



COURS SPECIFIQUES

« animateur tennis »

THEMATIQUE 2

Méthodologie et didactique

MODULE 1

Méthodologie de l'animation

Cours de référence

Version : Janvier 2025

Fiche type "ECTS" descriptive du module

1. Code et titre du module

CS 021

Méthodologie de l'animation

2. Résumé / présentation

Ce module 100% en présentiel fait partie du niveau MS Animateur.

Son objectif consiste à mettre en évidence les caractéristiques de l'activité tennis et les niveaux d'habileté des différents publics qui veulent la pratiquer. Il met également en avant les variables sur lesquelles un "Animateur" doit intervenir pour adapter la tâche à réaliser et la manière de préparer et d'organiser son animation. Comment créer un climat favorisant l'engagement des joueurs et l'apprentissage ? Plusieurs outils sont utilisés afin de bien concevoir sa séance.

3. Concepts / Mots-clés

- Animation
- Climat motivationnel
- Communiquer avec le joueur
- Les différents publics
- Apprentissage par induction
- Rôles de l'Animateur

4. Savoirs - connaissances / compétences: résultats attendus au terme des apprentissages (RAA)

Résultats d'Acquis d'Apprentissage (RAA)		Niveau taxonomique des savoirs				Niveau taxonomique des compétences			
		1	2	3	4	1	2	3	4
Macro	Distinguer les éléments qui caractérisent l'activité tennis et les habiletés du public cible en vue de préparer, gérer, évaluer et adapter son animation privilégiant le jeu		✓						
Micro	Distinguer les éléments constitutifs de l'activité "Tennis"		✓						
	Distinguer les concepts de base permettant d'évaluer les aptitudes motrices et cognitives du public cible		✓						
	Discerner les principes permettant d'adapter avec pertinence son animation en fonction des aptitudes et des aspirations du public cible		✓						
	Distinguer les techniques d'animation d'une séance de tennis : préparer, gérer, évaluer, adapter		✓						
	Discerner les principes de base permettant de créer une ambiance motivante qui favorise le jeu		✓						
	Intégrer les éléments permettant d'optimiser l'activité et l'apprentissage par induction du public cible			✓					
	Intégrer les principes permettant de stimuler physiquement et cognitivement les joueurs tout en favorisant l'apprentissage par induction			✓					
	Intégrer les principes permettant d'utiliser rationnellement l'espace de jeu			✓					

5. Modalités et ressources d'enseignement

Modalités	Présentiel classe	Présentiel terrain	Présentiel colloque et a.	Distanciel synchrone	Distanciel asynchrone	Autre	
		✓					
Ressources	Activités Moodle	PAO (PPT, Genially,...)	Cahier de ressources	Cahier de travail	Bloc notes	Portfolio	Livre, revue, article, ...
		✓	✓		✓		

6. Type et forme et modalité d'évaluation

Module évalué	Oui	Non
	✓	

Champs (dominant)	Savoirs - Connaissances	Savoir-faire (méthodo., péda., dida., tech,...)	Savoir-faire comportemental (savoir-être)
	✓		

Type.s	Formative	Sommative	Certificative
		✓	

Forme.s	Orale	Ecrite	Pratique	Sur LMS Moodle
		✓		

Modalité.s	Mise en situation	Etude de cas	Démonstration	QCM	Cahier de travail	Portfolio	TFF	Activités Moodle
				✓				

7. Charge théorique de travail

Apprentissage

SAVOIRS - CONNAISSANCES				4:45
Présentiel	Distanciel synchrone	Distanciel asynchrone	Total	
2:45	0:00	0:00	2:45	
SAVOIR-FAIRE (méthodologique, pédagogique, didactique, technique,...) VERS LE SAVOIR-FAIRE FAIRE				
Présentiel	Distanciel synchrone	Distanciel asynchrone	Total	
2:00	0:00	0:00	2:00	

Evaluation

SAVOIRS - CONNAISSANCES				0:30
Présentiel	Distanciel synchrone	Distanciel asynchrone	Total	
0:30	0:00	0:00	0:30	
SAVOIR-FAIRE (méthodologique, pédagogique, didactique, technique,...) ... VERS LE SAVOIR-FAIRE FAIRE				
Présentiel	Distanciel synchrone	Distanciel asynchrone	Total	
0:00	0:00	0:00	0:00	

8. Critères d'évaluation

Ce module est évalué par le biais d'une évaluation de forme "écrite" (Cfr. section 4.0.5 du cahier des charges) dont les contenus et les exigences sont détaillés également au point 6.6 du cahier des charges "Contenus et exigences des évaluations".

EPREUVE ECRITE DES SAVOIRS:

Cette évaluation fait partie de l'évaluation certificative des "Savoirs" (niveau : Savoirs déclaratifs). Epreuve sous forme de QCM (Questionnaire à choix multiple).

Elle concerne les modules CS021, CS022, CS023, CS024, CS031

Le système de cotation du QCM est le suivant : Une bonne réponse = nombre de points attribués à la question / Absence de réponse = 0 point / Mauvaise réponse = - le nombre de points attribués à la question. Le maximum possible est de 40 points pour l'ensemble des modules concernés par cette épreuve.

Pour cette épreuve, la table d'équivalence "points obtenus vs niveau d'acquisition" est d'application.

- **10 points ou moins = NA** - Non acquis - Le candidat n'a pas développé les connaissances attendues. Plusieurs indicateurs et critères observables attestent de manquements.
- **De 11 à 19 points = EVA** - En voie d'acquisition - Le candidat n'a pas encore tout-à-fait développé les connaissances attendues. Les indicateurs et critères attendus ne sont identifiables que trop peu fréquemment. Il n'est pas encore en état de réussite / validation.
- **De 20 à 31 points = A** - Acquis - Le candidat répond adéquatement à ce qui est attendu. Il peut régulièrement démontrer le seuil de connaissance qui permet de signifier que la personne est en situation de réussite / validation.
- **32 points ou plus = AM** - Acquis avec maîtrise - Le candidat peut toujours démontrer les indicateurs et les critères attendus et ce, quelle que soit la situation de transposition.

Exigence minimale de réussite : A : Acquis / En cas d'échec, le candidat doit représenter l'ensemble de l'épreuve

9. Pondération

Pondération de ce module dans la thématique	Pondération de la thématique dans le cursus
10%	50%

10. Relations avec d'autres modules du parcours de formation

Intitulé du module (CG)	Code	* / ** / ***	Intitulé du module (CS)	Code	* / ** / ***
Apprentissage et contenus en fonction de l'âge	CG 121	*	Education motrice préparatoire	CS 022	*
Mon action avant, pendant et après "Ma Séance"	CG 122	*	Journée d'application animateur	CS 025	*

11. Normes d'encadrement et de matériel

LMS Moodle / Accès à la plateforme	/
Encadrement	Expert.s matière.s 1 formateur pour 16 candidats
Matériel	Tableau blanc avec feutre effaçable + Flipchart + matériel de projection Infrastructures de tennis + Matériel didactique et pédagogique (balles; cônes ; cerceaux, etc.)

12. Qualifications et/ou expériences utiles exigées pour les intervenants

Titre.s / Qualification.s ET/OU expériences utiles à la fonction
Etre détenteur d'un diplôme / d'un titre / d'un certificat d'aptitude pédagogique (avec expériences utiles) et/ou Etre détenteur d'un brevet d'Initiateur Expert pédagogique" et/ou de "Formateur certifié" délivré par l'AG Sport (Adeps) et/ou Faire preuve (justification) de connaissances particulièrement pointues et d'une expérience utile effective dans le domaine de l'animation de l'activité Tennis

13. Diplômes, brevets, certifications donnant droit à une dispense totale du module de plein droit

Intitulé	Année de délivrance
Pas de dispense de plein droit	
Pour les anciens diplômés Adeps-TWB se rendre au point 7.9 de ce cahier des charges	

Table des matières

TABLE DES MATIERES	2
PREAMBULE.....	9
EN QUOI CONSISTE LE JEU DU TENNIS?.....	11
DEFINITION ET REFLEXIONS SUR LE CONCEPT	12
ACTIONS MOTRICES : INVARIANTS DU JEU ET BASES DU DEVELOPPEMENT MOTEUR DE L'ENFANT	13
OBJECTIFS DE DEVELOPPEMENT DES FACTEURS PSYCHOMOTEURS PAR L'ACTIVITE TENNIS ADAPTEE AU JEUNE ENFANT	14
SCHEMA CORPOREL	14
STRUCTURATION SPATIALE	15
STRUCTURATION TEMPORELLE	16
PREHENSION	16
PROPULSION	16
UTILISATION D'UN INSTRUMENT PROLONGEANT L'ESPACE CORPOREL	17
TENNIS ADAPTE ET ECOLE FONDAMENTALE	19
REFLEXIONS	20
COMPETENCES D'INTEGRATION DE L'ENSEIGNEMENT FONDAMENTAL & TENNIS ADAPTE22	
VIVRE UN CORPS QUI SOIT DISPONIBLE POUR REMPLIR EFFICACEMENT LES GRANDES FONCTIONS DE LA MOTRICITE	22
S'INITIER A LA CULTURE DU MOUVEMENT	23
LE JEU CHEZ L'ENFANT.....	25
PREMIERES REFLEXIONS.....	26
JOUER ? QU'EST-CE QUE C'EST ? EXISTE-T-IL UNE DEFINITION DU JEU ?	27
PLUS DE 10 BONNES RAISONS D'UTILISER LE JEU, D'INVITER LES ENFANTS AU JEU	28
QUELLE PLACE ACCORDER AUX JEUX DANS L'EDUCATION MOTRICE ?	30
LA MOTIVATION DES JEUNES ENFANTS	31
PREMIERES REFLEXIONS.....	32
QU'EST-CE QUE LA MOTIVATION ?	33
LA MOTIVATION D'ACCOMPLISSEMENT	33
LA RECHERCHE DU PLAISIR DU JEU	34
LE BESOIN D'AFFILIATION OU DE RELATIONS SOCIALES	34
PREPARER SON INTERVENTION.....	36
LES ACTIONS A REALISER.....	38
L'ORGANISATION MATERIELLE	41
STRUCTURER LA SITUATION DE JEU	41
FORMES DE TRAVAIL (ORGANISATION DU GROUPE)	41
PRÉVOIR, PRÉPARER ET VÉRIFIER ET PLACER LE MATÉRIEL	41
OCCUPER L'ESPACE	41
LES CARACTERISTIQUES ET INTERETS D'UNE LECON	42

ELEMENTS PEDAGOGIQUES DE BASE.....	42
LA LEÇON	42
LES CARACTERISTIQUES ET INTERETS DE LA SITUATION DE JEU	43
BUT DE LA TACHE	43
CONSIGNES SUR LE DEROULEMENT DU JEU	43
CRITERES DE REUSSITE	43
VARIABLES.....	44
ANIMATION ET COMMUNICATION	46
GESTION DU GROUPE	47
LES ETAPES DE L'EDUCATION TENNISTIQUE	50
TABLEAU EVOLUTIF DE L'APPRENTISSAGE.....	51
ANALYSE ET CONSEQUENCES	52
NOTRE MISSION	52
LES OBJECTIFS DE L'APPRENTISSAGE	52
LES DIFFERENTS STADES DE NOTRE ENSEIGNEMENT	53

L'acte d'apprendre est d'abord celui de l'enfant qui apprend. L'éducateur ne doit pas se tromper de rôle. Le sien est de traiter la matière pour présenter aux enfants les problèmes à résoudre qui soient à la hauteur de leurs moyens au plan de la maturation et du développement. Seul un problème est capable de mobiliser l'enfant en lui faisant faire des expériences qui seront, quoi qu'il arrive, fécondes.

