



La trajectoire de balle comme principe tactique fondamental: travail de base à effectuer sur les terrains de couleur rouge

Miguel Miranda (Responsable de développement ITF, COSAT pour l'Amérique du Sud)

ITF Coaching and Sport Science Review 2015; 65 (23): 33-35

RÉSUMÉ

Dans cet article, nous nous pencherons sur les raisons du succès rencontré par l'initiative Tennis Play and Stay de l'ITF, mais nous examinerons aussi quelques-uns des problèmes techniques et méthodologiques qui ont été observés lors de sa mise en application. Après avoir déterminé les problèmes en question, nous présenterons un certain nombre de solutions possibles par rapport au contenu et aux objectifs qui doivent être définis pour cette étape fondamentale qu'est l'initiation au tennis. Enfin, nous mettrons de l'avant plusieurs idées et propositions visant à rendre l'expérience du joueur de tennis débutant encore plus positive.

Mots clés: stratégie, initiation, méthodologie, situations d'apprentissage progressives

Article reçu: 10 janvier 2015

Article accepté: 17 mars 2015

Auteur correspondant:

Miguel Miranda

Email:

miguelmirandab@gmail.com

INTRODUCTION

Il ne fait aucun doute que le succès de la mise en place de l'initiative Tennis Play and Stay de l'ITF a dépassé toutes les attentes. Par exemple, le programme Tennis 10s a permis à de nombreux enfants de commencer à jouer au tennis et de continuer à le pratiquer. La réduction des dimensions des terrains, combinée à l'utilisation de balles plus légères, favorise l'acquisition des gestes techniques, permettant ainsi aux enfants de découvrir la compétition au cours du processus d'apprentissage (Miranda, 2007).

Cependant, plusieurs problèmes ont fait leur apparition à la suite de la mise en œuvre de cette nouvelle initiative. Compte tenu de ma propre expérience, mais aussi de discussions avec d'autres entraîneurs au sujet de l'initiative, nous pouvons affirmer que l'initiative s'est accompagnée d'un certain nombre de difficultés. Vous trouverez ci-dessous une liste des problèmes les plus fréquemment observés.

1. Manque de clarté quant aux ressources pédagogiques et au matériel à utiliser sur les différents types de terrains.
2. Les programmes et les objectifs d'enseignement aux différents stades ne sont pas bien compris par les parents et les joueurs. L'accent est mis sur le fait de progresser ou de passer à un terrain plus grand, plutôt que sur l'atteinte des objectifs d'apprentissage propres à chaque stade.
3. On observe une tendance générale à définir les trois types de terrains (rouge, orange et vert) en fonction de l'âge plutôt qu'en fonction du niveau d'aptitude. Il s'ensuit que le terrain rouge est utilisé uniquement avec des enfants âgés de cinq à sept ans, le terrain orange avec des enfants de huit et neuf ans, tandis que le terrain vert est réservé aux enfants âgés de neuf et dix ans. Dès lors, que va-t-on faire avec un enfant de dix ans qui n'a jamais frappé une balle de tennis? Il y a fort à parier qu'on le mettra sur un terrain vert même s'il demeure avant tout un débutant.
4. On observe parfois un empressement à faire passer le joueur au terrain suivant alors que toutes les situations progressives propres au stade en cours n'ont pas été accomplies (Tennant, 2011).

5. Le terrain orange est parfois mal utilisé, car sa mise en place prend plus de temps. Par exemple, il arrive que l'on ne prenne pas le temps de tracer les lignes de côté et que l'on se contenter d'utiliser une ligne à l'intérieur du court traditionnel (Tennant, 2011).

6. Manque d'imagination en matière d'élaboration de solutions variées et de situations combinant divers types de balles, de raquettes et de terrains (Elderton, 2010).

7. On ne met pas suffisamment l'accent sur la nécessité d'intégrer les parents au processus de formation et de développement du joueur (Crespo, 2010; Young, 2011).

OBJECTIFS ET CONTENU DE L'INITIATION

Il est primordial d'établir des objectifs clairs et de mettre en place des méthodes précises dès le début du processus d'enseignement du tennis. Quel doit être le premier objectif?

