



COURS SPECIFIQUES

« Animateur Tennis »

THEMATIQUE 2

Didactique et Méthodologie

MODULE 6

Situations de jeu Service-Retour

Cours de référence

CS 1.2.6 "Situations de jeu Service - Retour"

▪ Résumé

Comme dans le module CS 1.2.5 "Situations de jeu et d'échauffement", nous exposons dans ce module un grand nombre de situations de jeu. Cependant, les situations présentées sont des situations qui permettent de travailler le service et le retour. Nous distinguons les situations avec service performant et celles avec service peu performant. Toutes ces situations de jeu sont répertoriées en fonction des 5 étapes de l'apprentissage.

▪ Concepts et mots clefs

Fiches de jeu

Rôles et statuts des joueurs

1^{er} et 2^{ème} service

▪ Résultats d'acquis d'apprentissage (RAA) / Compétences attendues au terme des apprentissages

Descripteurs des résultats attendus au terme des apprentissages	1	2	3	4
Choisir, proposer, mettre en place et animer des situations de jeu avec engagement par un service et un retour de service		X		

▪ Liens entre modules de formation

Code module CG	Liens

Code autre module CS	Liens
1.2.3	*

▪ Volume horaire et charge théorique de travail

Temps total de présence en formation :					01:00
Temps total de présence en évaluation :					00:15
Temps total en présentiel (hh:mm) :					01:15
Assister / participer aux cours théoriques (en auditoires, classes, ... apprentissages « théoriques », activités de conceptualisation, ...) – hh:mm	00:00	Assister / participer aux cours pratiques (sur le terrain, ... apprentissages « pratiques », exercices tactico-techniques, de démonstrations, de didactique, d'animations, de (micro-) enseignement, ...) – hh:mm	01:00	Participer à des séminaires, colloques, workshop, clinics, ... – hh:mm	00:00
S'exercer dans des travaux pratiques, dans des travaux dirigés, stages, ... - hh:mm	00:00	Assister à des séances de révisions / Observer des séances-types – hh:mm	00:00	Se soumettre aux examens théoriques – hh:mm	00:15
Se soumettre aux examens pratiques – hh:mm	00:00	Autre : – hh:mm	00:00	Autre : – hh:mm	00:00
Temps total en non présentiel :					00:00

S'exercer dans des travaux pratiques, dans des travaux dirigés en dehors des activités en présentiel	00:00	Se préparer aux examens, étudier de manière indépendante et personnelle	00:00	Préparer des projets, des dossiers en dehors des activités en présentiel	00:00
Produire / finaliser tous types travaux (préparation, portfolio, rapports, ...)	00:00	Autre :	00:00	Autre :	00:00

▪ **Méthodologie et support de l'animation**

– Méthodologie

Magistral	<input type="radio"/>	Interactif / interdépendant / participatif	<input checked="" type="checkbox"/>	Classe inversée	<input type="radio"/>
Outils "digital learning"	<input type="radio"/>	Mise en situation de résolution de problème (étude de cas)	<input checked="" type="checkbox"/>	Ateliers (semi-) dirigés ;	<input checked="" type="checkbox"/>
Micro-enseignement entre candidats	<input checked="" type="checkbox"/>	Mises en situation avec public cible	<input type="radio"/>	Autre :	<input type="radio"/>
Auto-formation, recherches personnelles	<input type="radio"/>	Documentations / expériences personnelles	<input type="radio"/>	Autre :	<input type="radio"/>

– Support

Syllabus "classique"	<input checked="" type="checkbox"/>	PréAO ¹ : ppt, prezi, keynote, scenarii, ...	<input checked="" type="checkbox"/>	Cahier formaté d'exercices	<input type="radio"/>
Notes personnelles du candidat	<input checked="" type="checkbox"/>	Livres, manuels, revues, articles, ...	<input type="radio"/>	Dossiers, portfolio, ...	<input type="radio"/>
Vidéos, clips, podcasts, ...	<input type="radio"/>	Autre :	<input type="radio"/>	Autre :	<input type="radio"/>

– Mode de diffusion

Exposé "tableau", projection, ... sans support	<input checked="" type="checkbox"/>	Format "papier"	<input type="radio"/>	Format électronique, digital, numérique, ...	<input type="radio"/>
Distribués / envoyés	<input type="radio"/>	A télécharger	<input checked="" type="checkbox"/>	Plateforme type "LMS"	<input type="radio"/>
Autre ...	<input type="radio"/>	Autre :	<input type="radio"/>	Autre :	<input type="radio"/>