L'éducateur doit avoir la conviction que c'est à lui d'interpeller la biologie à travers les modèles qu'elle propose afin d'améliorer son action pédagogique. C'est son incessante interrogation personnelle qui peut garantir l'approfondissement de sa réflexion.

La pratique sportive et son enseignement doivent susciter une curiosité, un voyage vers les savoirs théoriques. Mais ceux-ci ne sont pas faits seulement pour expliquer mais pour approfondir les interrogations posées par la pratique et pour limiter les risques d'erreurs.

Biologie et pédagogie de l'initiation tennis
par F. SCRIBOT et F. BIGREL

PREAMBULE

Pour beaucoup de jeunes enfants - mais aussi pour beaucoup de moins jeunes d'ailleurs – la période des débuts au tennis est souvent mal vécue. Elle correspond, pour tous ceux qui ne sont pas encore très "adroits", à une phase d'échecs trop fréquents.

Une des meilleures façons de remédier à cette trop longue période d'échecs et d'ennui est d'introduire dans la formation du jeune enfant une étape de développement d'une motricité adaptée et envisagée pour la pratique future du tennis. Cette période, cette étape de développement moteur, orientée mais non restrictive vu la richesse et la complexité de l'activité tennis, ne doit pas seulement être envisagée comme un moyen de former de bons joueurs de compétition. Elle peut aussi et doit être abordée comme un excellent support de formation et d'éducation globale du jeune enfant. C'est la raison pour laquelle notre réflexion pédagogique spécifique à cette période s'adresse aussi bien aux éducateurs des clubs et écoles de tennis, qu'aux enseignants de l'école fondamentale, chacun pouvant orienter et approfondir ses réflexions vers l'une ou l'autre piste pédagogique présentée.

Le but premier de l'école fondamentale, des "premières classes" d'une école de sport, de tennis en l'occurrence, n'est pas de former le champion de demain, mais plutôt de tout mettre en œuvre, des points de vue didactique et pédagogique, pour que puisse émerger les qualités des jeunes enfants. Par la suite, les qualités de l'un ou l'autre feront qu'il choisira peut-être le tennis comme sport favori, qu'il choisira de le pratiquer à un plus ou moins grand niveau d'intensité, à plus ou moins long terme. Mais il faut rester conscient que des qualités physiques, techniques et psychologiques hors du commun ne permettront pas à elles seules à un joueur d'atteindre un très haut niveau. De multiples autres facteurs, dont le plaisir et la motivation, contribueront à son évolution vers le statut de champion. Le chemin est très long. Très peu accèdent à ce statut.

Nous avons tenté, dans ce cours, d'établir des liens concrets entre les différentes composantes du système d'éducation : l'enfant, l'activité sportive, l'éducateur et les objectifs généraux assignés par la société, par l'école pour sa vie future d'adulte. Dans le cadre d'une éducation motrice de base, aussi globale que possible, nous avons envisagé l'apport offert par le jeu et tout un ensemble de situations dérivées du tennis. Dans cette perspective, nous nous sommes efforcés de traiter, d'analyser les composantes essentielles du tennis, pour imaginer une adaptation profitable aux jeunes enfants, et ce, de la découverte de la raquette et de la balle jusqu'à un certain niveau de développement moteur et psychomoteur qui lui permettra d'accéder au mini-tennis.

Les éducateurs qui pourront faire la preuve d'un niveau de jeu confirmé auront tout le loisir de perfectionner le travail ébauché ici. Ils pourront poursuivre leur formation à l'école de moniteurs et d'entraîneurs de l'A.F.T.

EN QUOI CONSISTE LE JEU DU TENNIS ?

DEFINITION ET REFLEXIONS SUR LE CONCEPT

Qu'est-ce que jouer au tennis ?

Pour répondre à cette question fondamentale de notre démarche didactique, nous nous sommes efforcés de mettre en évidence les composantes motrices et psychomotrices essentielles de cette activité physique et sportive.

Sans dénaturer l'activité, nous envisagerons les différentes adaptations en vue d'une formation aussi globale que possible de l'enfant.

L'enseignant pourra dès lors concevoir son action éducative en tentant de la rendre plus profitable aux jeunes enfants, depuis la découverte de l'activité jusqu'à un certain niveau qui lui permettra d'accéder au jeu total³ possible par le mini-tennis.

Jouer au tennis, c'est simplement :

- *Envoyer et renvoyer une balle (perceptions – productions de trajectoires),*
 - *Avec précision (vitesse et effets adaptés),*
 - *Avec un objet en main (palette – raquette),*
 - *Dans le but de perturber (jusqu'à l'annihiler) la réponse adverse.*

Pour pouvoir jouer, il est donc nécessaire que l'enfant puisse, manipuler sa raquette (notion de conduite instrumentale), en vue de contrôler sa balle, tout en gérant l'espace et le temps.

Il faut donc pour l'enfant que ses qualités perceptivo-motrices soient développées.

A l'analyse, on se rendra compte que les actions du joueur s'organisent essentiellement à partir des informations tirées de l'environnement. Les éléments essentiels de celui-ci sont la raquette, la balle, l'adversaire (le partenaire) et la contrainte matérielle principale du jeu qu'est l'espace.

L'enfant va être confronté et devra agir-réagir en fonction de trois "types" d'environnement :

- L'environnement intérieur : prise de conscience des actions corporelles de manipulation (raquette) et de mobilité (déplacement).
- L'environnement extérieur "matériel" : actions sur des balles qui auront elles-mêmes leurs propres caractéristiques et propriétés "physiques". A partir de cela, il devra construire des notions d'espace et de temps.
- L'environnement extérieur "social" : action de coopération ou d'opposition.

³ Nous entendons par "jeu total" le tennis institutionnalisé comme sport avec toutes ses composantes : techniques, tactiques, physiques, psychologiques, ... et qui n'en demeure pas moins un formidable outil de formation, mais à visée plus sportive.

ACTIONS MOTRICES : INVARIANTS DU JEU ET BASES DU DEVELOPPEMENT MOTEUR DE L'ENFANT

Dans un souci de structuration, nous avons tenté de répertorier une série d'actions fondamentales à mettre en œuvre lors des situations d'apprentissage. Ces actions s'apparentent aux schèmes moteurs, évoqués dans les travaux de Piaget, et se confondent parfois avec eux.

En réduisant considérablement l'œuvre de Piaget, on peut définir :

- **Le schème** comme une construction perceptivo-motrice pouvant être utilisée dans plusieurs situations différentes (acte moteur généralisable). Ce sont en quelque sorte les invariants d'un geste, les traits généraux d'un acte moteur, à partir desquels pourraient être générés (construits) une infinité de mouvements.
- **La praxie** comme une construction perceptivo-motrice spécifique à une situation bien déterminée (acte moteur spécialisé, une technique gestuelle spécifique).

L'éducation des schèmes conditionne l'acquisition des praxies. Il serait cependant simpliste de croire que la structure des praxies constitue une simple juxtaposition de schèmes, ce qui réduirait le pédagogue à un processus constructiviste basé sur le transfert.

D'après de nombreux psychologues, il semblerait que l'enfant ne construit pas ses habiletés comme un jeu de cubes, mais plutôt selon un modèle où chaque nouvel élément acquis y est intégré aux anciens d'une même "famille" pour composer une habileté plus différenciée.

L'explication la plus plausible de l'évolution des réponses est fournie par la théorie des schémas (SCHMIDT). Un certain nombre de commandes, valables pour toute une classe de mouvements, sont préalablement organisées et stockées en mémoire. Ce sont des programmes moteurs généralisés : lancer, frapper, pousser, ...

En se fondant sur les enseignements de la neurobiologie et de la neurophysiologie, on peut distinguer trois grandes périodes dans les développements de l'être :

- La période des réflexes.
- La période des schèmes, jusqu'à huit ans environ.
- La période des praxies.

Les indications temporelles, situant vers l'âge de 8 ans la période charnière séparant l'ère des schèmes de celle des praxies, n'est pas absolue : avant l'âge de 8 ans, les enfants sont soumis à l'obligation d'acquérir des praxies, dont certaines sont très complexes, l'écriture par exemple.

Par ailleurs, il n'est pas interdit de viser l'éducation d'un schème absent chez un sujet de plus de 8 ans. Néanmoins, si les lois biologiques du développement sont transgressées, on peut craindre que soit affecté, dans une mesure plus ou moins importante, le degré de développement qu'il sera possible d'atteindre.

L'éducation des schèmes conditionne l'acquisition des praxies. Il serait cependant simpliste de croire que la structure des praxies constitue une simple juxtaposition de schèmes, ce qui réduirait le pédagogue à un processus de constructions basé sur le transfert.

OBJECTIFS DE DEVELOPPEMENT DES FACTEURS PSYCHOMOTEURS PAR L'ACTIVITE TENNIS ADAPTEE AU JEUNE ENFANT

Liste d'objectifs psychomoteurs et de développement de schèmes moteurs retenus pour l'élaboration des contenus d'enseignement pour le premier cycle de l'enseignement fondamental (5-8 ans)

SCHÉMA CORPOREL

IMAGE DU CORPS

- Discrimination et conceptualisation de la topographie des segments du corps.
- Perception de l'image du corps en évolution dans l'espace (haut, bas, avant, arrière, ...).
- Latéralisation de la main, de l'œil, du membre inférieur.

ORGANISATION D'ÉTATS STABLES

- Perception et conceptualisation :
 - de la position relative des segments corporels dans différentes attitudes.
 - de l'état de contraction ou de relâchement d'un muscle, d'un ou de plusieurs groupes musculaires.
 - des états d'équilibre statiques en fonction des appuis.
- Inhibition totale ou partielle du mouvement.
- Contraction volontaire totale ou discriminative des muscles assurant la fonction tonique, et sur laquelle le sujet pourra construire l'action (régulation de la tonicité).

ORGANISATION EN MOUVEMENT

- Perception de l'existence d'un état de mouvement à une ou plusieurs articulations.
- Discrimination des mouvements possibles, dans les trois axes de l'espace, à chacune des articulations.
- Conceptualiser le mouvement, en relation avec soi-même, l'espace, le temps, l'objet, autrui.
- Capacité d'imiter un mouvement.
- Application du mouvement vers un objectif et avec des modalités définies au préalable, soit sur des consignes fournies par autrui, soit sur des données fournies par la situation (matérialisation).

- Conférer au mouvement un apport personnel dans la réalisation d'un geste, d'une séquence de gestes, dans la conception ou la composition d'un geste ou d'une séquence de gestes.
- Aspect quantitatif de l'action : vitesse, force, souplesse, capacités et puissances en aérobie et en anaérobie alactique, recherche du meilleur rendement.
- Aspect qualitatif de l'action : la précision dans l'espace et dans le temps, l'équilibre dynamique, le maintien, la correction.
- Associer des actions soit identiques, soit différentes, soit successives (structuration), soit simultanées (coordination).
- Dissocier l'action de différents segments corporels : élimination de synergies parasites, isolations segmentaires.

SCHÈME DE LA MARCHÉ ET DE LA COURSE

- En relation avec :
 - l'action spatiale.
 - l'organisation temporelle.
 - l'organisation spatio-temporelle.
 - les états d'équilibre.
 - d'autres schèmes (poussée, propulsion, lancer, frappe, projection, ...).
- Avec recherche de vitesse.
- Avec recherche de durée.

