



COURS SPECIFIQUES

« Moniteur Tennis Initiateur »

THEMATIQUE 2

Didactique et méthodologie

MODULE 1

Méthodologie de l'initiation

Cours de référence

Version 2026

Cours spécifiques de la formation « Moniteur Tennis Initiateur »

Thématique 2 : Didactique et méthodologie

Module 1 : Méthodologie de l'initiation

Service de la « Formation des cadres » de TWB,
fdc@tppwb.be

Syllabus téléchargeable sur le site <https://tennis.tppwb.be> section "Formation et enseignement"

Fiche type "ECTS" descriptive du module

1. Code et titre du module

CS 121 **

Méthodologie de l'initiation

2. Résumé / présentation

Module "hybride" (E-learning et présentiel).

Son objectif est de mettre en évidence les étapes successives qui structurent l'apprentissage de l'activité tennis et qui vont influencer le choix des situations de jeu que l'initiateur doit opérer. De plus, nous envisageons d'une part, les différentes méthodes d'apprentissage ou de correction ainsi que l'utilisation efficace des aides méthodologiques et d'autre part, l'adaptation de son animation et de sa communication en fonction du public cible. La structure, l'organisation et les caractéristiques de la séquence sont également développées.

3. Concepts / Mots-clés

- Méthodes de correction
- Aides méthodologiques
- Correction
- Structure de la séquence

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			
Macro	Micro		1	2	3	4	1	2	3	4
Macro	Intégrer les principes méthodologiques et tactico-techniques de base permettant de choisir et d'animer des situations de jeu adaptées au public cible				v					
Micro	Intégrer les principes permettant d'animer des exercices didactiques en vue d'une part de faciliter l'apprentissage de l'activité mini-tennis et tennis ou d'autre part, de corriger un défaut				v					
Micro	Intégrer les principes tactico-techniques de base permettant de mettre en place des situations d'échange dans l'expectative d'une erreur de l'adversaire et d'exploiter un déséquilibre				v					
Micro	Intégrer les principes permettant d'optimaliser son animation en utilisant les aides méthodologiques				v					

5. Modalités et ressources d'enseignement

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

6. Type et forme et modalité d'évaluation

Module évalué	Oui	Non	
	v		
Champs (dominant)	Savoirs - Connaissances		Savoir-faire (méthodo., péda., dida., tech,...)
	v		
Type.s	Formative		Sommative
			v
Forme.s	Orale		Pratique
	v		
Modalité.s	Mise en situation	Etude de cas	Démonstration
			v

7. Charge théorique de travail

<i>Apprentissage</i>			
SAVOIRS - CONNAISSANCES			
Présentiel	Distanciel synchrone	Distanciel asynchrone	Total
2:00	0:00	5:30	7:30
SAVOIR-FAIRE (méthodologique, pédagogique, didactique, technique,...) ... VERS LE SAVOIR-FAIRE FAIRE			
Présentiel	Distanciel synchrone	Distanciel asynchrone	Total
8:00	0:00	0:00	8:00

<i>Evaluation</i>			
SAVOIRS - CONNAISSANCES			
Présentiel	Distanciel synchrone	Distanciel asynchrone	Total
1:00	0:00	0:30	1:30
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 de 2 manières (formes) distinctes (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 E-LEARNING DES SAVOIRS:

La personne en formation doit valider l'ensemble des exercices/activités pédagogiques et des évaluations proposées pour valider cette épreuve.

EPREUVE ECRITE DES SAVOIRS:

Cette évaluation fait partie de l'évaluation certificative des "Savoirs" (niveau : Savoirs procéduraux). Epreuve sous forme de questions ouvertes.

Elle concerne les modules CS121, CS131, CS132 selon le détail suivants :

- CS121 = / 100 points
- CS131 = / 140 points (40 points + 100 points de l'épreuve orale)
- CS132 = / 60 points

Soit un total possible de 300 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.

- **74 points ou moins = NA** - Non acquis - Le candidat n'a pas développé les connaissances attendues. Plusieurs indicateurs et critères observables attestent de manquements.
- **De 75 à 149 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 150 à 224 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.
- **225 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 en seconde session l'ensemble de l'épreuve écrite

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	**	Ateliers de formation pratique de l'initiation	CS 122	**
Mon action avant, pendant et après "Ma séance"	CG 122	**	Stage Didactique	CS 123	**

11. Normes d'encadrement et de matériel

LMS Moodle / Accès à la plateforme	Codes et identifiants personnels
Encadrement	Expert.s matière.s, techno-pédagogique.s, tuteur.s, gestionnaire.s administratif.s,... 1 formateur pour 12 candidats
Matériel	Matériel de bureautique Infrastructures de tennis + Matériel de projection + Flipchart + matériel pédagogique (balles; cônes ; cerceaux, etc.)

12. Qualifications et/ou expériences utiles 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'initiation 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 diplômes Adeps-TWB se rendre au point 7.9 de ce cahier des charges	

Table des matières

TABLE DES MATIERES	5
PREAMBULE.....	7
NORMES D'ENCADREMENT DES COURS	9
LES 5 ETAPES DE L'APPRENTISSAGE	10
IMPORTANCE D'UN FORMAT DE JEU ADAPTE	12
PEDAGOGIE D'APPRENTISSAGE PAR COMPETENCES	15
PREAMBULE.....	15
PEDAGOGIE GENERALE	16
TENNIS EVOLUTIF, C'EST QUOI ? POURQUOI ?	17
LES DIFFERENTS FORMATS.....	19
« MON TENNIS » ... FORMATS VS COMPETENCES	22
TYPES DES COMPORTEMENTS DU MONITEUR.....	25
ELEMENTS PEDAGOGIQUES DE BASE DE CHAQUE SEQUENCE. LES 5 « AS »	26
STRUCTURE DE LA SÉQUENCE ET SA PRÉPARATION.....	27
ELÉMENTS À PRENDRE EN CONSIDÉRATION LORS DE LA PRÉPARATION D'UNE SÉQUENCE	27
LE CONTENU DE LA SEQUENCE	33
JEU DE DEPART	33
LIAISON ENTRE LE JEU DE DEPART ET LES JEUX D'APPRENTISSAGE	36
JEUX D'APPRENTISSAGE	38
JEU D'APPLICATION	38
CORRECTION	40
INTRODUCTION.....	40
FACTEURS INFLUENÇANT LA CORRECTION.....	40
BASES DE LA CORRECTION.....	41
PRINCIPES METHODOLOGIQUES DE LA CORRECTION.....	42
METHODE DE SELECTION DES DEFAUTS & METHODES DE CORRECTION	43
PRINCIPE D'OUVERTURE/FERMETURE.....	45
INDIVIDUALISATION	46
LA RETROACTION	47
AIDES METHODOLOGIQUES.....	51
GESTION DE L'ASPECT SECURITAIRE	58
ORGANISATION EFFICACE DE LA LECON	59
COMMUNICATION CREANT UN CLIMAT FAVORISANT L'APPRENTISSAGE	60
SYNTHESE DES COMPETENCES A MAITRISER	61
AMENER SAINEMENT LE JEUNE JOUEUR VERS LA COMPÉTITION	64
INTRODUCTION : LA COMPETITION, UN MERVEILLEUX « SERVITEUR » MAIS UN MAUVAIS « MAITRE »	64
LES BIENFAITS D'UNE COMPETITION BIEN ENCADREE.....	64
LES REGLES	65
ROLES DE L'ENCADREMENT	65

LES ETAPES DE L'APPRENTISSAGE A LA COMPETITION :	66
INITIATION ET TENNIS FEMININ : CONSTAT	67
CONSTAT DANS LES CLUBS	67
CONSTAT HISTORIQUE.....	67
CONSTAT SOCIAL.....	67
INTERPRETATIONS SOCIALES	68
COMMUNICATION.....	68
LES MOINS DE 10 ANS.....	69
LES 11-18 ANS	70
INITIATION ET TENNIS FEMININ : ACTIONS	72
PÉDAGOGIE DANS LES COURS	72
COMMUNICATION DANS LES COURS.....	72
ORGANISATION « CLUB » POUR LES PETITES FILLES	72
ORGANISATION « CLUB » POUR LES ADOLESCENTES	73
ORGANISATION « CLUB » POUR LES FEMMES.....	74
LES 1ERES COMPETITIONS A TOUT AGE !	74
TABLE DES ILLUSTRATIONS	75

PREAMBULE

Les enseignants, les entraîneurs, tous ceux qui s'occupent de l'enseignement, considèrent le tennis comme une des disciplines les plus difficiles à "faire découvrir".

L'utilisation de la raquette, la complexité évidente de certains gestes et leur coordination avec les mouvements de déplacements, la dissociation importante entre les différentes parties du corps, en font un sport mécaniquement complexe.

En outre, sa forme compétitive fait que tout point joué, toute partie jouée, comporte toujours un vainqueur et un vaincu. Cette constatation évidente démontre que de nombreuses qualités psychologiques indispensables ne se forgent qu'en compétition, parfois plus en dehors du court que sur le court.

Enfin, nous pensons que l'aspect le plus difficile de son apprentissage provient du fait qu'un geste technique parfait est abusé par une balle qui ne peut s'arrêter et qui modifie continuellement ses données : trajectoires, vitesse, effet, rebond, ...

Cette mise en évidence des capacités motrices et mentales détermine, avec les capacités physiques, les conditions favorables à la formation du joueur.

La réussite exige donc une cohérence entre les connaissances et la pédagogie basée sur le jeu.

Notre enseignement débouche sur deux filières :

- Le tennis loisir devenu un fait social.
- Le tennis de compétition qui exige des résultats, donc de l'efficacité.

La diversité de ces deux filières et leur relative réussite mettent en évidence plusieurs constatations dont notre pédagogie doit tenir compte.

Absence de pré-initiation et éducation motrice déficiente

La pré-initiation, basée sur l'éducation motrice, est trop souvent négligée, voire absente. Certains enseignants ne sont pas convaincus de son importance.

Il est clair que c'est grâce à une excellente éducation motrice dès l'âge de trois ans que nous pourrons recevoir des enfants mieux préparés, leur présenter une progression plus attractive, et que nous éviterons, à long terme, les blocages sur lesquels ils butent continuellement.

Recherche néfaste de résultats immédiats

L'interaction essentielle, dès le début de l'initiation, entre l'organisation mentale, motrice et technique, est étouffée par une mise en compétition trop précoce et ce, dans des conditions matérielles lamentables.

L'enfant, rompu à la complexité enivrante du jeu, est incapable de valoriser ses potentialités mentales, motrices et techniques sur des terrains disproportionnés, avec du matériel d'adulte.

Or, le développement intellectuel et moteur précède l'évolution physique. Pourquoi dès lors baser la formation du jeune joueur sur une théorie inverse ? Quel tennis un champion pourrait-il développer sur un terrain deux fois plus grand ? Les différentes filières de performances seraient-elles identiques ?

Travail improvisé, manque de préparation

Trop d'enseignants, trop d'entraîneurs, se contentent de faire jouer les enfants sans aucune préparation, sans prévoir des objectifs à court et à long terme. Ils ne les observent pas pendant les matches, ils ne tiennent pas compte de leurs besoins, de leur évolution.

Constatations encourageantes

Il existe deux types d'entraîneurs :

Ceux qui s'appuient sur les qualités physiques de l'enfant et qui tentent d'y greffer une technique efficace.

Ceux qui s'appuient sur les qualités psychomotrices de l'enfant et qui visent à développer harmonieusement ses qualités physiques afin de lui permettre d'exploiter d'une manière maximale son potentiel tactico-technique et mental.

La tendance actuelle, chez les grands entraîneurs et dans la littérature sportive mondiale, se dessine nettement en faveur de la seconde filière.

Il est donc primordial de faire acquérir très tôt les bases tactico-techniques, ce qui implique que l'enfant doit être placé dans un contexte favorable avant et pendant la détermination du choix du sport.

Conclusion

Nous devons avoir la volonté de résoudre au plus tôt ce problème et mettre tout en œuvre pour annuller les conséquences néfastes de ces manquements en prônant une pédagogie de la réussite, une pédagogie fonctionnelle basée sur le jeu et l'enfant.

NORMES D'ENCADREMENT DES COURS

TWB répondant au décret ministériel du 08 décembre 2006 visant l'organisation et le subventionnement du sport en Communauté Française est obligée de mettre dans ses statuts des normes d'encadrement. Autrement dit, TWB via le paragraphe 5 de l'article 26 « Droits et obligations des clubs affiliés », celle-ci est dans l'obligation de recommander aux clubs et/ou école de tennis des normes d'encadrement afin d'assurer le meilleur encadrement possible des joueurs lors de leur cours.

Au-delà du simple facteur de l'âge des joueurs, ces recommandations tiennent compte du niveau des joueurs. C'est donc en fonction de ces 2 paramètres principaux que TWB a déterminé le nombre de joueurs par cours ainsi que le niveau de qualification des moniteurs en total accord avec les cahiers des charges¹ des différentes formations dont TWB est opérateur pour l'ADEPS.

Vous trouverez ces recommandations ci-dessous concernant les cours réguliers organisés dans les cycles des écoles de tennis.

Cat. d'âge	Débutant (Etapes 1, 2 et 3)		Bon niveau (Etapes 3 et 4)		Elite (Etapes 4 et 5)	
	Joueurs / Moniteur	Niv qual. min.	Joueurs / Moniteur	Niv qual. min.	Joueurs / Moniteur	Niv qual. min.
U7	6	Init (Niv 1)	4	Init. ou Educ. (Niv 2)		
U9	6	Init (Niv 1)	4	Educ. (Niv 2)	2	Educ. (Niv 2)
U11	4 ou 6	Init (Niv 1)	4	Educ. (Niv 2)	2	Educ. (Niv 2)
U13	4	Init (Niv 1)	4	Educ. (Niv 2)	1 ou 2	Educ. (Niv 2)
U16	4	Init (Niv 1)	2	Educ. (Niv 2)	1 ou 2	Entr. (Niv 3)
Adulte	4	Init (Niv 1)	2	Educ. (Niv 2)	1 ou 2	Entr. (Niv 3)

*** Animateur: Uniquement pour stage ou animation ponctuelle

Figure 1 : Normes d'encadrement des joueurs dans les clubs et les écoles de tennis

¹ Cf. Chapitre 2 « REFERENTIEL "FONCTION ET COMPETENCES" : DESCRIPTION DES FONCTIONS EXERCEES ET COMPETENCES REQUISSES » des différents cahiers des charges des formations « Initiateur », « Educateur » et « Entraîneur »

LES 5 ETAPES DE L'APPRENTISSAGE

Nous découpons l'apprentissage en cinq étapes qui permettent de travailler des objectifs à court terme plus faciles à maîtriser.

Notre démarche pédagogique sera donc 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.

Le joueur de haut niveau réalise le même programme avec en plus la puissance et la précision pour tirer 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.

Dans le cadre de la formation « Initiateur », en fonction des coups abordés, nous concentrerons notre approche du jeu selon les niveaux 2 et/ou 3 des 5 étapes de l'apprentissage qui sont reprises dans le tableau de la page suivante.

Remarque : particularité du service

C'est le seul coup qui ne dépend pas de l'adversaire. Il peut donc être enseigné comme une habileté fermée, contrairement à tous les autres coups qui sont des habiletés 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).

Sur son bon format de jeu, le joueur doit être capable de....

1	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.							
	Dans le jeu				Service - retour			
	Echanger (en opposition) dans l'expectative d'	Déséquilibre ... Attaquer / Défendre						
	Une faute de l'adversaire	Un déséquilibre en sa faveur	Le percevoir	L'exploiter	Le créer	Défendre si attaque adverse		
2	Oui					Se protéger		
3		Oui	Oui	Oui	Oui	Créer le déséquilibre sur 1 ^{er} balle		
4				Oui	Oui	Oui	1 ^{er} service gagnant	Retour gagnant sur service peu performant
5	Enchaîner toutes les actions de jeu							

Figure 2 : Les 5 étapes de l'apprentissage

IMPORTANCE D'UN FORMAT DE JEU ADAPTE

L'adaptation des formats de jeu et du matériel en fonction des habiletés et capacités de l'apprenant est primordiale si nous souhaitons que celui-ci puisse développer de manière optimale ses habiletés en lien avec la période d'apprentissage dans laquelle il se trouve.

La notion de *période critique* proposée par Rigal (1974) est un élément important à prendre en compte. En fonction de l'âge et du genre, l'enfant développe de manière optimale certaines habiletés, certaines fonctionnalités durant une certaine période. Avant ou après celle-ci, l'apprentissage est moins productif. En outre, vouloir apprendre une habileté à quelqu'un hors de cette période pourrait avoir des répercussions sur un autre apprentissage plus adéquat pour cette période, qui se verrait envahi et étouffé par un apprentissage non-approprié.

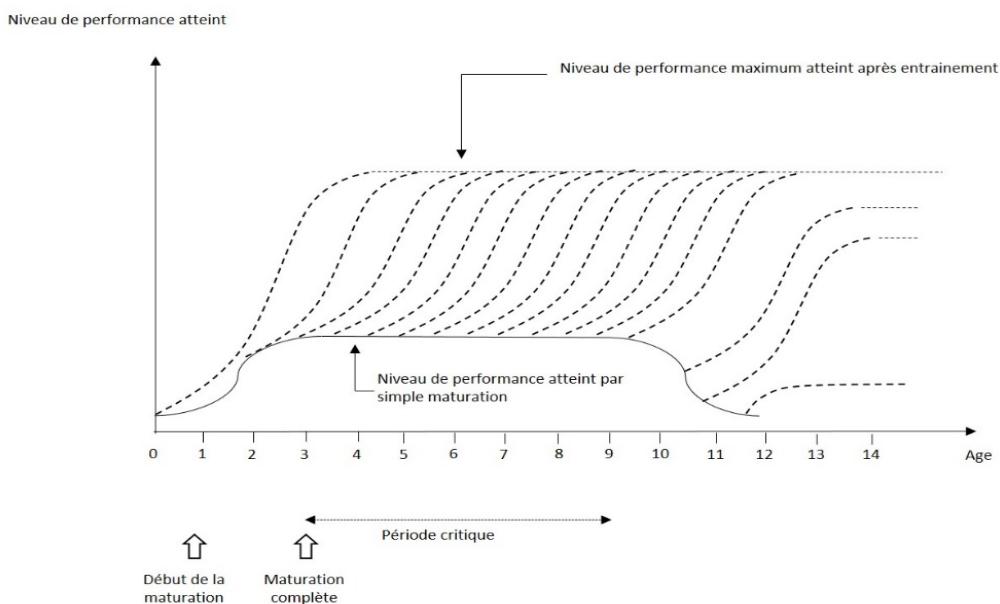


Figure 3 : Notion de période critique. Adapté d'après Rigal R. (1974)

Hormis l'âge, il est primordial que les capacités présentes soient prises en compte pour choisir le format de jeu adapté. De nombreuses études ont mis en évidence la nécessité de se trouver dans un environnement adapté afin de pouvoir exprimer son potentiel. Prenons l'exemple d'un adulte débutant. Son niveau d'habiletés tennistiques étant faible, il est tout à fait conseillé de le faire évoluer dans un premier temps sur un format de jeu autre que le terrain traditionnel. En diminuant la vitesse de déplacement de la balle, la difficulté de contrôle de celle-ci, la hauteur des rebonds, la force à déployer, ... nous plaçons l'apprenant adulte dans un environnement plus stable et plus adapté à ses capacités. Son évolution sera plus rapide que si nous le plaçons dès le départ sur le terrain traditionnel, inadapté. Les principes du tennis évolutif pour les enfants s'appliquent dès lors à tous les publics. Le but principal étant de jouer en échangeant, un terrain inadapté rend impossible ce jeu.

