



Amener sainement les enfants à  
l'opposition grâce au jeu en 2D

*Formation continue AFt*

# LA FORMATION CONTINUE

## Avantages

- ✓ Evolution du jeu et de la société Vs mise à jour
- ✓ Progresser dans son métier (LLL)
- ✓ Faire évoluer son club
- ✓ Rencontrer, échanger
- ✓ Proximité et contact avec DS

# LA FORMATION CONTINUE

## Règles

- ✓ Echéancier :
  - **2015** : Animateur, Niveau I, Niveau II et Niveau III, Initiateur, Expert Pédagogique, Handisport et Directeur Ecole de Tennis
  - **2016** : Educateur
  - **2018** : Entraîneur

# LA FORMATION CONTINUE

## Règles

- ✓ **10 crédits 730 jours**
- ✓ **Possibilités :**
  - Calendrier AFT
  - Hors AFT
- ✓ **Suivi**
  - Fiches

# L'Opposition



Confrontation, stratégie de jeu, mise en place de schémas tactiques pour résister à ou perturber l'adversaire.

AFT

# Objectifs

Privilégier la  
« Nature du jeu »

Développer des  
actions motrices et  
tactiques

Développer un jeu  
« créatif »

Le plus important est le chemin qui mènera au gain du point

# La Compétition



« Action de faire un match,  
de participer à un championnat, un tournoi,  
un critérium... »

source : le Larousse

# Objectifs

Les joueurs ont un objectif commun :  
« gagner »

Utiliser des règles de comptage, de formats de jeux différents

Développer l'adversité, le sens de la défaite et de la victoire

Le plus important n'est plus le chemin qui mènera au gain du point mais le gain du point en lui même



# INTRODUCTION

## Le DLTA

- ✓ Identification des étapes de développement en tenant compte des caractéristiques :
  - ✓ Physiques
  - ✓ Mentales (émotionnel et cognitif)

Le développement technico-tactique est directement dépendant de ces caractéristiques



# LA FORMATION CONTINUE

## Le DLTA

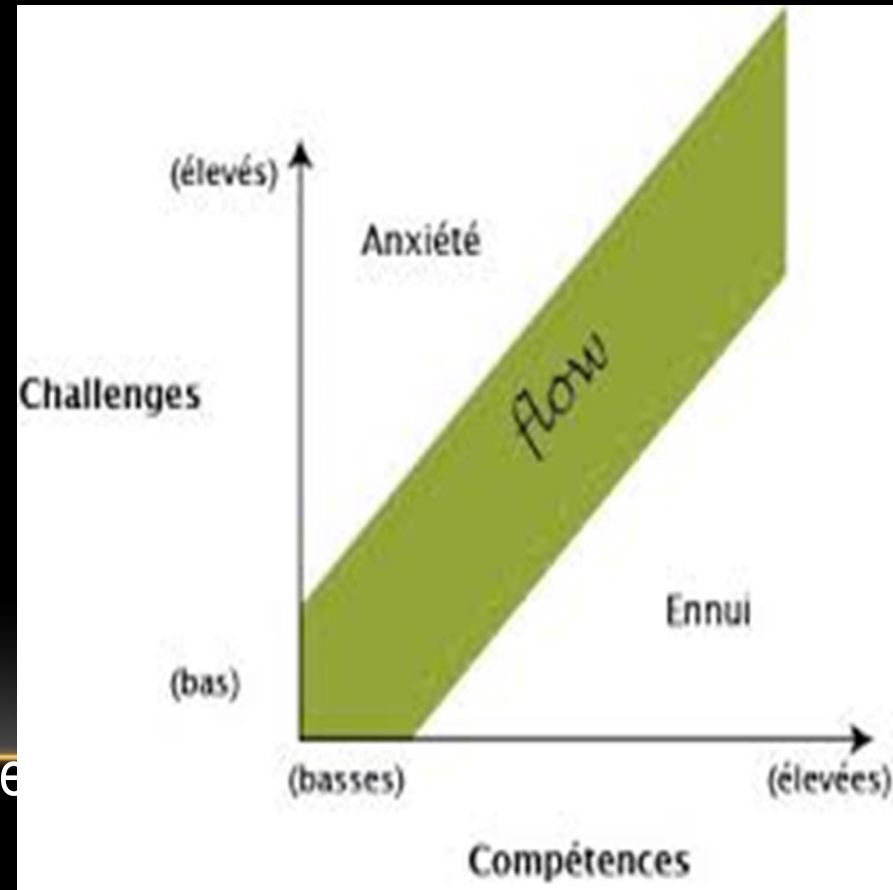
### ✓ Pourquoi ?

- Augmenter le plaisir du jeu
- Améliorer le comportement sur le terrain
- Développer + d'habilités de façon optimale  
Exploitation max ...
- Fidéliser...Tennis pour toute la vie

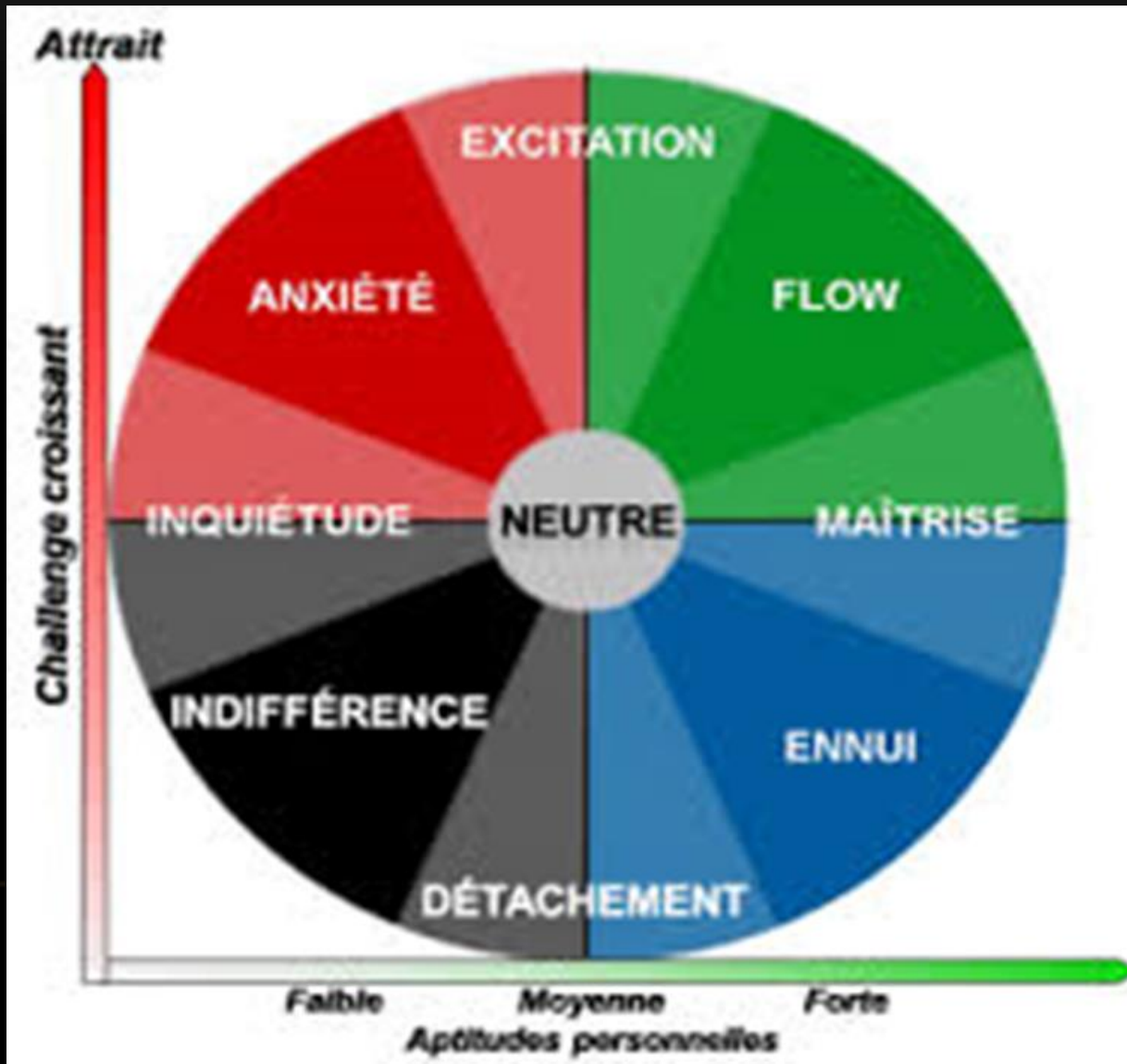
# INTRODUCTION

## Formes de motivation (chez l'enfant)

- ✓ Motivation intrinsèque
- ✓ Comment la développer ?
  - Proposer des challenges
  - Dév. la curiosité
  - Dév. l'auto-détermination  
-nomie
  - Dév. sentiment de compétence