STRUCTURATION SPATIALE

ORGANISATION DE L'ESPACE EN RÉFÉRENCE À DES REPÈRES FIXES

- Percevoir un ou plusieurs repères.
- Discriminer un repère parmi un ensemble.
- Conceptualiser l'espace par le langage sous forme d'image mentale.
- Appliquer la capacité d'organisation spatiale en fonction de son schéma corporel : se situer par rapport aux repères, situer les repères par rapport à soi, se mouvoir en fonction des repères.

ORGANISATION DE L'ESPACE EN FONCTION DE REPÈRES MOBILES

Il s'agit là d'une organisation spatiale en association avec l'organisation temporelle et le schéma corporel.

- Direction du déplacement d'un mobile.
- Vitesse du déplacement d'un mobile.
- Direction et vitesse de plusieurs mobiles.
- Projection mentale du déroulement dans l'espace et dans le temps, de l'évolution d'un ou plusieurs mobiles.

STRUCTURATION TEMPORELLE

- Percevoir et conceptualiser l'apparition dans le temps de deux ou plusieurs éléments.
- Evaluer le rapport temporel entre deux ou plusieurs éléments.
- Construire une image mentale assurant la persistance des perceptions, des apparitions dans le temps des événements.
- Moduler sa conduite en fonction de la projection mentale d'une suite d'événements.

Les schèmes d'actions suivants (préhension, propulsion et utilisation d'un instrument prolongeant l'espace corporel) reposent sur une association des circuits neuro-moteurs composant le schéma corporel et la capacité d'organisation spatio-temporelle (base des facteurs psychomoteurs tels définis plus haut pour la pratique de l'activité tennis).

PRÉHENSION

- Perception d'un objet tenu, de différentes manières, dans une main, tenu dans deux mains, entre les mains.
- Mobilisation d'un objet tenu de différentes manières, dans une main ou dans les deux mains.
- Capter, attraper un objet en déplacement dans l'espace : à deux mains, à une main, avec le pied, avec une partie quelconque du corps, avec un objet tenu en main.
- Porter un objet.

PROPULSION

FAIRE ROULER UN MOBILE AU SOL (STRUCTURATION SPATIO-TEMPORELLE : ESPACE EN DEUX DIMENSIONS ET TEMPS)

- A deux mains, à une main, avec le pied, ...
- Vers une cible concrète (recherche de précision), en fonction d'une image mentale, avec recherche de distance.
- L'objet étant fixe au moment de la propulsion ou l'objet étant mobile au moment de la propulsion.

PROPULSER – LANCER UN OBJET DANS L'ESPACE (STRUCTURATION SPATIO-TEMPORELLE : ESPACE EN TROIS DIMENSIONS ET TEMPS)

- A deux mains, à une main, avec le pied, ...
- Vers une cible concrète (recherche de précision), en fonction d'une image mentale, avec recherche de distance.
- L'objet étant fixe au moment de la propulsion ou l'objet étant mobile au moment de la propulsion.

PORTER UN OBJET SUR L'INSTRUMENT, SUR PLACE, EN DÉPLACEMENT

CONTRÔLER LE DÉPLACEMENT D'UN MOBILE AU MOYEN D'UN INSTRUMENT

- Percevoir la relation spatiale entre le corps, l'instrument et le mobile.
- Percevoir la vitesse du mobile en relation avec le contrôle à effectuer.

FAIRE ROULER UN MOBILE AU SOL AU MOYEN D'UN INSTRUMENT (STRUCTURATION SPATIO-TEMPORELLE : ESPACE EN DEUX DIMENSIONS ET TEMPS)

- L'instrument tenu de différentes manières, à deux mains, à une main.
- Avec une cible concrète (recherche de précision), en fonction d'une image mentale, avec recherche de distance.
- L'objet étant fixe au moment de la propulsion ou l'objet étant mobile au moment de la propulsion.

PROPULSER – FRAPPER UN OBJET DANS L'ESPACE AU MOYEN D'UN INSTRUMENT (STRUCTURATION SPATIO-TEMPORELLE : ESPACE EN TROIS DIMENSIONS ET TEMPS)

- L'instrument tenu de différentes manières, à deux mains, à une main.
- Avec une cible concrète (recherche de précision), en fonction d'une image mentale, avec recherche de distance.
- L'objet étant fixe au moment de la propulsion ou l'objet étant mobile au moment de la propulsion.

Actions motrices tennis

La liste des schèmes moteurs, que nous appellerons actions motrices, détaillées ci-dessous, a l'ambition d'aider le pédagogue à situer un acte moteur, quel qu'il soit, dans l'ensemble de tous les facteurs sollicités dans l'élaboration d'une situation d'apprentissage.

Notons une fois encore que certaines actions, et leurs combinaisons, se confondent avec des objectifs de développement psychomoteurs tels qu'évoqués ci-dessous.

Manipuler – Contrôler son corps, une balle, une palette, une raquette

Pousser – Faire rouler

Maintenir – Porter

Jongler – Dribbler

Attraper

Envoyer

Pousser – Faire rouler (2 Dimensions)

Projeter – Frapper (3 D)

Lancer : envoyer au-dessus de la tête

Renvoyer

Coopérer

S'affronter

Faire rouler (2 D)

Frapper (3 D)

Echanger

Coopérer

S'affronter

Faire rouler (2 D)

Frapper (3 D)

Se déplacer – Se replacer : structurer l'espace de jeu

Sautiller – Sauter

Marcher

Courir

Se placer – S'équilibrer

Percevoir – Décider – Réagir : voir apparaître les premières notions tactiques

TENNIS ADAPTE ET ECOLE FONDAMENTALE

REFLEXIONS

Pris dans le cadre des "premières classes" des écoles de tennis, on comprend aisément l'intérêt et la motivation de cette étape dans la formation du jeune joueur de tennis.

Retenons, entre autres, qu'un tennis adapté permet l'accès rapide aux jeux sous toutes leurs formes. Le jeune enfant prend ainsi plaisir à pratiquer une activité qui semblait ne pas lui être accessible jusque-là.

Nous ne débattons pas davantage de la place de cette période de formation à l'école de tennis. Par contre, en ce qui concerne l'introduction du tennis adapté à l'école fondamentale, quelques réflexions s'imposent. Pour ce faire, nous nous référerons aux nouvelles orientations officielles des programmes de formation à l'école fondamentale afin de situer l'activité que nous étudions dans les objectifs généraux de l'éducation.

En quoi consiste le jeu du tennis ?

Déterminer les caractéristiques constantes de l'activité à travers ses différentes formes de pratique ? Comment les adapter ?

Connaître les enjeux de la programmation de l'activité tennis dans l'enseignement ? Quelle est la valeur éducative de cette activité ?

En quoi est-elle utile pour la formation de l'enfant ?

Que pourrait-elle apporter à l'enfant durant sa scolarité "fondamentale" ?

Toutes ces questions apparaissent comme des interrogations indispensables à une certaine logique de fonctionnement pédagogique.

Les textes officiels (existants et à venir ...) nous disent que :

- Le jeune en mouvement doit être le sujet principal des préoccupations de l'éducation physique.
- Les activités physiques – dans leurs différentes formes, qu'elles soient sportives ou non – doivent impérativement être considérées comme moyens au service du développement global de l'enfant.
- L'éducation motrice de l'enfant doit s'inscrire dans le long terme, tout en restant ancrée dans le présent de l'enfant : la motricité adulte équilibrée est l'objectif terminal à atteindre.
- Dans l'enseignement fondamental, cette éducation motrice centrée sur l'enfant devrait utiliser les notions complémentaires de conduites motrices (actions motrices de l'enfant) et de situations motrices (situations d'apprentissage conçues par l'enseignant pour susciter les actions motrices de l'enfant).

C'est la richesse des situations motrices qui permettra de combiner objectifs et attraits pour proposer à l'enfant des situations motivantes.

Ces notions doivent dépasser les seuls concepts de mouvement et de motricité.

Elles soulignent la mise en jeu de toutes les dimensions fondamentales de la personne dans le mouvement : dimensions biomécaniques et physiologiques certes, mais aussi affectives, sociales et cognitives.

Ces notions invitent à **classer, évaluer** et **choisir** les différentes formes d'activités existantes en fonction des besoins qu'elles sont susceptibles de rencontrer chez l'enfant.

L'enfant acquerra la connaissance vécue de son corps en mouvement et au repos.⁴ Il intégrera les composantes de la motricité (facteurs d'exécution et facteurs psychomoteurs) et apprendra à adapter ses conduites motrices aux projets qui sont les siens.

On entend par facteurs d'exécution :La

force.

L'endurance.

La vitesse.

La souplesse.

On entend par facteurs psychomoteurs :La

motricité globale.

La motricité fine.

L'organisation spatiale.

L'organisation temporelle.

La latéralité.

Le schéma corporel.

L'organisation perceptive.

Avec le concours de l'éducation des conduites motrices, chaque enfant devrait pouvoir développer les compétences évoquées dans les pages suivantes.

Néanmoins, est-il besoin de rappeler que chacune des compétences doit être sollicitée à chacune des étapes de la scolarité ?

Au-delà des apprentissages particuliers qu'elles impliquent (compétences spécifiques), elles sont l'occasion pour l'enseignant de prendre en compte des phénomènes permanents relatifs aux besoins de jeu, de plaisir et d'émotions procurés par l'action et ses transformations.

Pour définir les contenus de son enseignement, l'enseignant devra alors de poser la question suivante :

Pourquoi choisir tel ou tel type d'activité, puis quelle activité spécifique et comment organiser l'apprentissage ?

⁴ In document SeGEC, Programme intégré pour l'enseignement fondamental – éducation des conduites motrices.

COMPETENCES D'INTEGRATION DE L'ENSEIGNEMENT FONDAMENTAL & TENNIS ADAPTE

Nous nous sommes inscrits dans cette démarche en envisageant les différentes compétences reprises dans le programme de l'enseignement fondamental et de là, envisager les compétences spécifiques liées à l'activité tennis.

VIVRE UN CORPS QUI SOIT DISPONIBLE POUR REMPLIR EFFICACEMENT LES GRANDES FONCTIONS DE LA MOTRICITÉ

ORIENTER SON CORPS ET SE DÉPLACER POUR AGIR EFFICACEMENT

Exemples de compétences spécifiques liées à l'activité tennis adapté au jeune enfant :

- Maîtriser les grands mouvements fondamentaux de déplacement ; pouvoir marcher, courir, sauter, s'équilibrer, s'arrêter avec efficacité, ...
- Prendre de l'information de manière efficace vis-à-vis d'un signal (un geste, la trajectoire d'une balle, ...) et s'orienter, s'organiser en fonction de ce signal.
- Adapter son tonus au type d'activité, au type d'action motrice.
- Se placer en fonction des impératifs de l'action à effectuer (devant, derrière, à côté, en-dessous, en dedans, en-dehors, ..).

SE PROTÉGER EFFICACEMENT

Exemples de compétences spécifiques liées à l'activité tennis adapté :

- Pouvoir évaluer la trajectoire d'un mobile en relation avec sa propre trajectoire.
- Réagir avec rapidité et efficacité par rapport au déplacement d'un mobile qui vient vers soi en arrêtant l'objet, en détournant sa trajectoire, ou en esquivant le mobile.
- Gérer les déséquilibres.

COMMUNIQUER AVEC SON CORPS

Peu ou pas de compétences spécifiques liées au tennis adapté.

