possibilité de proposer à chacun d'amener quelque chose.