# INTRODUCTION



# INTRODUCTION

## Formes de motivation (chez l'enfant)

- ✓ Motivation extrinsèque
- ✓ Comment la développer ?
  - Exprimer de la confiance en leur capacité de réussir
  - Pédagogie de la réussite
  - Valoriser équitablement
  - Démontrer de l'enthousiasme à enseigner et de l'intérêt à leur réussite

# INTRODUCTION

## Formes de motivation (chez l'enfant)

- ✓ Motivation extrinsèque négative...abandon
  - Contrainte
  - Puniton
  - Récompense
- ✓ Filles...garçons

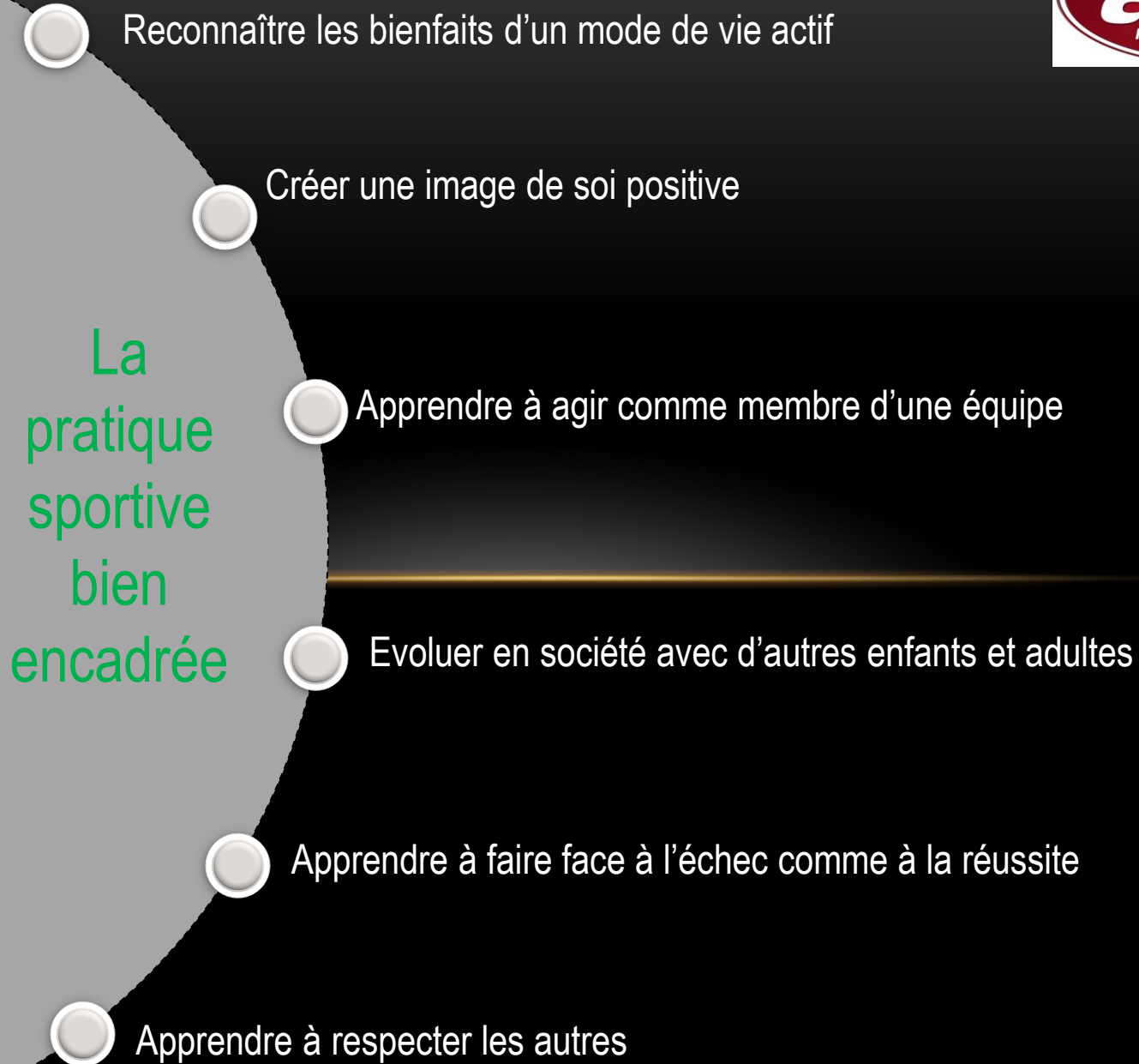
# RÔLES DES PARENTS ET DES MONITEURS DANS LES 2 PREMIÈRES PHASES DE DÉVELOPPEMENT

Phases	Âges	Objectifs	Rôles Parents	Rôles Moniteurs
Enfant Actif	0 à 6 ans	Avoir du plaisir et faire une activité physique variée tous les jours Tennis : introduire la raquette dans le schéma corporel	Préconiser des valeurs clés telles que le plaisir et l'inclusion	Développer les activités de base nécessaires pour le tennis (agilité, équilibre, coordination, courir, sauter, frapper un objet en mouvement, temps de réaction, rythme, orientation spatio-temporelle) Tennis: utiliser la raquette à droite, à gauche, au-dessus de la tête
S'amuser grâce au sport	6 à 9 ans garçons 6 à 8 ans filles	Avoir de la variété dans les disciplines. <u>Qualités essentielles</u> : l'agilité, l'équilibre, la coordination et la vitesse Tennis : apprendre et acquérir les mouvements de base Compétition basée sur la participation	Inscrire les enfants à diverses activités sportives saisonnières. Être attentif aux préférences des enfants pour ce qui est des activités et les orienter. Initiation hâtive mais pas spécialisation hâtive.	Environnement sécuritaire et stimulant Entraînements privés (bases technico-tactiques) Cours collectifs qualitatifs (habiletés motrices, de mobilité et habiletés de base du tennis) Tennis progressif Goût de la confrontation



# Les Dangers des compétitions mal encadrées



- 
- Reconnaître les bienfaits d'un mode de vie actif
- Créer une image de soi positive
- Apprendre à agir comme membre d'une équipe
- Evolution en société avec d'autres enfants et adultes
- Apprendre à faire face à l'échec comme à la réussite
- Apprendre à respecter les autres
- La  
pratique  
sportive  
bien  
encadrée

« La compétition ne pose pas problème chez les jeunes enfants. Les problèmes surviennent lorsqu' un entraîneur mal informé ou un parent un peu trop enthousiaste modifie le sens de la compétition en mettant trop d'importance sur la victoire »