INTERVENIR EFFICACEMENT POUR CONSTRUIRE LA RÉALITÉ MATÉRIELLE

Exemples de compétences spécifiques liées à l'activité tennis adapté :

- Manipuler efficacement les objets en fonction de leurs caractéristiques.
- Imprimer une trajectoire définie à différents mobiles en fonction de leurs caractéristiques propres et de l'espace de jeu.

CONSTRUIRE ACTIVEMENT UNE PERCEPTION EFFICACE DE L'ENVIRONNEMENT

Exemples de compétences spécifiques liées à l'activité tennis adapté :

- Repérer l'information utile et pertinente dans le milieu (voir où est placé mon partenaire/mon adversaire).
- Adapter et réguler son type et sa vitesse de course en fonction de la distance à effectuer.

S'ADAPTER ADÉQUATEMENT À L'ENVIRONNEMENT PHYSIQUE ET HUMAIN

Exemples de compétences spécifiques liées à l'activité tennis adapté :

- Organiser des stratégies efficaces d'action en fonction des buts poursuivis (c'est la nature même du tennis !).
- Adapter son comportement social aux relations de partenariat et/ou d'opposition.
- Gérer ses émotions, notamment dans leur expression et leur influence sur le comportement.

S'INITIER À LA CULTURE DU MOUVEMENT

CONSTRUIRE DES HABITUDES D'ACTIVITÉS PHYSIQUES ET SPORTIVES RÉGULIÈRES POUR TOUTE LA VIE

Remarque : Les études sociologiques nous montrent que le tennis est un sport pratiqué partout les tranches d'âge.

- Prendre plaisir à être en mouvement, à jouer.
- Détecter les besoins de dépense physique et de repos.
- Comprendre et expérimenter la nécessité d'un entraînement régulier (notion de progrès).
- Agir avec fair play, respect de soi, du partenaire, de l'adversaire, des règles communément acceptées.

ÊTRE ACTIVEMENT RESPONSABLE DE SON INTÉGRITÉ PHYSIQUE ET DE SON BIEN-ÊTRE

- Être curieux du "comment fonctionne" le corps à l'effort, au repos (notions d'effet, ...).
- Expérimenter les liens entre stress physique et stress mental, entre bien-être physique et bien-être mental.

Après cette première analyse succincte, nul doute n'apparaît sur le fait que le tennis adapté, considéré comme activité physique et sportive, peut être abordé comme un formidable support de formation.

Une fois déterminée la place de l'activité tennis dans le cadre des objectifs généraux de l'école, c'est à partir des compétences spécifiques à la discipline que la tâche de l'enseignant consistera **à adapter aux enfants à qui ils s'adressent à la planifier dans le cadre de la scolarité, à l'organiser et enfin à concevoir des contenus d'enseignement.**

Nous clôturerons ce chapitre tennis et école fondamentale par deux notes de l'inspection d'éducation physique citées dans la revue officielle "Revue de l'éducation physique Vol 37, 1, 1997, 21-30".

"Que l'école offre donc aux enfants de nombreuses occasions de marcher, courir, sauter, danser, grimper, glisser, de se rouler en tous sens, de s'appuyer, de se suspendre, d'évoquer dans l'eau, d'attaquer, de se défendre, d'attraper et de lancer avec la main, les mains, le pied, la tête, des crosses, des battes, des raquettes, ..."

"A l'école, le professeur d'éducation physique est l'ambassadeur de la culture corporelle ; il est responsable de l'éducation à la pratique de loisirs actifs, tant à l'école que dans la vie, lorsque la période scolaire est achevée.

A cet effet, il lui appartient de sélectionner comme matière d'enseignement les activités qui sont offertes par le milieu culturel ambiant. Trop souvent, l'éducation physique a versé dans le formalisme des autres disciplines scolaires : les savoirs dispensés sont étrangers à ce qui existe en dehors de l'école et ne peuvent donc plus servir par la suite.

Parmi les activités fonctionnelles, il faut donner la préférence à celles qu'il est possible de pratiquer jusqu'à un âge avancé : natation, volley-ball, sports de raquettes, arts chorégraphiques, jogging et cyclotourisme par exemple. Il entre également dans la mission du professeur d'éducation physique de donner aux enfants toutes informations utiles et relatives aux possibilités de pratiquer les activités corporelles dans la région. Quels sont les clubs ? Qu'y fait-on ? Quels sont les objectifs poursuivis ? Quelle est la qualification des cadres ?

LE JEU CHEZ L'ENFANT

PREMIERES REFLEXIONS

Sans conteste, le jeu apparaît aujourd'hui comme un allié indispensable dans l'acte pédagogique : aborder toute forme d'apprentissage par la pédagogie du

jeu est bénéfique parce qu'elle permet à l'élève d'acquérir du discernement, de prendre position, de faire des choix et de développer ainsi son autonomie. Le pédagogue doit concevoir le jeu comme une activité intégrée à l'acte pédagogique, comme un partenaire qui peut progresser selon le degré d'apprentissage souhaité.

L'enfant n'apprend pas à jouer, mais apprend parce qu'il joue.

EPSEIM

Le jeu constitue pour l'enfant un moteur important d'apprentissage et de découverte de son environnement.

La différence entre la pédagogie du jeu et une pédagogie plus traditionnelle vient du fait que les efforts demandés dans les approches conventionnelles sont exigés de façon extrinsèque, c'est-à-dire demandés expressément par le maître ; tandis que, dans le cas du jeu, l'effort consenti (ou à consentir) vient de l'élève lui-même, de ses besoins, de ses goûts et de son désir de jouer, d'où une "sur implication" (cf. Les motivations de l'enfant).

Motivé par l'action, l'enfant y trouve du plaisir et y acquiert maîtrise et compétence. Il convient de respecter le besoin de jeu de l'enfant, mais aussi de s'y intéresser et d'y participer pour le réinvestir dans d'autres situations d'apprentissage.

JOUER ? QU'EST-CE QUE C'EST ? EXISTE-T-IL UNE DEFINITION DU JEU ?

Peut-on parvenir à définir un concept de jeu qui rende compte de l'extrême étendue des notions et des domaines qu'il retrouve ?

En fait, il n'existe pas une mais des définitions qui privilégient tel ou tel aspect du "concept" selon le domaine considéré : psychologie, pédagogie, sociologie, philosophie, ... et qui ne peuvent être synthétisés.

Selon certains, on pourrait définir le jeu comme une activité qui a sa propre raison d'être et trouve son but en elle-même.

Toutes les approches n'abordent pas la question sous le même angle. On peut toutefois noter une dominance actuelle des théories qui se préoccupent de questions concernant plus directement l'enfant, qui placent l'enfant au centre de la réflexion.

Pour l'enfant, le jeu constitue un moment important d'apprentissage et de découverte.

Il n'est plus question de dire aujourd'hui que le jeu n'est pas une activité sérieuse ... Le jeu est probablement le moins insignifiant des actes. Jouer, ce n'est pas ne rien faire et, parfois, c'est même travailler plus intensément que dans des situations banalement appelées situations de travail."

J. HENRIOT, chercheur en psychopédagogie

PLUS DE 10 BONNES RAISONS D'UTILISER LE JEU, D'INVITER LES ENFANTS AU JEU

1. Les enfants aiment jouer (motivation intrinsèque liée à l'activité ludique elle-même).

Combien de fois n'entendons-nous pas de la bouche même des enfants : "On va jouer ?" "M'sieur, quand est-ce qu'on joue ?" "A quoi tu joues ?" "Bien joué !"

2. Le jeu rencontre un besoin naturel pour la croissance, pour le développement de l'enfant. Pour l'enfant qui grandit, qui s'épanouit, le jeu est un besoin aussi vital que le sommeil et la nourriture.

3. Dans le jeu, "on baigne dans une liberté créatrice permettant de ce fait une mise à distance des événements utilitaires ou nécessaires (...). Le jeu représente une initiative pour échapper aux pressions du quotidien. Il devient une activité ayant une valeur très importante au niveau psychologique car il est un moment de récupération, un moment de liberté par rapport aux tensions ..." (DINELLO, Apprendre par les jeux).

4. La charge émotionnelle véhiculée par le jeu accentue la trace.

Curieusement, les enfants s'engagent très fortement dans l'action et sont souvent très exigeants pour eux-mêmes. S'ils découvrent et apprennent quelque chose par ce mode d'expérience personnelle, la notion acquise ou la capacité maîtrisée restera bien plus longtemps en mémoire que si elle avait fait l'objet d'une explication ou d'une démonstration.

5. Le jeu stimule la créativité.

Etre créatif suppose, entre autres, une grande ouverture, une certaine permissivité et l'absence d'angoisse face au jugement. Dans ce contexte, l'enfant est stimulé à chercher par lui-même, sans baisser les bras. C'est ainsi qu'il parvient souvent à des résultats uniques, originaux et qu'il développera toujours davantage sa confiance en lui. L'absence de stress lié au résultat ne fera que renforcer l'opportunité d'être créatif.

6. De par la puissante motivation de l'enfant, se réalise, au cours du jeu, une profonde intégration de l'apprentissage.

L'enfant a, en effet, l'occasion de résoudre des problèmes qu'il choisit ou qu'on lui propose en accord avec ses projets. L'enfant se fait défier et s'engage très vite et très fortement dans l'action.

7. Grâce au jeu, l'enfant pourra développer une autre attitude positive : l'autonomie et une approche du sens des responsabilités.

Il se découvre source de ses propres actions et, par là même, source des conséquences que ses actes entraînent.

8. Le jeu offre à l'enfant un terrain d'exercice à l'aptitude sociale.

A certains stades du jeu surviennent des situations qui exigent des accords avec d'autres: partager quelque chose, être capable d'attendre son tour, construire quelque chose en commun et en discuter. L'enfant apprend ainsi à agir en conséquence et à prendre des responsabilités envers d'autres.

9. Ne serait-il pas précieux pour la société de "produire" des citoyens doués d'une forte conscience morale guidée par leur propre pensée plutôt que par la pression extérieure ou par la crainte des sanctions ?

Le jeu donne au jeune enfant l'occasion de découvrir qu'il ne vit pas, ne se développe pas par la seule grâce des adultes. Il acquiert peu à peu un jugement autonome ; c'est un premier pas vers une vraie connaissance de soi qui fera parvenir l'enfant à l'auto-évaluation, la plus significative des évaluations.

Ces neuf premiers points visent surtout les résultats de l'apprentissage spontané. Voyons maintenant ce que le jeu offre comme terrain d'actions pédagogiques pour l'adulte.

10. Un aspect positif du jeu, mais non le moindre, est la possibilité d'observer les enfants tels qu'ils sont réellement.

Ces instants sont révélateurs, surtout si on se fait des soucis pour le développement moral et émotionnel des enfants. Lorsqu'ils jouent (librement ou non), ils laissent libre cours à leur spontanéité. Leur agressivité, leur chagrin, leur côté importun, leur apathie, ... les nombreux symptômes de leur tension et de leur malheur sont parfois perceptibles dans le jeu. L'observation des enfants, les découvrir sous leurs facettes les plus naturelles, aide à mieux les connaître et de là à construire une bonne relation avec chacun d'eux, de façon à prendre les décisions pédagogiques correctes.

11. Le jeu donne évidemment l'occasion à l'adulte de jouer de manière inconditionnelle avec les enfants.

Il ne s'agit pas là de prendre la direction du jeu. Idéalement, cette implication dans le jeu ne devrait survenir qu'à l'invitation des enfants, mais l'adulte ne doit pas pour autant renoncer à devenir partenaire de l'enfant : par exemple, suggérer une action à mener plutôt qu'une autre à un certain moment.