Afin d'illustrer ces éléments théoriques et de montrer l'importance d'un environnement adapté à l'apprenant, nous avons comparé les formats de jeu ainsi que les caractéristiques des différentes balles utilisées.

La première mise en évidence est celle de la hauteur à laquelle la balle franchit le filet lors d'un service à plat.

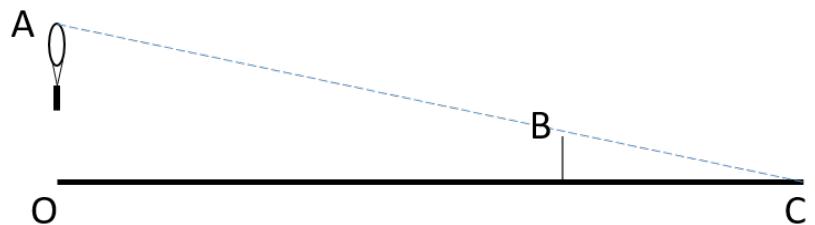


Figure 4: Trajectoire du service "plat"

A : hauteur maximale avec la raquette (taille standardisée)

B : hauteur du filet

C : ligne de service côté relanceur (toujours à 6,4 mètres du filet)

O : ligne de fond côté serveur

Trajectoire de balle en traits pointillés

Schéma réalisé sur les proportions du joueur adulte masculin, sur terrain « jaune », avec un filet de 91,4 centimètres en son milieu.

Le tableau ci-dessous compare les trajectoires de service et la hauteur à laquelle celui-ci franchit le filet, en fonction des différents formats de jeu. La notion de taille standardisée est calculée comme suit :

$$\text{Taille standardisée} = \text{hauteur épaule} + \text{longueur bras}^2 + \text{longueur raquette}^3$$

	Format	Hauteur filet (cm)	Taille standardisée (cm)	Hauteur trajectoire (cm)	Marge de sécurité (cm)
Adulte H	Jaune	91,4	269,75	94,5	3,1
Adulte F	Jaune	91,4	255,45	89,37	-2,03
Garçons 11 ans	Jaune	91,4	228,9	80,13	-11,27
Filles 11 ans	Jaune	91,4	226,8	79,36	-12,04
Garçons 11 ans	Vert	91,4	228,9	86,66	-4,74
Filles 11 ans	Vert	91,4	226,8	85,88	-5,52
Garçons 9 ans	Orange	80	213	88,46	8,46
Filles 9 ans	Orange	80	208,3	86,53	6,53

Figure 5 : Hauteur et marge de sécurité du service plat par rapport au filet

² Longueur bras = hauteur épaule - hauteur poing

³ Longueur raquette = longueur de référence de la raquette – largeur de main.

Bien qu'elles soient encore négatives, les valeurs des marges de sécurité sont plus acceptables sur le format vert (21m) que sur le format jaune (24m). Afin de mettre le jeune apprenant dans de meilleures conditions, il est primordial d'adapter le format de jeu à l'âge et à la morphologie de celui-ci. Dans le cas présent, la réalisation du service demandera moins de force et présente une plus grande probabilité de réussite sur le terrain vert (21m) que sur le terrain jaune (24m).

Concernant la vitesse de la balle en fonction de la surface de jeu, le tableau suivant met en évidence le rapport entre la vitesse de la balle (source ITF) et le format de jeu. Le postulat de base est que la balle jaune à une vitesse équivalant 100% et la surface jaune est aussi égale à 100%.

Balle/terrain	Vitesse (%)	Surface de jeu (m ²)	Surface de jeu (%)	Vit./surface
Rouge/ rouge	25	60,17	30,76	0,81
Orange/ orange	50	117	59,81	0,84
Verte/ vert	75	172,83	88,35	0,85
Verte/ jaune	75	195,63	100	0,75
Jaune/ jaune	100	195,63	100	1

Figure 6 : Rapport de la vitesse de la balle en fonction du format de jeu

Vitesse (%): pourcentage de vitesse de la balle estimée par rapport à la balle « jaune ».

Surface de jeu (%): pourcentage de la surface de jeu par rapport au terrain « jaune ».

Vit./surface : rapport entre le pourcentage de vitesse de la balle et le pourcentage de la surface de jeu.

Avant l'instauration du terrain vert (21m), la balle verte était utilisée sur le terrain jaune. Le rapport vitesse de balle/surface de jeu est plus en adéquation avec les autres rapports (orange/orange, rouge/rouge) pour la balle verte sur le terrain vert que sur le terrain jaune. Ceci tend à montrer que l'instauration d'un format de jeu intermédiaire entre le terrain orange et le terrain jaune suit une logique évolutive de développement progressif pour l'apprenant.

Cette partie avait pour intention d'appuyer la nécessité d'adapter l'environnement aux caractéristiques de l'apprenant. Bien que majoritairement basé sur des observations concernant le terrain vert (21m), ces principes s'appliquent également pour les autres formats de jeu.

PEDAGOGIE D'APPRENTISSAGE PAR COMPETENCES

PRÉAMBULE

Sur un court, on se dépense et on s'amuse pour échanger la balle et tenter de gagner des points. Comme vous l'aurez compris, la pédagogie de TWB est basée sur l'utilisation de matériels et terrains adaptés permettant aux enfants de jouer dès les premières séances. Tout en s'amusant, les jeunes pratiquants acquièrent les bases tactico-techniques. Ils continueront ainsi de progresser et de prendre du plaisir sur le court, notamment en réalisant des échanges de plus en plus intéressants et élaborés menant rapidement à l'opposition.

En jouant au tennis, les enfants développent leurs qualités physiques : la vitesse, l'endurance, la coordination, l'explosivité, l'adresse, la mobilité. C'est l'assurance pour eux de se dépenser à fond. Le tennis mobilise aussi les qualités psychologiques des jeunes joueurs : le contrôle de soi, la concentration, l'adaptation. Face à un partenaire de jeu, on analyse la situation, on s'adapte à différents jeux pour renvoyer la balle et gagner les points.

Deux préoccupations majeures doivent nous guider :

- Mettre au maximum l'enfant en activité. Il faut qu'il agisse et prenne des décisions : varier le plus possible les situations de jeu.
- Encourager l'effort car sans l'intervention de la volonté, de son attention, de son désir, il n'y a pas d'acquisition sérieuse possible.

Il faut donc aménager le milieu et le matériel pour que l'enfant puisse toujours être en activité, être motivé et qu'il conserve toujours la joie de jouer. Il faut donc faire évoluer le format de jeu en fonction de l'évolution du joueur.

Le tennis évolutif est sûrement la meilleure façon de débuter dans ce sport passionnant qu'est le tennis. Un enfant n'est pas un adulte en miniature. Il est vraiment autre et ce que l'adulte considère pour lui-même comme de bonnes méthodes d'acquisition de l'habileté doit indispensablement lui être adapté.

Il faut impérativement tenir compte de ce qui caractérise les enfants aux différentes étapes de leur développement, pour ne pas les empêcher de s'épanouir totalement et d'atteindre leur plus haut niveau possible au tennis. S'amuser au tennis constitue le meilleur garant de la continuité et de la persévérance.

Ce n'est pas leur niveau tennis qui doit amener les enfants vers le tennis de l'adulte, mais le développement de leurs capacités physiques et d'un ensemble de compétences présentées plus loin.

PÉDAGOGIE GÉNÉRALE

La pédagogie prônée doit être une passerelle pour aller plus loin et prendre en compte les constatations suivantes :

- L'enfant est imperméable aux explications théoriques
- Il ne vient pas apprendre, il vient s'amuser, jouer, gagner
- Si les situations proposées sont trop complexes ou trop simples, l'enfant se démotive

Mettre à la portée des enfants l'ensemble complexe de ce que représente le tennis permet d'aborder très rapidement une pratique globale. On veut signifier par-là que la réalisation des premiers petits échanges est en tous points similaire à ceux que réalisent les adultes.

On peut donc aborder la phase de l'apprentissage dont l'objectif est de mettre l'adversaire en difficulté.

Cette approche développe la notion de compétition et/ou d'opposition qui existe chez tous les enfants, mais qui tend à disparaître si l'apprentissage ne consiste qu'en une succession d'exercices. Il importe de s'adapter aux situations difficiles imposées par l'adversaire, d'observer et de prélever des informations au-delà du filet, au lieu de se concentrer uniquement sur la balle et d'organiser ses déplacements et ses mouvements pour offrir la meilleure réponse à la situation induite.

Notre ambition n'est pas à cet âge de doter l'enfant d'une technique précise. Mais cet apport, loin d'être négligeable, fixe les fondements du tennis sur lesquels on pourra revenir aussi souvent que nécessaire, sous la forme jouée, sans que cela soit contraignant pour l'enfant.

Il doit essayer de trouver la solution au défi, au challenge posé par la situation. Le choix de cette situation est donc essentiel. Elle doit lui permettre de chercher, d'essayer (essais, erreurs) tout en se basant sur les pré requis mis en place précédemment afin d'éviter le découragement.

L'enseignant doit aider l'enfant à prendre conscience de ses capacités, mais également de celles de ses partenaires ou adversaires.

Ce double aspect va placer le jeune en situation de choix. Tout cela doit se faire en variant les conditions et faire évoluer le jeu.

Afin de placer le joueur dans une situation de défi pour lequel il possède et mobilise les ressources pour trouver une solution (Flow & Cycle de vie d'une situation de jeu) et ainsi le placer d'en un contexte d'expérience optimale, il faut tenir compte de l'importance de l'adéquation « Format de jeu –

Compétences – Morphologie »

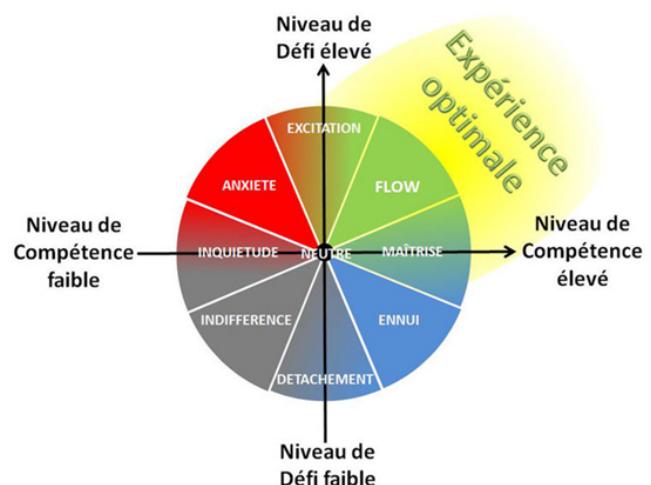


Figure 7 : L'expérience optimale

TENNIS ÉVOLUTIF, C'EST QUOI ? POURQUOI ?

L'idée est de pouvoir proposer à tous les enfants, dès leur arrivé au club, un terrain, une raquette et une balle qui leur permettront d'être immédiatement en situation d'opposition. Ce matériel (raquette, terrain, balles) évoluera avec l'acquisition progressive des compétences et la morphologie de l'enfant. Nous parlerons donc de « tennis évolutif ».

Au sein du club et de l'école, ce tennis évolutif permet de :

RESPECTER LA PERSONNALITE DE L'ENFANT

L'acquisition des habiletés simples et évolutives est absolument nécessaire dans un travail à long terme pour former des joueurs complets mentalement, tactiquement et techniquement, qui pourront, à un moment dans leur développement, choisir leur type de jeu en fonction de leurs qualités et de leurs goûts, et non plus, de leurs carences.

FAIRE DECOUVRIR LE TENNIS PAR LE JEU

L'enfant découvre la réalité du tennis plus tôt et dans de meilleures conditions. Cela lui permet d'acquérir naturellement, par le jeu, dans la joie, les habiletés tactico-techniques qui ne se découvrent qu'en jouant.

Ce tennis évolutif fait apparaître par exemple dès le début les premières notions précises de gestion de l'espace et du temps, le jeu est "mouvement".

RENDRE LE TENNIS ACCESSIBLE, ELARGIR LA BASE DE LA PYRAMIDE

Il permet à tous les enfants de s'essayer dans une discipline riche en activités motrices et sociales. L'enfant pourra directement jouer avec ou contre quelqu'un.

Il pourra s'amuser, bouger, jouer avec un minimum de moyens techniques.

Le matériel à utiliser dans ce programme permet de "rivaliser" avec les autres disciplines plus accessibles, ce qui permettra par conséquence aux clubs d'élargir d'une manière maximale la base de la pyramide suffisamment tôt.

LA FIDÉLISATION

Chaque année, dans nos écoles de tennis, beaucoup de nos jeunes filles et de nos jeunes garçons abandonnent la pratique du tennis !

Nous compensons chaque année cette perte par l'afflux de nouveaux licenciés mais, bien que très médiatique, notre sport est en concurrence avec des disciplines de plus en plus accessibles aux jeunes.

L'instabilité de nos licenciés ne permet pas toujours de mener des projets à long terme pour les enseignants qui peuvent perdre la motivation à voir leurs élèves se renouveler et pour les dirigeants qui ne peuvent proposer d'actions pérennes, etc. Aussi notre effort doit-il davantage porter sur la fidélisation que sur le recrutement. Incrire l'enfant et les parents de cet enfant dans un projet pédagogique ludique, étalé sur plusieurs années avec des étapes de progressions intermédiaires et clairement identifiées, développe la motivation et réduit considérablement le phénomène d'abandon.

DEVELOPPER LES « VALEURS »

En premier lieu, le tennis suppose le respect : celui de l'adversaire, des règles du jeu, de l'enseignant, ou encore de l'arbitre.

Au sein de chaque club, enseignants et bénévoles s'attachent à véhiculer cet état d'esprit sportif : le fair-play. Car le sport réclame une conduite honnête, une maîtrise de soi, dans la victoire comme dans la défaite.

Dans les clubs, l'environnement est aussi propice à la socialisation en intégrant les enfants dans la vie sportive. Et avec les leçons hebdomadaires et les journées « Clubs », les rencontres et les échanges entre les enfants sont ainsi favorisés.

Le respect, le fair-play, la socialisation... Ces notions construisent un cadre autour de l'activité des enfants. Un contour qui n'a qu'un but : que les jeunes joueurs prennent un maximum de plaisir en « tapant » dans la balle.

FORMER DES COMPÉTITEURS

Plus de 3/4 de nos jeunes affiliés de 13 ans et moins ne jouent aucun match !!

La transition est trop difficile entre notre école de tennis – « je joue le mercredi après-midi de 15 heures à 16 heures » – et la compétition telle qu'on la connaît aujourd'hui. L'écart entre les deux étapes est trop grand. C'est la raison pour laquelle nous avons une déperdition entre notre nombre de licenciés et notre nombre de compétiteurs.

Rendre la compétition accessible à tous doit faire partie des objectifs fondamentaux. Avoir plus de compétiteurs, c'est aussi contribuer à une meilleure fidélisation au sein de nos clubs.

Le tennis doit rester un jeu dans lequel toutes les formes de compétition doivent apparaître.

UNIFORMISER L'ECOLE DE TENNIS

Même si chaque moniteur possède ses « forces » particulières, avoir un projet pédagogique clairement établi et partagé permet à tous les moniteurs de l'école de suivre la même philosophie, de tendre au même objectif pédagogique tant dans la leçon en elle-même que dans l'utilisation des formats de jeu.

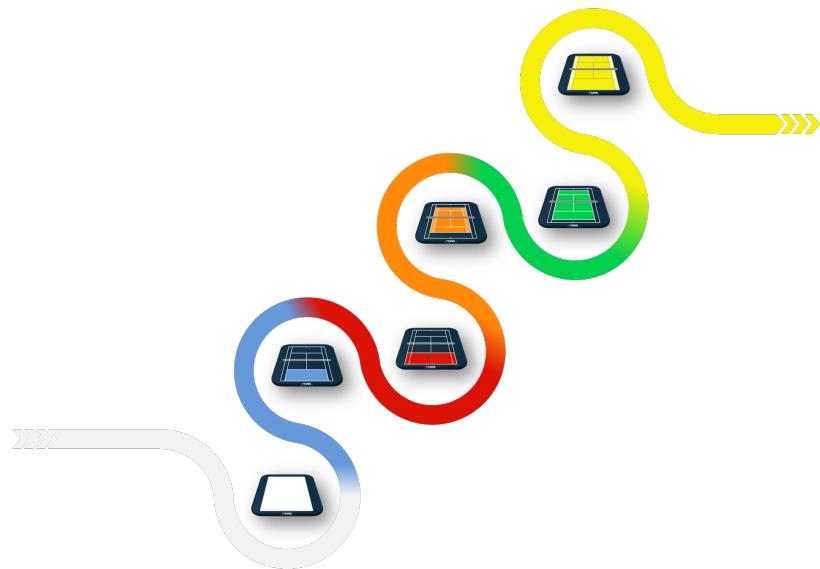
REFORCER LA COMMUNICATION AVEC LES PARENTS

L'utilisation et/ou la diffusion des différents supports expliquant, justifiant la philosophie du projet permet de gagner la confiance des parents et facilite la compréhension de la démarche pédagogique préconisée. Il sera important de planifier des réunions afin de faciliter la compréhension.

En tenant compte de tous ces avantages, on peut en conclure que :

Le tennis évolutif est donc un moyen de développement mais ne peut pas pour autant être considéré comme un objectif.

LES DIFFERENTS FORMATS



TENNIS EVOLUTIF TERRAIN BLANC

Ce sont les premiers moments passés dans le club et dans l'école. L'objectif est de développer les qualités motrices et locomotrices de l'enfant en bas âge. C'est la période d'intégration de la raquette dans le schéma corporel. Le moniteur doit varier au maximum les activités qu'elles soient générales et/ou spécifiques, avec ou sans raquette.