▪ **Modalités d'évaluation**

– Champs d'évaluation

Savoirs/connaissances	<input checked="" type="checkbox"/>	SF Techniques	<input type="radio"/>	SF Tactiques	<input type="radio"/>	SF Tactico-Techniques	<input type="radio"/>
SF Didactiques	<input type="radio"/>	SF Méthodologiques	<input type="radio"/>	SF Pédagogiques	<input type="radio"/>	SE / Attitudes	<input type="radio"/>

– Type d'évaluation

Continue / permanente / formative / en cours de formation	<i>Normative</i>	<input type="radio"/>	Sommative	<i>Normative</i>	<input type="radio"/>	Certificative	<i>Normative</i>	<input checked="" type="checkbox"/>
	<i>Critériée</i>	<input type="radio"/>		<i>Critériée</i>	<input type="radio"/>		<i>Critériée</i>	<input type="radio"/>

– Forme d'évaluation : Contexte

¹ PréAO : Présentation Assistée par Ordinateur

Orale	<input type="radio"/>	Ecrite	<input checked="" type="radio"/>
Pratique s/ terrain	<input type="radio"/>	Autre :	<input type="radio"/>

– Forme d'évaluation : Mode

QCM	<input checked="" type="radio"/>	Questions ouvertes	<input type="radio"/>	Etudes de cas / mise en situation	<input type="radio"/>
Démonstrations	<input type="radio"/>	Dossier / portfolio	<input type="radio"/>	Cahier de travail / d'exercices	<input type="radio"/>
Autre :	<input type="radio"/>	Autre :	<input type="radio"/>	Autre :	<input type="radio"/>

– Critères et pondération

SAVOIR-FAIRE DIDACTIQUES, MÉTHODOLOGIQUES							SAVOIRS										SAVOIR-ÊTRE			TOTAL			
Pratique /50 pts Journée d'application (CS 1.2.7)							Ecrit /25 pts										En formation /25 pts				TOTAL /100		
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	Application (CS 1.2.7)		En cours de formation	TOTAL
/2	/5	/8	/20	/10	/5	/50		/5	/5	/5	/5	/5	/5	/5	/5	/5	/5	/50/25		/20	/5	/25	

- Cette évaluation représente 2,5 points sur :
 - les 100 points du cursus complet, soit % 2,5;
 - les 85 points de la thématique, soit 3%.
- Si le total de l'évaluation du champ des Savoirs est inférieur à 50 %, le candidat doit représenter son examen en deuxième session lors d'une autre formation dans un délai de 365 jours qui suivent la signification de son échec. Si cette évaluation n'est pas réussie, le candidat n'a pas accès au stage.
- En cas de nouvel échec, le candidat est refusé.

▪ **Normes d'encadrement :**

1 formateur par tranche de 12 candidats commencée

▪ **Qualification et expériences exigées pour les intervenants :**

Titres / qualifications	Expériences utiles
Initiateur Expert Pédagogique	Avoir animé 2 fois le module avec un formateur expérimenté

- **Diplômes, brevets, certifications donnant droit à une dispense totale du module de plein droit :**

Table des matières

TABLE DES MATIERES	2
SITUATIONS DE JEU SERVICE ET RETOUR NIVEAU 2 ↓ DEBUT NIVEAU 3	6
SITUATIONS DE JEU SERVICE – RETOUR (1^{ÈRE} BALLE).....	10
SUR SURFACE RAPIDE : POSSIBILITÉ DE SERVICE - VOLÉE	10
RETOUR AU CENTRE	11
RETOUR CÔTÉ REVERS.....	12
SITUATIONS DE JEU SERVICE – RETOUR (2^{ÈME} BALLE).....	13
OBJECTIFS :.....	13

SITUATIONS DE JEU SERVICE ET RETOUR NIVEAU 2

↓ DEBUT NIVEAU 3

Après avoir développé le service en situation fermée afin de mettre en place les éléments techniques particulièrement précis et spécifiques de ce coup, il est conseillé de ne pas placer de suite le joueur débutant dans une situation pouvant sanctionner une encore relative faiblesse de la mise en jeu pour le gain du point.

