

TENNIS D'ÉCOLE



Claudé Anackiewicz

DES APPRENTISSAGES RÉNOVÉS POUR DÉCOUVRIR LE TENNIS À L'USEP

Parce que les jeux de raquettes ont traversé les époques pour se transformer en des disciplines sportives parfois très médiatisées, le tennis est connu aujourd'hui de tous les enfants de cycle 2 et 3. L'effort très important de la fédération française mené dans les années 70 pour implanter des courts sur tout le territoire a permis à presque chaque commune de s'équiper. Conscientes de cette image positive du tennis auprès des jeunes et des capacités matérielles non négligeables, l'Usep et la FFT travaillent depuis longtemps, ensemble, à la confection d'outils pédagogiques.

La signature de la dernière convention Usep-UNSS-FFT-ministère de l'Éducation nationale a cependant été l'occasion de relancer la collaboration entre nos deux fédérations. Cette fois, l'objectif était de rénover des apprentissages souvent conçus de façon un peu trop standardisée et répétitive. Si cette méthode convenait au public d'alors, aujourd'hui les enfants veulent apprendre plus rapidement et de façon plus personnelle. Nous avons donc cherché à créer des situations ludiques au cours desquelles le jeune trouvera lui-même la réponse aux difficultés rencontrées.

Nous avons d'abord porté nos efforts sur les enfants de cycle 3

(CE2-CM1-CM2) car cela correspond à la réalité de la pratique à l'Usep. Largement inspirées de travaux menés par des animateurs du Cantal et de la Lozère, les situations proposées font davantage de place au jeu. Elles utilisent des espaces variés et de dimensions diverses pour arriver petit à petit à la surface codifiée : le court de tennis proprement dit. L'utilisation de nouveaux matériels comme le « pom'do » (voir photo ci-dessus) apporte davantage de confort à l'apprentissage. La vitesse de jeu est ralentie, ce qui donne à l'enfant le temps de lire les trajectoires. Les séances visant à apprendre à bien se placer face à la balle bénéficient tout particulièrement de ces innovations.

Autre petite révolution, technologique cette fois : les situations sont filmées pour permettre à l'enseignant de visualiser immédiatement l'installation du terrain, le matériel disponible et les phases de jeu. Ces clips vidéo sont aussi destinés à être visionnés par les élèves, qui pourront construire eux-mêmes leur séance de jeu. On précisera pour finir que l'Usep et la FFT utilisent d'ores et déjà pour la formation des cadres le CD-Rom « tennis d'école » dont ce cahier pédagogique est largement inspiré.

I. UN MATÉRIEL ADAPTÉ

LA MALLE MINI-TENNIS

Contenu de la malle

- 12 raquettes moyennes
- 12 petites raquettes
- 20 plots de 4 couleurs
- 6 ballons paille
- 39 balles mousse
- 39 balles souples
- Un filet
- Un élastique pouvant servir de filet
- Un CD-ROM «Tennis d'école»



Les malles sont mises à disposition des circonscriptions de l'Éducation nationale et des Comités départementaux U.S.E.P. par la FFT via les Comités départementaux de tennis.

MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRE

(à compléter individuellement)

- Des pom'do
- Des chasubles
- Un ballon de hand-ball
- Des lignes amovibles
- Des cônes
- Des ballons de baudruche (un pour deux)
- Des plots et jalons pour fabriquer des haies

LE « POM'DO », POUR TRAVAILLER COUP DROIT ET REVERS

Le « pom'do » est une sorte de gros gant rigide qui remplace avantageusement la raquette pour un premier apprentissage. L'avantage du « pom'do » tient notamment au fait que l'enfant a la possibilité de frapper avec la « paume » ou le « dos » de la main : d'où son nom. Le « pom'do » est exclusivement utilisé avec une balle légère : ballon paille, balle en mousse, balle souple.