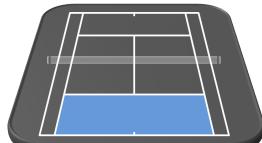


Il n'y a pas vraiment de taille de terrain ou de dimension de surface de jeu à respecter, que du contraire, il est conseillé de varier les espaces, les balles.

L'enfant doit s'amuser, prendre du plaisir, il est donc primordial de lui présenter tous les exercices sous forme de jeu, de défi, d'histoire... Tout cela doit se faire de façon claire afin que l'enfant puisse commencer à comprendre que le tennis est une activité codifiée. Il doit pouvoir comprendre les règles et les consignes des différents jeux.

TENNIS EVOLUTIF 8M (2D) TERRAIN BLEU

Grâce à une raquette adaptée et un ballon, les enfants peuvent découvrir la nature du jeu en opposition.

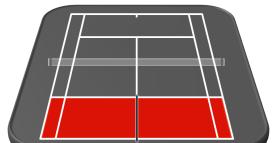


Les projets tactiques peuvent débuter : prise en compte des dimensions du terrain de son adversaire, de son propre terrain, reconnaissance des balles courtes, des balles croisées, ... utilisation volontaire d'un espace proche, éloigné, mise en évidence de l'équilibre au moment de la frappe, ...Tout cela représente l'étape préparatoire idéale au tennis évolutif 12m en 3D.

Progressivement, viendront les interventions techniques relatives aux prises de raquette.

TENNIS ÉVOLUTIF 12M (3D) TERRAIN ROUGE

Grâce à la raquette et à la balle mousse ou balle feutrée, tous les enfants "bien préparés" commencent à échanger en partenariat ou en opposition au-dessus du filet.



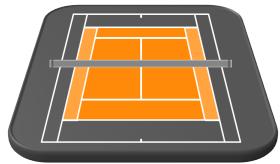
Les projets tactiques débutés en 8M peuvent continuer dans de bonnes conditions.

Avec ces enfants, le service consistera uniquement en un lancer naturel à bras cassé sans raquette. Beaucoup de jeux de lancers à bras cassé doivent être réalisés.

Le décompte des points va obliger de prendre en compte le règlement et l'évolution des scores va donner à la dynamique du jeu toute sa valeur.

TENNIS EVOLUTIF 18M TERRAIN ORANGE

L'enfant est capable de jouer en partenariat ou en opposition avec la balle molle. Il joue, se compare aux autres, imite, comprend. Le développement de toutes les actions du jeu de tennis reste prioritaire.



Les différentes étapes du processus d'apprentissage doivent être proposées en fonction de l'évolution des capacités des enfants. A ce stade, le jeu et le plaisir doivent impérativement rester privilégiés. Il faut que le terrain permette aux enfants de jouer au tennis dans des conditions optimales.

Les différents comportements tactiques continuent à se développer avec plus de prise de conscience de la part de l'enfant : protection et défense, reconnaissance et exploitation du déséquilibre, enchaînement des différentes actions.

La mise en évidence des qualités morales peut et doit être envisagée.

Le service avec raquette commence à se développer. Il va ensuite s'affirmer de manière progressive comme un primo-moyen d'être un élément favorable, au départ d'une action, en double principalement.

TENNIS EVOLUTIF 21M TERRAIN VERT

C'est la dernière étape du tennis évolutif avant le passage sur grand terrain.

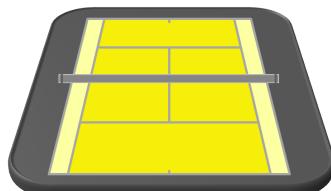


Il est important de poursuivre la même forme de travail tactico-technique pour que l'enfant continue d'évoluer vers son style de jeu propre. Il faut ajouter à ce travail l'utilisation plus poussée des effets au service et le jeu de jambes doit se développer en fonction des surfaces.

L'aspect comportemental devient de plus en plus important. Le joueur devient plus autonome, conserve une attitude correcte en toutes circonstances, il respecte son adversaire...

TENNIS 24M TERRAIN JAUNE

C'est la dernière transition du parcours. Le joueur évolue sur le terrain des adultes. Il a bien entendu gardé toutes les compétences développées lors des précédentes étapes auxquelles viennent s'ajouter quelques-unes comme l'échafaudage d'un plan tactique avant de commencer le point, le fait de servir avec de l'effet en 2^{ème} balle pour se protéger ou encore être capable de frapper dans la course quand nécessaire.



« MON TENNIS » ... FORMATS VS COMPÉTENCES

Pour chaque niveau, un certain nombre de compétences sont à atteindre dans 4 thématiques :

- Technique ;
- Tactique (Psychomotrice pour le terrains blanc)
- Valeurs morales ;
- Arbitrage.

Les compétences sur lesquelles viennent se greffer les autres sont bien entendu, les compétences tactiques.

La validation des compétences lors des journées « Jeux et matchs » permet le passage au format suivant. Lors de l'observation réalisée par le moniteur, +/- 80% de ces compétences doivent être acquises par l'enfant.

L'entraîneur doit veiller particulièrement au respect des compétences correspondant aux valeurs morales. Les compétences marquées d'un * (Cf. grilles d'évaluation des compétences) sont fondamentales et doivent être prises fortement en considération par le moniteur dans son analyse.

Bien entendu, pendant les séances classiques d'enseignement, des allers-retours pédagogiques vers le terrain « plus petit » et le terrain « plus grand » pourront être effectués à chaque fois que la démarche pédagogique de l'enseignant le justifiera.

Par ailleurs, l'enseignant sera amené à enseigner durant ses cours, les différents paramètres de la compétition. L'objectif étant de faire découvrir l'histoire du tennis à travers les différentes règles d'une compétition.

OBSERVER LES JOUEURS EN SITUATIONS D'OPPOSITION. JOURNEES « JEU & MATCHS »

A l'exception du terrain blanc, l'idée est donc de pouvoir proposer à tous les enfants, dès leur arrivée au club, un terrain sur lequel ils pourront immédiatement être en situation de jeu réelle, c'est-à-dire à l'échange en opposition puisque la nature du tennis est bien celle-là.

Les enfants pouvant alors compter les points quel que soit leur niveau, les enseignants pourront organiser plusieurs fois sur l'année, des journées « Jeu & Matchs » au cours desquelles les enfants feront des matchs adaptés à leur âge et à leur niveau.

Ces journées remplacent les classiques « tests d'habiletés » de l'école de tennis et permettent d'évaluer les enfants en situation de match sur des éléments techniques, tactiques, comportementaux et dans le domaine de l'arbitrage.

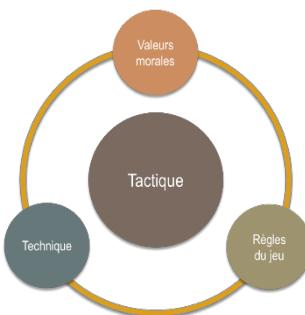


Figure 8 : Compétences tactiques au centre de l'apprentissage

L'observation en situation réelle de match permet d'introduire la finalité de l'enseignement : « jouer des points » dès le début et ainsi lier les éléments tactico-techniques à la production du jeu et à sa compréhension.

ORGANISATION TYPE DES JOURNEES « JEU & MATCHS »

Ces journées « Jeu & Matchs » font partie du programme proposé aux enfants de l'école.

Elles sont organisées à des moments précis de l'année afin de rassembler tous les joueurs de la même couleur. Le planning des journées « Jeu & Matchs » devrait paraître en début de saison afin que tous les acteurs (parents, enseignants, dirigeants) soient informés et puissent s'organiser suffisamment longtemps à l'avance.

LA GRILLE DE COMPETENCES COMPLETE

Les compétences tactiques sont construites en tenant compte des 5 étapes de l'apprentissage expliquées précédemment.

CRITERES A MAITRISER DANS SA COULEUR AVANT DE PASSER A LA COULEUR SUIVANTE: L'ENFANT EST CAPABLE DE...							
BLANC		BLEU 2D (8,23m)	ROUGE 3D (10,97m)	ORANGE (18m)	VERT (21m)	JAUNE (24m)	
NB: A partir du rouge tout critère acquis dans une couleur doit être entretenu dans les couleurs suivantes							
Dire bonjour et aurovoir à son moniteur et aux partenaires	VALEURS MORALES	Serrer la main de son partenaire de jeu à la fin de chaque jeu (et de l'arbitre)	S'excuser en levant la main après un "let" gagnant	Parler avec respect à son partenaire de jeu	Gérer d'éventuels désaccords avec son partenaire de jeu	Se concentrer pour réfléchir à un plan tactique avant chaque point	
Participer activement et avec envie		Comprendre et respecter les règles et les consignes	Dir "bien joué" quand l'adversaire mérite	Accepter la perte d'un point et rebondir positivement	Conserver une attitude correcte en toutes circonstances		
		Tenter de rattraper toutes les balles du 1er jusqu'au dernier	Etre actif entre les frappes (physiquement)	Etre actif entre les frappes (mentalement et physiquement)			
		Utiliser avec soin le matériel didactique (Ranger, ramasser...)	Utiliser avec soin son matériel (raquette, balles...)				
Respecter les consignes de début et de fin de jeu (Quand? Où? Comment?)	Règles du jeu	Se placer derrière la ligne en début de point au service et au retour	Comprendre qu'il n'y a que 1 rebond maximum	Savoir compter en mode un tie-break	Respecter les temps réglementaires entre les points et les jeux		
		Reconnaitre une bonne balle d'une balle faute	Comprendre que la balle doit rebondir au retour	Savoir compter en mode super tie-break	Respecter les temps d'échauffement		
		Savoir compter jusqu'à un certain nombre de points	Servir par le haut avec un lancé en bras cassé	Savoir compter en mode jeux			
		Comprendre la règle de la simple faute au service	Comprendre la notion du "Let" au service	Comprendre le principe des sets			
		annoncer le score à haute voix	Effectuer le "toss"	Comprendre la règle de la double faute			
			Savoir servir dans le carré de service	Changer de côté aux bons moments			
			Comprendre l'alternance au service	Savoir servir dans les carrés de services			
				Savoir se placer en double			
				Comprendre l'alternance serveurs / relanceurs en double			
PSYCHOMOTRICITE							
Pousser... Faire rouler... Porter... Dribbler... Jongler... envoyer... renvoyer (avec ou sans rebond)							
Echanger... Courir... Sauter... Freiner... S'équilibrer							
Doivent être les thèmes de séquence de leçon							
Echanger en opposition	Attaquer	! <i>Connaitre les termes "service & retour" pour l'envoi et le renvoi dès la première balle</i>	Réussir plusieurs frappes de suite	Faire la suspension au bon moment et au bon endroit			
			Changer la direction de la balle en CD et REV (jouer dans l'espace libre)	Servir dans le carré de service			
			Changer les longueurs de balles en CD et REV	Varier les directions au service			
			Changer les hauteurs de balles en CD et REV	Changer les vitesses de balles en CD et REV			
	Attaquer		Servir en lançant à bras cassé où l'adversaire n'est pas	Exploiter une balle courte en jouant long vers la ligne de fond en CD ou en REV	Créer le déséquilibre par une ouverture de terrain en CD ou en REV	Accélérer son 1er service	
			Effectuer une volée dans l'espace libre (conclusion) + service volée	Exploiter une balle courte en montant au filet en CD ou en REV	Exploiter une balle courte avec le CD en décalage	Exploiter une balle neutre avec le CD en décalage	
			Effectuer un service - volée	Exploiter le service adverse en retournant long en CD ou en REV	Exploiter une balle courte en jouant vers les lignes latérales en CD ou en REV	Exploiter un déséquilibre par une montée à contre temps	
			Effectuer retour - volée	Exploiter le service adverse en montant au filet en CD ou en REV	Exploiter le service adverse en retournant vers les lignes latérales en CD ou en REV		
	Défendre	Réaliser un contre pied		Conclure par une volée ou un smash croisé avec une trajectoire descendante	Exploiter une balle courte en changeant de cadence en CD ou en REV		
			Retourner dans le terrain	Jouer long croisé si l'adversaire est en fond de court en CD ou en REV	Se protéger au service en jouant long		
				Lober l'adversaire si il est au filet en CD ou en REV	Jouer long, lent et croisé si l'adversaire est en fond de court en CD ou en REV	Se protéger sur son 2 ^{me} service	
Service	Fond de court	Jouer croisé une fois attaqué			Passer l'adversaire s'il est au filet en CD ou en REV		
		Passer l'adversaire qui a avancé					
			Lancer la balle avec la main dominante et tenir la raquette au cœur avec les doigts de l'autre main	Adopter une bonne position de départ	Accélérer la tête de raquette lors de la frappe	Transférer le poids du corps vers l'avant et vers le haut	
			Avoir les bras bien placés en position armer	Coordonner les deux bras et rythmer la prise d'élan	Servir avec de l'effet slicé (prise revers minimum)	Servir slicé ou lifté en 2 ^{me} balle	
	Retour de service			Avoir une prise (entre min CD à min REV)		Avoir tous les segments bien placés en position 'armer'	
				Avoir le corps bien placé en position armer			
			Présenter la balle en avant du corps et un peu au-dessus du futur impact				
			Adopter en retour de service une bonne position d'attention avec les 2 mains sur la raquette	Se placer au bon endroit	Avancer dans le terrain avant de faire la suspension	Adapter la hauteur des préparations en CD et en REV	
	Jeu au filet						
				Adapter l'amplitude des préparations en CD et en REV			
				Frappé la balle en avant du corps en CD	Revenir position d'attention correcte entre chaque coup	Préparer en CD avec la tête de raquette au-dessus de la main	
				Frappé la balle en avant du corps en REV	Accélérer la tête de raquette de bas en haut lors de la frappe en CD et en REV	Préparer en REV avec la tête de raquette au-dessus de la main	
Doivent être présents dans les jeux qui sont mis en place pour développer les compétences tactiques							
INTÉGRIERES							
BLANC	BLEU 2D (8,23m)	ROUGE 3D (10,97m)	ORANGE (18m)	VERT (21m)	JAUNE (24m)		

Figure 9 : Grille de compétences complète

TYPES DES COMPORTEMENTS DU MONITEUR

Ces comportements ne sont pas hiérarchisés et un enseignant, tout en ayant une dominante dans son comportement, voit celui-ci varier en fonction des élèves, des objectifs, des activités, du moment, du type de séances. L'idéal étant qu'en fonction des besoins de la séquence et des joueurs, le moniteur puisse adapter le type de comportement.

1. Comportement de type A

La communication est orientée essentiellement de l'enseignant vers les élèves, ceux-ci n'ayant pas d'échanges organisés entre eux. Les questions partent de l'enseignant : il s'agit de questions dont le but est de vérifier le degré de compréhension des élèves.

2. Comportement de type B

Par un échange avec les élèves, l'enseignant justifie ses proportions et décisions. Les questions sont nombreuses, plus larges, mais le point de vue des élèves est intégré dans la logique des explications et des justifications.

3. Comportement de type C

L'enseignant organise la dynamique du groupe pour recueillir les intérêts, les décisions et le point de vue des élèves. Il s'attache en particulier à faire évoluer les tâches proposées en fonction de la signification que les élèves donnent à ces tâches et en fonction de leurs réalisations.

4. Comportement de type D

Mise en autonomie des élèves pour déterminer les objectifs, les modalités et l'orientation du travail. L'enseignant n'intervient que si les problèmes posés ne sont pas résolus par le groupe.

En tout état de cause, nous dirons que l'efficacité de notre enseignement peut être appréciée dans la mesure où il apporte :

- Une unité par la rencontre, la concertation, l'action commune de l'enseignant et des enfants.
- La cohérence et l'efficience dans la conception, l'élaboration, la réalisation, l'évaluation.
- La valorisation de l'enseignement par l'engagement solidaire à la poursuite d'une pédagogie de la réussite qui ne peut aboutir que si tous usagers sont impliqués dans l'action.

ELEMENTS PEDAGOGIQUES DE BASE DE CHAQUE SEQUENCE. LES 5 « AS »

Replongeons-nous dans le modules 1.2.2 « Ma séance, mon intervention des cours généraux » et son concept des « 4 As ». Les éléments pédagogiques de base qui doivent être présents dans toutes les leçons sont les suivants :

1. Activation :

- **Physique** : Il faut du mouvement car l'enfant a besoin de bouger.
- **Cognitive** : Il faut engager l'enfant dans son activité et développer son autonomie. Il faut qu'il réfléchisse.

2. Amusement : Le jeu est le point de départ de toute action éducative afin de créer une bonne motivation.

3. Apprentissage tactico-technique : il retiendra les points essentiels. Ne pas y consacrer le plus de temps.

4. Attitudes du sportif. Mise en évidence des valeurs morales : volonté, attitude envers les autres (moniteur, partenaire, adversaire, ...), respect du matériel, fair-play, confiance en soi...

A ce concept, ajoutons le 5^{ème} « A » :

5. Adversité : Opposition/ confrontation : Le tennis est un sport d'opposition par nature. C'est opposition peut être envisagée sous les formes individuelle et/ou par équipe.

Remarques :

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, de l'objectif recherché, de l'âge et du sexe des joueurs.

