COURS SPECIFIQUES

« Animateur Tennis»

THEMATIQUE 2

Méthodologie et didactique

MODULE 4

Rentabiliser la séance

Cours de référence

Version : Décembre 2015

Cours spécifiques de la formation « Animateur Tennis »

Thématique 2:Méthodologie et didactique.

Module 4: Rentabiliser la séance

Association Francophone de Tennis, secteur « Formation des Cadres »
michael.dermience@aftnet.be

- Résumé :
  - L'objectif de ce module consiste à mettre en évidence les éléments indispensables à utiliser pour optimaliser l'activité. La mise en place des situations de jeu, la distribution et/ou l'engagement de la balle doit se faire avec efficacité. Le moniteur doit veiller aussi à utiliser l'espace de jeu correctement en fonction du niveau d'habilité, de la morphologie et des aspirations du public.
- Contenu :
  - organisation d'une séance et format de jeu
  - mettre en place une situation de jeu avec efficacité
  - distribution de la balle et engagement
- Résultats d'acquis d'apprentissage :
  - stimuler physiquement et cognitivement les joueurs pour favoriser l'apprentissage par induction ;
  - utiliser rationnellement l'espace de jeu.
- Charge théorique de travail :
  - Présentiel : 2h45
    - 2h30 : assister aux cours pratiques
    - 0h15 : se soumettre aux examens écrits
  - Non-présentiel : 0
- Méthodologie et type d'enseignement:
  - Cours pratique
  - Séance questions-réponses
- Supports de cours :
  - Syllabus
  - Présentation assistée par ordinateur
- Formes, mode de diffusion et de transmission :
  - Syllabus téléchargeable sur le site « aftnet.be » section formation et enseignement
- Modalités d'évaluation:
  - Durée de l'évaluation : 0h15

- Evaluation théorique écrite.
- Evaluation certificative
- Champ : Savoir-faire didactiques, méthodologiques et pédagogiques

SAVOIR-FAIRE DIDACTIQUES, MÉTHODOLOGIQUES								SAVOIRS												SAVOIR-ÊTRE			TOTAL
Pratique /20 pts (stage CS 1.2.7) Journée d'application								Ecrit /55 pts												En stage et en formation /25 pts			
Prépa écrite	Choix des tâches	Organiser	Animer	Prendre en mains	Faire évoluer	TOTAL	Date	CS 1.1.1	CS 1.2.2	CS 1.2.3	CS 1.2.4	CS 1.2.5	CS 1.2.6	CS 1.2.1	CS 1.3.1	CS 1.4.1	CS 1.5.1	TOTAL	Date	En stage (CS 1.2.7)	En cours de formation	TOTAL	/100
/2	/4	/4	/4	/4	/2	/20		/5	/5	/5	/5	/5	/5	/10	/5	/5	/5	/55		/20	/5	/25	

- Cette évaluation reprend 5 points sur un total de 100 points
- Si le total de l'évaluation de ce module et de l'évaluation des modules CS 1.1.1, CS 1.2.1, CS 1.2.2, CS 1.2.3, CS 1.2.5, CS 1.2.6, CS 1.3.1, CS 1.4.1, CS 1.5.1 est inférieur à 50%, le candidat doit représenter son examen en 2ème session lors d'une autre formation dans un délai 365 jours qui suivent la signification de son échec.
- En cas de nouvel échec, le candidat est refusé.

Table des matières

TABLE DES MATIERES **4**

MISE EN PLACE D'UNE SITUATION DE JEU A L'ECHANGE **5**

LA BALLE 5
STATUTS DES JOUEURS 5
ENGAGEMENT DE LA BALLE 6
REPLACEMENT 6
SYSTEME DE COMPTAGE DE POINTS 6
RESUME 6

CRÉER UNE AMBIANCE DYNAMISANTE **7**

EVITER LA MONOTONIE…FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION DE JEU: **8**

ENGAGEMENT ET DISTRIBUTION DE LA BALLE **9**

ENGAGEMENT 9
DISTRIBUTION DE LA BALLE 10
VOICI UN ORDRE PROGRESSIF DE DISTRIBUTION DE BALLE 10

ORGANISATION HUMAINE ET MATÉRIELLE **14**

LES FORMATS DE JEU ..... **ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.**
LE MATERIEL 15
ORGANISATION HUMAINE 16

MISE EN PLACE D'UNE SITUATION DE JEU A L'ECHANGE

LA BALLE

Il faut être concis, précis, rapide…directif afin que les pratiquants soient le plus rapidement possible en action.