ESPACE DE JEU

Les terrains

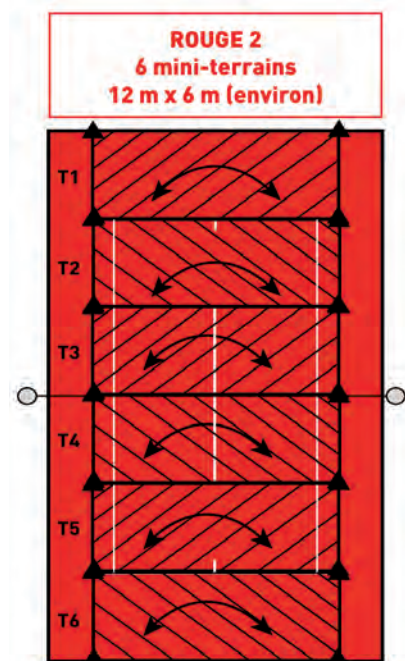
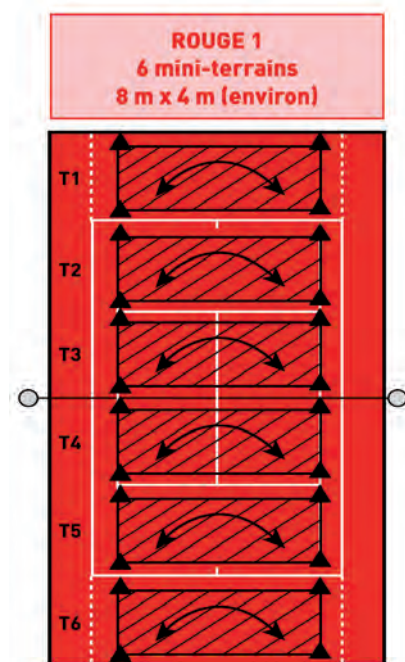
- 6 terrains par court
- Le terrain est partagé dans sa longueur en deux parties grâce à un élastique accroché au grillage (hauteur de 60 à 90 cm)
- Les terrains mesureront de 8 m x 4 m

Rouge 1

6 mini-terrains de 8 m x 4 m (environ)

Rouge 2

6 mini-terrains de 12 m x 6 m (environ)



II. ORGANISER UNE RENCONTRE USEP TENNIS

NEUF RÈGLES D'OR

1. Conserver le sens du jeu dans chaque situation. Nous sommes bien dans une « opposition » entre deux individus que certains identifient comme un « duel ». Plusieurs séances du cycle d'apprentissage devront faire référence au sport codifié par le matériel, le terrain, les règles.
2. Donner un rôle à chaque enfant participant : joueur, arbitre, organisateur, journaliste...
3. Préparer les élèves aux situations qui leur seront proposées. Il ne s'agit pas de « bachoter » mais d'avoir vécu les jeux auparavant. Nous préconisons des cycles de 5 à 7 séances et de connaître à l'avance le nouveau matériel qui sera utilisé.
4. Se mesurer à des enfants d'autres écoles, d'autres villes ou villages ; rencontrer l'autre.
5. Calculer les performances de chaque participant ou de chaque équipe et les communiquer pour que chacun connaisse la valeur de son travail.
6. Donner à chaque participant un témoignage de sa participation : diplôme, feuille de résultats, photos...
7. Après la rencontre, revenir sur ce qui a été vécu par les enfants, en faire le bilan, en dégager les améliorations possibles.
8. Respecter les autres et soi-même.
9. Respecter la nature, trier ses déchets, agir pour le développement durable.

Claude Anaclewicz



EXEMPLE DE DÉROULEMENT

• Préparation en classe :

> Cycle tennis de 5 à 7 séances.

• Organisation matérielle :

> Le matériel peut être mis à disposition des écoles par le club et/ou le comité départemental de l'Usep ou de la FFT.

• Encadrement :

> Les enfants seront répartis par groupes de 6. Les équipes seront constituées en mélangeant les classes.

> les classes tourneront dans les ateliers (voir feuille de route). Chaque classe prévoit aussi une à deux personnes (accompagnateur ou parent) pour aider les enfants à tourner dans les jeux.

> Les jeux seront encadrés par les enseignants.

• Ateliers prévus :

> 5 ateliers dédoublés comportant 1, 2 ou 3 situations chacun.

> Chaque équipe disposera d'une feuille de score sur laquelle elle notera ses points pour chaque situation.

• Déroulement :

> 11h30: Arrivée des écoles et pique-nique sur place

> 12h30: Accueil des enfants, composition des équipes, réajustements en fonction de l'effectif.

> 13h00: Jeux : environ 20 mn par jeu.

> 14h10: Pause

> 14h50: Reprise des jeux

> 15h20: Rangement, Goûter et récompenses

> 16h00: Retour dans les écoles.