La  
compétition  
mal  
encadrée

○ Conséquences si pas d'arbitre

○ Non développement de l'autonomie à cause de l'entraîneur

○ Dégâts affectifs au sein de la famille

○ Pression fédérale

## Intérêt du double

Goûter aux sensations du jeu d'équipe

Développement social, d'un esprit d'équipe,  
de collaboration et d'opposition

Partenaires solidaires qui s'apprécient, s'entendent,  
s'encouragent, se parlent, se comprennent

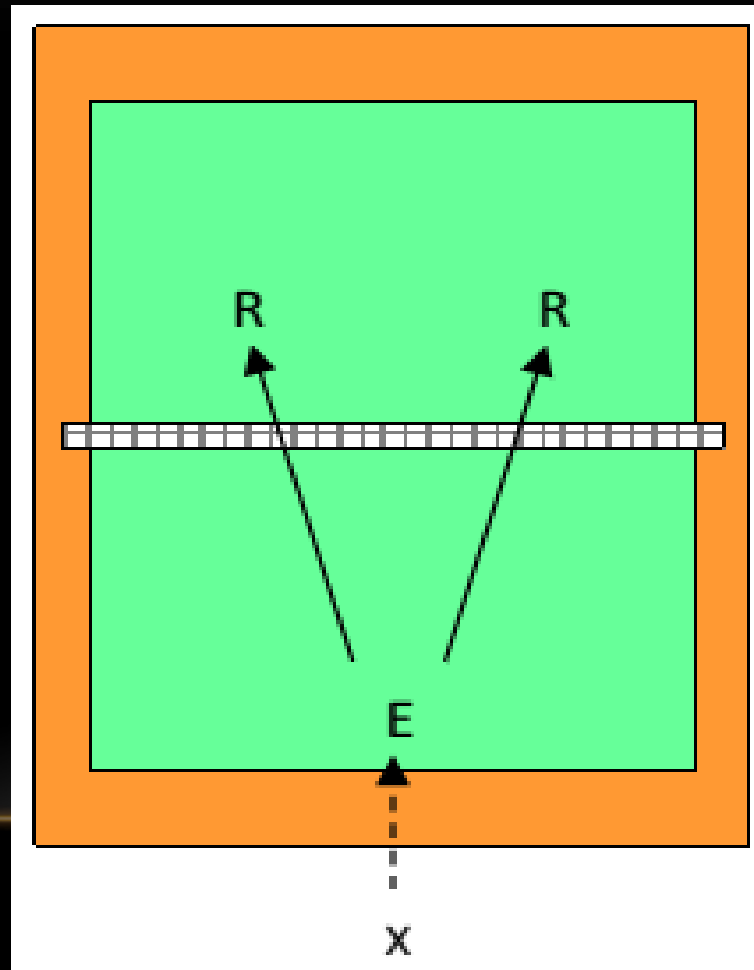
Développement de l'intelligence motrice

Maîtrise du temps et de l'espace

Développement du jeu en partenaire et du jeu d'attaque  
(1/2 terrain à défendre)