Idéalement, les explications doivent être les réponses des questions suivantes :

La balle part d'où?
Elle va où?
(Elle passe par où?)
Elle revient où?

L'animateur doit s'assurer que tous les joueurs se trouvent dans une attitude d'écoute c'est-à-dire qu'ils doivent regarder, être immobiles et attentifs.

Il y a plusieurs façons de procéder. Le choix se fera en fonction du public :

1. Rassembler …Expliquer…Placer les joueurs
2. Placer les joueurs…Expliquer
3. Placer les joueurs …Démontrer

STATUTS DES JOUEURS

Déterminer le statut des joueurs revient à déterminer si les joueurs sont partenaires ou adversaires. Le statut des joueurs est déterminé en fonction du niveau d'habilité des joueurs. Il faut donc se poser la question : A quelle étape des 5 étapes de l'apprentissage se situent mes joueurs.

Pour rappel :

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

Si les joueurs sont à l'étape 2, ils seront partenaires.

Si les joueurs sont à l'étape 3, ils seront partenaires au départ et lorsqu'un déséquilibre apparaître, ils deviendront adversaire avec un attaquant et un défenseur.

Si les joueurs sont à l'étape 4 ou 5, ils seront adversaires dès le début de l'échange.

ENGAGEMENT DE LA BALLE

La balle peut-être soit engagée par le moniteur soit par un des élèves. Ce point sera développé un peu plus loin dans le cours.

REPLACEMENT

Si dans la situation de jeu que l'on met en place, il n'y a pas de changement de direction, il faut toujours imposer et matérialiser une zone de replacement afin que le joueur ne reste pas au même endroit ce qui provoque des fautes techniques et ne correspond pas à la réalité du jeu.

SYSTÈME DE COMPTAGE DE POINTS

L'animateur doit veiller à mettre un système de point en place pour toutes les raisons qui ont été expliquées dans le module « Réflexions méthodologiques ».

Le système de comptage de point peut-être un système Individuel ou bien par équipe. Il peut être également être conçu sous forme de bonus. Le joueur doit savoir clairement ce qu'il doit faire pour gagner le(s) point(s) et le jeu.

Bien entendu, il doit être en rapport avec le thème de la situation et doit mettre en valeur la bonne réalisation de l'action voulue par le moniteur.

RÉSUMÉ

- ✓ La balle part d'où?
- ✓ Elle va où?
- ✓ Elle revient où?
- ✓ Quel statut?
- ✓ Comment gagner un point?
- ✓ Comment gagner le jeu?
- ✓ Qui engage et de où?
- ✓ Comment changer les rôles?

CRÉER UNE AMBIANCE DYNAMISANTE

Ce point a déjà été abordé dans le module « Réflexions méthodologiques ». En effet, nous avions alors parlé de l'importance de mettre les joueurs dans une « ambiance propice à l'apprentissage » afin de ne pas rencontrer de problème de gestion du groupe.

Ici nous voulons mettre en avant le fait Il faut stimuler physiquement et cognitivement les joueurs afin de tirer le meilleur d'eux-mêmes et rentabiliser leur activité d'un point de vue sportif. Il ne faudrait pas que les problèmes technico-tactique que les joueurs rencontrent soient dus à un manque de motivation et donc de stimulation. Pour cela l'animateur doit veiller à :

- Rendre ludique
- Valoriser
- Dynamiser/Booster/Défier

EVITER LA MONOTONIE…FAIRE ÉVOLUER LA SITUATION DE JEU:

Un joueur qui réalise la même tâche pendant une trop longue durée est un joueur qui va s'éteindre. Il faut rechercher à le garder en éveil, il doit être demandeur et à l'affut d'un changement ou d'une évolution. Pour cela, l'animateur devra faire évoluer les situations de jeu en fonction de la réalité du terrain sans pour autant perdre trop de temps en changeant complètement le jeu ce qui aurait l'effet de « couper le joueur dans son élan ». Pour cela, il faudra « simplement » trouver le bon paramètre à modifier en utilisant les variables.