ATELIERS	JEUX	BUT	TERRAIN- MATÉRIEL 10 sous-main + feuilles de score + feuilles de route + 10 crayons
COOPÉRATION ET OPPOSITION COLLECTIVE	La forêt, le requin ou les balles brûlantes	Battre l'équipe adverse dans des jeux de lancer	1/2 court par situation. 1 court entier pour les balles brûlantes 20 balles mousse + 20 souples + 12 raquettes
COOPÉRATION ET OPPOSITION COLLECTIVE	Le zig-zag, l'étoile	Battre l'équipe adverse en se déplaçant le plus rapidement possible	Stade: 1 terrain 12 x 24 1 terrain 12 x 24 avec ligne médiane 12 grands cônes, 6 lattes, 4 cerceaux 10 plots plats + 10 balles traditionnelles
COOPÉRATION DUELLE	La pelote basque	Effectuer le plus grand nombre d'échanges avec le même partenaire.	12 pom'do, 1 grand élastique + 6 balles mousse Un jeu de plots blancs, jaunes, bleus, rouges
COOPÉRATION DUELLE	Le record	Effectuer le plus grand nombre d'échanges. Chaque joueur doit rencontrer tous ses partenaires	12 raquettes, 1 grand élastique, 6 balles mousse
COOPÉRATION DUELLE	Le marchand de glaces	Récolter le maximum de glaces (balles réceptionnées dans le cône)	Stade: 6 mini terrains 4 x 8m + 120 lignes 6 petits cônes + 6 balles mousse 2 élastiques / filet + 4 poteaux



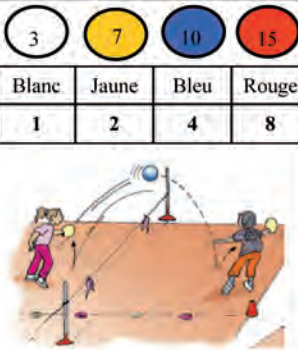

III. FEUILLE DE ROUTE


<i>RENCONTRE TENNIS</i>					
	Coopération et Opposition collective	Coopération duelle Raquette raquette	Coopération duelle Pom'Do- ballon paille	Coopération et Opposition collective Déplacements	Coopération duelle Main-cône
	<i>La forêt + le requin ou les balles brûlantes</i>	<i>Le record</i>	<i>La pelote basque Le compte est bon</i>	<i>Le zig-zag L'étoile</i>	<i>Le marchand de glaces</i>
	1 terrain	1 terrain	1 terrain	Stade	stade
13h00-	ÉQUIPE 1 VERT F	ÉQUIPE 3 OR F	ÉQUIPE 5 ORANGE	ÉQUIPE 7 BLEU F	ÉQUIPE 9 BLEU CL
13h20	ÉQUIPE 2 JAUNE F	ÉQUIPE 4 RGE F	ÉQUIPE 6 ROUGE	ÉQUIPE 8 JAUNE	ÉQUIPE 10 VERT CL
13h25-	ÉQUIPE 9	ÉQUIPE 1	ÉQUIPE 3	ÉQUIPE 5	ÉQUIPE 7
13h45	ÉQUIPE 4	ÉQUIPE 6	ÉQUIPE 8	ÉQUIPE 10	ÉQUIPE 2
13h50-	ÉQUIPE 7	ÉQUIPE 9	ÉQUIPE 1	ÉQUIPE 3	ÉQUIPE 5
14h10	ÉQUIPE 6	ÉQUIPE 8	ÉQUIPE 10	ÉQUIPE 2	ÉQUIPE 4
<i>PAUSE-BOISSON</i>					
14h30-	ÉQUIPE 5	ÉQUIPE 7	ÉQUIPE 9	ÉQUIPE 1	ÉQUIPE 3
14h50	ÉQUIPE 8	ÉQUIPE 10	ÉQUIPE 2	ÉQUIPE 4	ÉQUIPE 6
14h55	ÉQUIPE 3	ÉQUIPE 5	ÉQUIPE 7	ÉQUIPE 9	ÉQUIPE 1
15h15	ÉQUIPE 10	ÉQUIPE 2	ÉQUIPE 4	ÉQUIPE 6	ÉQUIPE 8
15h20 15h45	Rangement et goûter				
15h45	Récompenses				
16h00	Retour dans les écoles				