STRUCTURE DE LA SÉQUENCE ET SA PRÉPARATION

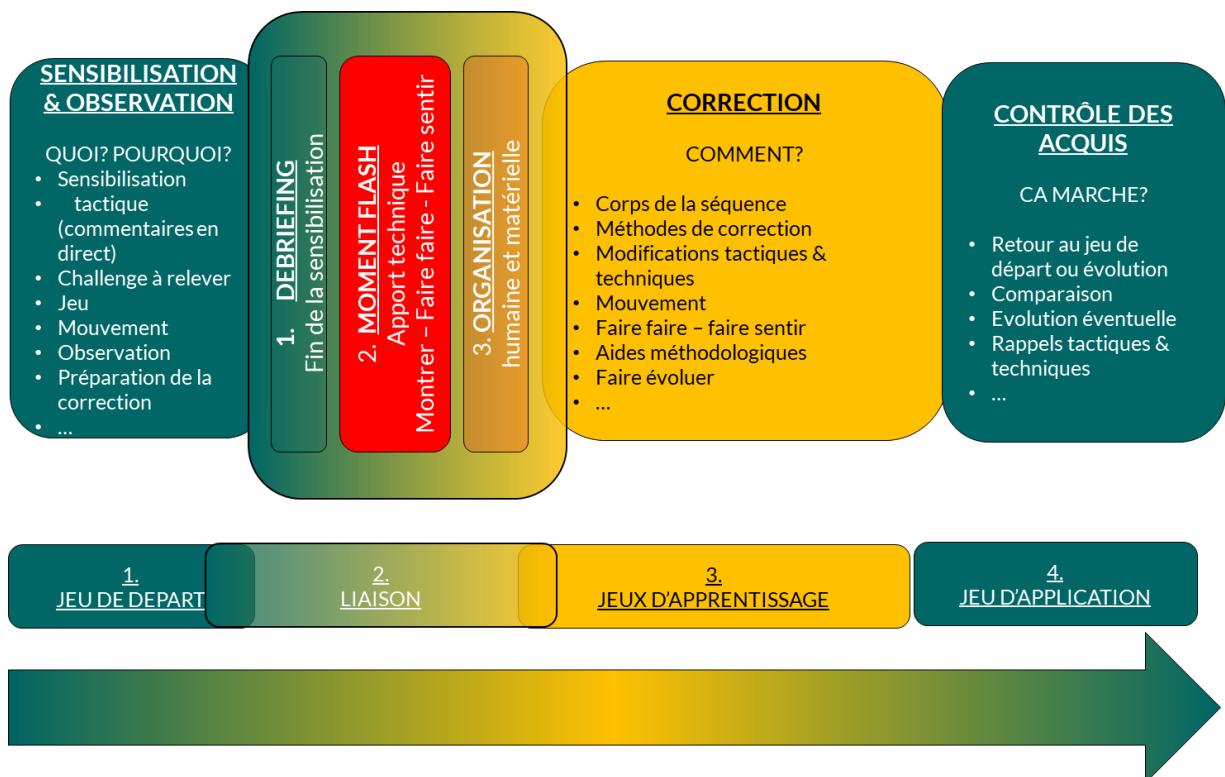


Figure 10 : Structure de la séquence

ÉLÉMENTS À PRENDRE EN CONSIDÉRATION LORS DE LA PRÉPARATION D'UNE SÉQUENCE

Lors de la planification de chaque séquence, le moniteur sera amené à se poser différentes questions. Le module CG1_Th2_Mod2_ « Ma séance / mon intervention » a apporté une première ébauche de réponses à quelques-unes d'entre-elles.

Avant de programmer ses séquences, le moniteur doit rassembler toute une série d'informations indispensables :

- a) Qui sont les joueurs ? Quelles sont les caractéristiques de ceux-ci (âge, sexe, niveau d'habileté...) ?

Exemples : Un groupe de 4 garçons de 12 ans classés C30 et se trouvant à l'étape 4 des 5 étapes de l'apprentissage ;

b) Comment assurer la sécurité ?

Quels sont les éléments sur lesquels on doit porter une attention pour éviter les accidents ou les blessures ?

c) Quels sont les objectifs et les composantes prioritaires de la séquence ?

Le moniteur choisit de se centrer sur les habiletés tactico-techniques. Quel sera l'objectif, le thème de la séquence ? Il faudra tenir compte des habiletés maîtrisées pour les faire évoluer.

Exemples : Apprentissage des effets au service; le passing lifté en 2 temps, se protéger en revers slicé...

d) Comment organiser la séquence ?

Le moniteur réfléchit à l'organisation la plus efficace sur le terrain tant pour l'observation (En simple ? Rotation ? Qui engage la balle ? Où se trouve le panier ?...) que pour l'adaptation (en ateliers, en file, en binôme,...).

e) Quels sont les exigences tactiques ?

En fonction de l'objectif tactique recherché (thème) et bien entendu du niveau des joueurs, quelles sont les qualités que la balle doit avoir (Longueur, direction, effet, vitesse, hauteur, prise de balle) ?

Exemples : Ouverture revers. La balle doit avoir beaucoup d'effet de lift, être courte croisée, être rapide et être prise tôt

f) Quelles sont les références techniques ?

En fonction du thème et du niveau des élèves, quels sont les éléments techniques que le moniteur devra probablement observer ? Autrement dit, quels sont les éléments techniques qui risquent de poser problèmes aux joueurs pour atteindre l'objectif ?

Exemples : CD X / balle // :

Impact avancé avec la tête de raquette devant la main, appuis ouverts, prise de balle précoce, rôle de bras gauche pour le retour des Eps...

g) Quelles sont les limites logistiques ? Quel est le contexte de travail ? Quel est le matériel que je vais utiliser ?

Avant d'entreprendre toute préparation, le moniteur doit analyser le contexte de travail (salle, extérieur, conditions météo, matériel à disposition et matériel à utiliser,...).



Figure 11 : Eléments à prendre en considération

COMMISSION PEDAGOGIQUE A.D.E.P.S – T.W.B

Préparation d'une séquence

Nom :
...../...../.....

A quelle étape des 5 étapes de l'apprentissage se situent les joueurs ?
Date :

Nbre de joueurs : Etape : Objectif tactique

Quel est le thème tactique de la séquence ?

Situation d'observation

La balle part d'où ? Elle va où ? Elle revient où ? Quel est le statut des joueurs ? Que faire pour gagner le pt ? Combien de pts pour gagner le jeu ?
Quand changer les rôles ?

Pistes pour liaison et Jeux d'apprentissage :

- Description de la sit. de jeu ; co-signes ; but ; critères de réussite :

- Moyens de sensibilisation à l'objectif tactique :

Comment vais-je m'y prendre pour faire en sorte que les enfants eux-mêmes ce qu'il faut essayer de faire ? Commenter les balles réussites, attribuer des points de bonus, donner un rôle secret

- Difficultés logistiques éventuelles et matériel à préparer :

• Salle, extérieur, conditions météo, matériel et matériel à utiliser (Cx, Cônes)

- Variables(s) pour n+1 et n-1 :

• Quels sont les paramètres sur lesquels pour simplifier ou complexifier la sit. de

- Exigences tactiques optimales :

En fonction du thème et du niveau des joueurs, quelles sont les exigences tactiques optimales pour que la balle doit avoir (Longueur, direction, effet, vitesse, régularité, prise de balle) ?

Exemples : Ouverture R. La balle doit avoir beaucoup de vitesse, être croisée, être rapide et être prise tôt

- Références techniques

En fonction du thème et du niveau des élèves, quelles sont les techniques à observer ? Autrement dit, quels sont les éléments qui risquent de poser problèmes aux joueurs pour atteindre l'objectif ?

Exemples : CD X / balle // :

Impact avancé avec la tête de raquette devant la main, appui de balle précoce, rôle de bras gauche pour le retour des Ep.

Comment est-ce que je vais peut-être organiser ma liaison et mes jeux d'apprentissage ?

De quel matériel vais-je avoir probablement besoin ?

Tout cela est hypothétique puisque la situation de jeu de départ n'a pas encore eu lieu

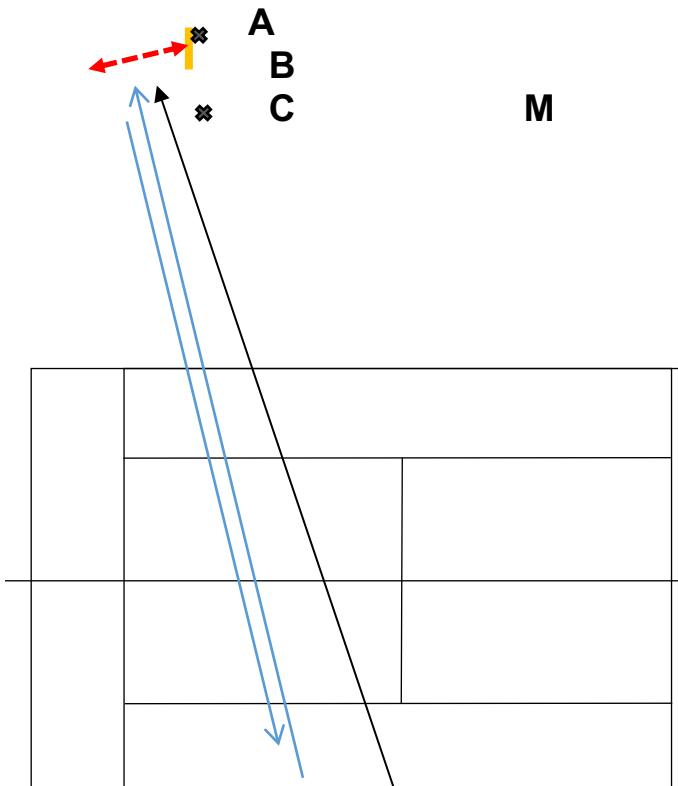
COMMISSION PEDAGOGIQUE A.D.E.P.S – T.W.B

Exemple de préparation d'une séquence

Nom : Date :/...../.....

Nbre de joueurs :3.... Etape :2..... Objectif tactique (thème) :CD
Longueur.....

Jeu de départ



Pistes pour liaison et « Jeux d'apprentissage :

Matériel nécessaire : 15 Lignes et 2 Cx

Organisation possible de la liaison : Démontrer et manipuler puis faire sentir le transfert au 21m sur quelques balles lancées. Utiliser les 3 canaux

Organisation possible de les Jeux d'apprentissage : En binôme

- Description de la sit. de jeu ; consignes ; but ; critères de réussite :

A seul d'1 côté. Joueurs B et C joue chacun à l'autre tour 1 pt.
Moniteur engage la balle dans le CD de A. A frappe X et à chaque fois que la balle tombe derr. les carrés S, il a un point. S'il gagne la balle suite à une balle longue, il gagne 2 pts supplémentaires.
Sur 10 balles engagées, A doit gagner 20 pts

- Moyens de sensibilisation à l'objectif tactique :
 - . Le comptage de points en lui même
 - . Mettre en évidence les balles gagnées avec une frappe longue
 - . En commentant les balles « Trop courte ! / Bonne longueur »
- Difficultés logistiques éventuelles et matériel à préparer :
 - . Vent
 - . 2 marques au sol
 - . Panier de réserve de balles Mid
- Variables(s) pour n+1 et n-1 :
 - . -1 : Balles Mid et/ou faire jouer sur 21m
 - . +1 : Jouer 2 fois de suite derr. carrés pour gagner 1 pt
- Exigences tactiques optimales :
 - . Longueur
 - . Vitesse suffisante
 - . Hauteur
- Références techniques

. Prise/Impact	. Amplitude gestuelle
. Transfert dans la direction de la frappe	.

COMMISSION PEDAGOGIQUE A.D.E.P.S – T.W.B

Préparation d'une séquence

Nom : Date :/...../.....

Nbre de joueurs : Etape : Objectif tactique (thème) :
.....

Jeu de départ

- Description de la sit. de jeu ; consignes ; but ; critères de réussite :

- Moyens de sensibilisation à l'objectif tactique :

- Difficultés logistiques éventuelles et matériel à préparer :

- Variables(s) pour n+1 et n-1 :

- Exigences tactiques optimales :

- Références techniques

Pistes pour liaison et jeux d'apprentissage :

LE CONTENU DE LA SEQUENCE

JEU DE DÉPART

CARACTÉRISTIQUES :

Mise en situation tactique de jeu, en fonction du niveau des élèves, qui met en évidence l'objectif recherché. Situation pédagogique (habileté ouverte) dont les caractéristiques sont les suivantes :

- Environnement variable (différenciation) ;
- Adaptation permanente des actions et réponses motrices aux modifications du milieu ;
- Logique tactique ;
- Challenge ;
- Mouvement ;
- Points pour :
 - Stimuler ;
 - Rendre ludique ;
 - Donner un moyen concret d'autoévaluation.

OBJECTIFS :

1. Sensibiliser les joueurs à un défi tactique à résoudre du point de vue tactique pour qu'ils acceptent voire demandent de se corriger lors des jeux d'apprentissage. Faire prendre conscience du « pourquoi » de futur apport.
2. Permettre à l'enseignant de voir le problème et préparer les jeux d'apprentissage :
 - Choisir la méthode de correction ;
 - Choisir l'apport ou la correction technique ;
 - Choisir l'échelon dans l'échelle de distribution ;
 - Prévoir l'organisation de l'adaptation ;
 - Prévoir l'individualisation

RÔLES ET TÂCHES DU MONITEUR :

1. Choisir et mettre en place la situation pédagogique qui va challenger le(s) joueur(s)

- Qui engage et d'où ?
- Elle va où ?
- Elle revient où ?
- Elle passe par où ?
- Où se replacer ?
- Quel statut ?
- Comment gagner un point ?
- Comment gagner le jeu ?
- Comment changer les rôles ?

2. Sensibiliser à l'objectif :

▪ **Quoi ?**

Le joueur doit trouver ce qu'il doit tenter de réussir tactiquement pour essayer. Quel est son objectif tactique ?

▪ **Pourquoi ?**

Le joueur doit savoir l'incidence que son essai sur l'adversaire et le jeu.

- Pour cela, l'enseignant doit commenter les balles, valoriser les réussites et au besoin aiguiller progressivement par la parole ou en mettant des points de bonus.

3. Organiser :

- Les rotations des joueurs
- Le ramassage des balles
- Faire des « relances » organisationnelles (statuts, comptage de points...)

4. Créer une ambiance motivante :

- Rendre ludique
- Valoriser
- Dynamiser, booster, défier
- Animer
- Tirer le meilleur des joueurs
- Valeurs morales : se donner à 100%
- La mise en échec ne peut pas être due à un manque de dynamisme ou de motivation mais bien à cause d'un problème tactico-technique

5. Engager ou faire engager la balle pour rentabiliser une situation de jeu :

- Fait engager les joueurs à bon escient
- Si les joueurs engagent, penser à matérialiser les zones

- S'impliquer à bon escient
- Se positionner tactiquement au(x) bon(s) endroit(s)
- Placer le panier au(x) bon(s) endroit(s)
- Penser au ramassage des balles
- Respecter le thème de la leçon
- Avoir une vue d'ensemble sur le jeu et les joueurs
- Adapter la vitesse, l'effet, la longueur et la hauteur en fonction du public, du coup et de l'objectif

6. Faire évoluer la situation :

- Afin que la mise en échec soit légère et passagère, l'enseignant doit au besoin la faire évoluer en utilisant les variables :
 - Les balles (dures, molles, mousse...)
 - Surface de jeu (12m, 18m, ½ terrain...)
 - Dimension des cibles (terrain entier, marques au sol...)
 - Quantité de mouvement (zone de replacement...)
 - Qualité de l'échange (prise de balle précoce...)
 - Qualité de la balle (hauteur, effet, vitesse, longueur, direction)
 - Répétitions
 - Statuts (Partenariat, opposition, Rôles fixes, évolution des rôles)
 - Place du coup à observer dans l'échange (engagement directement dans le coup à observer, touche(s) préalable(s))
 - Engagement de la balle et implication du prof
 - Il est en dehors et c'est le joueur qui engage
 - Il engage
 - Il joue la balle en partenaire avec l'élève
 - Il joue la balle en adversaire contre l'élève
 - Il joue en partenaire puis se retire
 - Il joue en adversaire puis se retire

7. Préparer l'adaptation :

- Choisir la méthode de correction ;
- Choisir l'apport ou la correction technique ;
- Choisir l'échelon dans l'échelle de distribution ;
- Prévoir l'organisation de l'adaptation ;
- Prévoir l'individualisation

8. Objectif pédagogique : faire découvrir par l'enfant.

LIAISON ENTRE LE JEU DE DÉPART ET LES JEUX D'APPRENTISSAGE :

1. DÉBRIEFING DU JEU DE DÉPART AVEC LES JOUEURS :

- Evaluation de la réussite (+/-)
- Mettre en avant l'aspect tactique adapté au niveau des joueurs.
- Prendre les réussites de certains en exemple
- Continuer la sensibilisation à l'objectif (tâche facilitée si l'animation était bonne et s'il y a eu une sensibilisation à l'objectif dans l'observation)
- Jongler entre questions ouvertes et fermées. Cela dépendra du public. Attention aux pertes de temps !
- **Les joueurs doivent répondre aux 2 questions : QUOI ? POURQUOI**

2. EXPLICATION DE L'APPORT OU DE LA CORRECTION TECHNIQUE :

- Moment « flash ». Moment de référence pour toute l'adaptation. « Fil rouge ». (Tenir la correction)
- Se placer pour voir tout le monde et être vu de tous.
 - Démonstration
 - Les enfants seront-ils de face (impact...) ou de profil (balancement...) **La raquette doit être du côté du prof**
 - Miroir. Montrer de la main gauche (qualité !!)
 - Miroir croisé
 - A coté
 - Penser au(x) gaucher(s)
- La démo doit correspondre aux explications orales.



Figure 12 : Démonstration lors du moment flash

- Manipulation
- Penser au 1^{er} exercice de l'adaptation (près ou loin du filet)
- Si cette explication est bien claire et percutante, gain de temps pendant toute l'adaptation (« souviens-toi de la photo, du film... »)



Figure 13 : Manipulation de l'élève

- Explication inutile si utilisation de la méthode évolutive.

Les joueurs doivent répondre à la question : COMMENT ?

Moment « flash ». Moment de référence pour toute l'adaptation. « Fil rouge ». (Tenir la correction)

3. EXPLICATION DE L'ORGANISATION HUMAINE :

- En binôme



- En file



- En ateliers



JEUX D'APPRENTISSAGE

CARACTÉRISTIQUES :

Moment correctif de la séquence. L'objectif de l'enseignant est de transmettre et faire sentir l'apport ou la correction grâce à un choix judicieux d'exercices didactiques (habiletés fermées).

« Solution au problème de l'observation »

Choix judicieux des exercices didactiques ayant les caractéristiques suivantes :

- Environnement stable, constant.
- La réponse motrice choisie devient la seule préoccupation de l'élève. Si le niveau le permet, l'adaptation peut être réalisée à l'échange.

RÔLES ET TÂCHES DU MONITEUR :

- Transmettre, expliquer, faire sentir, visualiser, ...
- Choisir les exercices didactiques
- Faire évoluer les exercices didactiques
- Organiser / Expliquer
- Faire sentir (plus important)
- Aider : Utilisation des aides méthodologiques
- Créer une ambiance favorisant l'apprentissage

JEU D'APPLICATION

CARACTÉRISTIQUES ET OBJECTIFS :

Remise en situation pédagogique qui aura pour objectifs :

- Contrôle de l'acquis par l'élève et l'enseignant.
- Evolution : mise en situation se rapprochant davantage de la compétition.
- Mise en évidence des progrès réalisés.

Figure 14 : Bilan fin de séquence



Ensuite, il fait rassembler les joueurs pour faire un **petit bilan** et questionner sur l'apport tactico-technique. (Quoi ? pourquoi ? comment ?)

CORRECTION

INTRODUCTION

L'idée de perfectionnement suppose un acquis technique, c'est-à-dire l'existence d'un nombre d'habitudes psychomotrices suffisant pour permettre une certaine pratique du jeu.