- ✓ Les balles : Dures, mid, molles, mousses…
- ✓ Surface de jeu : 12m, 18m, 21m , 24m, ½ terrain…
- ✓ Dimension des cibles :
  - ✓ Terrain,
  - ✓ ½ terrain,
  - ✓ Marques au sol…
- ✓ Quantité de mouvement (replacement, déplacement)
- ✓ Consignes orales:
  - ✓ Nombre de répétitions
  - ✓ Bonus (ex.: 3 Pts si gagné en 1 touche)
  - ✓ Qualité de la balle
  - ✓ Hauteur
  - ✓ Vitesse
  - ✓ Effet
  - ✓ Prise de balle précoce
- ✓ Statuts
  - ✓ Partenariat
  - ✓ Opposition
  - ✓ Rôles fixes
  - ✓ Rôles évoluant
- ✓ Trajectoire de la balle:
  - ✓ Longueur
    - ✓ Constante/Variable
  - ✓ Direction
    - ✓ Constante/Variable
  - ✓ Hauteur
    - ✓ Constante/Variable

ENGAGEMENT ET DISTRIBUTION DE LA BALLE

ENGAGEMENT

Nous parlerons également du niveau d'implication du moniteur dans le jeu. A savoir,

- ✓ Il est en dehors, 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

Les avantages concernant le fait de faire engager l'élève lui-même sont :

- ✓ Vue d'ensemble du moniteur
- ✓ Liberté de déplacement du moniteur
- ✓ Eveiller le joueur sur l'importance de la 1ère frappe

Les inconvénients sont :

- ✓ Déchets…mécontentement des joueurs qui reçoivent

Il y a donc des avantages et des inconvénients, dès lors, une nouvelle fois l'animateur devra jouer avec ce paramètre en fonction du niveau d'habilité du public. En effet, si les joueurs éprouvent énormément de difficultés pour engager la balle, cela n'est peut-être pas intéressant de le laisser engager car cela diminuerait considérablement l'intensité de la leçon.

L'engagement de la balle doit respecter plusieurs règles :

- ✓ Position logique tactiquement
- ✓ Respecter le thème de la leçon (exemple : Revers // sur balle X)
- ✓ Doit permettre au moniteur d'avoir une vue d'ensemble sur le jeu et les joueurs (Au besoin rentrer dans le terrain puis en sortir)
- ✓ L'engagement doit être de qualité (adaptée au niveau des joueurs) :
  - Longueur
  - Hauteur
  - Vitesse
  - Effet
  - Créer un déséquilibre
    - Mettre en difficulté
    - Mettre en position d'attaquant

Si ce sont les joueurs eux-mêmes qui engagent, il faut :

- ✓ Matérialiser une cible. (si besoin, point de bonus)
- ✓ Matérialiser zone d'envoi
- ✓ Prévoir placement du panier

DISTRIBUTION DE LA BALLE

VOICI UN ORDRE PROGRESSIF DE DISTRIBUTION DE BALLE

<table>
<tr><td>0</td><td>0D</td><td colspan="2">Balle fictive (Mvt à blanc)</td><td></td><td rowspan="2">Statisme!</td><td rowspan="7">Adapté à la taille du joueur.</td></tr>
<tr><td>1</td><td rowspan="2">2D</td><td colspan="2">Balle fixe (tenue, suspen-due…)</td><td></td></tr>
<tr><td>2</td><td colspan="2">Balle lâchée ou présentée</td><td>Pas le temps de faire tout le geste!</td></tr>
<tr><td>3</td><td rowspan="3">3D</td><td colspan="2">Balle lancée</td><td rowspan="2">Ne pas fixer les pieds!</td><td rowspan="5">Multitude d'échelons intermédiaires
-Origine
-Vitesse
-Longueur
-Hauteur
-Coup opposé
-…
Constant…variabale</td></tr>
<tr><td colspan="2">Balle frappée</td></tr>
<tr><td rowspan="3">4</td><td rowspan="3">Balle échangée</td><td rowspan="2">Partenariat</td><td>Prof</td></tr>
<tr><td>Sparing</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Opposition</td><td>Prof</td></tr>
<tr><td>Sparing</td></tr>
</table>