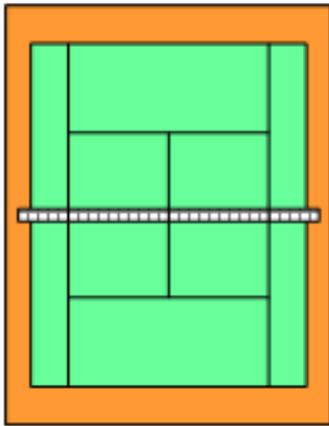
Aussi, nous préconisons pendant un certain laps de temps de commencer les situations de jeu de niveau 2 et même de niveau 2 à 3 par un engagement par le haut réalisé de manière « technique » et poursuivi d'un retour neutre précis avant d'entamer les actions définies de fond de terrain.

Ensuite seulement, nous pourrions envisager des situations de jeux libérées dès le service tout en sachant qu'au départ, le serveur ne pourra compter que sur la précision, la longueur et la relative vitesse de son engagement pour se protéger d'un retourneur aux moyens plus affûtés.

Le développement des moyens tactico-techniques (effets) et des moyens physiques permettront avec le temps d'inverser cette tendance.

En fonction de cette constatation, notre philosophie se dirigera davantage vers une action positive du serveur plutôt qu'une crainte du relanceur.

Service-Retour - Fiche 1

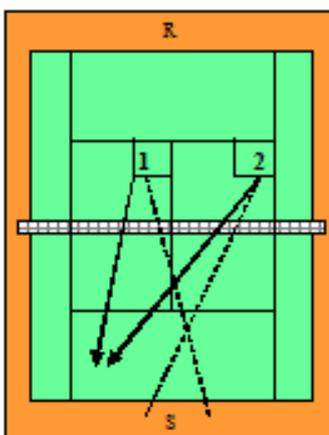


Exercice: Mettre en jeu en respectant les consignes techniques et ENCHAINER TOUTES LES SITUATIONS DE FOND DE TERRAIN (voir situation de jeu de fond de terrain).

- Consignes:**
- Les joueurs sont partenaires tout au long de l'échange.
 - Ou jusqu'au 3^{ème} coup (le relanceur se contente de retourner long sans agressivité).

Remarque : Déterminer des zones cibles de plus en plus petites.

Service-Retour - Fiche 2

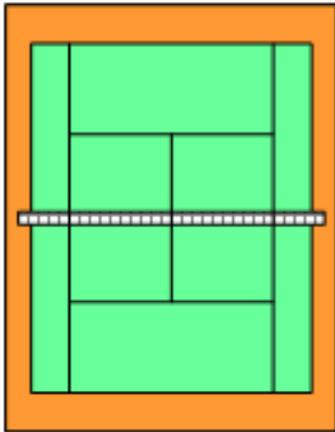


Exercice: S (-) vise la zone cible (2 essais)

- Consignes:** R (-) essaie de :
1. Se décaler en coup droit ... il doit alors gagner le point en 3 frappes maximum.
 2. Joue vers le revers de S avec son revers ⇨ jeu libre.

Conseil technique : Insister sur le placement et la longueur du service ainsi que l'amélioration progressive de sa vitesse pour éviter le décalage de l'adversaire

Service-Retour - Fiche 3

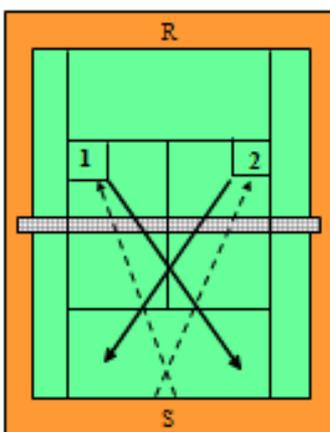


Exercice: Serveur: une seule balle

Consignes: Le retourneur doit retourner et monter directement à la volée.
Zone de retour définie ou non mais « retour volée » obligatoire

Remarque: Déterminer des zones cibles de plus en plus petites.

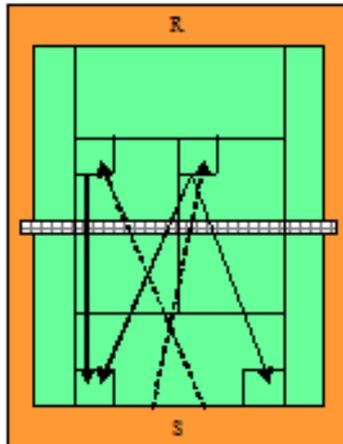
Service-Retour - Fiche 4



Exercice: S (- -) doit servir dans les zones cibles (une seule balle)
R (—) doit créer le déséquilibre en retournant croisé et doit gagner le point en trois frappes maximum après le retour.