12. Comme apprendre, éduquer est (ou devrait être autant que possible ...) une démarche individuelle et non l'application à tout un groupe d'un ensemble de règles générales. En effet, chaque enfant peut rencontrer une période de stagnation ou une difficulté dans son processus d'apprentissage. L'adulte peut alors, par une intervention différenciée et adaptée, aider l'enfant à progresser en :

- Apportant une aide directe (ex.: le sécuriser dans l'action en favorisant la réussite).
- Proposant des modèles (ex.: recourir à l'imitation d'autres enfants ou de l'éducateur).
- Différenciant les procédures d'apprentissage (ex. : proposer des défis différents).
- Proposant un matériel plus adapté (exemple : si, dans un jeu de lancer dont la cible est délimitée, l'enfant choisit un ballon trop volumineux, mettre à sa disposition une variété de balles qui lui permettra d'être plus efficace).

QUELLE PLACE ACCORDER AUX JEUX DANS L'EDUCATION MOTRICE ?

Avant toute chose, il est important de mettre en garde les responsables sportifs par rapport aux dangers d'une spécialisation trop précoce.

La spécialisation survient lorsque l'athlète choisit de s'entraîner et de faire de la compétition dans un ou deux sports seulement. La spécialisation est inévitable et nécessaire pour les athlètes qui souhaitent atteindre les niveaux de la haute performance de leur sport, mais elle doit se faire au bon âge pour que l'athlète réussisse. Certains sports exigent une spécialisation hâtive alors que d'autres exigent une spécialisation

tardive. Les sports artistiques et acrobatiques tels que la gymnastique, le plongeon et le patinage artistique exigent une spécialisation hâtive. Ces sports se distinguent des sports à spécialisation tardive en inculquant les habiletés complexes avant la puberté, car celles-ci ne peuvent pas être bien maîtrisées lorsqu'elles sont enseignées après la puberté. La plupart des autres sports, comme le tennis, sont des sports à spécialisation tardive. Les athlètes complets et possédant un bon savoir-faire physique peuvent choisir un sport à spécialisation tardive lorsqu'ils sont âgés de 12 à 15 ans et possèdent encore le potentiel de s'élever au niveau international du sport choisi.

Se spécialiser avant l'âge de dix ans dans un sport à spécialisation tardive a plusieurs conséquences négatives telles que le manque d'habiletés de base, les blessures d'utilisation excessive, l'épuisement précoce et l'abandon du sport et de l'activité physique.

Se spécialiser avant l'âge de dix ans dans un sport à spécialisation tardive a plusieurs conséquences négatives telles que le manque d'habiletés de base, les blessures d'utilisation excessive, l'épuisement précoce et l'abandon du sport et de l'activité physique.

L'enseignant doit utiliser tous les jeux sportifs, traditionnels ou non, pour faire acquérir aux enfants des habiletés et des compétences très variées.

Pour cela, il faudra qu'il sache définir ses objectifs éducatifs et qu'il puisse choisir parmi l'immense répertoire de jeux possibles, celui (ou ceux) qui répondra (répondront) le mieux aux objectifs poursuivis.

Il faudra également, s'il choisit des jeux "d'adulte" (du type sports institutionnalisés, entre autres), qu'il les adapte aux ressources des enfants.

C'est bien entendu ce que nous avons tenté de faire tout au long de la partie pratique de notre ouvrage !

LA MOTIVATION DES JEUNES ENFANTS

PREMIERES REFLEXIONS

La motivation a une importance capitale dans l'acquisition des habiletés.

B. KNAPP

Si l'enfant voit ses "performances" s'améliorer, c'est grâce :

- Au développement de ses ressources (maturation physiologique) et,
- A l'action de l'éducation (enseignement) qui doit mettre l'enfant dans des situations favorisant l'utilisation et l'exploitation de ses ressources pour les développer.

Ces ressources se situent dans les trois grands domaines de l'activité humaine :

- L'affectivité (dont le rôle semble primer sur les deux autres, et ce d'autant plus que l'enfant est jeune).
- La motricité et,
- La connaissance (le cognitif, l'intellectuel).

Parmi les trois processus en jeu chez l'enfant physiquement actif, l'affectivité joue un rôle prépondérant, tant pour le déclenchement que pour la continuation de l'activité motrice.

Plus l'enfant est jeune, plus l'affectivité prime et conditionne tout le reste.

Les apprentissages ne seront durables que si les enfants sont volontairement actifs pour construire leurs transformations. Pour que cette volonté puisse exister, l'enseignant proposera des situations qui déclenchent l'envie d'initiatives : l'investissement affectif doit précéder l'action.

QU'EST-CE QUE LA MOTIVATION ?

C'est la volonté de pratiquer et la volonté de réussir.

C'est ce qui oriente l'action, qui donne l'énergie nécessaire en sollicitant la mobilisation des autres ressources (motrices et intellectuelles).

Sous la rubrique motivation, on peut examiner les nombreuses conditions dans lesquelles le sujet est poussé à agir et à diriger son comportement. Celles-ci peuvent agir sur sa performance ou sa vitesse d'apprentissage.

B. KNAPP

Un problème à résoudre et/ou un jeu, source indéniable de motivation chez l'enfant, sont capables de mobiliser l'enfant.

S'intéresser aux ressources psychologiques et affectives, c'est s'interroger sur les motivations de l'enfant.

DURAND répertorie trois grands types de motivation qui permettent de comprendre les causes des conduites d'un sujet quand il pratique une activité physique et sportive :

- La motivation d'accomplissement.
- La recherche du plaisir du jeu.
- Le besoin d'affiliation ou de relations sociales.

LA MOTIVATION D'ACCOMPLISSEMENT

Il existe chez tout individu une tendance à bien faire, à rechercher l'efficacité, à affiner sa compétence.

Pensons au nombre de fois où un enfant nous demande s'il a bien fait telle ou telle chose ! Cette tendance à se dépasser répond au besoin de grandir, d'obtenir plus d'autonomie.

L'enfant a aussi besoin de sentir qu'il est acteur de ses propres progrès. A partir d'un but précis, l'enfant va se fixer un challenge avec lui-même, à condition que le niveau de difficulté soit accessible. Pour motiver l'enfant, l'enseignant peut lui proposer une activité signifiante où l'enfant se mobilise par rapport à un but concret, adapté à son niveau d'habileté dans la perspective d'un dépassement, d'évolution vers un mieux, vers un plus.

La connaissance du résultat interviendra aussi comme facteur de motivation dans la perspective d'une recherche d'affirmation de sa compétence. Donner des critères de réussite, des indicateurs précis en cohérence avec le but fixé est une nécessité de tout premier ordre pour que l'activité signifie quelque chose aux yeux de l'enfant.

La motivation d'accomplissement est liée aux possibilités de l'individu, à ses chances de succès, mais aussi aux représentations que se fait l'enfant de la tâche proposée. *La danse c'est pour les filles ... Jongler, ce n'est pas du tennis ça ! ...*

Il existe chez tout individu des facteurs de motivation liés à la tâche, à l'activité elle-même, à la façon et la manière dont elle est présentée et animée.

Le rôle des motivations extrinsèques (compétitions, brevets, médailles, diplômes, ...) est variable selon le niveau d'habileté de l'enfant ou de la nature de l'activité. Il semblerait qu'au début, la récompense fait baisser la motivation propre à l'activité, mais au fur et à mesure que les habiletés (les savoir-faire) augmentent, que le sujet développe un sentiment de compétence, elle pourra jouer un rôle de renforcement.

De même, la situation de compétition pourra renforcer ou gêner la motivation de l'activité. Dans certains cas, mais surtout en fonction de la difficulté qu'elle représente, elle jouera le rôle de renforcement, sinon elle pourra démobiliser l'enfant.

La compétition devra se situer dans une fourchette de difficulté optimale, comme toute situation d'apprentissage (trop facile, elle génère l'ennui ; trop difficile, elle induit le découragement).

La situation de compétition se doublera du problème de contrôle des émotions, du stress qu'elle occasionne, et de là pourra par elle-même constituer un terrain d'entraînement à la gestion des émotions (on ne peut s'habituer à des situations de stress qu'en les vivant).

LA RECHERCHE DU PLAISIR DU JEU

C'est un des motifs les plus évoqués par les enfants et les enseignants. On fait jouer les enfants parce que ça leur fait plaisir.

Le jeu est un besoin fondamental chez l'enfant.

Le jeu est une activité sérieuse où il développe sa compétence, son savoir-faire, son plaisir d'être cause de quelque chose.

Le jeu est une activité essentielle dans le développement de l'enfant. De ce fait, la motivation peut naturellement être créée par l'intérêt des situations de jeu et/ou d'apprentissage.

LE BESOIN D'AFFILIATION OU DE RELATIONS SOCIALES

C'est un besoin fondamental de l'homme de chercher le contact avec l'autre, d'établir des relations affectives avec autrui.

L'enfant ne peut progresser que dans un climat de confiance, de sécurité (ne pas hésiter à le rassurer sur ses capacités à accomplir une tâche). La référence, l'approbation et l'affection de l'éducateur sont essentielles pour créer ce climat de sécurité relationnelle.

Le jeune enfant aime qu'on lui confie de petites responsabilités (le faire jouer le rôle d'arbitre, l'associer au maniement et au rangement du matériel, ...).

Il semblerait que pour de jeunes pratiquants, la motivation sociale (calme, sécurité et affectivité), mais surtout l'amusement ont plus d'importance que les récompenses et la recherche d'efficacité.

Il semble aussi que les enfants les plus jeunes recherchent essentiellement une fusion dans le groupe.

D'autres variables individuelles telles que la peur de l'échec, le contrôle des émotions viendront moduler l'engagement de chacun dans l'action.

En conclusion, il apparaît que l'influence de la motivation est indéniable : un élève qui aime ce qu'il apprend progresse mieux et plus rapidement.

PREPARER SON INTERVENTION

Un enseignant est un professionnel de l'apprentissage.

Ph. MEIRIEU

Et dans ce sens, sa tâche est de concevoir, de conduire et de réguler des situations d'enseignement qui permettront à ses élèves d'apprendre.

L'enseignant devra chercher à être efficace en "rentabilisant" l'activité de l'enfant.

En plus de savoir à qui il s'adresse (niveau et ressources des enfants), et bien avant d'être sur le terrain et d'animer sa leçon, le rôle de l'éducateur est de préparer son intervention pédagogique en s'interrogeant sur l'organisation, sur la structure de son action pédagogique.

L'efficacité des moyens mis en œuvre dépendra entre autres :

- D'un contexte favorable (une organisation, une animation) et,
- D'un message, d'un langage compréhensible (communication).

Ceci dit, enseigner n'a guère de valeur en soi ; c'est pourquoi l'évaluation de l'action et du discours des éducateurs doit se faire au travers des comportements des enfants (façon de jouer, formes d'apprentissage, ...).

Avant la leçon

Dans et par la réflexion que l'enseignant va mener pour préparer sa leçon, il devra s'interroger sur :

- Les actions à réaliser.
- Les objectifs spécifiques de la leçon.
- L'organisation matérielle.
- Les caractéristiques et intérêts des situations.
- L'animation et la communication au cours de la leçon.

En cours de leçon

En plus de s'être organisé, l'éducateur devra chercher à animer sa séance, à communiquer avec le groupe. (cf. chapitre: Animation et Communication).

LES ACTIONS A REALISER

Cf. "En quoi consiste le jeu du tennis ?"