Il est rare, à tout niveau, même au plus haut, que ces habitudes soient parfaitement justes et permettent de tirer le meilleur parti de l'effort fourni. Il importe donc de déterminer quelles sont les principales erreurs qui nuisent à l'efficacité du mouvement et de proposer pour chacune un ou plusieurs procédés correctifs.

Mais la notion de défaut ne doit pas être prise exclusivement en fonction d'une conception idéale absolue de la technique. Elle implique seulement la connaissance des limites au-delà desquelles on peut raisonnablement penser que les possibilités des progrès des élèves se trouveront entravées par la forme de leur mouvement.

C'est pourquoi, avant d'entreprendre de corriger un défaut, on doit tenir compte d'un certain nombre de facteurs objectifs importants.

FACTEURS INFLUENÇANT LA CORRECTION

Avant de se lancer dans une correction, le moniteur devrait prendre en considération les éléments suivants :

Temps de pratique : durée

Les habitudes sont d'autant plus facilement modifiables qu'elles sont plus récentes.

L'âge

C'est avant 14 ans que le perfectionnement donne les meilleurs résultats et qu'il importe de serrer d'autant près que possible une technique assez juste pour pouvoir s'adapter à tous les développements physiques et psychiques de l'adolescent. Les corrections ne pourront être que de plus en plus limitées dans la mesure où le joueur aura déjà une longue pratique.

Les qualités individuelles particulières

Dans une technique où presque chaque défaut peut être compensé d'une façon ou d'une autre, il importe de reconnaître si cette compensation ne permet pas le développement de qualités particulières par lesquelles la personnalité du joueur s'exprime plus librement avant de tenter de la corriger.

La motivation

Une tentative de modification d'une technique ne pourra réussir que si le joueur désire progresser au point d'être capable de faire des efforts personnels importants dans ce but et s'il est convaincu que la modification proposée contribuera à ses progrès en proportion des efforts consentis.

Le temps d'enseignement

Un éducateur ne peut entreprendre de corriger un défaut que s'il est assuré de disposer d'un temps suffisant pour mener à bien son entreprise ou d'être relayé par un autre éducateur.

La réceptivité

A moins de pouvoir faire disparaître plusieurs défauts d'un coup en enseignant le mouvement juste, il faut les sérier par ordre d'importance et les corriger les uns après les autres en fonction du pouvoir d'assimilation des élèves.

L'efficacité du moniteur

L'objectif du moniteur est d'améliorer la qualité du récepteur et de trouver le canal préférentiel du joueur. (Auditif, visuel, kinesthésique...)

BASES DE LA CORRECTION

La faute

La faute peut se définir comme un coup trop compliqué, irrationnel et peu efficace.

C'est donc une action peu appropriée dans un contexte tactico-technique qui rejette une gestuelle uniforme classique.

De toute manière, il importe de relativiser les fautes. En effet, de petites divergences par rapport à la forme "idéale" peuvent constituer une faute chez un joueur de haut niveau alors qu'elles n'influencent en rien le sport loisir.

Importance d'une correction précoce

La technique est évolutive et cela rend la correction délicate, car elle n'est pas définitive.

A chaque stade de l'évolution, il faudra éviter les fixations et les automatisations qui rendent les corrections plus lentes, voire impossibles.

Les formats officiels de compétition

La compétition peut débuter très tôt, à condition de respecter les capacités de l'enfant.

Une aire de jeu incontrôlable et un matériel non approprié provoquent le développement d'une technique de compensation qui sera, à long terme, très insuffisante.

But de la correction

Il s'agit de remplacer les actions, les mouvements incorrects par d'autres plus appropriés, plus efficaces.

Organisation

Voir l'erreur dans une situation ouverte.

Trouver la cause.

Donner l'apport efficace.

Replacer l'action modifiée dans la situation de départ.

PRINCIPES MÉTHODOLOGIQUES DE LA CORRECTION

Ces principes doivent guider notre travail de correction. Mais nous devons autant que possible individualiser notre manière de travailler, car seule l'efficacité sera déterminante.

1. Tous les élèves jouent.
2. La théorie ne peut devenir un but en soi.
3. Ne pas privilégier la technique à tout prix car elle n'est qu'un moyen d'expression de la tactique.
4. L'activité sous-entend un mélange de préparation systématique et d'improvisations judicieuses.
 - La préparation systématique exige la détermination exacte et précise des grandes phases de travail.
 - L'improvisation judicieuse est une adaptation rapide et pertinente à un fait imprévu de l'activité.
5. La pédagogie du travail de correction devra constamment utiliser les "situations pédagogiques et les exercices didactiques".
 - Situation pédagogique : c'est une activité globale avec toutes les implications techniques, mentales et motrices (= habileté ouverte).
 - Exercice didactique : c'est un exercice qui résulte de l'observation et de l'analyse de la situation pédagogique. Il doit permettre de corriger, de préciser une partie essentielle d'un mouvement ou d'une séquence issue d'un ensemble de plusieurs séquences successives.
6. Il faut **« ouvrir » ou « fermer »** (Cf. chapitre « Principe d'ouverture/fermeture)
7. Les corrections dans un groupe doivent être **individualisées**, donc brèves et efficaces, et collectives avec la reprise en main du groupe.

On ne peut pas faire « avancer » tous les joueurs à la même vitesse. En effet, un joueur qui a plus de difficulté qu'un autre à assimiler une correction ne peut pas sauter des étapes pour suivre les autres joueurs. Cela aurait pour conséquence de « casser » la correction. L'inverse n'est pas intéressant non plus. On ne peut pas « ralentir » un joueur parce que ses partenaires de cours ont des difficultés.

Il doit y avoir une individualisation dans :

- L'élément technique
- L'utilisation des aides méthodologiques
- La vitesse de fermeture/ouverture
- ...

8. Une correction technique qui ne se traduit pas par une amélioration d'un des facteurs du jeu est inutile.
9. Ne corriger qu'une faute à la fois.
10. Il faut prendre en considération la personnalité de l'enfant : désir de corriger, motivation, ...
11. Veiller à corriger de manière encourageante et non blessante.
12. Apprendre à l'enfant à observer les autres, à s'observer.
13. Utiliser les aides méthodologiques à bon escient : matériel approprié, situations contraignantes, machines, panier, vidéo, ...
14. Considérer que les corrections peuvent perturber pendant un certain temps, qu'elles demandent beaucoup de volonté, de temps.
15. Sur le plan pédagogique, il ne faut pas laisser trop longtemps l'enfant sur la forme "essais et erreurs" surtout si les erreurs s'accumulent, sous peine de voir diminuer la motivation.

MÉTHODE DE SÉLECTION DES DÉFAUTS & MÉTHODES DE CORRECTION

Il faut observer l'impression générale de l'action (I.G.A), c'est-à-dire le coup en lui-même et l'associer à chaque fois au résultat de l'action, c'est-à-dire la balle, en suivant le cheminement ci-contre.

Une fois certain d'avoir placé son ou ses joueurs sur le bon format de jeu, l'enseignant optera soit pour la méthode globale soit pour la méthode analytique.

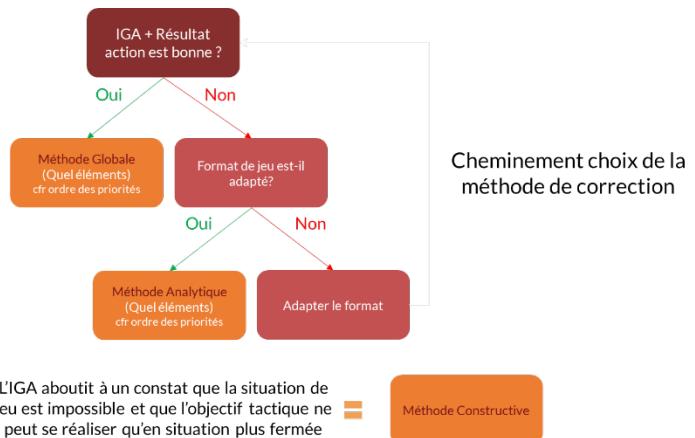


Figure 15 : Cheminement choix de la méthode de correction

Rappel : Les plus beaux mouvements aboutissant régulièrement à des erreurs sont inefficaces et doivent être modifiés. Il est donc essentiel de tenir compte du résultat de l'action et de la balle.

MÉTHODE CONSTRUCTIVE (DESCRIPTIF ET UTILISATION)

L'impression générale de l'action aboutit à un constat que la situation de jeu est impossible et que l'objectif tactique ne peut se réaliser qu'en situation plus fermée

Il est préférable alors d'utiliser la méthode constructive

- La situation de jeu plus fermée sera mise en place en suivant l'échelle de distribution en partant de l'échelon adapté au niveau de l'enfant
- Le coup sera construit progressivement à partir de sa partie essentielle (impact et les 15-20 cm avant et après) et toujours développé en fonction d'un objectif tactique
- La séquence débutera directement par le jeu d'apprentissage

METHODE GLOBALE (DESCRIPTIF ET UTILISATION)

Si l'IGA et le résultat de l'action sont bons avec un format de jeu adapté aux compétences

D'un point de vue méthodologique, l'enseignant doit utiliser le principe d'ouverture/fermeture en partant du jeu général global en passant éventuellement par le coup particulier (mais dans sa globalité) avec comme objectif, le retour au jeu global général.

Dans cette méthode, les gestes techniques sont donc toujours considérés dans leur globalité.

On insistera plus sur des notions de prise de balle précoce, de rythme, d'accélération progressive...et pourra également traiter les apports plus d'un point de vue tactique.

L'enseignant peut varier les situations pour éviter la mécanisation uniforme classique.

MÉTHODE ANALYTIQUE (DESCRIPTIF ET UTILISATION)

Si l'IGA et le résultat de l'action sont mauvais avec un format de jeu adapté aux compétences.

C'est l'observation de détails : l'analyse.

Il faut sélectionner les défauts en tenant compte des priorités techniques dans un ordre logique :

Ordre des priorités

1. Prise/Point d'impact
2. Frappe:
 - Transfert
 - rotation du buste
 - action du bras
3. Préparation*/Orientation
4. Jeu de jambes (gestion de l'espace)
5. Accompagnement

NB: * Une bonne position d'attention est nécessaire à une bonne préparation

Figure 16 : Ordre de priorité des défauts

Dans ce cas, le travail de correction sera réalisé en modifiant un aspect technique précis du coup.

On corrige un élément isolé du coup et on le replace de la globalité du geste.

Il faut également tenir compte d'erreurs possibles ayant des causes différentes :

Fautes dans la perception des informations, dans leur analyse, dans le choix des réponses.

Exemple : La frappe peut être défectueuse à cause d'une préparation tardive :

Appréciation tardive.

Faute dans la perception.

PRINCIPE D'OUVERTURE/FERMETURE

Il faut « ouvrir » ou « fermer » les situations d'apprentissage à bon escient.

Ce processus est le pilier de la méthode.

- Fermer :
 - C'est mettre le joueur dans un environnement plus stable, c'est-à-dire avec moins d'incertitudes concernant la balle qui arrive, la réponse à y apporter et le comportement l'adversaire.
 - L'objectif est de permettre au joueur qui se corrige de se concentrer plus efficacement (voire exclusivement) sur l'élément tactico-technique travaillé.
- Ouvrir :
 - C'est mettre le joueur dans une situation moins confortable dans laquelle il y a plus d'incertitude.
 - Voir si la correction « tient » lorsqu'il y a plus de variables (vitesse, hauteur, longueur, effet, origine, coup préalable...) concernant la balle qui arrive et/ou la réponse à y apporter. Jouer avec discernement.

- Faire revenir le plus rapidement possible le joueur dans la situation de départ avec la correction qui tient.

Logique d'observation de l'action et du résultat de l'action :

- J'ouvre si je suis satisfait du résultat et si la situation devient trop confortable pour le joueur. Le geste est fait de façon « sereine »
- Je reste ou je ferme si le résultat n'est pas bon et si la situation ne devient pas confortable.
- Le + rapidement possible (sauter des échelons) mais sans « casser » la correction
- Avec les joueurs ayant une assimilation rapide, fermer très fort puis ouvrir très vite plusieurs fois pour travailler les ≠ qualités de la balle (Ex : 1 direction...2 longueur...3 vitesse...)
- Utilisation de l'échelle de distribution
- Tenir la correction à chaque ouverture
- Pour binôme autonome, utiliser les variables des situations de jeu
- Refermer pour ouvrir plus vite après (Ex. : faire quelques mouvements à blanc)

INDIVIDUALISATION

Afin d'être un moniteur efficace avec chacun des élèves, le moniteur doit individualiser avec équité de nombreux éléments :

- Les aides méthodologiques
- Les corrections
- Le nombre de frappes
- Sa communication
- Dans l'utilisation du principe ouverture - fermeture

LA RÉTROACTION⁴

Pour l'enseignant, qui doit constamment tenir compte de et s'ajuster aux variations et aux exigences de différentes situations d'apprentissage, la réflexion dans l'action sous-tend et favorise le développement d'une certaine créativité.

La rétroaction est l'art d'observer ce qu'il se passe réellement sur le terrain et de réagir efficacement en fonction de notre jugement de cette réalité afin l'objectif permanent en toile de fond de faire progresser le joueur en le mettant dans les meilleures conditions d'apprentissage. La rétroaction est un processus qui se déroule en 2 étapes successives :

ETAPE 1 : RÉSULTAT DE L'ACTION (IGA)

Avant de donner une rétroaction quelconque, le moniteur de tennis doit tout d'abord poser une analyse qualitative sur le résultat de l'action du joueur et de sa balle (IGA).

ETAPE 2 : CATÉGORIES ET TYPES D'INTERVENTION

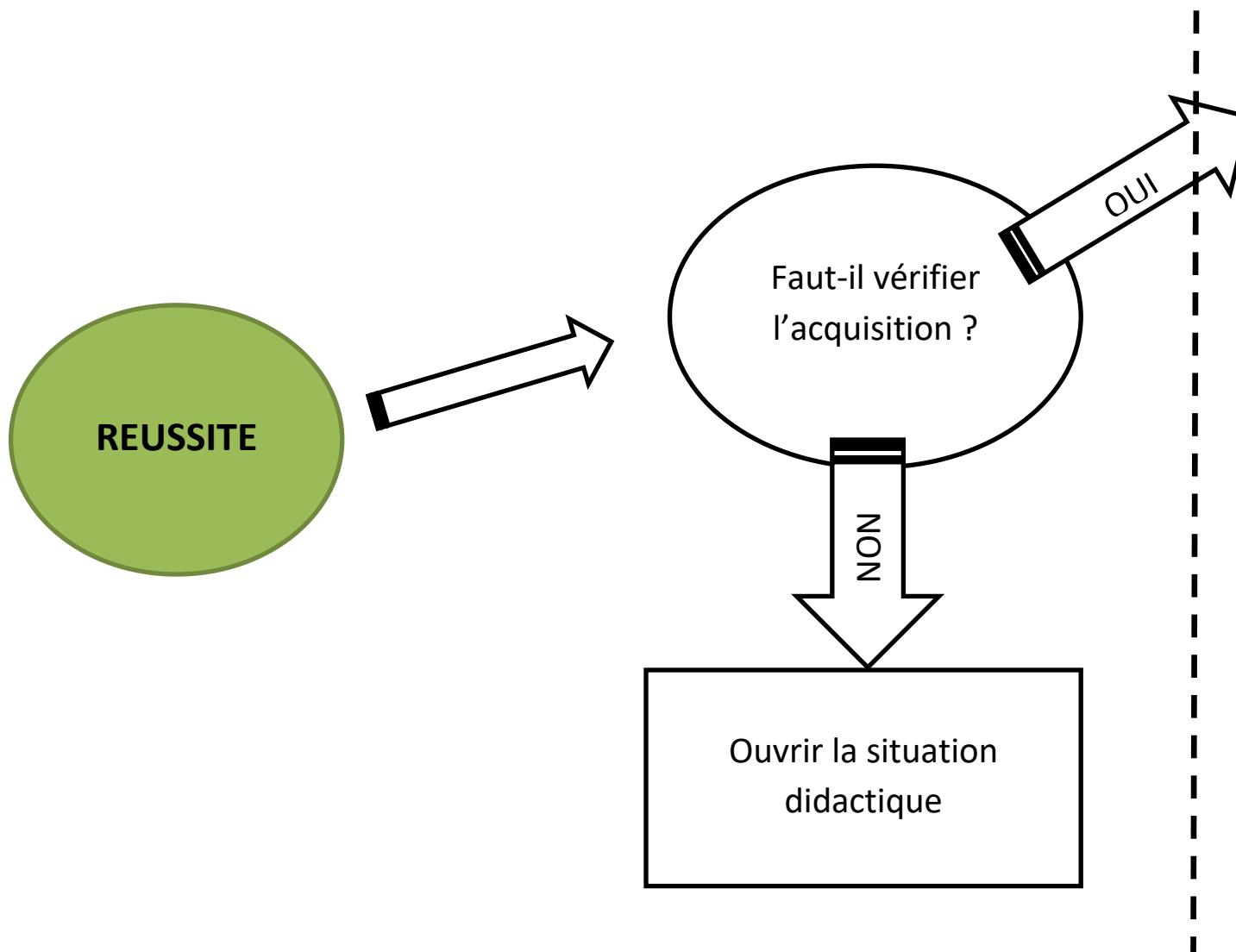
Une fois que le moniteur a posé une analyse qualitative, il doit choisir l'intervention la plus appropriée parmi une série d'options comme décrit dans le tableau ci-dessous. Le premier type d'interventions, « inhibe » est bien évidemment à proscrire. Parmi les autres possibilités, certaines sont plus efficaces suite à une non-réussite alors que d'autres conviennent mieux en cas de réussite. C'est ce que nous développons dans les pages suivantes.