Conseil technique:

Service-Retour - Fiche 5



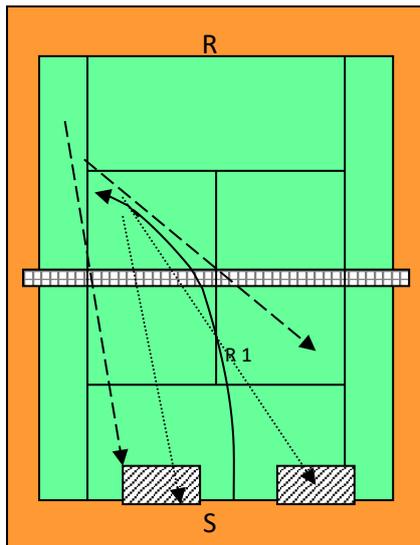
Exercice: S doit servir dans les zones cibles

Consigne: R doit retourner vers les zones définies et gagner le point en 3 frappes maximum après le retour

Conseil technique :

SITUATIONS DE JEU SERVICE – RETOUR (1^{ÈRE} BALLE)

I.



S : Sortant

R :

1. Retour croisé
2. Retour au centre légèrement côté revers

Evolution:

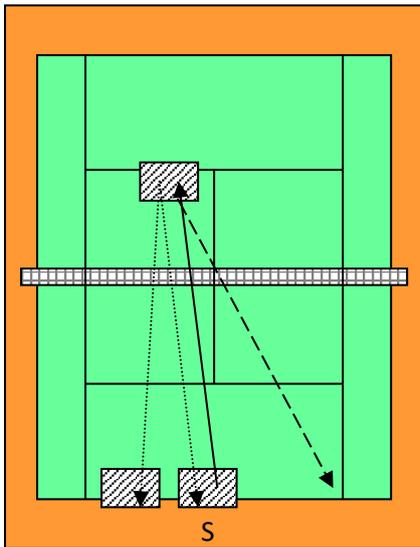
- Si service faible, accorder la possibilité à R de contre-attaquer ():

1. Croisé court \dashrightarrow
2. Le long de la ligne

Enchaînement de l'action en fonction de la qualité du retour.

Sur surface rapide : possibilité de service - volée

II.



S : Rentrant ou dans revers

R : Retour dans le revers de S
Retour au centre

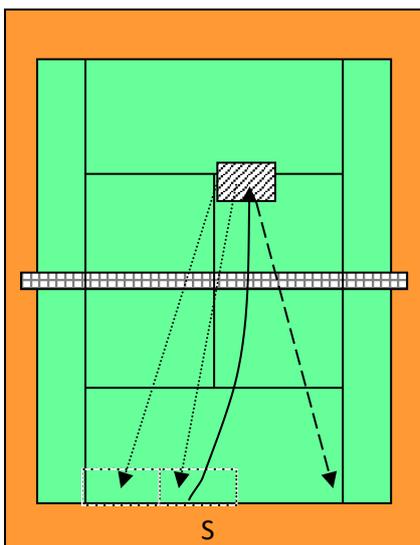
Enchaînement de l'action en fonction de la qualité du retour

Enchaînement SERVICE – VOLÉE

- Zones de retour imposées ou pas
- Systématiser le passing deux temps avec 1^{er} temps imposé ou pas

Si service faible ou court, donner la possibilité à R de contre-attaquer et d'utiliser une autre zone de retour que celle imposée à condition de gagner le point sur ce retour ou la balle qui suit.

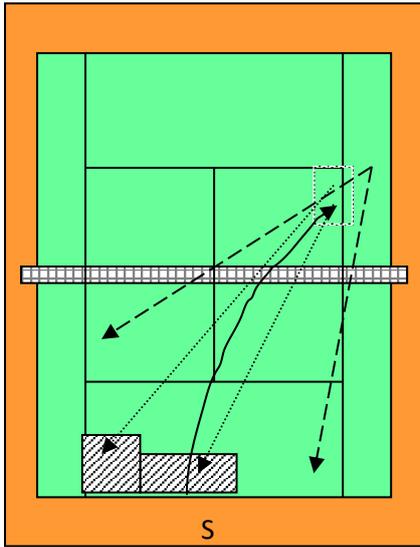
III.