QUELQUES RECOMMANDATIONS POUR TOUS LES ECHELONS:

- ✓ 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'ECHELLE 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. Mais pas toujours la même balle (différenciation)
- ✓ Ne pas arrêter après chaque frappe. Accepter que la 1ère 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 (où se situe l'impact ?)
- ✓ Hauteur adaptée
- ✓ Tenue si position et suspendue si mouvement
- ✓ La balle peut aussi être remplacée par la 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)(gaucher, droitier)
- ✓ Hauteur adaptée
- ✓ Connaissance technique afin de lâcher au bon endroit
- ✓ 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?

  Devant soi un peu à gauche.
  - ✓ Stabilité. Poser le pied dessus
  - ✓ Puiser facilement des balles
- ✓ Coup maîtrisé (balancement, prise…)
- ✓ Regarder le joueur et pas la balle qu'on envoie
- ✓ Distribuer avec rebond (sauf exercices particuliers). 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'écarter 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 assez « 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.

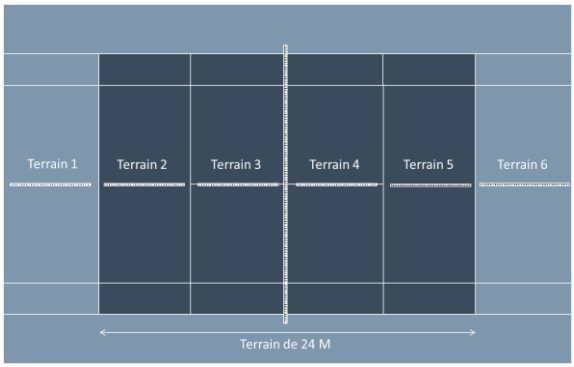
DISTRIBUTION POUR LE SMASH

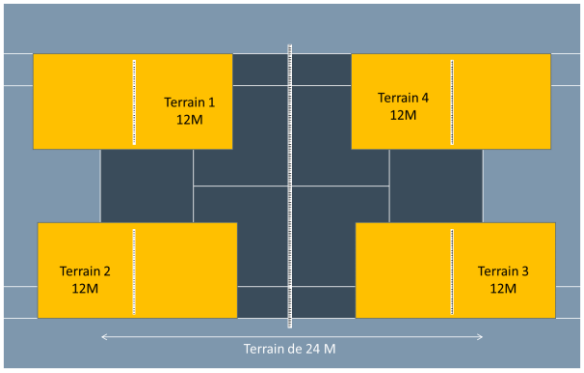
- ✓ !!Statisme. …Insérer du mouvement.
- ✓ Ne pas fixer les pieds si déplacement de la balle dans les 3 dimensions. Il faut permettre un ajustement par rapport à la balle qui arrive.
- ✓ Avec rebond, sans rebond
- ✓ Avec déplacement de la balle en 2D vers le haut.
  Balle présentée. Où se placer ?
-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