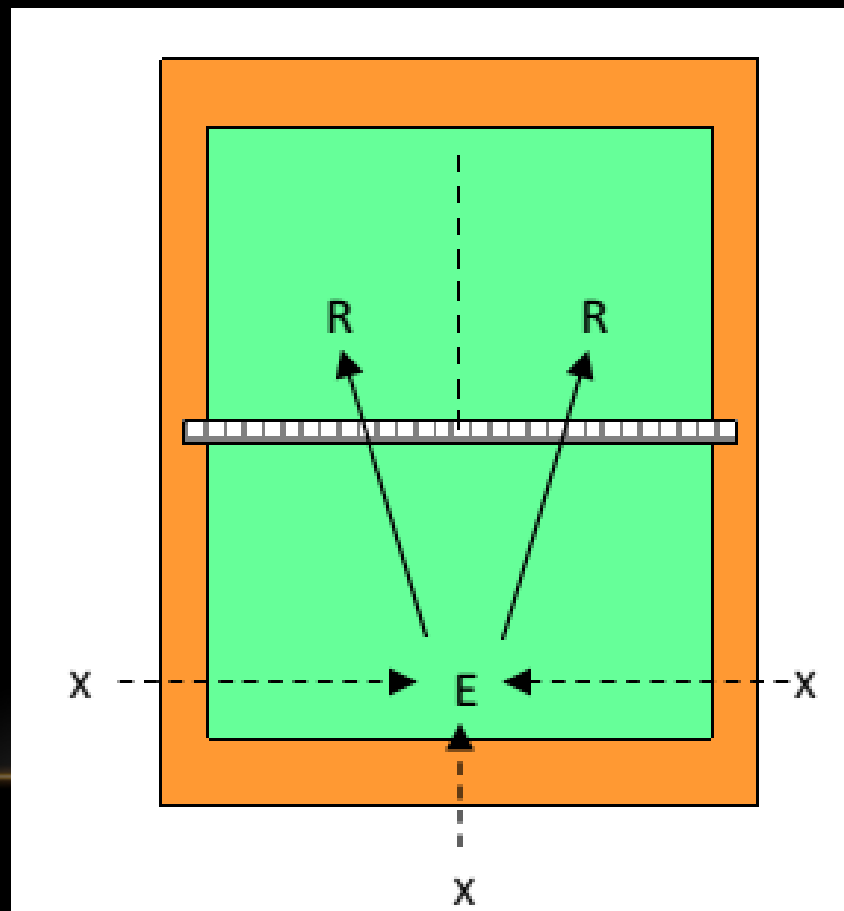
# SITUATIONS DE JEU

## ENVOYER - RENVOYER



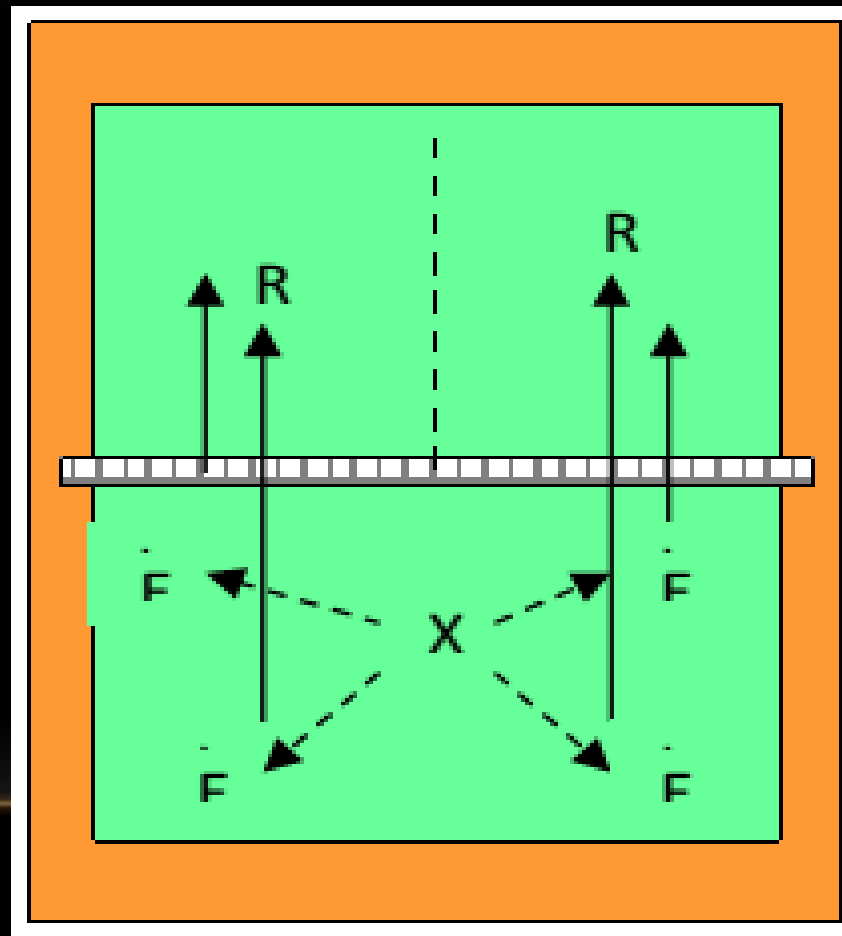
# SITUATIONS DE JEU

## ENVOYER - RENVOYER



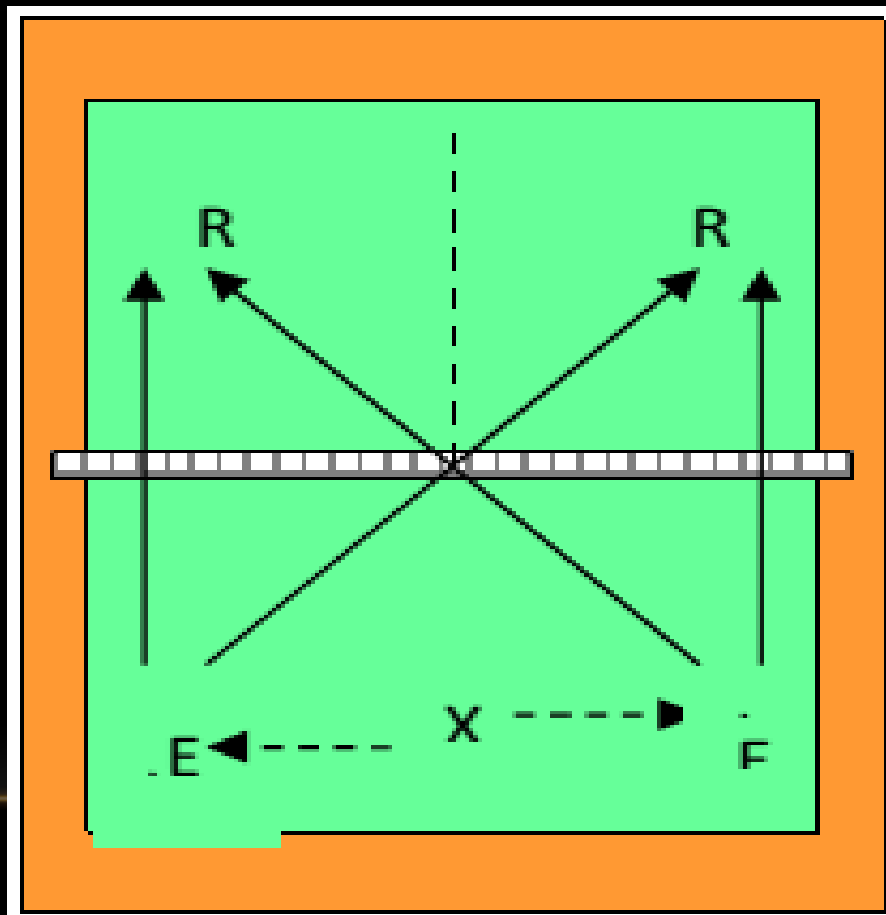
# SITUATIONS DE JEU

## ENVOYER - RENVOYER



# SITUATIONS DE JEU

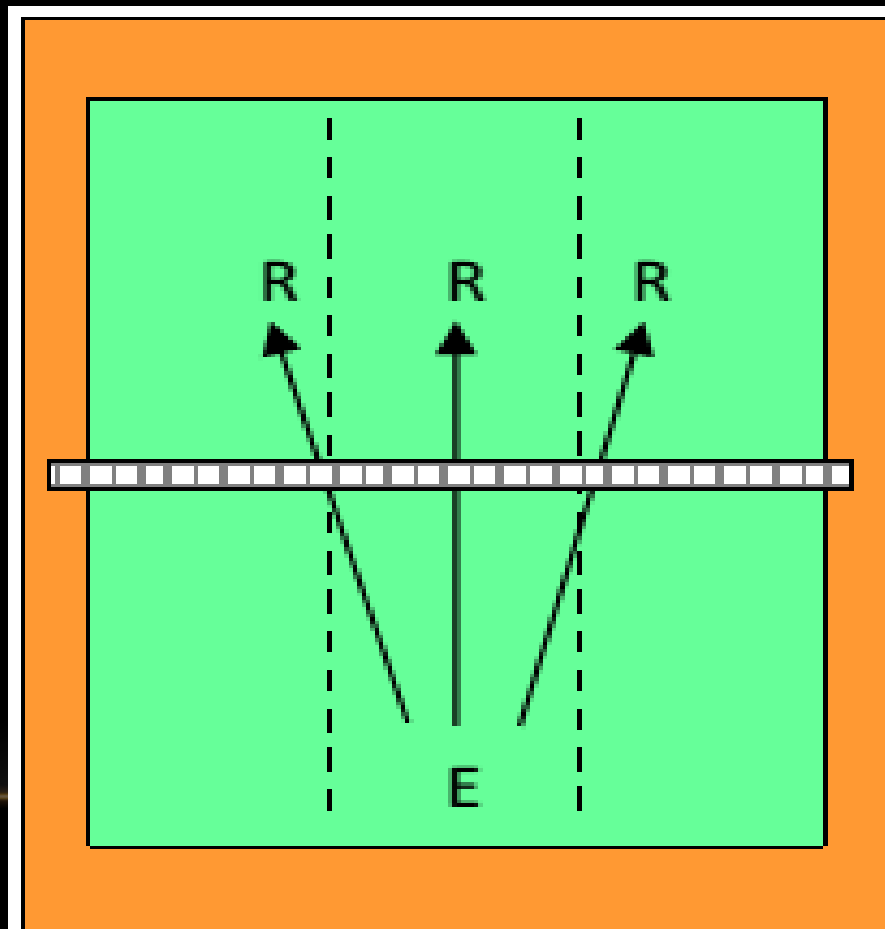
## ENVOYER - RENVOYER





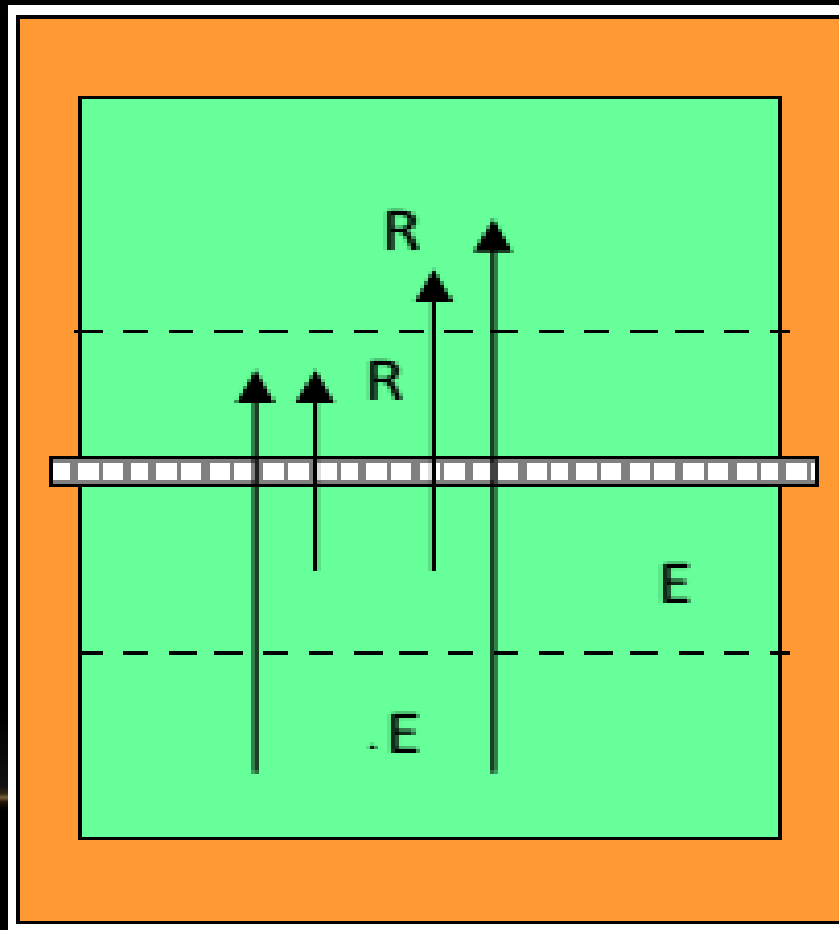
# SITUATIONS DE JEU

## ENVOYER - RENVOYER



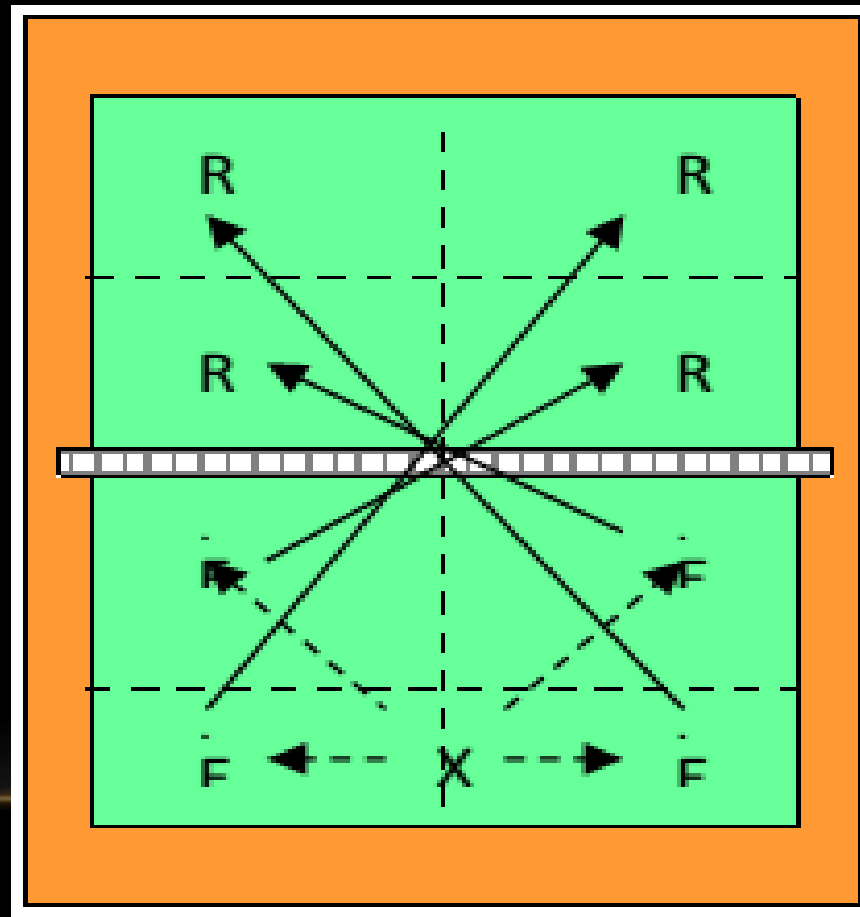
# SITUATIONS DE JEU

## ENVOYER - RENVOYER

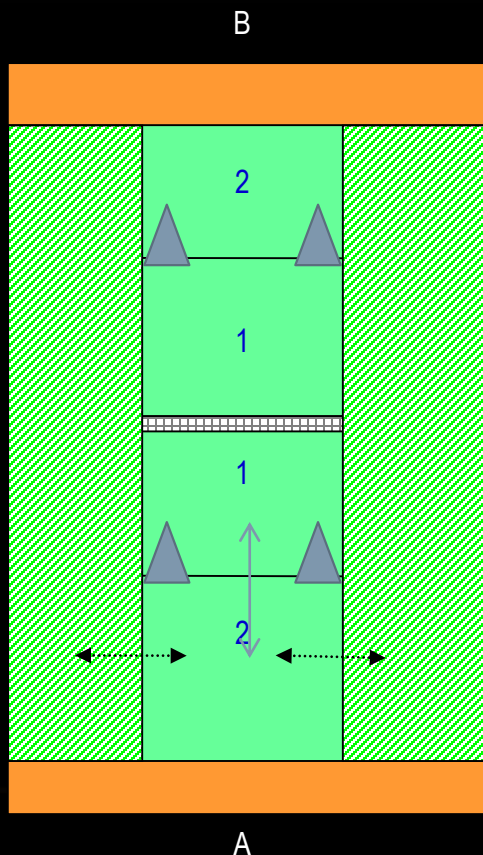


# SITUATIONS DE JEU

## ENVOYER - RENVOYER



## Situations d'échanges en 2D

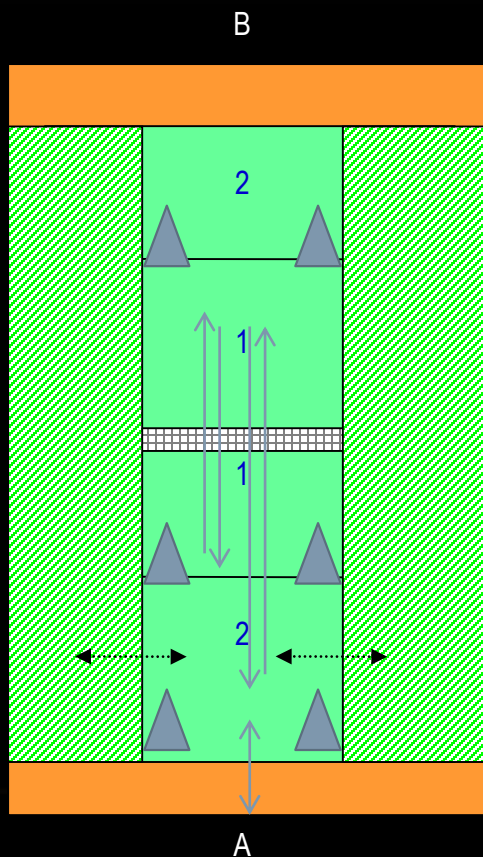