Catégories d'interventions	Types d'intervention
INHIBE	<ul style="list-style-type: none">– Ne fait rien– Engueule, crie, menace
REPETE	<ul style="list-style-type: none">– Redonne les consignes– Démontre ou démontre une seconde fois
EXPLIQUE	<ul style="list-style-type: none">– Explique comment réussir (solution verbale ou repère)– Questionne l'athlète en l'engageant dans une démarche réflexive
AIDE	<ul style="list-style-type: none">– Rassure, encourage– Fait recommencer
ADAPTE	<ul style="list-style-type: none">– Referme la situation– Propose une difficulté moindre ou une progression moins rapide

Figure 17 : Catégories et types de rétroactions

⁴ Ce chapitre est fortement inspiré du Programme National de Certification des Entraineurs du Canada (PNCE) élaboré par l'Association Canadienne des Entraineurs (ACE) et plus particulièrement les modules « Enseignement et apprentissage » et « Atelier de formation de personnes-ressources »

Rétroaction en cas de réussite

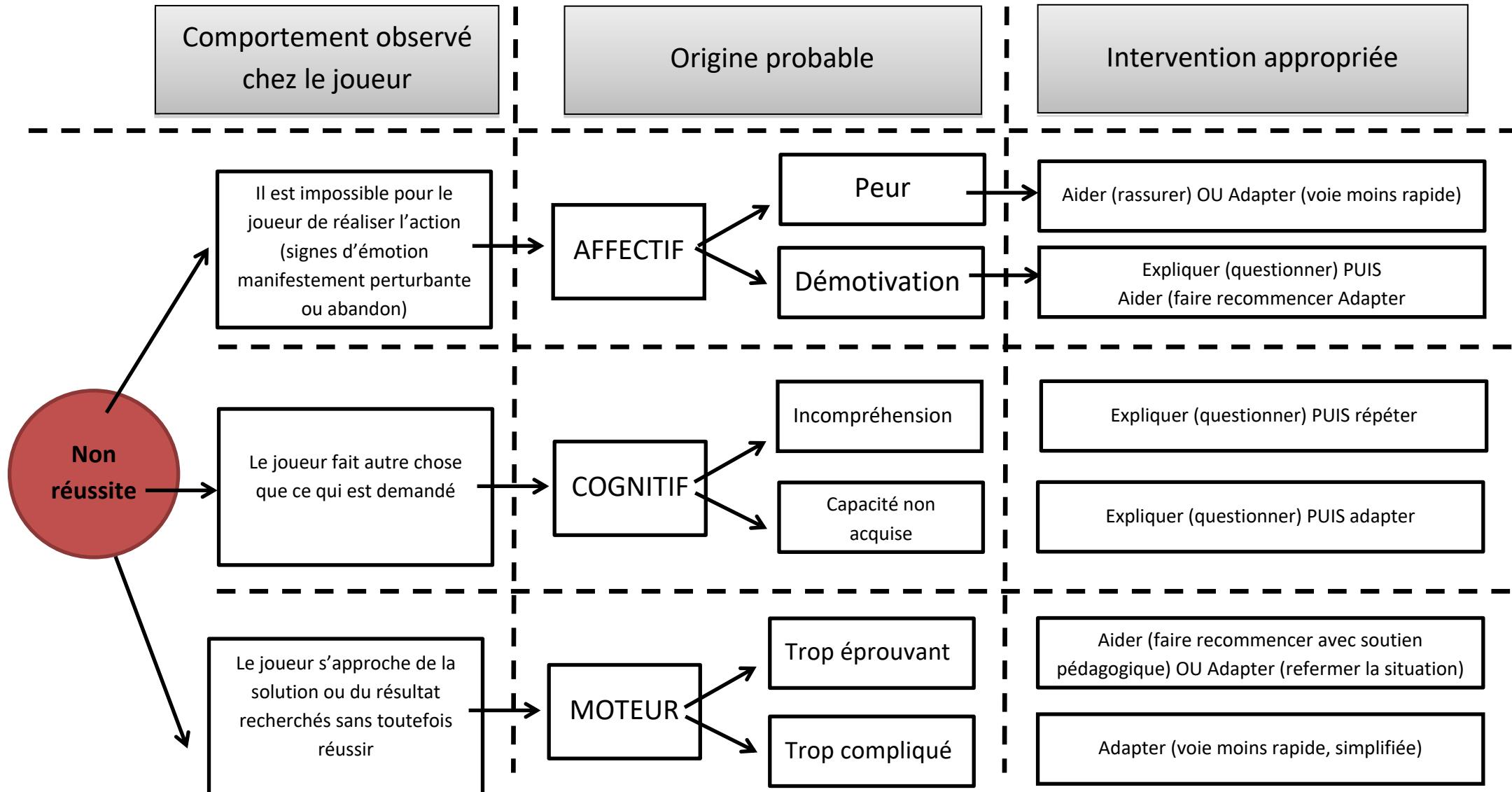


Faire formuler par le joueur les raisons de sa réussite
ou

Faire répéter la situation plusieurs fois de suite
ou

Proposer un exercice test plus difficile (Ouvre la situation)

Rétroaction en cas de non réussite



LA RÉTROACTION « ORALE »

Type	Que fait le moniteur dans ce cas ?	Exemples
EVALUATIF	Il évalue la qualité de la performance, il porte un jugement	<ul style="list-style-type: none"> - C'est beau - Bon travail - Non ce n'est pas ça
PRESCRIPTIF	Il dit au joueur comment faire la prochaine fois	<ul style="list-style-type: none"> - Lance plus vite - Place ton coude plus haut
DESCRIPTIF	Il décrit au joueur ce qu'il vient de faire	<ul style="list-style-type: none"> - L'attaque est trop lente - Ton bras était bien en extension

Figure 18 : Type de rétroaction

Voici les recommandations les plus importantes concernant la rétroaction « Orale »

- **La rétroaction doit susciter un effort de réflexion chez le joueur :**

La rétroaction doit être vue comme un soutien informel que l'apprenant doit interpréter et utiliser de façon active et qui doit exiger de sa part un certain effort d'analyse ou de résolution de problème. La rétroaction doit permettre au joueur d'apprendre de façon autonome et indépendante à trouver des solutions aux défis particuliers que pose la tâche à réaliser et ce afin que la performance puisse être maintenue et régulée en l'absence de rétroaction de la part du moniteur.

- **Une fréquence élevée de rétroaction ne favorise pas l'apprentissage.**
- **Une rétroaction « synthèse » favorise la rétention :**

C'est une méthode par laquelle la rétroaction est offerte après que le joueur ait effectué plusieurs fois le geste.

- **Pour favoriser l'apprentissage, on devrait fournir de la rétroaction uniquement quand l'écart entre la performance et le résultat recherché le justifie :**

Les recherches montrent que l'apprentissage est favorisé lorsque l'écart toléré est grand. Une telle approche à effectivement tendance à :

- Diminuer la fréquence de la rétroaction
- Favoriser l'utiliser d'une rétroaction « synthèse » où il est possible de favoriser une réflexion critique de la part du joueur (Ex. en lui demandant de comparer les tentatives infructueuses à celles où sa performance a été meilleure)
- Développer chez le joueur une certaine autonomie et une capacité d'autocritique
- **La rétroaction doit être formulée de façon à attirer l'attention du joueur sur un élément externe à son corps :**

Comme expliqué dans le chapitre précédent sur les « instructions » ...

Lors de l'exécution d'un mouvement, porter trop son attention à la façon dont on est en train de réaliser (ex ; penser à la position du coude...) pourrait nuire à l'apprentissage moteur. Durant l'exécution du mouvement, il semble plus efficace de porter l'attention du joueur sur un élément externe à son corps (Une cible, une trajectoire...) que sur des éléments internes.

Plusieurs résultats d'étude dans le domaine de l'apprentissage moteur indiquent que les instructions qui incitent le joueur à porter son attention sur un élément externe à son corps ont un impact positif à la fois sur la performance à court terme et sur la performance à long terme. Cela augmente la rétention. Par ailleurs, l'efficacité de ce type d'instructions sur le plan de la performance et de l'apprentissage ne semble pas se faire au détriment de la forme des gestes, autrement dit, la qualité d'exécution ne semble pas en souffrir.

AIDES METHODOLOGIQUES

DEFINITION ET OBJECTIF :

Moyen permettant de faire sentir une modification de comportement tennistique sans expliquer trop longtemps et dans certains cas... pas du tout.

Recherche de gain de temps, à utiliser pour faire toucher un maximum de balles et faire sentir.

ECHELLE DE DISTRIBUTION DE LA BALLE :

Outil principal de la méthode. Permet d'ouvrir et fermer les exercices didactiques

			0D	2D	3D
EVITER LE STATISME	ECHELON 1	BALLE FICTIVE (mouvement à blanc)	X		
	ECHELON 2	BALLE FIXE (tenue ou suspendue)	X		
	ECHELON 3	BALLE LÂCHEE (Présentée au service & au smash)		X	
Multitude d'échelons intermédiaires: origine, vitesse, longueur, hauteur, coup opposé constant...variable	ECHELON 4	BALLE LANCEE A LA MAIN			X
	ECHELON 5	BALLE FRAPPEE			X
	ECHELON 6	BALLE ECHANGEE (en partenariat ou en opposition avec moniteur ou le sparing)	X ⁵		X

ADAPTER LA DISTRIBUTION DE BALLES A LA TAILLE DU JOUEUR !!

Figure 19 : Synthèse échelle de distribution

Quelques recommandations pour tous les échelons :

⁵ Conformément à la formation Animateur, la balle peut être distribuée avec la balle au sol

- Contrôler le résultat des frappes
- Ne pas fixer les pieds si déplacement de la balle dans les 3 dimensions. Il faut permettre un ajustement par rapport à la balle qui arrive.
- Respect du thème (Ex. CD // sur balle croisée)
- Prévoir le remplissage
- Attention à la hauteur qui doit être adaptée à la taille du joueur (Ex. : l'impact dans un coup de fond doit toujours se situer entre les hanches et les épaules)
- L'échelle de distribution au service de « Fermeture/Ouverture ». A chaque échelon, on peut :
 - *Au début*, toujours au même endroit, même vitesse, ...
 - Puis, en fonction de la réussite varier les longueurs, direction, (effets, vitesses...)
 - Puis, faire jouer le coup opposé pour revenir vérifier si la correction tient dans le coup travaillé
- Nombre de balles par série et rythme :
 - Mémoire motrice...feedbacks moteur
 - Suffisant pour faire sentir. Si le joueur ne touche qu'1 balle, il ne saura pas s'ajuster et se corriger.
 - Ne pas arrêter après chaque frappe. Accepter que la 1^{ère} frappe ne soit pas parfaite. Il faut laisser chercher (pas trop longtemps quand même).
 - Essai/Erreur...ajustement...mécanisation
 - On peut parler et corriger en distribuant la balle.
 - Adapter le nombre à la fatigue musculaire. Ex.: Impact service ou impact volée.

Quelques recommandations pour l'échelon « balle fixe » :

- Statisme. Insérer du mouvement
- Se placer au bon endroit
- Connaissances techniques
- Hauteur
- Tenue si position et suspendue si mouvement
- Main du professeur ou talon de la raquette

Quelques recommandations pour l'échelon « balle lâchée » :

- Statisme. Insérer du mouvement
- Se placer au bon endroit (CD, R)
- Hauteur
- Connaissance technique
- Impossible de faire un mouvement complet (Max fin de préparation)
- Balle lancée vers le haut pour donner plus de temps

Quelques recommandations pour l 'échelon « balle frappée » :

- Où placer le panier et où se placer ?
 - Stabilité
 - Puiser facilement des balles
- Coup maîtrisé (balancement, prise...)
- Regarder le joueur et pas la balle qu'on envoie
- Distribuer avec rebond (sauf exercice spécifique). Repère spatio-temporel.
- Sécurité :
 - Position du moniteur (champs de tir)
 - Ramassage des balles (champs de tir et raquette du moniteur)
- Vitesse :
 - En Fonction de l'objectif
 - Correction
 - Vitesse de déplacement ou de replacement
 - Attaque /Défense/Protection

Quelques recommandations pour l 'échelon « balles échangées »:

- Où placer le panier
 - Pour ne pas être gêné et disposer des balles
- Coup maîtrisé (balancement, prise...).
- Jouer le jeu surtout si opposition...Théâtre
- Contrôler l'échange
 - Du fond
 - Dans les carrés de service
 - A la volée
 - Hauteur, vitesse, effet, cadence, ...

Distribution pour les coups de fond :

- Longueur. Sauf exception, le rebond doit se faire devant le joueur. (Aide au transfert)
- Trajectoire de la balle. Sauf exception (CD en décal...), elle doit s'écartier du joueur pour faciliter le balancement. (Aide au balancement)
- Respect du thème (Ex. CD // sur balle croisée)
- Effets : Sans pour correction

Distribution pour la volée

- !!Statisme.Insérer du mouvement.
- Ne pas fixer les pieds si déplacement de la balle dans les 3 dimensions. Il faut permettre un ajustement par rapport à la balle qui arrive.
- Balle suffisamment tendue pour pouvoir s'appuyer dessus.
- Connaissance technique : Ecart latéral CD R
- Attention à la hauteur qui doit être adaptée à la taille du joueur. Découverte de la volée, donc trajet rectiligne descendant (Ne pas hésiter à descendre le filet)
- Si le joueur doit avancer vers le filet, il faut un rebond.
- Sauter l'échelon balle lâchée.

Distribution pour le smash

- !!Statisme.Insérer du mouvement.
- Ne pas fixer les pieds si déplacement de la balle dans les 3 dimensions. Il faut permettre un ajustement par rapport à la balle qui arrive.
- Avec rebond, sans rebond
- Balle présentée
- Intervertir les échelons « balle lancée » et « balle frappée »
- Avec déplacement de la balle en 2D vers le haut (balle présentée) Où se placer ?
- Avec déplacement de la balle en 3D. Où se placer ?

Distribution pour le retour de service

- Hauteur du rebond. (Se mettre à genoux ??)
- Ecart latéral.
- Effet.
- Suffisamment tendu pour que ce soit un retour et non une attaque. Technique spécifique.

DIRECTIVES VERBALES

Elles doivent être préparées par une discussion avec les élèves.

L'enseignant donne des explications, des indications sur la manière de corriger, exécute une démonstration faux-juste et les exercices correctifs.

Une brève explication peut être utile. Mais combien d'enseignants ne se perdent-ils pas dans de longues explications (répétitions, flots de paroles, ce qui fait que l'enfant qui n'écoute pas ou mal) ?

L'efficacité relative des directives verbales décroît très vite à mesure que la complexité des réponses motrices augmente, mais s'accroît avec le niveau d'entraînement.

Ce procédé peut être utile pour apporter une modification de l'environnement, une correction simple, précise : d'où une intervention brève et audible.

SITUATION CONTRAIGNANTE

Créer une situation d'exercice qui exige une exécution corrective (essais – erreurs).

Cette situation d'apprentissage jouée, où les consignes et les règles exigent du joueur un effort particulier d'adaptation, d'accommodation, peut introduire des types de réponses à découvrir, à renforcer, ...

Exemples :

- *Filet surélevé pour le service lifté.*
- *Cible placée derrière le filet : atteindre la cible en liftant.*
- *Filet (ex. : volée : toucher de l'autre côté)*
- *Marques au sol (ex. : placement des appuis)*
- *Cibles (cerceaux ou lignes)*

Attention de respecter :

- *la logique tactique en fonction du thème ;*
- *la logique des principes tactico-techniques évolutifs;*
- *la logique de construction d'un coup (amplitude)*
- *Couleurs*
- *Gommettes*
- *Vêtements (Manche/Jambe/chaussette...)*
- *...*

INSIGHT

Intuition ou compréhension : adaptation immédiate.

Ce procédé est un prolongement de la situation contraignante. Au tâtonnement succède l'illumination. Seuls les éléments significatifs de l'acte moteur seront utilisés.

Remarque : Si la situation proposée est tout à fait adaptée aux capacités perceptivo-motrices du joueur et que l'insight est immédiat, on se trouve probablement en face d'un élément talentueux.

SUPPORT SONORE

Indications auditives simultanées, ...

*Exemple : Rythme 1 – 2
Suspension : 1*

MOYENS VISUELS

Représentation mentale d'une image correcte.

Démonstration, imitation, ombre, ...

- Qualité
- Où se placer ?
 - Etre vu de tous et voir tout le monde
 - M Gch., M Dr.
 - De face, de dos, de profil

Une démonstration doit être juste et précise.

Vidéo.

Son objectif est de donner une "bonne idée" de la gestuelle.

Exemple : Servir les yeux bandés.

Au stade de l'entraînement, on peut recourir à l'analyse du mouvement pour la compréhension.

MANIPULATION

Le moniteur guide le corps du joueur afin de faire intervenir les facteurs kinesthésiques

DÉMONSTRATION FAVORISANT L'APPRENTISSAGE

La démonstration est une des stratégies d'enseignement les plus efficaces. Elle doit répondre à certaines exigences afin de pouvoir jouer son rôle dans l'apprentissage.

- Elle doit impérativement correspondre aux explications orales données.
- Elle doit réaliser avec précision et exactitude. Elle doit donc donner l'image correcte du coup et être effectuée avec une bonne IGA.
- Elle doit être effectuée avec rapidité et efficacité
- Elle doit être convaincante.
- Tout le monde doit être bien placer pour voir et être vu. Le moniteur s'assure ainsi de pouvoir visualiser la réceptivité des apprenants et de leur capacité à pouvoir tout bien voir.
 - Dans le cas où il y a des gauchers dans le groupe, il doit penser à réaliser la démonstration de cette même main ou utiliser l'image miroir afin de leurs assurer, à eux aussi, une compréhension simple et naturelle. Equité pour tous.
 - Il faut penser à se placer en fonction de l'élément qu'on souhaite démontrer : on ne sera pas placé au même endroit selon qu'on démontre un balancement, un impact ou encore une préparation.

L'angle de vision idéale pour les apprenants varient suivant les cas.

- Il faut veiller à placer les joueurs en fonction des frappes qu'ils vont devoir effectuer après la démonstration. Il ne faudra pas qu'ils se tapent dessus...
- Le moniteur impose une attitude d'attention aux joueurs et pour cela les implique de façon appropriée pendant la démonstration. Si l'interaction est positive, elle garantit d'attention et la compréhension plus rapide de l'apprenant qui est acteur et non seulement spectateur. Veiller toutefois à ne pas se servir d'un apprenant, comme élève cobaye, si celui-ci risquait d'être blessé par ses manquements dévoilés en public.
- Après chaque démonstration du moniteur, celui-ci doit s'assurer de la bonne compréhension de l'enfant. Il doit lui demander de le faire.

GESTION DE L'ASPECT SECURITAIRE

Dans toute séquence, il est extrêmement important de gérer l'aspect sécuritaire, celle du moniteur bien évidemment mais surtout celle des enfants.