Pour rappel :

Manipuler – Contrôler son corps, une balle, une palette, une raquette

Pousser – Faire rouler

Maintenir – Porter

Jongler – Dribbler

Envoyer

Pousser – Faire rouler (2 Dimensions)

Projeter – Frapper (3 D)

Lancer : envoyer au-dessus de la tête

Attraper

Renvoyer

Coopérer

S'affronter

Faire rouler (2 D)

Frapper (3 D)

Echanger

Coopérer

S'affronter

Faire rouler (2 D)

Frapper (3 D)

Se déplacer – Se replacer : structurer l'espace de jeu

Sautiller – Sauter

Marcher

Courir

Se placer – S'équilibrer

Percevoir – Décider – Réagir : voir apparaître les premières notions tactiques Percevoir –

Décider – Réagir : voir apparaître les premières notions tactiques

Dans chaque situation : sont-elles en rapport avec les capacités (niveaux) actuelles des enfants, avec ses aspirations, avec ses besoins ?

Les actions fondamentales "tennis" doivent être envisagées, et donc enseignées dans une perspective d'éducation globale, aussi riche que possible en diversité.

Le but essentiel de cette période d'apprentissage devra toujours être de faire vivre le plus de situations motrices différentes aux jeunes enfants.

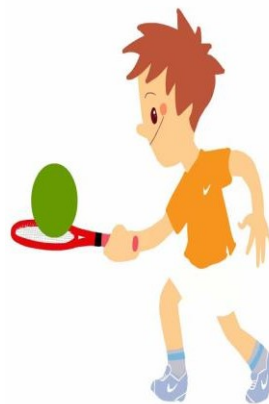
Jongler



Pousser – Faire rouler



Porter



Dribbler



Envoyer 2D



Envoyer 3D



Lancer à bras cassé



Attraper



Renvoyer 2 D



Renvoyer 3 D



Echanger 2 D



Echanger 3 D



L'ORGANISATION MATERIELLE

STRUCTURER LA SITUATION DE JEU

- Nombre d'élèves : enfant seul, groupes, équipes.
- Temps d'activité, nombre de répétitions.
- Changement de rôles, rotations.

Pour faciliter la succession des exercices en fonction des objectifs et de l'organisation de la leçon en général, l'éducateur veillera à la structure suivante :

Sans raquette

- L'enfant seul sans balle [non abordé dans la partie animateur mini tennis].
- L'enfant avec une balle (ou plusieurs balles).
- Deux enfants (ou plus) avec une balle (ou plusieurs balles) [non abordé dans la partie animateur mini-tennis].

Avec raquette

- L'enfant seul avec une palette et une balle.
- Deux enfants (ou plus) avec une palette et une balle. Coopération/opposition.
- Deux enfants (ou plus) avec deux palettes et une balle. Coopération/opposition.

FORMES DE TRAVAIL (ORGANISATION DU GROUPE)

- Individuel.
- Collective : par deux ou plus.
- En dispersion (seul ou à par deux).
- En atelier, avec ou sans niveaux de réalisations différents (différenciation).
- En circuits, parcours : circuit unique, circuits parallèles identiques.
- En vague.
- En forme de terrain de tennis (8M,12M,18M,21M,24M)

PRÉVOIR, PRÉPARER ET VÉRIFIER ET PLACER LE MATÉRIEL

Disposer le matériel avec efficacité. Prévoir de faire intervenir les enfants dans la disposition du matériel en leur donnant des consignes concises, précises et concrètes.

OCCUPER L'ESPACE

Aménager concrètement et occuper rationnellement l'espace, l'aire de jeu.

LES CARACTERISTIQUES ET INTERETS D'UNE LEÇON DE TENNIS

ELÉMENTS PÉDAGOGIQUES DE BASE : LES 5 AS

Pour chaque leçon, jeu/exercices proposés aux élèves, il faut que le moniteur veille à ce que les 5 éléments suivants soient présents à tous moments :

1. **Activation** : La quantité de mouvement doit être importante dans chaque jeu, exercice et séance.
2. **Amusement** : Pour augmenter la motivation et l'apprentissage, les leçons doivent être ludiques
3. **Apprentissage** : La nature de l'apprentissage doit être d'ordre tactique, technique et règles du jeu
4. **Attitude** : volonté, attitude envers les autres (moniteur partenaire, adversaire, ...), respect du matériel, fair-play, confiance en soi... .
5. **Adversité** : La notion d'opposition doit être présente en finalité.

Il est indispensable d'utiliser le matériel adéquat, ce qui est prépondérant pour une pédagogie de la réussite.

L'importance de chacun des éléments ci-dessus variera en fonction du niveau d'apprentissage et de l'objectif recherché.

LA LEÇON

La leçon se construit grâce à un enchaînement de **séquences** qui évoluent avec le comportement des Es.

Echauffement : utiliser les limites du terrain pour les déplacements.

Corps de leçon : Enchaînement de plusieurs situations de jeu.

- Mise en évidence et analyse de l'**objectif** à travailler. Faire prendre conscience du pourquoi de l'apport.
 - Court terme : amélioration immédiate.
 - Long terme : pas de résultat immédiat (ex. : prise revers pour le service).
- **Les orientations** de la leçon varient avec le ou les objectifs.
 - Varier les exercices : donner plus de situations.
 - Ne pas varier : travailler le mental.
- **Compétition organisée**

Ex. : 1 pt pour réussite, 1 pt pour exigence technique, 1 pt pour solution tactique.

Attention : Les élèves doivent sentir qu'ils progressent

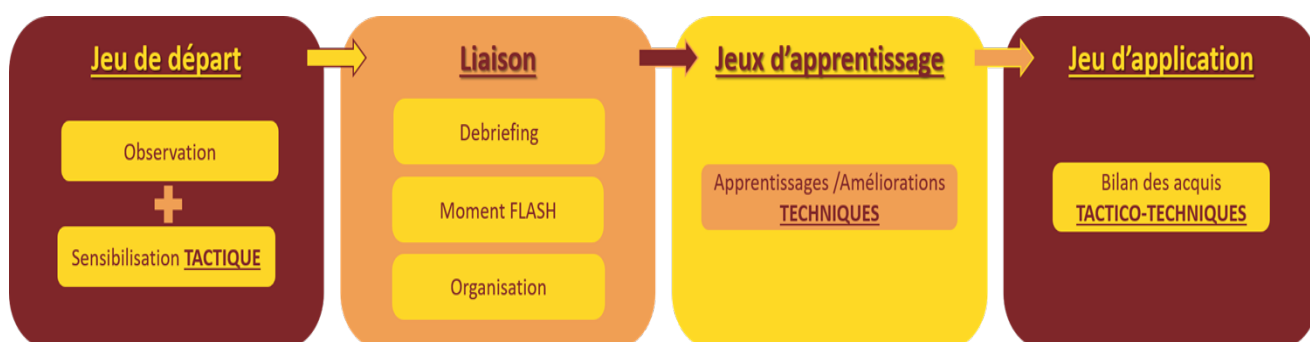
Retour au calme

LA SEQUENCE

La séquence peut se concevoir dans un but d'évolution, de perfectionnement ou d'entraînement tactico-technique.

La séquence complète sera envisagée et mise en place à partir du moment où le jeu de départ pourra se réaliser dans une situation de jeu ouverte

Elle sera constituée d'un jeu de départ, d'un moment de liaison, d'un jeu d'apprentissage et d'un jeu d'application



Le jeu de départ permettra aux joueurs de se focaliser sur un objectif tactique et à l'animateur de pouvoir observer si cet objectif tactique est réalisé ou pas.

La liaison sera le moment du débriefing tactique d'après le jeu de départ ; il permettra à l'animateur d'organiser son jeu d'apprentissage et de déterminer l'apport technique qui fera évoluer les joueurs.

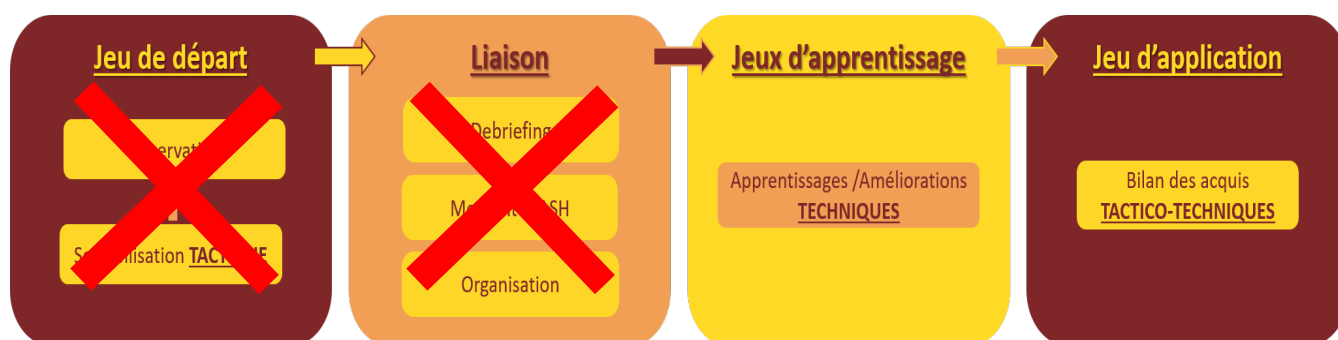
Le jeu d'apprentissage servira à mettre en place la correction technique afin d'améliorer le niveau des joueurs.

Enfin, le jeu d'application permettra aux joueurs de vérifier les progrès techniques afin de réaliser l'objectif tactique de départ. L'animateur fera également un bilan des acquis tactico-techniques.

Si le niveau des joueurs ne permet pas un jeu de départ en situation ouverte :

Le jeu d'apprentissage sera mis en place et permettra alors à l'animateur de construire un coup et de le faire évoluer.

Le jeu d'application sera dans la continuité du jeu d'apprentissage en fonction de l'avancement du coup travaillé.



LES CARACTERISTIQUES ET INTERETS DE LA SITUATION DE JEU

BUT DE LA TÂCHE

Qu'est-ce que les élèves doivent faire pour réussir, pour marquer, pour gagner ?

- Le choix de la tâche amène-t-il l'enfant à être en mouvement, à être en action ?
 - Education par le mouvement.
 - Tout apprentissage trouve sa base dans "l'expérience", dans la mise en situation concrète, dans le vécu.
- La tâche présente-t-elle un caractère ludique ?
 - L'enfant n'apprend pas à jouer, il apprend parce qu'il joue.
- Crée-t-elle une forte émulation ?
- Propose-t-elle un problème à résoudre ?
- Permet-elle la mise en œuvre du "processus essais – erreurs", avec aboutissement à la réussite ou, au contraire, n'est-elle pas trop contraignante ?
 - Pédagogie de la réussite.
- Favorise-t-elle le développement des capacités d'adaptation ?
- Amène-t-elle l'enfant à réussir une action et non un geste idéal "robotisé" ?
- Permet-elle facilement une évolution en simplification et/ou complexification ?
- Permet-elle une forme de compétition ?
- Cherche-t-elle à mettre en exergue les valeurs morales (se concentrer, se surpasser, respecter les autres, le matériel, ...) ?

CONSIGNES SUR LE DÉROULEMENT DU JEU

Quelles instructions, quelles règles les élèves doivent-ils recevoir pour que le jeu fonctionne ? Il faut veiller à respecter une logique dans les règles de communication.

CRITÈRES DE RÉUSSITE

- Logique de marque, de comptage.
- Quels sont les indicateurs auxquels les enfants vont pouvoir se référer pour savoir s'ils ont réussi ?