Organisation : 2 joueurs (A et B)

### Consignes :

- A et B jouent dans la zone 1
  - ✓ Se replacer derrière la ligne
  - ✓ Renvoyer la balle avant qu'elle n'arrive à la ligne
  - ✓ En coup droit (CD) : paume de la main
  - ✓ En revers ( R ) : dos de la main
  - ✓ En alternant 2 CD puis 2 R
  - ✓ En alternant CD – R
- Idem en se replaçant latéralement

## Situations d'échanges en 2D

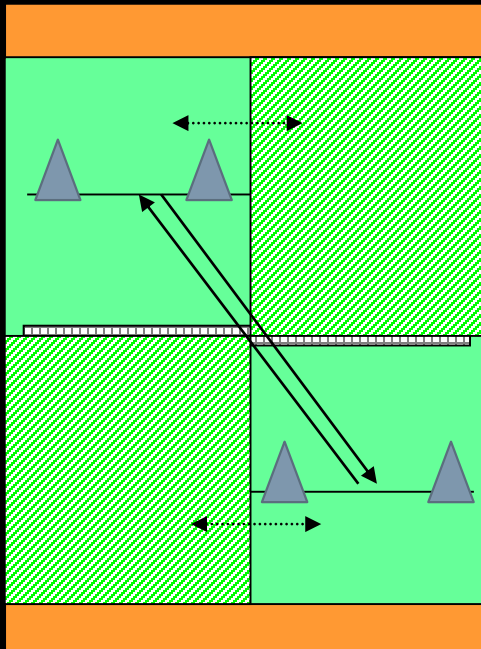


Organisation : 2 joueurs (A et B)

Consignes :

A joue toujours dans la zone 1 et B alterne zone 1 et zone 2  
Se replacer latéralement