Pour ce faire, le moniteur doit toujours veiller aux éléments suivants :

- Prévoir une distance de sécurité entre les joueurs pendant les exercices (geste à blanc, file...)
- Lorsque le moniteur réalise une démonstration (geste à blanc ou frappe) il doit s'assurer que les enfants sont en position d'écoute et à une place idéale pour pouvoir observer correctement celle-ci en étant hors de danger. (Raquette vers le bas)
- Faire respecter les règles concernant le ramassage des balles. Il faut veiller à ce que les enfants ramassent les balles plutôt que de se les envoyer car un accident est vite arrivé. Dans cette optique, le moniteur choisit une position idéale qui lui permet de superviser les joueurs et ce même s'il doit préparer du matériel pour l'exercice suivant.
- Placer son panier au bon endroit en fonction de l'exercice mis en place.
- Tenir compte des trajectoires de balles :
 - Faire attention au passage des joueurs dans le champ de tir du moniteur, à gauche ou à droite du moniteur lorsqu'il distribue la balle au panier.
 - Idem pour les trajectoires de balles des élèves.
- Ne pas utiliser du matériel défectueux ou non conforme car celui-ci peut occasionner des risques de blessures importantes. Il veillera à ce que le terrain et les installations soient en état car il n'est pas rare de voir sur des terrains de 18 m et 21 m des lignes non fixées ainsi des clous qui ressortent.
- Vérifier le matériel de ses joueurs (raquette, chaussures, vêtements...).
- Utiliser le matériel didactique de manière pertinente :
Exemple : Ne jamais mettre de cerceau dans les zone de frappe de l'enfant pour éviter tout risque de glissade.
- En cas de forte chaleur, veiller à l'hydratation des joueurs et à ce qu'il ne s'expose pas trop longtemps sans pause au soleil. Il fait veiller également à ce que les enfants portent une casquette pour éviter l'insolation.
- A la fin du cours, lorsque le "nettoyage" du terrain se réalise, penser à remettre le filet au bon endroit.
- Enfin, il régule les changements d'organisation et les rotations.

Entourez-vous de certitude même si vous n'êtes jamais à l'abri d'un accident malencontreux !



ORGANISATION EFFICACE DE LA LECON

Pour qu'une leçon se déroule de manière optimale, il est important de l'organiser avec efficacité.

A cet effet, le moniteur veillera aux éléments suivants :

- Préparer le matériel dont il aura besoin à l'avance et à le ranger à la fin des exercices. En effet, il ne doit pas quitter son groupe pendant la leçon et doit placer le matériel rapidement afin que les joueurs ne s'embêtent pas à attendre.



Figure 20 : Exemple de matériel didactique

- De manière à rentabiliser l'action, le mouvement et le jeu, il faut penser à la durée des jeux, aux rotations.
- Il doit y avoir un comptage des points mis en place et respecté. En effet, celui-ci amènera une dynamique à la leçon
- Aménager et occuper rationnellement l'espace de jeu.

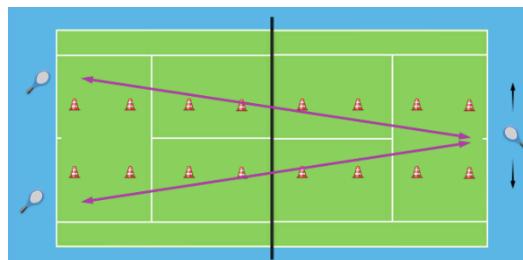


Figure 21 : Utilisation rationnelle de l'espace de jeu

- Choisir le mode d'organisation le mode d'organisation le plus approprié à l'apprentissage : la file, les ateliers ou encore le binôme.

Concernant le travail en binôme, le choix des joueurs peut se faire de plusieurs façons en tenant compte des éléments suivants :

- Niveaux des joueurs
 - Bras porteur
 - Problème technique commun ou non
 - ...en pensant au niveau ou encore au bras porteur.
- Enfin, le moniteur choisit une organisation qui maximise le nombre de fois où les joueurs peuvent effectuer la tâche dans de bonnes conditions d'apprentissage et qui lui permet de superviser activement les joueurs.

COMMUNICATION CREAMT UN CLIMAT FAVORISANT L'APPRENTISSAGE

Lorsque le moniteur communique, il est impératif que les actes et les attitudes soient en phase avec le discours. Dans le cas contraire, on perd toute crédibilité.

Il faut se servir des expressions du visage et des attitudes corporelles pour renforcer son message.

Le moniteur veille à utiliser le prénom des joueurs et leur fait passer des messages cohérents, simples et directs. Ainsi, il concentre sa communication sur un élément à la fois et emploie un langage adapté aux joueurs. Il pense à répéter et récapituler les points importants pour que les joueurs puissent les intégrer.

Le moniteur veille à être audible, concis et précis. Il parle avec respect aux joueurs et les valorise. Il leur pose des questions qui les font réfléchir. Lorsqu'il parle, il varie à bon escient le ton, le rythme et le volume de sa voix. Il est important de dire aux joueurs ce qu'ils doivent faire et non ce qu'ils ne doivent pas faire.

SYNTHESE DES COMPETENCES A MAITRISER

Nous avons placer dans les pages suivantes les différentes grilles reprenant toutes les compétences qu'un Initiateur Tennis doit être en mesure de maîtriser lorsqu'il enseigne une leçon collective. Ces compétences sont réparties en deux champs de coomptéances : Le Savoir-Faire didactique et le Savoir-Etre. Elles reprennent tous les concepts expliqués dans les pages précédentes et lors de la formation.

Les comportements repris dans le "savoir être" en formation et en stage sont ceux qu'un candidat doit montrer pour devenir un enseignant/éducateur intègre, autonome, responsable

Les comportements repris dans le "savoir faire didactique" en formation et en stage sont tirés des 5 éléments pédagogiques de base qui doivent apparaître dans chaque leçon et qui feront que celle-ci sera profitable pour les joueurs.

Ce sont ces grilles qui sont utilisées lors de la formation didactique pratique par les chargés de cours pour observer, débriefer et le cas échéant, évaluer le moniteur en formation.

Lors de cette semaine, les compétences a maîtriser sont « injectées » de façon progressive afin que le moniteur puisse avoir le temps de les comprendre et les appliquer avec les enfants.

Vous y trouverez tous les comportements observables des "savoirs êtres" et "des savoirs faire" des candidats . Ces comportements seront les références et objectifs à atteindre par les candidats tout au long de leur formation aussi bien en semaine didactique que lors du stage. Ils pourront aussi s'auto-évaluer à chaque fois qu'ils seront actifs en formation ou en stage.

Ils constitueront également la base des évaluations pour les chargés de cours.

Candidat :	Contexte :									
Evaluateur :	Lieu :		Date :							
Thème :										
Tâche-s ou compétence-s (et son niveau)		Eléments/comportements observables	Indicateurs permettant l'appréciation (En cas de problème, entourer)	Jour	Echelle d'appréciation				Remarques / observations particulières	
					NA	EVA	A	AM		
Appliquer les principes permettant d'améliorer d'un point de vue tactico-technique les compétences de joueurs.euses à l'étape 2 ou 3 dans le cadre d'une leçon collective	SAVOIR-ÊTRE	1 Manifester de la politesse, du respect et de la patience *	Autonomie - Spontanéité - Pertinence - Fréquence	Ma	2	2	2	2		
		2 Manifester de la ponctualité	Autonomie	Ma	1	1	1	1		
		3 Communiquer de façon non verbale	Autonomie - Rapidité - Pertinence - Efficacité	Ma	1	1	1	1		
		4 Manifester de la vigilance pour les aspects sécuritaire	Autonomie - Rapidité - Pertinence - Efficacité	Ma	1	1	1	1		
		5 Manifester de la débrouillardise / Prendre des initiatives	Autonomie - Rapidité - Pertinence - Efficacité	Me	1	1	1	1		
		6 Manifester de l'intégrité et de l'équité	Autonomie - Rapidité - Pertinence - Efficacité	Me	1	1	1	1		
		7 Manifester de l'implication et de la persévérance	Autonomie - Rapidité - Pertinence - Efficacité	Me	1	1	1	1		
		8 Se remettre en question et être autocréditue *	Autonomie - Rapidité - Pertinence - Efficacité	Me	2	2	2	2		
SAVOIR-FAIRE METHODOLOGIQUES	Situation de jeu de départ	1 Choisir la situation de jeu adaptée au niveau du joueur respectant les 5 étapes de l'apprentissage	Pertinence	Ma	1	1	1	1		
		2 Mettre en place la situation *	Autonomie - Rapidité - Pertinence	Ma	2	2	2	2		
		3 Utiliser les différents stratégies de sensibilisation à l'aspect tactique	Autonomie - Rapidité - Fréquence - Pertinence	Ma	1	1	1	1		
		4 S'organiser pour observer	Autonomie - Rapidité - Pertinence	Ma	1	1	1	1		
		5 Engager la balle *	Autonomie - Rapidité - Fréquence - Pertinence	Ma	2	2	2	2		
	Moment de liaison	1 Dresser un bilan de la situation de jeu de départ	Autonomie - Sens tactique - Qualité - Rapidité	Ma	1	1	1	1		
		2 Déterminer les apports techniques pour combler l'écart entre la production des joueurs et le coup de référence	Autonomie - Rapidité - Pertinence	Me	1	1	1	1		
		3 Individualiser	Autonomie - Rapidité - Pertinence - Qualité	Je	1	1	1	1		
		4 Organiser les jeux d'apprentissage (ramassage de balles, placement du matériel, ...)	Autonomie - Rapidité - Pertinence	Ma	1	1	1	1		
		5 Faire (re)sentir les apports techniques dans le moment flash *	Autonomie - Rapidité - Pertinence - Efficacité	Me	2	2	2	2		
	Jeu d'apprentissage / Gestion méthodologique de la correction	6 Choisir la méthode	Autonomie - Pertinence	Ma	1	1	1	1		
		1 Utiliser l'échelle de distribution *	Autonomie - Rapidité - Pertinence	Me	2	2	2	2		
		2 Distribuer la balle *	Autonomie - Rapidité - Pertinence - Qualité	Me	2	2	2	2		
		3 Utiliser le principe de fermeture - ouverture (flow) *	Autonomie - Rapidité - Pertinence	Je	2	2	2	2		
		4 Maintenir à toutes les étapes les éléments de correction	Autonomie - Fréquence - Pertinence	Je	1	1	1	1		
	Jeu et bilan	5 Organiser et animer pour garantir un volume de frappe	Autonomie - Rapidité - Pertinence - Efficacité - Qualité	Me	1	1	1	1		
6 Maintenir le contexte tactico-technique du thème (ex. Origine des balles et directions)		Autonomie - Pertinence - Qualité	Me	1	1	1	1			
7 Rétroagir (Ex. échelle distri > jusqu'à changement élément à corriger ou apport)		Autonomie - Rapidité - Pertinence - Efficacité	Je	1	1	1	1			
8 Communiquer de façon coopérative		Autonomie - Rapidité - Fréquence - Pertinence - Efficacité - Qualité	Je	1	1	1	1			
9 Utiliser des aides méthodologiques basées sur les différents canaux (verbal - visuel (démonstration) - kinesthésique)		Autonomie - Rapidité - Fréquence - Pertinence - Efficacité - Qualité	Me	1	1	1	1			
Résultat final	1 Choisir et mettre en place la situation de jeu	Autonomie - Rapidité - Fréquence - Pertinence	Je	1	1	1	1			
	2 Maintenir les éléments de correction	Autonomie - Fréquence - Pertinence	Je	1	1	1	1			
	3 Consolider et/ou renforcer l'intérêt tactique	Autonomie - Efficacité - Fréquence - Pertinence	Je	1	1	1	1			
	4 Débriefier avec les joueurs.euses	Autonomie - Concision - Pertinence - Efficacité	Je	1	1	1	1			
SE	Total SE				MA : /5 ME : /10 JE : /10					
SF	Total SF				MA : /10 ME : /20 JE : /30					
Règles pour globalisation	AM	Minimum 60% d' "AM" et maximum 20% de "NA"	Acquis avec une certaine Maîtrise - le candidat démontre en toutes circonstances les comportements avec le niveau de maîtrise attendu et ce, quelle que soit la situation rencontrée.							
	A	Minimum 60% d' "AM" et/ou "A" et maximum 20% de "NA"	Acquis - le candidat répond adéquatement au niveau de compétence attendu. Il démontre les comportements attendus suffisamment fréquemment, rapidement, pertinemment, cohéremment, qualitativement et le candidat agit suffisamment en autonomie. Le candidat est en situation de réussite / de validation.							
	EVA	+ de 40% d' "EVA" et/ou "NA" avec maximum 20% de "NA"	En Voie d'Acquisition - le candidat ne répond pas tout à fait au niveau de compétence attendu. Il démontre les comportements attendus que trop peu fréquemment ou pas de façon suffisamment rapide, pertinente, cohérente, convaincante, qualitative et/ou le candidat n'agit pas suffisamment en autonomie. Il n'est pas encore en situation de réussite / de validation.							
	NA	+ de 20% de "NA"	Non Acquis - le candidat ne démontre pas du tout le niveau de compétence attendu. Trop de comportements observables ou des comportements indispensables attestent de manquements ou d'erreurs flagrantes.							

Candidat :

Evaluateur :

Thème :

Contexte :

Lieu :

Date : / /

Tâche-s ou compétence-s (et son niveau)	Items	Eléments/comportements observables	Indicateurs permettant l'appréciation (En cas de problème, entourer)	Jour (àpd)	Echelle d'appréciation				Remarques / observations particulières	
					NA	EVA	A	AM		
Appliquer les principes permettant d'améliorer d'un point de vue tactico-technique les compétences d'un joueur à l'étape 2 et 3 (5 étapes de l'apprentissage) dans le cadre d'une leçon individuelle	SAVOIR-ÊTRE	1 Manifester de la politesse, du respect et de la patience *	Autonomie - Spontanéité - Pertinence - Fréquence	Ma	2	2	2	2		
		2 Manifester de la ponctualité	Autonomie	Ma	1	1	1	1		
		3 Communiquer de façon non verbale	Autonomie - Rapidité - Pertinence - Efficacité	Ma	1	1	1	1		
		4 Manifester de la vigilance pour les aspects sécurité	Autonomie - Rapidité - Pertinence - Efficacité	Ma	1	1	1	1		
		5 Manifester de la débrouillardise / Prendre des initiatives	Autonomie - Rapidité - Pertinence - Efficacité	Me	1	1	1	1		
		6 Manifester de l'intégrité et de l'équité	Autonomie - Rapidité - Pertinence - Efficacité	Me	1	1	1	1		
		7 Manifester de l'implication et de la persévérance	Autonomie - Rapidité - Pertinence - Efficacité	Me	1	1	1	1		
		8 Se remettre en question et être autocritique *	Autonomie - Rapidité - Pertinence - Efficacité	Me	2	2	2	2		
SAVOIR-FAIRE METHODOLOGIQUES	Situation de jeu de départ	1 Mettre en place la situation	Autonomie - Rapidité - Fréquence - Pertinence	Me	1	1	1	1		
		2 Utiliser les différents stratégies de sensibilisation à l'aspect tactique	Autonomie - Rapidité - Fréquence - Pertinence	Me	1	1	1	1		
		3 Distribuer la balle à l'échange *	Qualité	Me	2	2	2	2		
	Moment de liaison	1 Dresser un bilan de la situation de jeu de départ	Autonomie - Sens tactique - qualité - rapidité	Ma	1	1	1	1		
		2 Donner le ou les bons apports techniques pour combler l'écart entre la production du joueur et le coup de référence	Autonomie - Rapidité - Pertinence	Ma	1	1	1	1		
		3 Distinguer la "cause" de la "conséquence"	Autonomie - Rapidité - Pertinence	Ma	1	1	1	1		
		4 Faire (res)sentir les apports techniques dans le moment flash *	Autonomie - Rapidité - Pertinence - Impact	Ma	2	2	2	2		
		5 Choisir le format et la méthode *	Autonomie - Rapidité - Pertinence	Ma	2	2	2	2		
	Jeu d'apprentissage / Gestion méthodologique de la correction	1 Utiliser l'échelle de distribution *	Autonomie - Rapidité - Pertinence - Qualité	Ma	2	2	2	2		
		2 Distribuer la balle * àpd Me	Autonomie - Rapidité - Pertinence - Qualité	Ma	1	1	1	1		
		3 Utiliser le principe de fermeture - ouverture (flow)	Autonomie - Rapidité - Pertinence	Ma	1	1	1	1		
		4 Maintenir à toutes les étapes les éléments de correction	Autonomie - Fréquence - Pertinence	Ma	1	1	1	1		
		5 Organiser et animer pour garantir un volume de frappe * àpd Me	Autonomie - Rapidité - Pertinence - Efficacité - Qualité	Ma	1	1	1	1		
		6 Maintenir le contexte tactico-technique du thème *	Autonomie - Fréquence - Pertinence	Ma	2	2	2	2		
		7 Rétroagir (Ex. échelle distri > jusqu'à changement élément à corriger ou apport) * àpd je	Autonomie - Rapidité - Pertinence - Efficacité	Ma	1	1	1	1		
		8 Communiquer de façon coopérative	Autonomie - Rapidité - Fréquence - Pertinence	Ma	1	1	1	1		
		9 Utiliser des aides méthodologiques basées sur les différents canaux (verbal - visuel (démon) - kinesthésique)	Autonomie - Rapidité - Fréquence - Pertinence - Efficacité - Qualité	Ma	1	1	1	1		
Rendement final de la séquence	Jeu d'application et bilan	1 Mettre en place de la situation	Autonomie - Rapidité - Fréquence - Pertinence	Je	1	1	1	1		
		2 Maintenir les éléments de correction	Autonomie - Pertinence	Je	1	1	1	1		
		3 Renforcer l'intérêt tactique	Autonomie - Rapidité - Fréquence - Pertinence	Je	1	1	1	1		
		4 Débriefe avec le joueur *	Autonomie - Rapidité - Pertinence - Impact	Je	2	2	2	2		
1 Faire évoluer le joueur en fonction de son niveau (compétences) et aptitudes >> CONSTAT FINAL** àpd Je				AM = au-delà des attentes						
				- A = conforme aux attentes						
				- EVA = en-deçà des attentes ou sans impact sur le jeu						
				- NA = Pas d'évolution	Ma	2	2	2		
				Je	3	3	3	3		
Résultat final (écrire le résultat dans les cases à droite)		SE	Total SE						MA : /5 ME : /10 JE : /10	
		SF	Total SF						MA : /20 ME : /25 JE : /33	
Règles pour globalisation		AM	Minimum 60% d' "AM" et maximum 20% de "NA"	Acquis avec une certaine Maîtrise - le candidat démontre en toutes circonstances les comportements avec le niveau de maîtrise attendu et ce, quelle que soit la situation rencontrée.						
		A	Minimum 60% d' "AM" et/ou "A" et maximum 20% de "NA"	Acquis - le candidat répond adéquatement au niveau de compétence attendu. Il démontre les comportements attendus suffisamment fréquemment, rapidement, pertinemment, cohérentement, convaincante, qualitative et/ou autonomie. Le candidat est en situation de réussite / de validation.						
		EVA	+ de 40% d' "EVA" et/ou "NA" avec maximum 20% de "NA"	En Voie d'Acquisition - le candidat ne répond pas tout à fait au niveau de compétence attendu. Il démontre les comportements attendus que trop peu fréquemment ou pas de façon suffisamment rapide, pertinente, cohérente, convaincante, qualitative et/ou le candidat n'agit pas suffisamment en autonomie. Il n'est pas encore en situation de réussite / de validation.						
		NA	+ de 20% de "NA"	Non Acquis - le candidat ne démontre pas du tout le niveau de compétence attendu. Trop de comportements observables ou des comportements indispensables attestent de manquements ou d'erreurs flagrantes.						