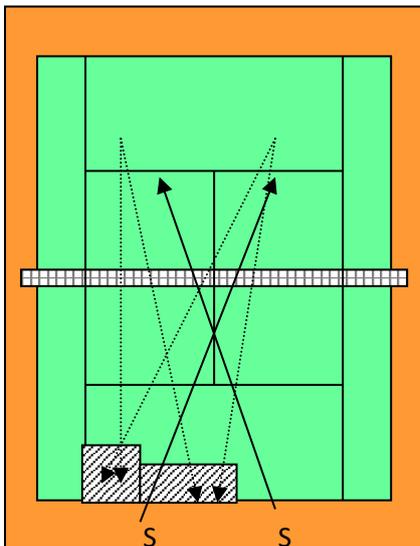
S : Sortant ou Plat

Enchaînement SERVICE – VOLÉE

IV.



V.



S : Service rentrant sur le corps de l'adversaire

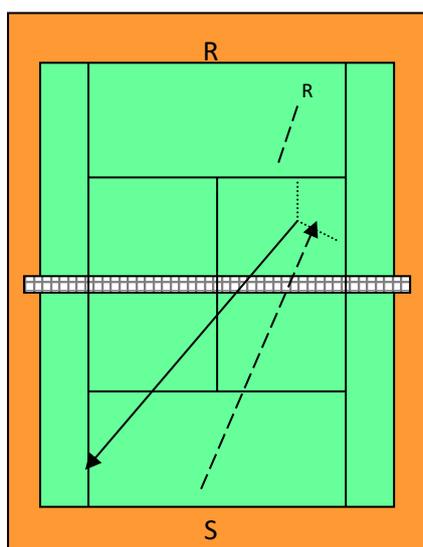
R : Retour au centre
Retour côté revers

Envisager le SERVICE – VOLÉE

SITUATIONS DE JEU SERVICE – RETOUR (2^{ÈME} BALLE)

OBJECTIFS :

- Le serveur doit améliorer la précision, la longueur, la vitesse et l'effet de la balle avec un risque qui tend vers le minimum.
- Le serveur doit pouvoir varier les trajectoires et les zones cibles à atteindre pour perturber le relanceur.
- Travail très important du retour pour mettre la pression maximale sur le serveur.
- Travail du coup fort en retour suivi de ... suivi de ...
- Travail du décalage et apprendre à anticiper en fonction de l'attitude du serveur.
- Le relanceur doit, pas son attitude, mettre la pression avant que le serveur ne serve (avancer dans le terrain, être en mouvement, attitude d'attention).



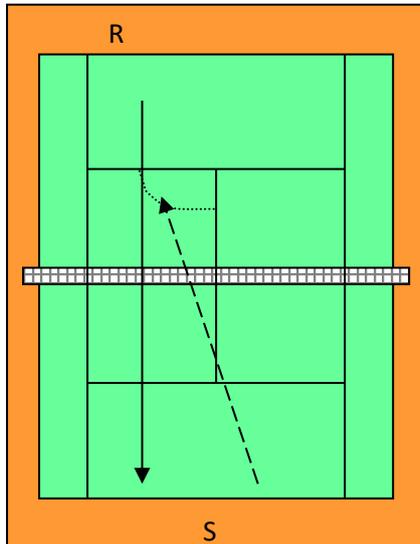
S n'a qu'une seule balle de service

R doit retourner vers le revers de S. Il essaie en permanence de se décaler et joue le point sur les balles suivantes (le moins possible, deux ou trois maximum).

Evolution:

- Si R le souhaite (quand le service est faible ou dirigé plus au centre), il peut attaquer dans le coup droit de S mais dans ce cas, il doit gagner le point sur le retour ou la balle qui suit.
- Travail du retour suivi
 - CD suivi
 - R suivi
 - Varié les directions du retour

- Permettre à S de surprendre R en changeant la direction du service mais dans ce cas, c'est lui qui doit gagner le point en trois frappes maximum.



S n'a qu'une seule balle de service

R doit retourner en permanence vers le revers de S en essayant de se décaler et joue le point sur les balles suivantes (le moins possible, deux ou trois maximum).

Evolution:

- Si R le souhaite (quand le service est faible, court ou dirigé plus vers l'extérieur, il peut attaquer dans le coup droit de S mais il doit gagner le point sur le retour ou la balle qui suit.
- Travail du retour suivi
 - CD suivi
 - R suivi
 - Varier les directions du retour

Permettre à S de surprendre R en changeant la direction du service mais dans ce cas, c'est lui qui doit gagner le point en trois frappes maximum.

Sources

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

Dossier AFT « Cours niveau 1 », édition 2010