Claude Amackiewicz



IV. FEUILLE DE SCORE

APRÈS CHAQUE JEU, NOTEZ VOTRE SCORE (NOMBRE DE POINTS OU DE VICTOIRES)																							
<p>LA FORÊT LE REQUIN LES BALLE BRÛLANTES</p> 	<p>LE ZIG ZAG L'ÉTOILE</p> 	<p>LA PELOTE BASQUE (LE COMPTE EST BON)</p> 	<p>LE MARCHAND DE GLACES</p> 																				
<p>VICTOIRES ÉQUIPE: (Uniquement les 5 premières confrontations sont comptabilisées)</p> <p>..... (A)</p>	<p>VICTOIRES ÉQUIPE: (Uniquement les 4 premières confrontations sont comptabilisées: 2 pour le zig zag , 2 pour l'étoile)</p> <p>..... (B)</p>	<p>NOMBRE DE POINTS MAXIMUM OBTENUS PAR PAIRE EN 15 MIN</p> <table border="1"> <tr> <td>Blanc</td> <td>Jaune</td> <td>Bleu</td> <td>Rouge</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>4</td> <td>8</td> </tr> </table> <p>..... (C)</p>	Blanc	Jaune	Bleu	Rouge	1	2	4	8	<p>NOMBRE DE GLACES RÉCOLTÉES PAR JOUEUR EN 15 MIN</p> <table border="1"> <tr> <td>J1</td> <td>J2</td> <td>J3</td> <td>J4</td> <td>J5</td> <td>J6</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>..... (D)</p>	J1	J2	J3	J4	J5	J6						
Blanc	Jaune	Bleu	Rouge																				
1	2	4	8																				
J1	J2	J3	J4	J5	J6																		

Le record			
<p>Les élèves disposent de cinq minutes pour établir un record avec un camarade, puis changent de partenaire deux fois. Ils notent leur score cumulé durant les 3 rotations sur le tableau ci-contre</p> 			
N° de l'équipe:	Nombre d'échanges maximum avec chaque camarade	Total	
.....			
Élève 1.....			
Élève 2.....			
Élève 3.....			
Élève 4.....			
Élève 5.....			
Élève 6.....			
Total équipe (E)			

Récapitulatif équipe = A+B+C+D+E =

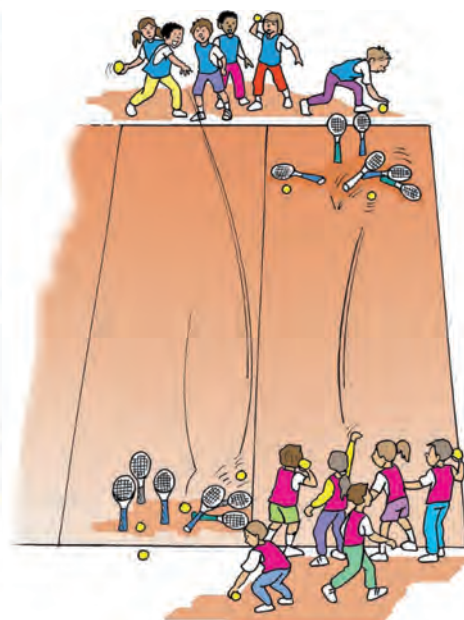


Claude Anackievicz

V. CINQ ATELIERS

1. COOPÉRATION ET OPPOSITION COLLECTIVE : « LA FORÊT »

La forêt	
OBJECTIFS DE LA TÂCHE	Lancer dans des zones précises.
BUT	Lancer avec précision en direction des arbres (raquettes) en équilibre sur leur manche. Les raquettes sont regroupées en forêt.
ORGANISATION MATÉRIELLE	<ul style="list-style-type: none"> • 2 équipes de 6 à 12 joueurs sur un demi-terrain de tennis (ou gymnase). • Une balle par joueur. Chaque joueur « plante un arbre ».
CONSIGNES	Faire tomber tous les arbres de l'équipe adverse.
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> • Faire rouler la balle. • Lancer à bras cassé. • Lancer du bas vers le haut « coup droit ». • Lancer avec un freezbee en mousse, côté revers. • Lancer de côté « à deux mains ».
CRITÈRE DE RÉUSSITE	Nombre de raquettes déséquilibrées.