ORGANISATION HUMAINE ET MATÉRIELLE

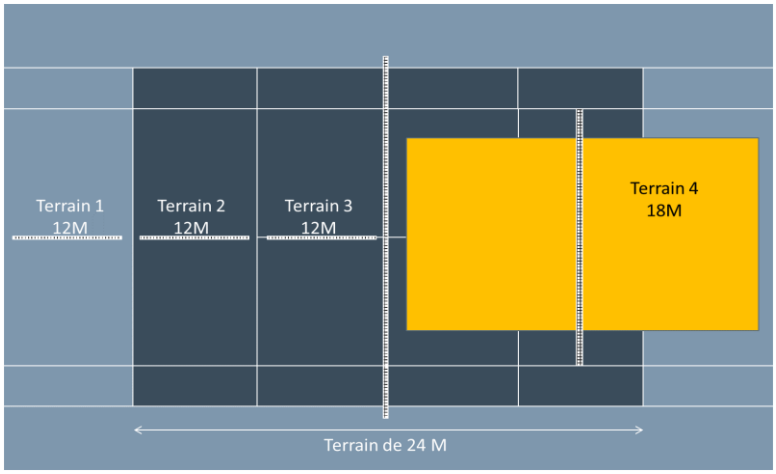
DISPOSITIONS DE TERRAINS

- 12 mètres

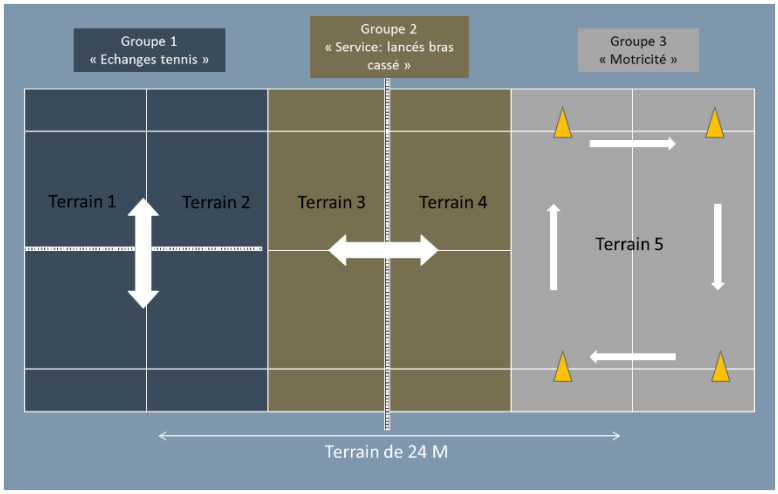




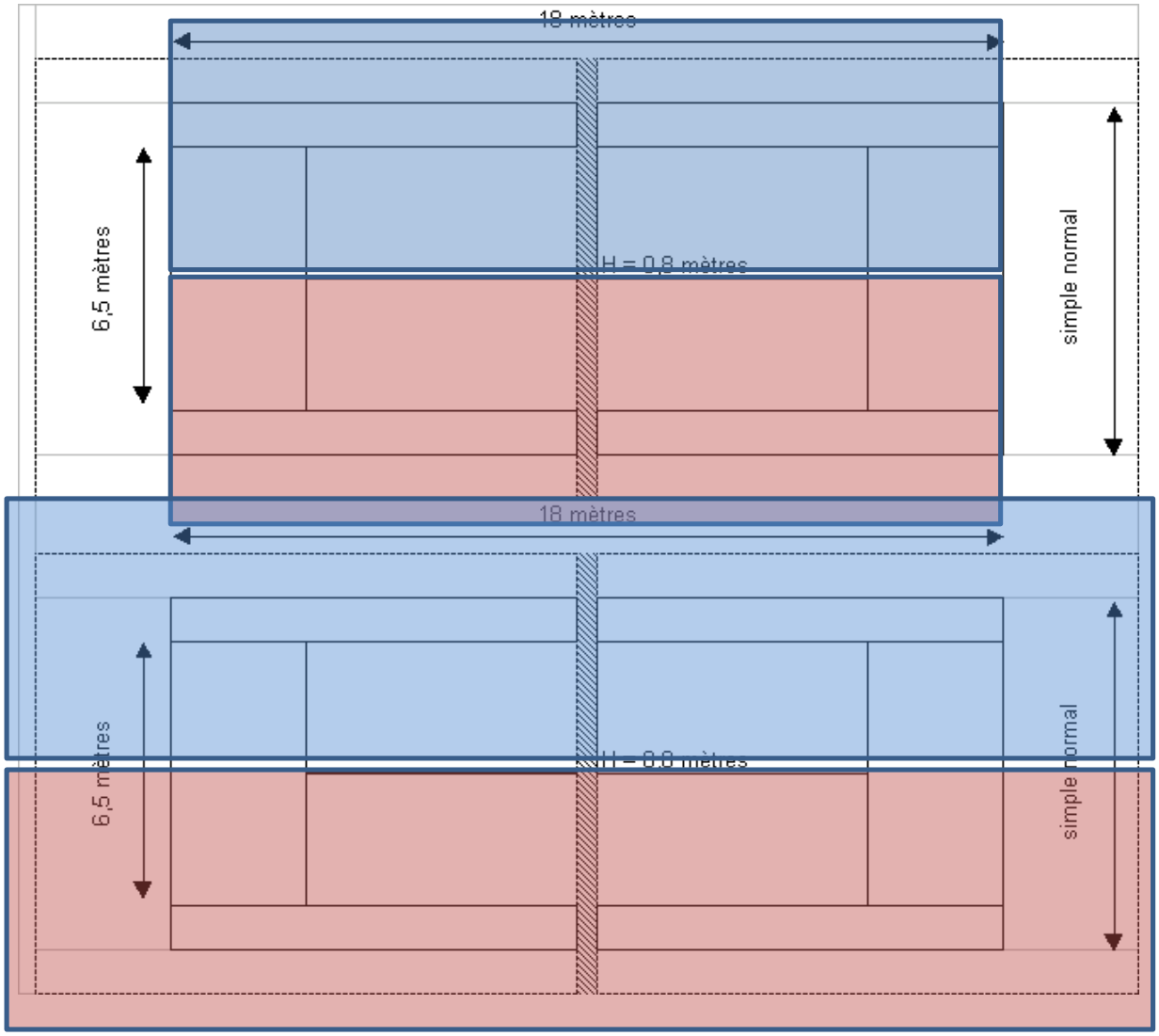
- 12m et 18m



- 12m et ateliers



- 18 mètres ou Tennis 24m
  - Agrandir le terrain en largeur pour faire deux terrains :
    - ⇨ 1/1 par terrain (4 joueurs)
    - ⇨ 2/1 par terrain (6 joueurs)



LE MATÉRIEL

Ce point a déjà été développé dans le module « Règles de sécurités ». Il faut donc veiller à utiliser le matériel avec prévoyance mais aussi efficacité.

Prévoir:

- ✓ Le matériel dont on aura besoin (cerceaux, marques au sol, plots,…)
- ✓ Le placement du matériel sur la surface de jeu pour le premier jeu et …à côté de la surface de jeu pour les jeux suivants.

- ✓ Ramassage des balles
- ✓ Rotations des joueurs
- ✓ Gaucher (cibles, zones de replacement,…)

ORGANISATION HUMAINE

FILE:

« Il faut que la file tourne, que ce soit rentable »

- ✓ Si les joueurs sont +/- au même niveau dans l'échelle de distribution.
- ✓ Privilégier l'ouverture sur le même échelon
- ✓ Sécurité:
    - ✓ Joueurs qui attendent
    - ✓ Joueurs qui ramassent
- ✓ Rôles aux joueurs qui attendent
    - ✓ Ombre
    - ✓ Inspecteur
    - ✓ …
    - ✓ Ramassage des balles:
        - ✓ Un joueur ramasse x balles puis on le remplace
        - ✓ Frappe x balles puis ramasser
        - ✓ …
    - ✓ Pas nécessairement au panier de l'autre côté du filet.