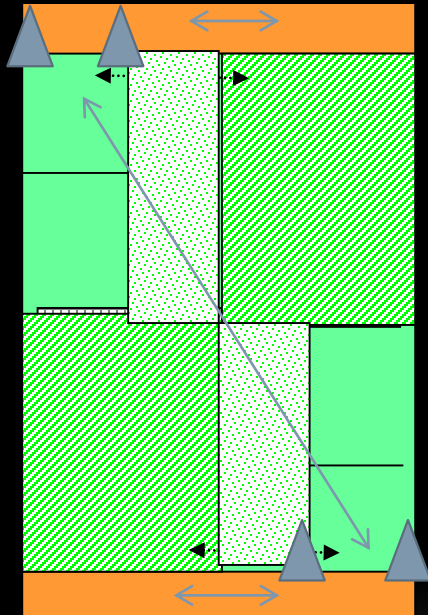
## Situations d'échanges en 2D



Organisation : 2 joueurs (A et B)

Consignes :

- Echanger la balle en croisant en CD avec la paume de la main
- Se replacer après chaque frappe

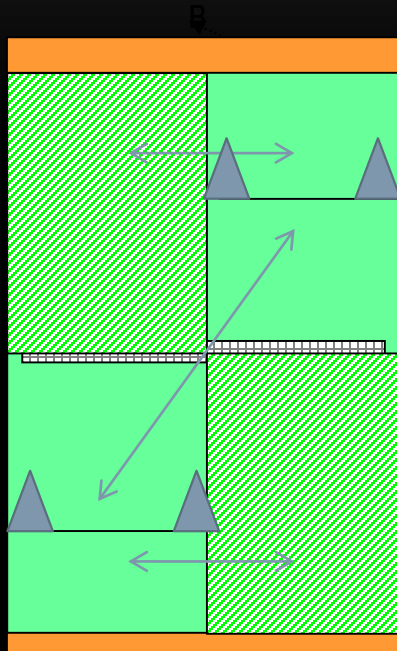


Organisation : 2 joueurs (A et B)

Variantes :

- a) Augmenter la longueur
- b) Diminuer latéralement la zone cible  
Augmenter la longueur et la précision

## Situations d'échanges en 2D

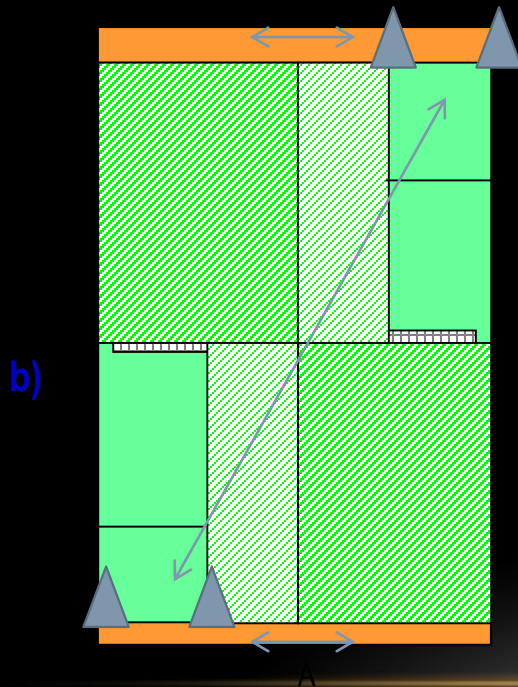


Organisation : 2 joueurs (A et B)

Consignes :

- Echanger la balle en croisant en RV avec le dos de la main et se replacer après chaque frappe
- Echanger la balle en décroisant en CD avec la paume de la main et se replacer après chaque frappe



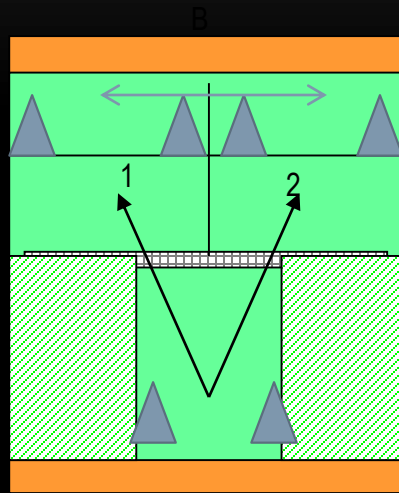


Organisation : 2 joueurs (A et B)

Variantes :

- Augmenter la longueur
- Diminuer latéralement la zone cible  
Augmenter la longueur et la précision
- Utilisation en permanence du CD décroisé (jeu en décalage)
- Jouer en revers en se replaçant et utiliser le CD en décalage sur les balles les plus centrales

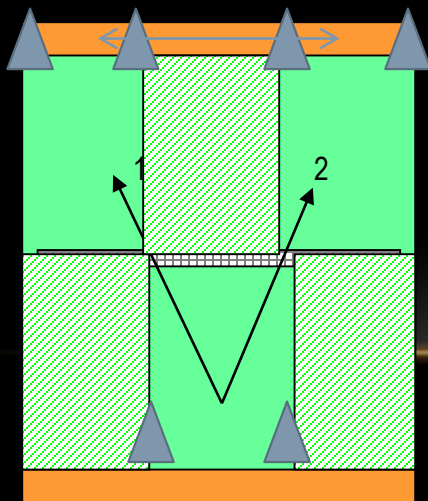
## Situations d'échanges en 2D



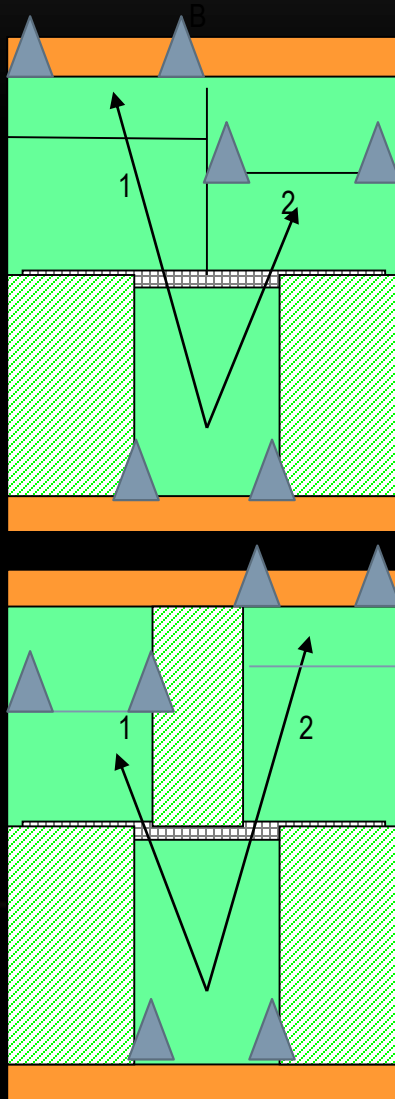
Organisation : 2 joueurs (A et B)

Consignes :

- A distribue la balle en CD
- B rejoue dans la zone définie dans le terrain de A
- Replacement systématique dans la zone orange pour A et dans la 2<sup>ème</sup> zone verte pour B
- Replacement systématique dans la zone orange pour A et B



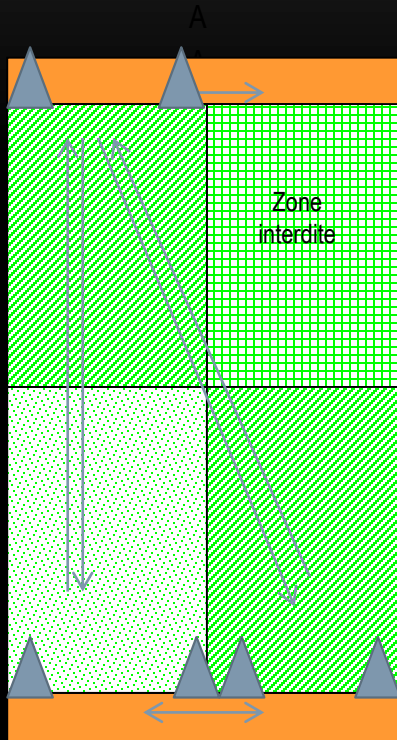
## Situations d'échanges en 2D



### Variantes :

- Déterminer des zones pour imposer la longueur et/ou la précision
- A distribue en RV, alternativement CD – RV
- A joue deux fois dans la zone 1, puis deux fois dans la zone 2
- Replacement systématique dans la zone orange