AMENER SAINEMENT LE JEUNE JOUEUR VERS LA COMPÉTITION

INTRODUCTION : LA COMPÉTITION, UN MERVEILLEUX « SERVITEUR » MAIS UN MAUVAIS « MAÎTRE »

Il est indéniable que la compétition est un outil très puissant dans les actions de fidélisation du joueur ? De plus, le tennis est un sport d'opposition par excellence. Ces 2 réflexions étant faites, il paraît donc très logique de faire en sorte que les joueurs présents dans les écoles de tennis intègre le monde de la compétition.

Cependant, il est important également de noter qu'une introduction à la compétition réalisée dans de mauvaises conditions peut avoir des effets néfastes sur le développement du joueur et augmenter le phénomène d'abandon de l'activité. Les moniteurs voient souvent la compétition dans le rôle du maître plutôt que du serviteur. Les entraîneurs se sentent souvent poussés à gagner et les résultats vont à l'encontre des facteurs derrière le DLTA. Les problèmes suivants sont alors présents :

- Pression psychologique sur l'enfant. La compétition devient trop stressante pour l'enfant lorsqu'il croit que l'estime qu'on porte de lui vraie en fonction des résultats. Les adultes peu regardant amène maladroitement (même si dans la plupart des cas, cela est involontaire et inconscient) l'enfant à se définir par leurs résultats tennistiques.
- On insiste trop sur des schémas de jeu défensifs afin de limiter les erreurs et de gagner des matchs au détriment de l'offensive et de la créativité.
- Les moniteurs ont tendances à enlever l'aspect « ludique » des entraînements des compétiteurs et donc la motivation et le plaisir du jeu peuvent disparaître progressivement...

Il est important aussi de noter que tous les joueurs évoluant en compétition (à n'importe quel niveau), sont passé auparavant par le tennis de loisir, que ce soit pour une courte ou plus longue durée. Souvent, on parlera simplement du passage d'un cap entre le tennis de loisir, et le tennis de compétition.

LES BIENFAITS D'UNE COMPÉTITION BIEN ENCADRÉE

Si la compétition est bien encadrée par les adultes, elle a énormément d'avantage sur le développement personnel de l'enfant et de l'adulte qu'il sera. Voici quelques exemples : La confiance en soi, la concentration, les respect au sens large (adversaire, matériel, règles...), la socialisation, la maîtrise de soi, la motivation ...

LES RÈGLES

Il est important que le joueur connaisse bien les règles pour qu'il se sente bien et qu'il ne soit pas perdu lors du match ce qui aurait comme conséquence une chute de l'estime de soi. Pour cela l'entraîneur doit intégrer progressivement dans son cours de vraies situations de match (tie-break , jeu , ...). Car le meilleur moment pour enseigner les règles du tennis est durant l'entraînement.

Il est nécessaire de leur apprendre les règles du fair-play et de leur apprendre à respecter leurs adversaires car s' ils respectent bien ça leurs matchs se dérouleront "normalement" dans les meilleures conditions et il n'y aura pas de discussion ou de tension, ce qui leur permettra de passer un meilleur moment sur le cour.

Grâce à l'apprentissage de toutes ces règles l'élève se sentira prêt à s'inscrire dans des tournois car il sera au courant de la manière dont se déroule un match officiel et dont la manière à laquelle il doit se comporter . Il aura alors beaucoup moins d'interrogations avant de monter sur le terrain donc il sera beaucoup plus serein pour aborder ses premiers matchs.

RÔLES DE L'ENCADREMENT

L'entourage détermine en grande partie le caractère positif ou négatif de l'expérience sportive de l'enfant. Il est donc crucial que cet entourage ne modifie pas le sens de la compétition en mettant trop d'importance sur la victoire. Le meilleur conseil à donner est que le tennis est avant tout un jeu et même s'il est indispensable de travailler dur pour pouvoir joueur au haut-niveau, cela n'est pas l'objectif de beaucoup de personnes et dans tous les cas qu'il s'agit de la décision du joueur lui-même est pas de son entourage.

La valorisation doit être mise sur la progression plutôt que sur le résultat.

Le rôle des parents est psychologiquement primordial pour l'enfant car ce sont les premiers à pouvoir l'affecter. Ils doivent être très présent et encourager (surtout au début) mais sans jamais mettre de pression.

Ils doivent comprendre les besoins de leur enfant, ses envies et faire confiance au moniteur. Ils hésiteront à intervenir s'ils savent que leur enfant est entre de bonnes mains.

LES ÉTAPES DE L'APPRENTISSAGE À LA COMPÉTITION :

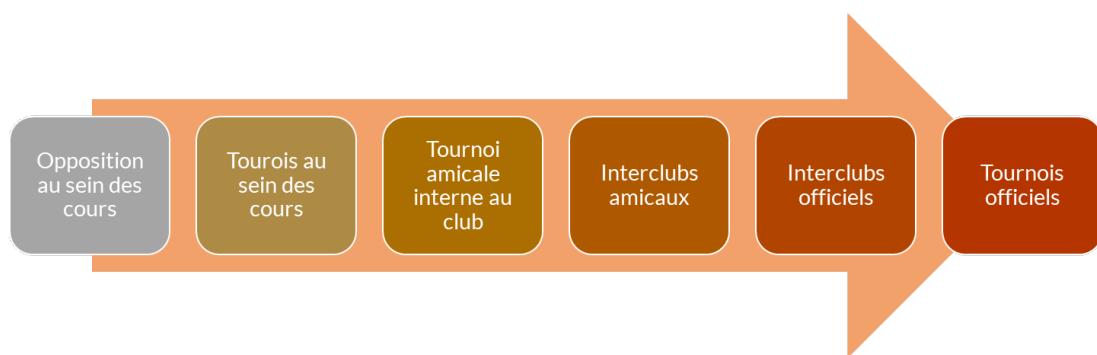


Figure 22 : Continuum apprentissage de la compétition

La stratégie idéale est d'établir un continuum allant de la mise en place au sein des cours de petits jeux en opposition avec des points, de défis ... pour se terminer par la participation à un tournoi officiel sans la présence du moniteur en passant par des compétitions amicales. Le caractère progressif des paramètres suivants doit être respecté pour donner le plus possible de chance au joueur d'atteindre l'objectif visé :



INITIATION ET TENNIS FEMININ : CONSTAT

CONSTAT DANS LES CLUBS

- 70% des membres sont des hommes
- Diminution du nombre de filles dans les clubs et les cours au moment des 1ères compétitions
- De nombreux tableaux ne s'ouvrent pas
- Fossé énorme entre les « meilleures » et les autres
- Entre 5 et 9 ans seulement 50% des filles se réinscrivent l'année suivante (Garçons 70%)
- Disparition des filles à la puberté
- Retour au club de certaines filles à l'âge adulte
- +/- 95% des moniteurs sont des hommes

CONSTAT HISTORIQUE

- Nature de l'homme :
 - Chassait, se battait, défendait les siens, son territoire. Était en permanence en opposition
...a développé l'agressivité, la force, l'esprit tactique
- Nature de la femme :
 - Attendait l'homme avec les autres femmes dans un environnement restreint, paniquait au moindre bruit suspect, surveillait enfants et feu, réconfortait les autres. Était en permanence en collaboration
...a développé sa force émotive et ses sens
 - Pour devenir compétitrice, une fille se coupe d'une partie de sa nature féminine. Elle doit alors être rassurée pour compenser cette perte d'une partie d'elle-même

☞ Par nature, les garçons aiment la compétition et l'opposition alors que les filles doivent apprendre à l'aimer

CONSTAT SOCIAL

- Fréquente « non-mixité » dans les jeux spontanés (cours école)
- Les filles jouent en petit comité...intimité, entraide, coopération (Meilleure amie)

Les garçons ...grands groupes...confrontations, disputes

- Télévision : 70% tennis masculin
- Sport... invention de l'homme pour l'homme

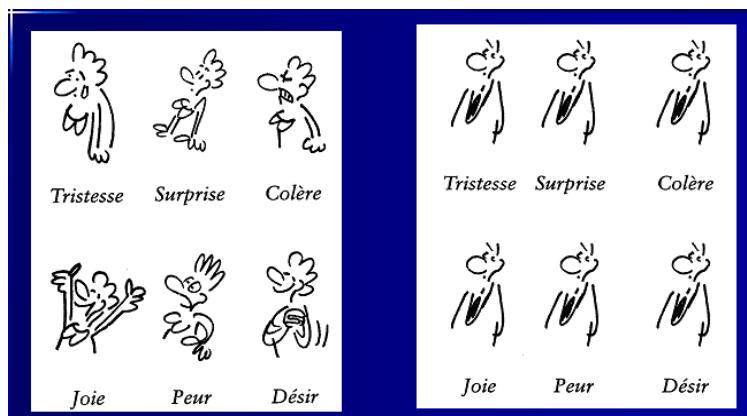
INTERPRÉTATIONS SOCIALES

- La valorisation de la performance de la femme est une notion nouvelle (politique, professionnel, sport)
- L'agressivité à une connotation très négative pour une fille alors que pour un garçon c'est plus positif



COMMUNICATION

- Elles parlent plus que les garçons
- Moins directes que les garçons. Utilisent des moyens détournés tels que les suggestions
- Devinent mieux les émotions et les non-dits que les garçons
- Adoptent une attitude amicale
- Langage collaboratif
- Visent un double effet : Etre agréables, sociables et défendre fermement leur point de vue
- Evacuent leur stress en décrivant leurs problèmes
- Besoin de partager et d'extérioriser leurs émotions



LES MOINS DE 10 ANS

COMPORTEMENT

- Moins dans l'activité physique que les garçons
- Elles préfèrent les jeux d'équilibre, rythmiques, activités artistiques...alors que les garçons préfèrent les lancers, les courses, les jeux de puissance...
- Plus sensibles à l'expression corporelle
- Autant attachées aux aspects relationnels qu'à l'activité elle-même
- Objectif principal de nouer des relations

PSYCHOLOGIE

- Grande motivation dans le fait d'apprendre
- Niveau de confiance en soi relativement bas
- Les garçons ont besoin de la confiance du moniteur alors que les filles ont besoin de l'attention et de l'affection
- Plus de concentration que les garçons
- Plus consciencieuses que les garçons
- Plus sensibles et émitives que les garçons

ATTENTES

- Grande motivation dans le fait d'apprendre
- Niveau de confiance en soi relativement bas
- Les garçons ont besoin de la confiance du moniteur alors que les filles ont besoin de l'attention et de l'affection
- Plus de concentration que les garçons
- Plus consciencieuses que les garçons
- Plus sensibles et émitives que les garçons

RELATION À LA COMPÉTITION

- Préfèrent les compétitions par équipe qu'individuelles
- Adorent le double
- Disent que leur 1^{er} match a été une catastrophe

- Veulent être accompagnées par une personne de confiance lors des premiers matchs
- N'attachent pas d'importance aux classements et aux résultats sauf ...si ceux-ci sont mauvais

LES 11-18 ANS

COMPORTEMENT

- Elles se sentent souvent coupables de ne pas « coller » aux « bonnes attitudes de compétiteurs » (Gestion émotionnelle en fonction du score, prise de risque, attitude...)
- Elles commencent à analyser leurs émotions et les rejettent sur elles (Honte, culpabilité...)
- Plus anxieuses :
 - Incapacité à se détendre
 - Soucis de bien faire constant
 - Peur de l'avenir
 - Ruminations du passé

PSYCHOLOGIE

- Certaines ne viennent pas car elles n'osent pas
- Apprécient l'ambiance « club »
- Elles sont sensibles aux critiques personnelles et les intérieurisent
- Désir de séduire ...très sensibles à leur image corporelle Puberté...grasse...perte de confiance
- Moins agressives que les garçons
- L'adulte a beaucoup d'emprise sur elles....Elles sont parfois passives et peu entreprenantes
- Plus besoin d'encouragement que les garçons
- Besoin d'équité dans l'attention portée à chacune
- Les garçons se « surévaluent »...les filles se « sous-évaluent » (Je suis nulle!!)

ATTENTES

- Non mixité jusqu'à 14 ans
- Elles acceptent la mixité ponctuelle pour « progresser »

- Veulent des cours en petit comité...individuels
- Veulent qu'on valorise leurs progrès et non leurs résultats
- Veulent garder le même entraîneur et si possible une monitrice

RELATION À LA COMPÉTITION

- Résistent moins bien à la défaite
- Préfèrent les compétitions non-officielles pour commencer
- Préfèrent les compétitions par poule ou multi-chances que les tableaux à élimination directe
- Veulent plus de doubles

INITIATION ET TENNIS FEMININ : ACTIONS

PÉDAGOGIE DANS LES COURS

- Privilégier plus longtemps que pour les garçons les jeux en partenariat
- Au début, le plaisir de jouer ne doit pas être lié au résultat. Pas de gagnant, pas de perdant
- Développer tous les aspects tactiques du tennis pour augmenter la confiance de la joueuse (« je ne sais pas faire de volée »)
- Faire plus de jeux de perception de trajectoire et de lancers à bras cassé (habiletés motrices déficientes)
- Respecter l'équité dans l'attention portée à chaque élève (Elles ont besoin de l'attention)
- Ne pas « corriger » mais modifier ou renforcer
- Le rythme de la séance peut être plus lent car elles ont besoin de tout comprendre et d'avoir des objectifs clairs
- Faire souvent des bilans sur ce que fait la joueuse ...mais pas sur la joueuse

COMMUNICATION DANS LES COURS

- Valoriser et féliciter (encore) plus que les garçons tout en évitant la surprotection
- Privilégier les critiques individuelles
- Ne pas montrer de mécontentement en cas d'erreur
- Dialoguer beaucoup plus
- Laisser parler
- Prendre plus de temps pour expliquer
- Evaluer souvent les progrès mais pas les résultats
- Remarque sur l'aspect physique à éviter

ORGANISATION « CLUB » POUR LES PETITES FILLES

L'accueil et l'animation sont très importants

- Les cours :
 - Utiliser le bon format de jeu
 - Avoir une monitrice dans l'équipe

- Garder le même moniteur d'un cycle à l'autre
- Garder le même groupe d'un cycle à l'autre
- Invitation d'une copine
- Faire des jeux sportifs en plus du tennis
- Mixité ok mais pas isolée (jusque 8 ans)
- Prêter du matériel « fille »
- Pour la compétition:
 - Compétitions intimes par poule ou de double
 - Compétitions intimes « multi-chances »
- Autres animations :
 - La « fête des petites filles »
 - Organiser un gouter d'anniversaire après le cours
 - Invitation d'une copine non-membre
 - Etre parrainée par une adolescente

ORGANISATION « CLUB » POUR LES ADOLESCENTES

- Les cours :
 - Permettre une ou 2 semaines de test pour celles qui n'oseraient pas
 - Utiliser la « balle Mid »
 - Privilégier une monitrice
 - Garder le même moniteur d'un cycle à l'autre
 - Garder le même groupe d'un cycle à l'autre
 - Cours en comité restreint...individuels
 - Si groupe pas de mixité jusque 14 ans
 - Faire des jeux sportifs en plus du tennis
 - Invitation d'une copine
- La compétition :
 - Compétitions intimes par poule ou de double
- Autres animations :
 - Réserver des plages horaires rien que pour les filles
 - Invitation d'une copine non-membre
 - Parrainer une plus petite
 - Les plus grandes peuvent commencer à avoir des contacts avec des femmes

ORGANISATION « CLUB » POUR LES FEMMES

- Pour les cours :
 - Permettre une ou 2 semaines de test pour celles qui n'oseraient pas
 - Utiliser la « balle Mid »
 - Privilégier une monitrice
 - Privilégier la formule de cours « tennis-forme » voire organiser des cours « cardio » Certaines cherchent à retrouver ou embellir leur silhouette
 - Tenir compte des affinités
 - Programmes souples qui permettent aux dames de choisir leur en fonction :
 - Forme physique (grossesse, arrêt prolongé, ménopause...)
 - Vie familiale et professionnelle (commerçant, lundi ...)
 - Convivialité du groupe (cherchent à se détendre et changer les idées)
 - Qualité de l'enseignement
- Autres animations :
 - Invitation des mamans pendant les cours des enfants
 - Invitation des femmes des joueurs du club
 - Organiser des journées « Famille »
 - Réserver des plages horaires rien que pour les dames (Ladies' morning...)
 - Organiser des compétitions avec des balles Mid

LES 1ÈRES COMPÉTITIONS À TOUT ÂGE !

- Privilégier les compétitions intimes par équipe, en poule, de double ou encore multi-chances avant d'envisager les compétitions officielles
- Accompagner les filles lors de leurs premières expériences non officielles puis officielles
- Débriefer positivement sans attacher d'importance au résultat . Débriefing interactif (laisser s'exprimer)
- Participer à un tournoi dans un club « connu »
- Augmenter l'esprit d'appartenance à une équipe constituée uniquement de filles

TABLE DES ILLUSTRATIONS

Figure 1 : Normes d'encadrement des joueurs dans les clubs et les écoles de tennis	9
Figure 2 : Les 5 étapes de l'apprentissage	11
Figure 3 : Notion de période critique. Adapté d'après Rigal R. (1974).....	12
Figure 4: Trajectoire du service "plat"	13
Figure 5 : Hauteur et marge de sécurité du service plat par rapport au filet.....	13
Figure 6 : Rapport de la vitesse de la balle en fonction du format de jeu.....	14
Figure 7 : L'expérience optimale.....	16
Figure 8 : Compétences tactiques au centre de l'apprentissage	22
Figure 9 : Grille de compétences complète.....	24
Figure 10 : Structure de la séquence	27
Figure 11 : Eléments à prendre en considération	29
Figure 12 : Démonstration lors du moment flash.....	36
Figure 13 : Manipulation de l'élève	36
Figure 14 : Bilan fin de séquence	38
Figure 15 : Cheminement choix de la méthode de correction	43
Figure 16 : Ordre de priorité des défauts.....	45
Figure 17 : Catégories et types de rétroactions.....	47
Figure 18 : Type de rétroaction.....	50
Figure 19 : Synthèse échelle de distribution	51
Figure 20 : Exemple de matériel didactique.....	59
Figure 21 : Utilisation rationnelle de l'espace de jeu.....	59
Figure 22 : Continuum apprentissage de la compétition.....	66