1 SEUL TERRAIN ET ROTATION DES JOUEURS

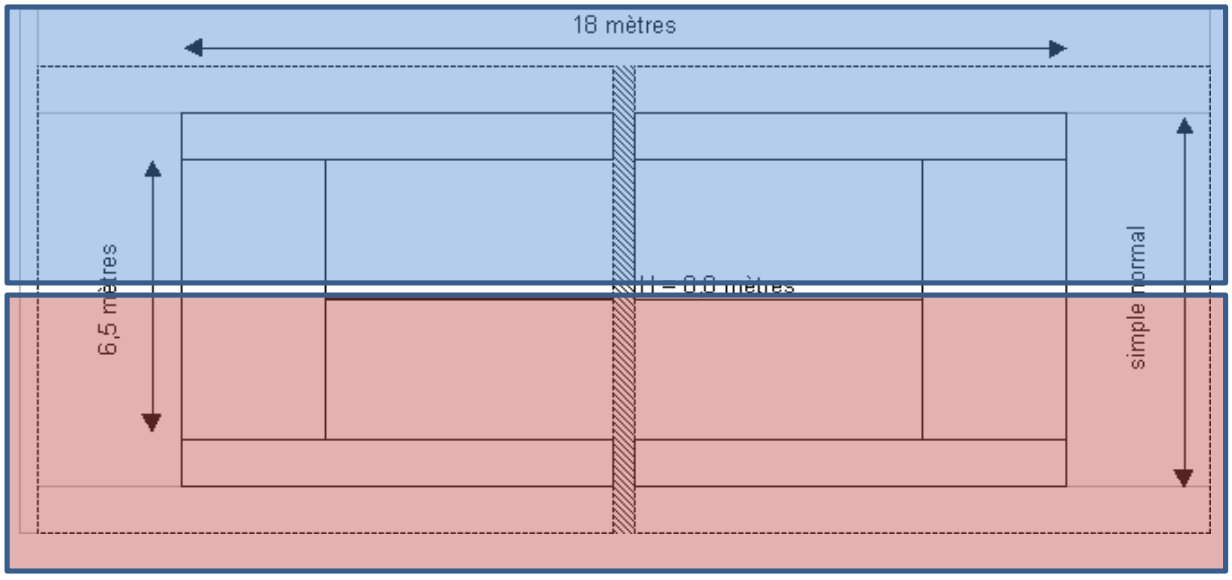
- ✓ Terrain complet en simple avec changement :
    - ✓ Par paire
    - ✓ Celui qui rate
    - ✓ Après X balles
    - ✓ Après X tentatives
- ✓ Si rôles différents, prévoir les rotations

- ✓ Après X min,
- ✓ X tentatives

✓ Organisation à 3

- ✓ 1 joueur d'un côté, 2 de l'autre
- ✓ 1 seul joue et on change
  - ✓ Après X balles
  - ✓ Après X points
  - ✓ Si échec
- ✓ 2 jouent
  - ✓ Si rôles différents prévoir les rotations
    - ✓ Après X points
    - ✓ Après X balles
    - ✓ Après X tentatives

BINÔMES:



✓ Organisation à 4

- ✓ En fonction du niveau d'autonomie et de leur aptitude à se concentrer
- ✓ S'il y a une correction, ne pas oublier de la donner avant à tout le monde
- ✓ Constituer les paires en fonction:
  - ✓ Des corrections
  - ✓ Du niveau
  - ✓ Du bras porteur

- ✓ Mise en place de la situation de jeu à réaliser en « autonomie » (cf. sit. d'obs.) plus fermée (Exercice didactique)
- ✓ Garder toujours un œil sur le binôme autonome.
  - ✓ Demander les points
  - ✓ Rappeler la consigne

✓ Pour le binôme « autonome » :

- ✓ Matérialiser les cibles, la zone de replacement, la surface de jeu pour ne pas laisser trop de liberté aux joueurs. « frappe la balle dans son revers » n'est pas suffisant.
- ✓ Exercice en rapport avec le thème.
- ✓ Adapter la fermeture pour que cela soit réalisable sans le moniteur.

✓ Prévoir les rotations

- ✓ Changer 1 seul joueur par rotation …plusieurs rotations
- ✓ Changer les 2 groupes en 1 fois

	Files	**Binômes**
Avantages	✓ Toutes les frappes de tous les joueurs sont sous surveillance. ✓ Toutes les balles distribuées sont idéales. ✓ Environnement stable et géré par le moniteur.	✓ Beaucoup de mouvement. ✓ Beaucoup de situations jouées. ✓ Plus facile d'individualiser la correction car on a 2 x moins de joueurs devant soi.
Inconvénients	✓ -de mouvement ✓ - de touches de balle ✓ Danger d'ennui si file pas rentable. ✓ Sécurité	✓ Difficile si groupe de petits ou groupe « nerveux » ✓ Beaucoup de déchets dans binôme auto-nome. ✓ Temps pour explication ✓ Contrôle permanent

Sources

Dossier AFT « Cours Animateur Mini-Tennis », édition 2011

Dossier AFT « Cours niveau 1 », édition 2010