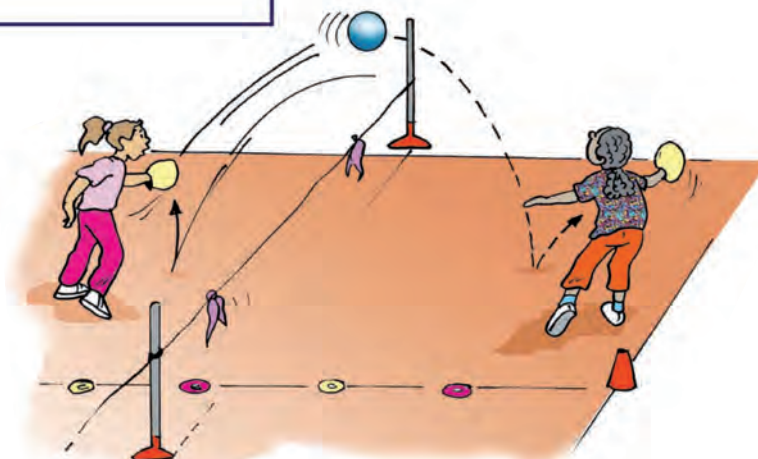


2. COOPÉRATION DUELLE : « LA PELOTE BASQUE »

CONSTAT DE DÉPART : PAS D'ÉCHANGES POSSIBLES

Terrain 8 m x 4 m

La pelote basque	
OBJECTIFS DE LA TÂCHE	Lire la trajectoire du ballon, se mettre en situation de frappe et contrôler son renvoi pour favoriser la poursuite de l'échange.
BUT	Frapper le ballon avec la Pom'do par-dessus le filet pour réaliser des échanges avec son partenaire.
ORGANISATION MATÉRIELLE	<ul style="list-style-type: none"> • Configuration en 6 terrains rouge 1 avec l'élastique servant de filet. • Un ballon paille pour deux. Une Pom'do par élève.
CONSIGNES	Frapper le ballon avec contrôle afin de permettre la poursuite de l'échange.
CRITÈRE DE RÉUSSITE	Nombre d'échanges.



3. COOPÉRATION ET OPPOSITION COLLECTIVE: « LE ZIG-ZAG »

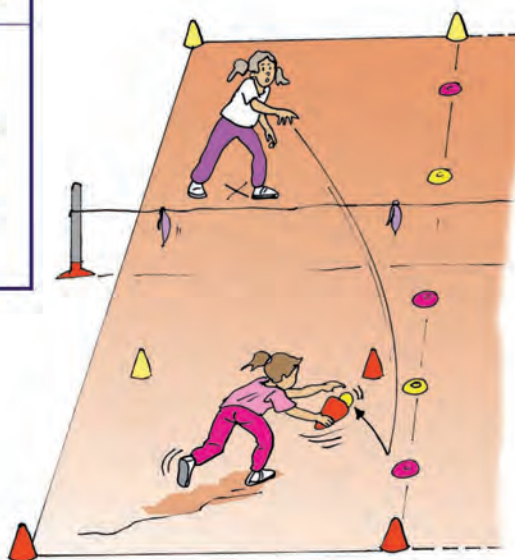
Le zig zag	
OBJECTIFS DE LA TÂCHE	Se déplacer le plus rapidement possible selon une trajectoire définie dans un espace limité.
BUT	Réaliser le parcours le plus rapidement possible en respectant l'espace de course.
ORGANISATION MATÉRIELLE	<ul style="list-style-type: none"> • 6 plots de couleur placés à 40 cm de la ligne de couloir sur un demi-terrain. • Deux cerceaux matérialisant le départ et l'arrivée. Des lattes peuvent être posées sur les plots de couleur.
CONSIGNES	Effectuer le parcours le plus rapidement possible sans toucher les plots et les lignes de couloir.
VARIANTES	<ul style="list-style-type: none"> • Faire un parcours de chaque côté du terrain et mettre en concurrence deux coureurs. • Formes de course : pas chassés, en arrière, en alternance.
CRITÈRE DE RÉUSSITE	Meilleur temps et amélioration du temps.



4. COOPÉRATION DUELLE: « LE MARCHAND DE GLACE »

CONSTAT DE DÉPART : PAS D'ÉCHANGES POSSIBLES
Terrain 8 m x 4 m

Le marchand de glaces	
OBJECTIFS DE LA TÂCHE	Lire et maîtriser les trajectoires.
BUT	Réceptionner la balle (boule de glace) dans le cône (cornet) après un rebond.
ORGANISATION MATÉRIELLE (IDEM BALLE AU BOND)	<ul style="list-style-type: none"> • Sur un terrain rouge 1, avec un élastique et une balle mousse pour deux. • Matérialiser par une croix à la craie les positions du lanceur et du joueur. • Position des élèves: le lanceur est à environ 2 m du filet, le joueur à 4 m. • Un plot jaune et un plot rouge sont placés de part et d'autre du joueur. • Deux bandes de marquage amovibles pour matérialiser les zones de rebond.
	Matériel supplémentaire: un cône pour deux