Tout le monde est d'accord sur le fait que l'accent doit au départ être mis sur le jeu de sorte que l'enfant apprenne et découvre la compétition tout en s'amusant. Un nombre important de jeux ont été intégrés au programme en raison d'une offre étoffée de stages de formation et de supports pédagogiques. Mais enseigne-t-on le tennis dans l'esprit du slogan de l'ITF: «Servir, disputer des échanges et marquer des points»? Mettons-nous réellement ce principe en application ou privilégions-nous les nouveaux outils et exercices de coordination et de développement mis à notre disposition, nous écartant par là même de l'esprit initial de l'initiative conçue pour les enfants qui découvrent le tennis? (Barrell, 2007)

Dans cet article, nous allons nous intéresser aux processus et objectifs décrits ci-dessous:

Contrôle de la balle

Il est essentiel pour l'enfant (ou pour tout débutant en général) d'avoir le sentiment qu'il est capable non seulement de frapper la balle et d'acquiescer un certain contrôle le plus tôt possible, mais aussi de faire passer la balle au-dessus du filet et de la mettre dans les limites du terrain de manière régulière. Un système reposant sur la compétition ou le «jeu» existe-t-il pour

cet objectif? Absolument. Il suffit par exemple de compter le nombre de frappes qui passent au-dessus du filet et rebondissent dans le court : on met ainsi en place un système où les joueurs sont en compétition entre eux ou cherchent constamment à améliorer leur propre score.

Mettre la balle dans les limites du terrain

J'ai eu l'occasion, à maintes reprises, d'observer de jeunes joueurs en train de frapper des centaines de balles sans objectif ou but précis. De plus, dans ces situations, l'enseignant manque souvent à son devoir de faire remarquer aux joueurs que leurs balles atterrissent en dehors du court. Ici, quel est le principal objectif? Faire rebondir la balle dans les limites désignées du court. Un principe très simple, mais qu'on a trop souvent tendance à oublier. Là encore, peut-on se servir d'un système axé sur la compétition ou le jeu pour aider les joueurs à atteindre cet objectif? À l'instar de la situation précédente, on peut recourir à des systèmes de décompte, déterminer les taux de réussite ou mettre en place des jeux entre les joueurs, etc.

Maintenant que notre jeune joueur est capable d'envoyer la balle de l'autre côté du court, peut-on commencer à lui enseigner la technique? À ce stade, c'est prématuré. En effet, selon moi, il est alors préférable de lui faire comprendre comment mieux «gérer» la balle. C'est pourquoi je propose d'enseigner le principe suivant, qui est l'un des principes de ce que j'appelle «Sa Majesté la trajectoire».

Longueur de balle

Comment pouvons-nous y parvenir? Très simplement: il suffit de demander à deux joueurs d'entamer un échange près du filet en veillant à garder le contrôle de la balle (c'est-à-dire à la garder en jeu) tout en se rapprochant de la ligne de fond de court, puis de revenir vers le filet jusqu'à être en mesure de pratiquement toucher le filet de leur main alors que la balle est toujours en jeu. De cette manière, non seulement les joueurs débutants apprendront-ils à jouer des balles plus longues ou plus courtes, mais ils découvriront également qu'ils doivent varier leur préparation et leur accompagnement pour y parvenir. Une fois encore, ce travail peut être effectué dans des conditions de compétition.

Une fois que le joueur est capable de contrôler la balle et de varier la longueur de ses coups, peut-on le faire passer au terrain orange? Pas encore tout à fait. Il reste encore beaucoup de chemin à parcourir et de nombreux objectifs à atteindre.

«Sa Majesté la trajectoire»

Certains enfants de niveau débutant sont déjà capables de contrôler la balle et possèdent des notions de base quant à la façon de varier la longueur de leurs coups. Nous devons alors les aider à prendre conscience que leur répertoire doit également se composer des éléments décrits ci-dessous.

Direction

L'objectif ici est de déplacer l'adversaire. Pour aider le joueur à l'atteindre, on place sur le court des cibles qu'il devra viser : en direction d'un côté de l'adversaire d'abord, puis de l'autre. Autrement dit, l'objectif est de «jouer la balle en direction de l'endroit où l'adversaire ne se trouve pas».