VARIABLES

Envisager de combiner et de diversifier les paramètres suivants pour simplifier, complexifier, enrichir une situation.

Terrain

Aucun court, illimité.
Forme circulaire, carrée, rectangulaire, ...
Dimension (suivant le nombre d'élèves, leur comportement, le type de jeu). Ses tracés en délimitation (zones de largeur, longueur, neutre).
Un ou plusieurs jeux en parallèle.

Coup

Coup droit...Revers (une main, deux mains).
Volée...Smash.
Service.

Hauteur du rebond (trajectoire)

Niveau des hanches.
En dessous du niveau des hanches.
Entre les hanches et les épaules.
Au-dessus du niveau des épaules.

Balle - ballon

Nombre (un ou plusieurs).
Forme.
Taille.
Volume.
Poids.
Densité (matière).

Matériel

Disposition, répartition.
Passage obligé ou pas.
...

Équipes

Nombre de joueurs.
Nombre d'équipes.
Séparées, mélangées (interpénétration des joueurs ou pas).
Coopération, opposition.

Un adversaire ou plusieurs.

Équilibrées, déséquilibrées.

Rôles

Joueur neutre, relais, joker.

Arbitre, juge.

Adversaire, partenaire.

Rôles différents pour les joueurs, les équipes ou rôles identiques.

Règles - consignes

Ouvertes, contraignantes, précises, limitatives, ...

Actions

Cf. combinaison des actions motrices fondamentales.

Durée

Temps de jeu.

Logique de score, logique de temps.

Rapidité.

Temps de repos.

Obstacle

Aucun.

Ligne.

Corde basse.

Filet normal....

Direction des frappes

Aucune direction spécifiée. Renvoyer

la balle d'où elle vient.

Renvoyer la balle dans la direction opposée.

Changer la direction des coups.

Gestion de la surface cible

Grande...petite....

Gestion de la surface d'action

Remplacement (grand, petit, devant, derrière, ...).

Zone de départ (près, loin, à gauche, à droite, ...)...

ANIMATION ET COMMUNICATION

En plus de l'organisation avant et pendant la leçon, l'éducateur devra chercher à ANIMER sa séance et à COMMUNIQUER avec le groupe.

Les "actes" pédagogiques à mener et à poser au cours de la leçon sont les suivants :

- Faire preuve de "savoir-être", être ponctuel, être soigné dans sa présentation.
- Rassembler et susciter l'attention, l'intérêt et le plaisir des élèves.
- Partager et faire partager son propre intérêt, son enthousiasme et son dynamisme.
- Partir des habilités que les enfants maîtrisent.
- Sensibiliser les élèves aux objectifs dès le début de la séance.
- Utiliser une terminologie précise, accessible à l'enfant.
- Donner une image claire du but à atteindre, de l'action à réaliser.
- Lancer l'exercice de façon claire, précise, concise, concrète.
- Rendre présent à tous la tâche à réaliser (démonstration et explication)
- Prendre du recul ou s'impliquer dans le groupe.
- Favoriser la créativité, l'initiative des élèves.
- Faire une première évaluation de rendement de l'activité.
- Donner des "feedbacks" (évaluation permanente) aux moments de l'action.
- Valoriser les réussites et relativiser les erreurs, mais de toute façon s'en servir.
- Savoir observer pour pouvoir faire évoluer les exercices (simplifier – complexifier).
- Chercher à individualiser l'action pédagogique.
- Chercher à optimiser la quantité et la qualité de l'activité.
- Utiliser la démonstration "élève" à bon escient (valorise et montre aux autres que la tâche est accessible).
- Aider les enfants à prendre conscience de leurs mouvements et de leur influence sur le déroulement du jeu.
- Interroger l'élève sur son apprentissage.
- Faire un bilan en fin de séance (évaluation finale – départ de la séance suivante). Pour

l'évolution vers le mini-tennis, il faudra envisager de :

- Proposer des situations de confrontations (voire de coopération) adaptées aux capacités des enfants (*cf. logique du jeu tennis*).
- Favoriser les interactions et la communication (verbales et motrices) entre les enfants.
- Prodiguier les premiers apports techniques (*cf. méthodologie spécifique de la correction*).

GESTION DU GROUPE

Afin de donner quelques réflexions sur la problématique de la gestion du groupe, reprenons fidèlement ce que le module CG 1.2.2 « Ma séance, mon intervention » des cours généraux initiateur de l'adeps nous dit :

« Etant donné que les individus participent généralement de manière volontaire aux activités sportives, on pourrait espérer qu'ils respectent les règles explicites et implicites qu'on retrouve dans la vie d'un groupe.

Malheureusement, force est de constater que rares sont les moniteurs sportifs qui peuvent se vanter de ne jamais rencontrer de problèmes comportementaux ou relationnels avec leurs sportifs. Ces derniers contestent leur autorité, ne respectent pas les règles élémentaires de vie en communauté, perturbent le déroulement de la séance, font preuve d'un manque de fair-play,... Il est donc opportun de s'intéresser à cette problématique.

Si le sportif (... et son éducation en général) est souvent désigné comme le responsable des problèmes de discipline, il semble que les torts puissent être beaucoup plus distribués que ce qu'on imagine habituellement (figure 9).

Si un sportif est encadré avec...

critique, il apprend à condamner

ridicule, il apprend à haïr

honte, il apprend à se sentir coupable

tolérance, il apprend à être patient

encouragement, il apprend à être confiant

louange, il apprend à apprécier

équité, il apprend la justice

cohérence, il apprend à faire confiance

respect, il apprend à se respecter

Figure 9 : Impact du vécu sur le comportement du sportif (Martens, 2004)

Il est admis que la création d'un environnement de groupe qui nourrit l'estime de soi de chaque sportif et qui est basé sur le respect mutuel entre l'intervenant et les participants contribuera à faciliter le contrôle du groupe.

Dans cette perspective, l'intervenant peut essayer de prévenir la survenue de problèmes de discipline.

Martens (2004) propose une démarche en six étapes :

1. **Créer un climat de travail collectif positif.** Il faut s'intéresser aux sportifs (évolutions scolaire, état de santé,...) et créer un contexte où l'intervenant les encourage, les écoute, les implique dans les prises de décision, leur fixe des limites, les incite à exceller,...
2. **Organiser des réunions d'équipe.** Ces dernières peuvent porter sur la manière de mieux gérer sa pratique (conseils diététiques, consignes pour pratiquer dans des conditions difficiles, préparation psychologique pour une compétition,...). Les participants et l'intervenant vont discuter à propos d'incidents survenus lors des activités d'entraînement ou de compétition car cela permet de faire le point sur ce qui est approprié ou non, analyser les conséquences des sanctions imposées à certains sportifs ; rechercher de manière constructive des solutions à des problèmes rencontrés dans la vie du groupe et/ou au niveau des performances sportives. Exploiter les occasions pour féliciter les sportifs par rapport à leurs performances ou à des événements extra-sportifs constitue également une approche recommandée.
3. **Développer les règles du groupe.** Un aspect essentiel de la discipline préventive consiste à donner aux sportifs une guidance à propos des comportements (in)appropriés et de leurs responsabilités en tant que membres d'un groupe. La première démarche relève donc de la fixation d'une série de principes qui vont constituer le règlement du groupe, une sorte de charte à laquelle adhèrent les participants.
4. **Créer des routines d'équipe.** Celles-ci auront pour avantage de placer les sportifs dans un contexte connu, en automatisant les actions.
5. **Proposer des activités excitantes.** Les sportifs qui s'ennuient ont tendance à modifier les tâches proposées « à leur goût », ce qui engendre inévitablement des comportements déviants. A contrario, si les sportifs s'amuse et se sentent impliqués dans l'activité, ils ne pensent pas à détourner les tâches. Pour se faire, introduire des jeux, des défis ou varier régulièrement les contenus de séances représentent des moyens dont dispose un intervenant pour garder le contrôle et la motivation du groupe.
6. **Valoriser les bons comportements** et ce que les sportifs font bien. Parfois, certains intervenants manient la critique comme une « forme d'humour », sans se rendre compte que leurs paroles blessent profondément leurs sportifs qui ont ainsi tendance à réagir négativement.

Dans tous les groupes, malgré les précautions prises, l'intervenant va être amené à gérer des problèmes de discipline de gravité variable. Il existe deux grands types de comportements déviants : les manifestations physiques (80% des cas) et les manifestations verbales (Piéron, 1992).

Les problèmes mineurs déclenchés par un individu interviennent, dans la majorité des cas, pour attirer l'attention. En se faisant remarquer, il espère ainsi « être vu », se créer un public et acquérir un certain "statut" aux yeux des autres. Dans ce cas, il est

conseillé à l'intervenant d'ignorer ce comportement ou de le stopper à l'aide d'un simple regard et/ou une présence plus rapprochée, sans interrompre le cours de l'activité.

Dans le cas de problèmes graves, c'est-à-dire un comportement inadéquat qui se répète ou qui devient dangereux, il est conseillé à l'intervenant de réagir de manière directe (citer le nom du participant concerné, corriger le comportement, lui demander de cesser,...). Quoi qu'il arrive, cette remarque perturbera la séance. Elle ne doit donc être utilisée qu'en cas de nécessité absolue.

Quelques principes sont cependant à respecter afin d'éviter les dérives :

- a) Eviter de commencer par des menaces qui engendrent assez rapidement des situations de conflits (surtout si on sait qu'elles ne seront pas appliquées).
- b) Eviter de se livrer à des attaques personnelles mais plutôt rester concentré sur le comportement inadéquat du sujet ou sur les faits qui lui sont reprochés.
- c) Eviter d'utiliser l'humour pour ridiculiser une personne car cela peut nuire à la relation de confiance entre le moniteur et le pratiquant.

Si cela s'avère nécessaire, une conversation privée peut être programmée afin de discuter du problème survenu.

Lors d'un comportement déviant, le moniteur doit parfois avoir recours à une sanction qui peut aller de la suppression des privilèges et des activités agréables (jeu d'échauffement, séquence de pénaltys, match de fin de séance,...) à l'exclusion de la salle et du lieu de pratique.

L'exclusion, signe d'impuissance à trouver une autre action plus constructive, représente la solution de dernier recours.

Le moniteur doit essayer de trouver une « punition » proportionnelle à la gravité des faits. En effet, si la punition est trop faible, elle paraît ridicule et n'exerce pas un rôle de dissuasion. A l'inverse, si elle est trop forte, elle limite la possibilité d'évolution dans les sanctions.

Dans tous les cas, l'intervenant doit éviter d'agir « à chaud », sous le coup de la colère et doit éviter toute action sans un minimum de réflexion.

En résumé ...

Afin de conserver la gestion du groupe, le moniteur doit maintenir un climat de travail positif en proposant des activités stimulantes et en valorisant les performances et les comportements adéquats.

La définition des règles de groupe et des routines de travail peut aider à guider les sportifs tout au long de la séance.

Au besoin, des réunions d'équipe peuvent être programmées. Selon la gravité des problèmes rencontrés, le moniteur se doit de réagir discrètement et individuellement ou plus ouvertement en appliquant la sanction progressive.

LES ETAPES DE L'EDUCATION TENNISTIQUE

Nous découperons l'apprentissage en cinq étapes qui permettent de travailler des objectifs à court terme plus faciles à maîtriser. Notre démarche pédagogique sera plus complète, plus précise, plus performante.

Ces étapes sont basées sur la conduite réelle de l'activité. Elles dégagent clairement notre intention : une individualisation de l'enseignement, car chaque enfant a des problèmes particuliers qui doivent être abordés dans le cadre de la leçon collective.