5. COOPÉRATION DUELLE : « LE RECORD »

QUELQUES ÉCHANGES
Terrain 12 m x 6 m

Le record	
ORGANISATION MATÉRIELLE	<ul style="list-style-type: none"> Sur terrain Rouge 2, une raquette chacun et cinq balles mousse pour deux. Un arbitre par terrain.
CONSIGNES	Établir un record d'échanges en gardant la balle à l'intérieur du terrain. On a 5 essais. Les balles jouées ne peuvent être réutilisées.
CRITÈRE DE RÉUSSITE	Réaliser au moins une fois cinq échanges avec la même balle.
REMARQUES	Les différences de niveau entre élèves peuvent vous conduire à proposer aux enfants une opposition maître-élève. Toutes les situations proposées au niveau rouge 2 peuvent être reprises en utilisant des balles souples, afin de les complexifier.

VI. COMMENT UTILISER LE CD-ROM « TENNIS D'ÉCOLE »

Ces différentes situations ne sont qu'un petit aperçu du travail pédagogique réuni sur le CD-Rom « tennis d'école ». Celui-ci est disponible auprès de chaque délégation départementale Usep et téléchargeable sur www.usep.org/tennis. On peut aussi tout simplement taper « tennis d'école » sur un moteur de recherche.

Ce CD-Rom se veut très facile d'accès et utilisable par des enfants comme par des adultes. Il est conçu pour être exploité dans une classe, dans une association Usep, dans un club ou lors d'une formation.

La page d'accueil est conçue comme un site internet et propose le choix entre cinq « onglets » ou « entrées ». Par exemple, en cliquant sur **conditions d'enseignement** on trouvera les programmes de l'école pour les cycles 2 et 3 et les compétences que l'élève doit avoir acquis en fin de chaque cycle. La nouveauté proposée par ce CD-Rom est que chaque résultat attendu est illustré par une situation de jeu. Ici par exemple, après huit séances l'élève de CM2 devra maîtriser les trajectoires et savoir se placer sur la trajectoire de renvoi. Le jeu qui permet de valider cet acquis est indiqué : « je pointe, tu frappes ». Un simple clic et le descriptif du jeu apparaît à l'écran !

Par ailleurs, les savoirs à construire font appel aux différentes compétences transversales (motricité, rapidité...) et interdisciplinaires (maths, géographie...) que l'enfant va investir avant, pendant ou après les jeux. Enfin, le dernier point de cette première entrée portant sur les conditions d'enseignement précise la constitution d'un cycle de 8 à 15 séances : plusieurs situations d'entrée dans activité, une situation

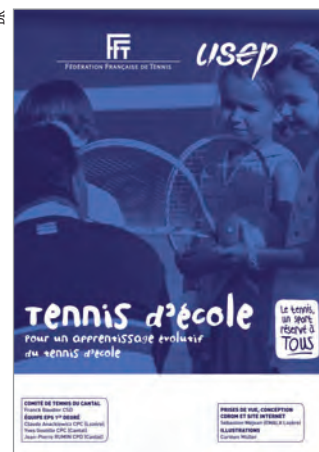
d'évaluation initiale, plusieurs situations d'évaluation et une situation d'évaluation finale.

La deuxième entrée du CD-Rom, qui sera sans doute la plus utilisée, décrit chaque **situation**.

Un clic sur la première situation d'apprentissage et hop ! Nous voilà dans le jeu « la balle au bond ». Un bref instant pour ouvrir la séquence

vidéo qui montre, sur un court de tennis, des enfants en train de jouer à la balle au bond. Un dessin, juste en dessous, donne les emplacements des matériels. À droite, un texte précise les règles, les dimensions, le type de matériel. Tout cela sur une même feuille pour que le lecteur comprenne en un clin d'œil ce qu'il faut installer et comment on va jouer.

Les troisième et quatrième entrées présentent le **matériel** adapté au tennis d'école et l'**organisation des terrains**. La cinquième entrée, **rencontres**, sera tout aussi indispensable à l'organisateur de la rencontre Usep « tennis d'école ». Tout est là : une vidéo pour rapidement appréhender les installations, des plannings de rotation, des diplômes, etc... Histoire de ne pas se casser la tête à rechercher le plan d'organisation de l'année précédente au fond d'un tiroir !



Site dédié
au tennis d'école :
www.usep.org/tennis

Contact Usep :
Lionel Thomas
lthomas.laligue@ufolep-usep.fr

Contact FFT :
William Bothorel
wbothorel@fft.fr

Claude Anackiewicz