## Situations d'échanges en 2D



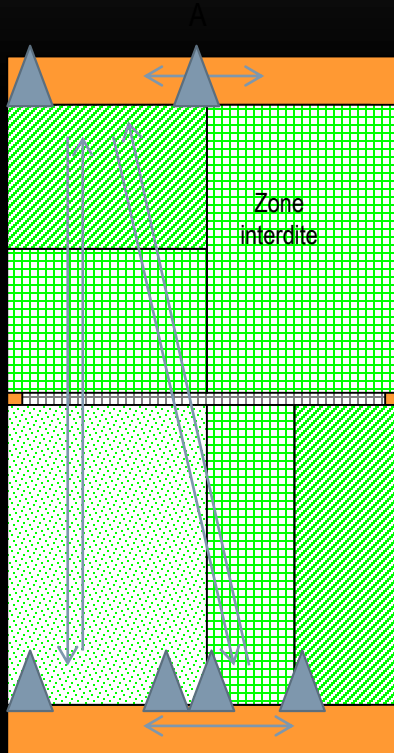
Organisation : 2 joueurs (A et B)

Consignes :

- A joue alternativement dans les zones du terrain de B et se replace
- B rejoue toujours dans la même zone (1/2 terrain)
- replacement

Situation de jeu dit du « 1/2 8 »

## Situations d'échanges en 2D

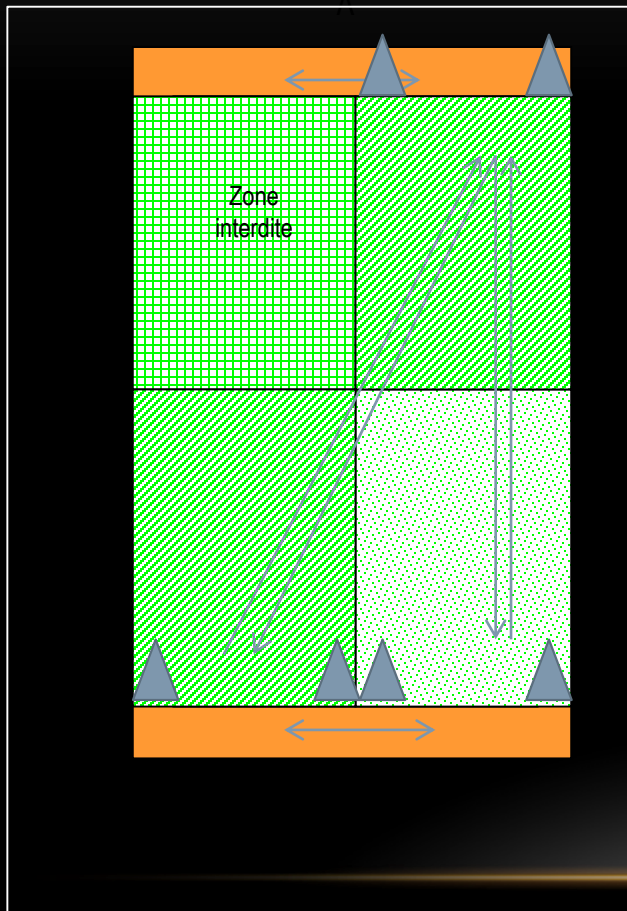


### Variantes :

- a) Augmenter la longueur
- b) Diminuer latéralement la zone
- c) cible

Augmenter la longueur et la précision

Replacement



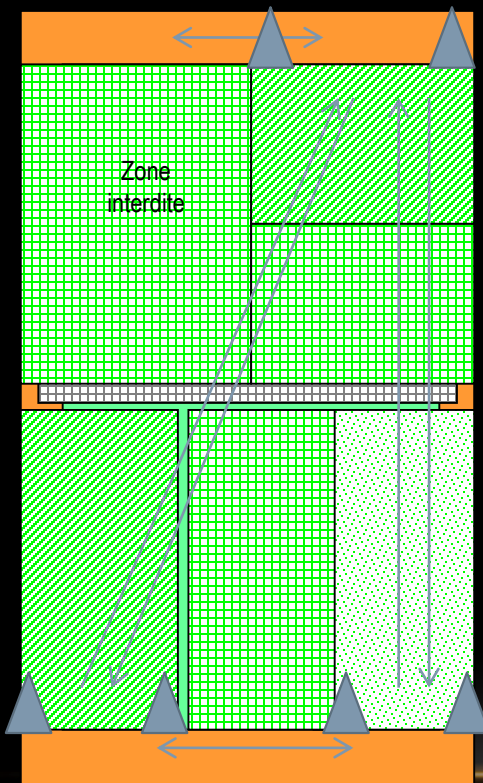
### IDEM DANS L'AUTRE DIAGONALE

Organisation : 2 joueurs (A et B)

#### Consignes :

- A joue alternativement dans les zones du terrain de B et se replace
- B rejoue toujours dans la même zone (1/2 terrain)

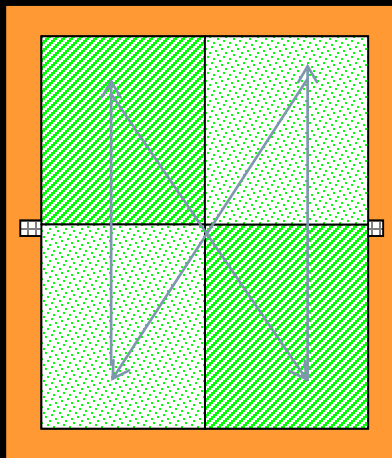
Situation de jeu di du « 1/2 8 »



### Variantes :

- A joue toujours en R
- A joue toujours en CD (jeu en décalage)
- A doit toujours se replacer, utilise le R et le CD sur les balles qui ne sont pas trop excentrées
- Augmenter la longueur
- \* Diminuer latéralement la zone cible  
\* Augmenter la longueur et la précision

## Situations d'échanges en 2D



Organisation : 2 joueurs (A et B)

Consignes :

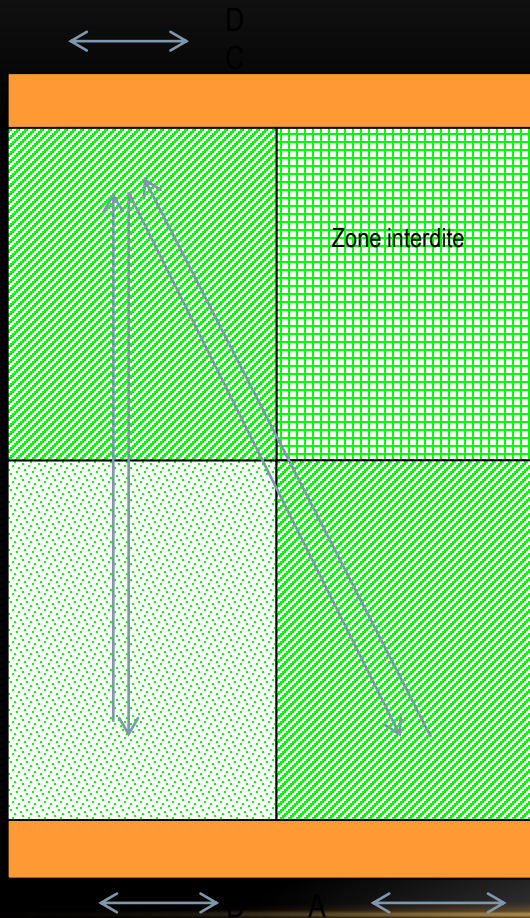
- A joue toujours parallèlement
- B croise toujours