Ces cinq étapes débutent avec l'enfant à la préparation au mini-tennis et se terminent au joueur confirmé, à ne pas confondre avec le joueur de haut niveau. Le joueur confirmé a terminé son apprentissage. Il joue juste, sait tout faire, s'entraîne et joue en compétition. Le joueur de haut niveau réalise le même programme avec, en plus, la puissance et tire une efficacité maximale de l'interaction de ses qualités individuelles.

Cependant, certaines lacunes vont apparaître, notamment dans le domaine de la lucidité. Il compense ces manques par des moyens physiques ou mentaux exceptionnels, mais cela l'empêche de jouer plusieurs crans au-dessus. Le plus souvent, ces faiblesses trouvent leurs sources dans les premières années d'apprentissage.

LES CINQ ÉTAPES DE LA PROGRESSION

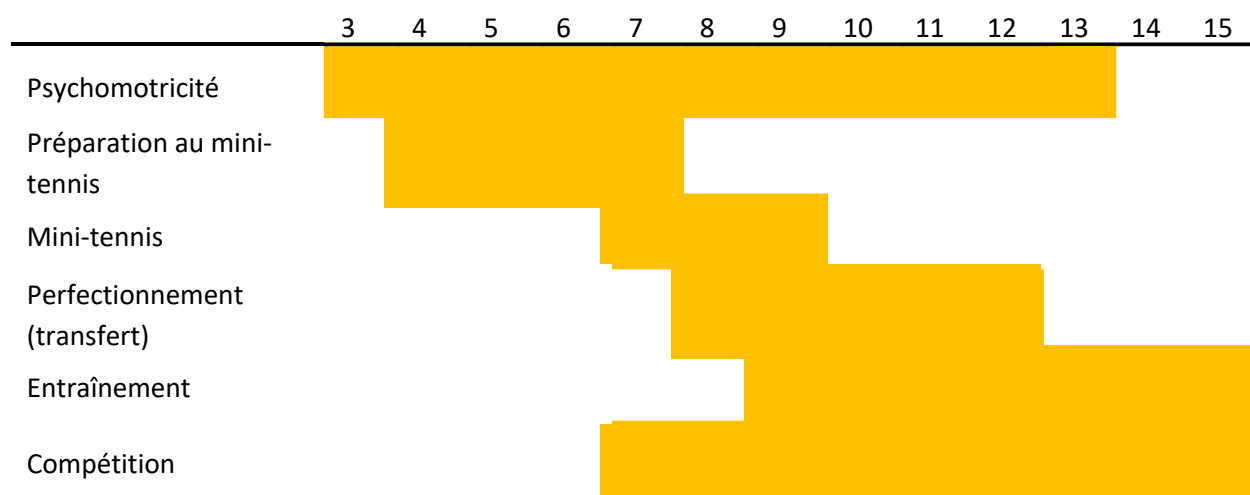
- 1. Etre capable d'utiliser la raquette à droite, à gauche, au-dessus de la tête. C'est la période de l'intégration de la raquette dans le schéma corporel.**
- 2. Etre capable d'échanger dans l'expectative que l'adversaire rate, de mettre en jeu et de remettre en jeu.**
- 3. Etre capable de reconnaître un déséquilibre (avantage) en sa faveur et de l'exploiter. Etre capable de se protéger au service et au retour de service.**
- 4. Etre capable de créer un déséquilibre en sa faveur et de l'exploiter. Etre capable de prendre l'avantage au service et au retour de service.**
- 5. Etre capable d'enchaîner toutes les actions de jeu.**

Remarque : particularité du service

C'est le seul coup qui ne dépend pas de l'adversaire. Il peut donc être enseigné comme une habilité fermée, contrairement à tous les autres coups qui sont des habilités ouvertes et doivent être enseignées comme telles. Il est facile de lancer la tête de raquette à blanc, mais c'est autre chose de le réaliser au centième de seconde, en tenant compte de trois mobiles, deux dont on est le maître (corps et raquette) et un troisième qui est imposé (balle avec sa vitesse, sa trajectoire et ses effets).

TABLEAU EVOLUTIF DE L'APPRENTISSAGE

Ce tableau reprend les différentes étapes dans une chronologie idéale par rapport à l'âge d'un enfant qui aurait débuté l'activité vers trois ou quatre ans.



La progression s'effectue en fonction du développement des capacités physiques individuelles

ANALYSE ET CONSEQUENCES

Il importe de "savoir exactement où l'on va et comment on y va".

L'enseignant doit analyser sa tâche et mieux hiérarchiser les étapes qui conduisent à un objectif final. Il doit définir avec le plus de précision les pré requis nécessaires à la réussite des différentes phases de l'apprentissage.

Pour réussir, nous devons :

- Préciser clairement notre mission et la justifier.
- Fixer et définir les objectifs de l'apprentissage.
- Définir les différents stades de notre enseignement.

NOTRE MISSION

L'éducation tennistique d'un enfant aboutit automatiquement à une réussite si l'enseignant :

- Utilise une démarche pédagogique basée sur le réel ;
- Possède une connaissance suffisante des transformations de l'enfant pendant sa croissance ;
- Détermine les objectifs à atteindre aux différents stades de l'apprentissage ;
- Choisit une méthode d'évaluation qui correspond aux aspirations de l'enfant.

Un enfant n'est pas un adulte. Ses qualités physiques et mentales diffèrent. Ses centres d'intérêts évoluent continuellement.

Or, l'intérêt du tennis, c'est la confrontation avec le jeu lui-même et avec l'adversaire. N'oublions plus cette réalité qui nous a si longtemps échappé. La recherche d'efficacité basée sur des reproductions de coups considérés comme exemples uniques ne doit plus en aucun être notre objectif.

LES OBJECTIFS DE L'APPRENTISSAGE

Prendre conscience des différents éléments du jeu.

L'enfant doit apprendre à différencier les actions et réactions entre deux joueurs, par exemple un attaquant et un défenseur.

Il doit prendre conscience des différentes zones du terrain et des multiples trajectoires.

Faire découvrir les principes de réalisation motrice qui découlent de ces éléments de jeu.

Il est évident que ces actes moteurs (technique gestuelle) doivent tenir compte des réalités biomécaniques et anatomiques, ainsi que des exigences futures pour les plus doués.

La réalisation gestuelle doit donc se construire peu à peu et répondre à la réalité présente tout en préservant une possibilité d'évolution vers les impératifs du haut niveau.

La technique doit donc être évolutive et tenir compte de l'interaction permanente entre les progrès de la pensée tennis et de la technique gestuelle.

Assurer un harmonieux développement physique en parallèle avec celui de la compréhension du jeu et de l'évolution gestuelle et se donner les moyens d'en permettre son contrôle

Mettre en évidence les problèmes affectifs qui, s'ils ne sont pas maîtrisés ou contrôlés, empêcheront une utilisation efficace de la progression technico-tactique du joueur dans un épanouissement physique maximum.

LES DIFFÉRENTS STADES DE NOTRE ENSEIGNEMENT

STADE 1 : EDUCATION MOTRICE ET PRÉPARATION AU MINI-TENNIS

L'enfant joue parce qu'il éprouve le besoin de jouer, de se mouvoir ; il doit donc pouvoir jouer.

Les objectifs du programme d'éducation motrice à l'école maternelle répondent assurément à la prospection et au développement des aptitudes virtuelles de chacun, qu'elles soient d'ordre psychologique, volitif ou moteur, sans oublier dans ce vaste programme, l'intégration spatiale et temporelle, et bien entendu, l'éducation rythmique.

Notre objectif est de donner à tous nos petits la possibilité, dès la première année de l'école primaire, de pratiquer avec les plus grandes chances de succès le mini-tennis.

Participer à la mission éducative, c'est, à travers de notre sport, veiller à la santé, aider à développer toutes les qualités psychomotrices de l'enfant et son équilibre psychique, participer à la formation de son caractère, de son sens social et esthétique.

Toutes ces qualités morales, physiques et techniques qui facilitent et assurent l'épanouissement harmonieux des enfants sont les bases indispensables pour pratiquer, à quelque niveau que ce soit, notre sport favori.

En effet, l'intelligence propre au tennis ne réclame pas nécessairement des qualités mentales innées, mais résulte plutôt d'une éducation, d'un long apprentissage.

Le joueur de tennis doit pouvoir maîtriser son corps, mais surtout son esprit dans tous ses comportements : concentration, volonté, self-control, agressivité, peur, ... et garder en toute occasion sa lucidité.

STADE 2 : MINI-TENNIS

L'utilisation de matériel adapté en fonction des compétences et de la morphologie est cruciale dans le développement des enfants. Les élèves s'adapteront plus ou moins rapidement selon ses propres qualités si l'enseignant augmente progressivement l'utilisation de format de terrains de tennis tout en alliant l'utilisation de la raquette et de la balle adaptée au format.

L'enseignant devra jongler avec un mélange judicieux et individualisé de situations pédagogiques et d'exercices didactiques, en travaillant sur une surface de plus en plus tennis, avec des intentions de plus en plus sportives, sans pour autant supprimer la partie ludique, indispensable épice du travail à long terme.

Grâce aux nombreuses situations qu'il permet de mettre en place, le mini-tennis oblige les enfants qui le pratiquent à :

Faire appel aux qualités physiques et cognitives : perception, adresse, coordination, vitesse, détente, endurance, rythme.

Favoriser une approche complète des conduites instrumentales (raquette) et des maîtrises particulières (déplacements sous toutes ses formes : équilibre, trajectoires, espace, ...).

Elaborer et exécuter des projets échafaudés à partir du jeu.

Renforcer la latéralité et établir le contact, la sensation "balle-raquette" dans des conditions idéales.

Autrement dit, l'enfant est placé dans des situations de jeu où seul, il doit organiser l'espace à attaquer ou à défendre rapidement, saisir des informations, programmer des réponses et choisir la plus efficace.

Or, découvrir des conduites motrices nouvelles à partir de situations globales, observer les solutions des autres et s'y adapter, améliorer son comportement par adaptations successives et maîtriser les différents problèmes posés, n'est-ce pas le vrai tennis ?

La compétition peut être envisagée dans des conditions excellentes. Il faudra cependant veiller à lui conserver son aspect le plus ludique et le plus collectif possible.

STADE 3 : PERFECTIONNEMENT ... ENTRAÎNEMENT

Avec les plus doués, le mini-tennis permet d'exécuter tous les coups tactico-technique que l'on peut proposer à des moins de 9 ans ; y compris l'utilisation correcte et efficace des effets.

Le passage progressif à la balle mid, puis à la balle dure, s'effectue autant que possible en fonction du développement des capacités physiques individuelles de l'enfant.

Mais il faudra veiller à ce que celui-ci puisse utiliser toutes ses habiletés tactico-technique et transférer son intelligence de jeu découverte, développée et consolidée au mini-tennis.

Il faudra certainement proposer davantage les formes jouées reposant sur des relations d'opposition.

Au cours de cette période de perfectionnement, l'enseignant devra éviter la multiplication des fréquences des leçons qui risque de saturer l'enfant et de noyer les exigences importantes. Au contraire, il s'agira de lui donner la possibilité de jouer entre deux leçons.

La valeur d'une école ne se mesure pas au nombre des inscrits, mais au nombre de ceux qui continuent à jouer au tennis après deux ou trois années d'apprentissage.

Jean-Claude MASSIAS

Sources

Cours Moniteur Initiateur », édition 2022

Cours généraux Moniteur Initiateur adeps « Ma séance, mon intervention »