Hauteur

Si l'adversaire se positionne loin en fond de court, le joueur ne pourra pas frapper la même balle que celle qu'il aurait joué si son adversaire s'était tenu plus près de la ligne de fond, voire à l'intérieur du court : dans cette situation, il devra non seulement jouer plus long, mais aussi avec plus de hauteur. Le même raisonnement, mais inverse, doit être appliqué si le

joueur est à l'intérieur du court, à proximité du filet, et que son adversaire vient de jouer une balle haute : il devra alors exécuter un coup plus agressif avec une trajectoire plus basse. Il est évident qu'à ce stade de développement du joueur, la compétition fait partie intégrante des activités quotidiennes (Barrell, 2013). Y-a-t-il des aspects propres au stade du terrain rouge qui peuvent être améliorés? Bien sûr qu'il y en a. En voici quelques exemples.

Vitesse

Au stade rouge, il est important que le joueur sache qu'il devra frapper la balle plus fort en direction de l'autre côté du court, lorsque les conditions lui permettent de le faire, afin de conclure le point à une vitesse raisonnable et d'être en mesure de jouer une balle plus courte et plus lente s'il le souhaite.

Effet

Pour développer l'ensemble des aspects mentionnés ci-dessus, le joueur devra apprendre à bien gérer les effets.



CONCLUSION

Quel est le meilleur moyen d'intégrer les concepts que nous avons abordés dans cet article?

Bien sûr, il est possible de les inclure séparément, d'identifier chaque aspect, puis de les travailler les uns après les autres. Cependant, la méthode la plus adéquate consiste à faire apprendre à l'enfant ces concepts lors de matchs disputés sur le terrain rouge (Pestre, 2007) grâce à un enseignant disponible, doté d'un bon sens de la communication et conscient des aptitudes du joueur. Seul un tel enseignant sera en mesure d'aider le joueur à appliquer ces éléments pendant les matchs (González, 2012).

C'est donc à nous, entraîneurs, qu'il appartient d'offrir des leçons dynamiques et ludiques qui favoriseront le développement et l'apprentissage du joueur.

RÉFÉRENCES

- Barrell, M. (2007). Competition – the key to play and stay, *ITF CSSR*, 42, 5- 6
- Barrell, M. (2013). Do you get me? Strategies to create learning in Tennis10s!, *ITF CSSR*, 60, 17-18.
- Crespo, M. (2010). Psychological issues when dealing with 10 & Under tennis players, *ITF CSSR*, 51, 20-21.
- Elderton, W. (2010). Tactical & Technical development considerations for 10 and under players, *ITF CSSR*, 51, 18-19.
- Gonzalez, R. (2012). Tennis 10s: adapting coaching methodology to the rule change, *ITF CSSR*, 57, 23-24
- Miranda, M. (2007). Getting more children to play tennis in school, *ITF CSSR*, 42, 5.

- Pestre, B. (2007). Friendly Competition: "A Match for Everyone", ITF CSSR, 41, 7- 8
- Tennant, M. (2010). Red to orange, what does it really mean?, ITF CSSR, 52,3-4.
- Tennant, M. (2011). Orange to green: The step to the big court, ITF CSSR, 53, 9-10.
- Young, J. (2011). Remember parents and coaches are team members: Team work is required, ITF CSSR, 55, 17-18.

SÉLECTION DE CONTENU DU SITE ITF TENNIS ICOACH (CLIQUEZ)



Droits d'auteur (c) Miguel Miranda 2015



Ce texte est protégé par une licence [Creative Commons 4.0](#)

Vous êtes autorisé à Partager — copier, distribuer et communiquer le matériel par tous moyens et sous tous formats — et Adapter le document — remixer, transformer et créer à partir du matériel pour toute utilisation, y compris commerciale, tant qu'il remplit la condition de:

Attribution: Vous devez créditer l'Œuvre, intégrer un lien vers la licence et indiquer si des modifications ont été effectuées à l'Œuvre. Vous devez indiquer ces informations par tous les moyens raisonnables, sans toutefois suggérer que l'Offrant vous soutient ou soutient la façon dont vous avez utilisé son Œuvre.

[Résumé de la licence](#) - [Texte intégral de la licence](#)