NB : Matérialiser les zones à atteindre par des couleurs

Situation de jeu du « 8 »



## Situations d'échanges en 2D (à plusieurs)



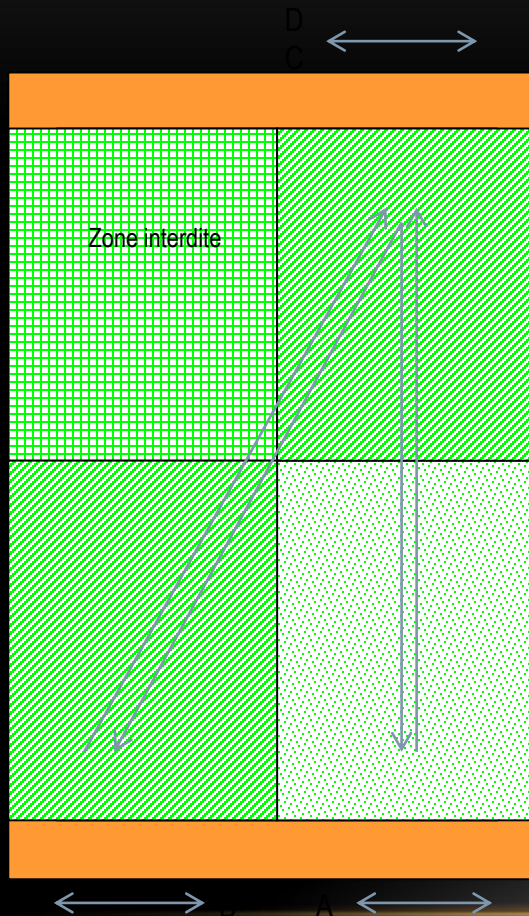
Organisation : 4 joueurs (A , B,C, D)

Consignes :

- C, D jouent avec la paume de la main alternativement dans les zones du terrain de A,B et se replacent
- A, B rejouent toujours dans la même zone (1/2 terrain)

Situation de jeu dit du « 1/2 8 »

## Situations d'échanges en 2D (à plusieurs)



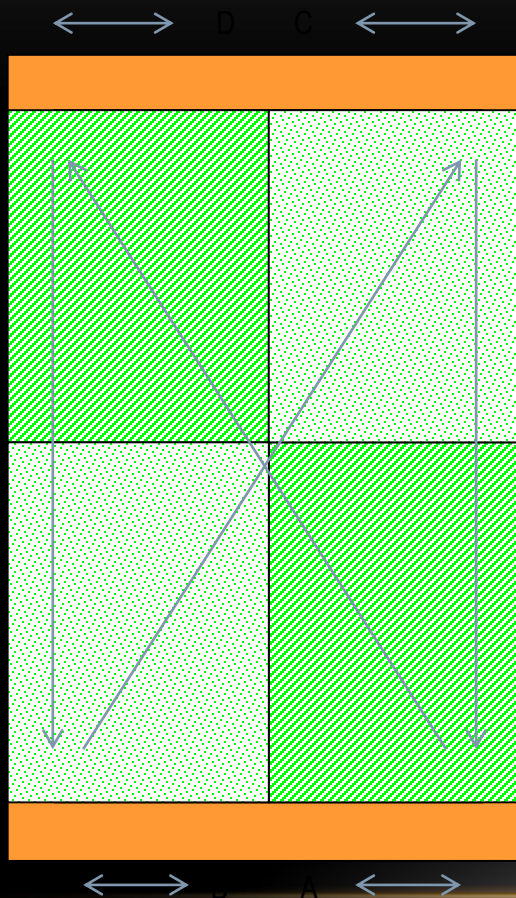
Organisation : 4 joueurs (A , B,C, D)

Consignes :

- C, D jouent avec le dos de la main alternativement dans les zones du terrain de A, B et se replacent
- A, B rejouent toujours dans la même zone (1/2 terrain)

Situation de jeu dit du « 1/2 8 »

## Situations d'échanges en double



**Organisation** : Les 4 joueurs (A , B, C, D)  
placés sur le terrain

**Consignes** :

- C, D jouent toujours parallèlement
- A, B croisent toujours

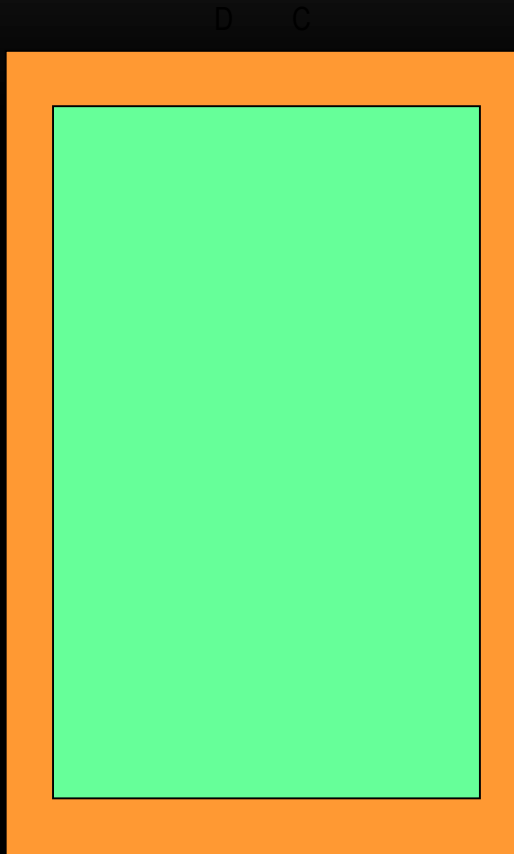
NB : Matérialiser les zones à atteindre par des couleurs

Situation de jeu du « 8 »

**Variantes** :

- Après un tour...adversaire
- Adversaire directement
- ...

## Situations d'échanges en double



**Organisation** : Les 4 joueurs (A , B, C, D)  
placés sur le terrain

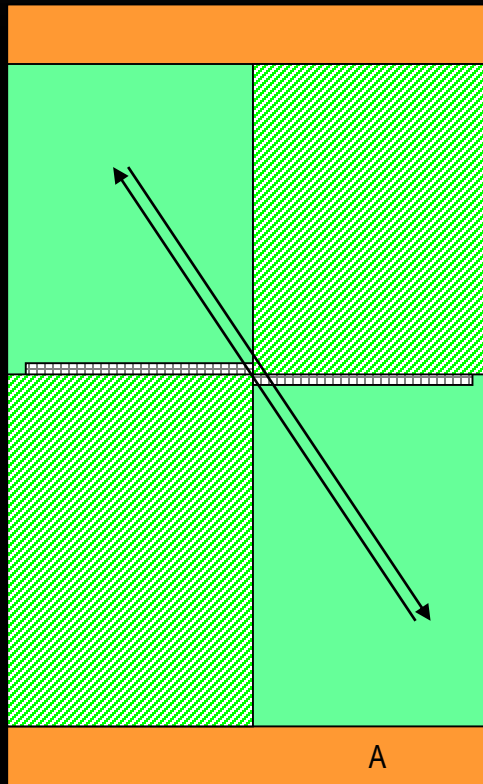
**Consignes** :

- Chaque enfant touche la balle à son tour

**Variantes** :

- Part...Opp.
- Après un tour...adversaire
- Adversaire directement
- ...

## Situations d'échanges en double



Organisation : 4 joueurs sur le terrain

Consignes :

- A et B jouent croisé
- C et D peuvent intercepter quand ils veulent

Variantes :

- A et B sont partenaires, adversaires



# MISE EN PRATIQUE

A VOUS DE JOUER !