

Galaxie Tennis: Une étude de cas

Bernard Pestre

Fédération française de Tennis

RÉSUMÉ

L'enseignement du tennis, comme toutes les disciplines pédagogiques, a considérablement évolué depuis les années 1970, en cette époque où l'on pouvait voir sur un terrain de tennis une vingtaine de joueurs, enfants ou adultes, face à un moniteur, effectuer des « gestes à blanc », sans jamais frapper dans une balle ni se retrouver face à face pour échanger des balles avec un ou une partenaire. Petit à petit, l'idée que la technique du jeu n'était qu'un moyen au service du jeu lui-même a fait son chemin, et aujourd'hui, dans la grande majorité des écoles de tennis du monde entier, on peut voir des enfants qui « jouent au tennis » dès les premières séances. Cela va de pair avec l'évolution de la société et le style d'enseignement « démocratique », axé sur l'individu, le partage l'empathie et l'interaction (Reid, Crespo, 2009), aujourd'hui prédominant dans l'enseignement sportif

Mots clés: Développement, jeu et matchs, acquisition de compétences.

Article reçu: 15 May 2017

Article accepté: 20 Jul 2017

Auteur correspondant:

Bernard Pestre, Fédération française de Tennis

Email: bpestre@fft.fr

INTRODUCTION

L'origine du programme galaxie

Depuis 2014, la FFT a lancé une nouvelle école de tennis : « GALAXIE TENNIS ». Son objectif est de fidéliser les enfants dans les clubs et de les amener à la compétition. Son logo évoque à la fois le jeu, la compétition et la vitesse.



Fig 1. Quatre personnages incarnent les tranches d'âge concernées : Lou, Zoé, Arthur et Hugo.

Le concept se rapproche considérablement du programme « play and stay » de l'ITF. Afin d'être en harmonie avec l'ITF, la FFT a décidé de respecter les niveaux rouge, orange, vert et jaune de l'ITF qui marquent les progrès des enfants dans leur pratique. Tous ces éléments figurent dans le cahier de l'enseignant (2014).

Deux niveaux ont été ajoutés afin de garantir l'apprentissage des premiers éléments technico-tactiques :

- le blanc → terrain de 8m, ballon roulé au sol, sans filet.

- le violet → terrain de 11 m, balle « le petit tennis » dans la largeur du terrain, filet de 0.5 m

Suivent ensuite des formats identiques à ceux de « play and stay » :

- le rouge → jeu dans les carrés de service avec une balle en feutre ou une balle mousse, le filet étant abaissé autant que possible (0.8m maxi)

- l'orange → terrain de 18m avec une balle orange et un filet de 0.8m. A noter que la FFT utilise le terrain de simple dans toute sa largeur.

- le vert → terrain de 23.77m avec une balle verte, filet traditionnel

Chaque étape d'apprentissage est marquée par des acquisitions tactiques, techniques et comportementales.

Ces acquisitions sont validées par l'enseignant au cours de journées appelées « Jeu & matchs », car ce sont le jeu et l'opposition qui doivent guider l'enseignant dans ses apports techniques aux enfants. Organisées dans le cadre de l'école de tennis, les journées Jeu & Matchs sont indispensables à plus d'un titre.

LES ENJEUX

Tout le monde sait aujourd'hui que la FFT, comme de nombreuses fédérations nationales de tennis, enregistre depuis plusieurs années une baisse du nombre de licences jeunes. Cette situation est symbolisée par deux constats :

- La faible fidélisation des jeunes à l'école de tennis : sur le plan national, seulement 63,7% des licenciés âgés de 5 à 11 ans en 2015 ont repris une licence en 2016. Si certaines régions fidélisent à plus de 75%, d'autres fidélisent à moins de 45% ! Les statistiques concernant les jeunes filles sont encore plus alarmantes que celles qui concernent les garçons, la fidélisation étant inférieure de 10%.
- Ce renouvellement limité des licences n'est plus comblé par le recrutement de nouveaux jeunes. Galaxie Tennis ne prétend pas résoudre tous les problèmes, mais nous sommes persuadés que la fidélisation des jeunes passe par leurs progrès et que leurs progrès, bien entendu, passent par la qualité de l'enseignement. La pédagogie Galaxie Tennis, c'est l'utilisation à bon escient des terrains blanc, violet, rouge, orange et vert. Par « à bon escient », il faut entendre l'emploi du matériel propre à chaque terrain (balles et raquettes) et le respect le plus rigoureux possible de la grille de compétences à acquérir.

L'évaluation de ces compétences se fait à travers les cinq journées Jeu & Matches, cinq séances consacrées au match et à l'évaluation. Elles sont organisées dans le cadre de l'école de tennis et se jouent dans les créneaux horaires habituels et entre les élèves d'un même groupe.

LES JOURNÉES JEU & MATCHS, C'EST QUOI ?

- Elles permettent aux enfants de faire, dans de bonnes conditions, leur apprentissage de la compétition. Selon leur niveau, ils apprendront à reconnaître une balle « bonne » d'une balle « fautive » puis à compter les points, à jouer un jeu décisif, etc. Mais la journée leur permettra surtout de faire plusieurs matchs courts et de se mesurer aux autres.
- Elles mettront en valeur les compétences acquises dans le cycle d'enseignement qui vient de s'achever, et de responsabiliser les jeunes, de les motiver dans leur quête de progrès. Le cycle (blanc, violet, rouge, orange ou vert) sera ainsi validé.
- Elles permettent aussi aux enfants d'être hiérarchisés selon des normes nationales et donc de pouvoir participer à des « plateaux » organisés avec des enfants de leur niveau ou à des compétitions homologuées, à partir du niveau orange.
- L'enseignant donne à chacun de ces enfants un passeport qui le suivra tout au long de sa carrière Galaxie, du terrain blanc au terrain vert. L'enseignant remplit le passeport en cochant les acquisitions après chaque

journée Jeu & Matches. Quand l'enfant change de niveau, le responsable du club l'enregistre sur le logiciel national de gestion des clubs de tennis.

L'enseignement rigoureux, le match, l'évaluation, le passeport sont les éléments indispensables. Si le club applique avec précision les principes «Galaxie», alors enfants et parents adhéreront au programme. Plusieurs études ont montré que la compétition amicale, si elle est bien présentée aux jeunes, est la meilleure façon de les motiver à poursuivre dans une activité. Une approche ludique et précoce du match rend l'entrée dans la compétition beaucoup plus douce et facile à assumer pour un enfant. Cela est encore plus valable pour les petites filles, peu disposées à se comparer à leurs copines (Marc Renoult 2014).

Les enfants progressent vers le niveau supérieur lorsqu'ils ont validé les compétences attendues.

Voici les situations de matchs proposés qui donnent aux entraîneurs l'occasion de valider les compétences acquises :

Niveau blanc

TERRAIN 8 m / ballon paille blanc roulé au sol / milieu du terrain matérialisé au sol

Premier à 3 buts / 5 minutes maximum

Niveau violet

TERRAIN 11 m / balle « petit tennis » violette / premier service audessus de la tête / service alterné Premier à 7 points / 9 minutes maximum par match

Niveau rouge

TERRAIN 12,80 m (carrés de service) / balle rouge feutre ou mousse En simple : 2 terrains côte à côte : 4 joueurs sur 1/2 terrain / 2 arbitres / un jeu décisif / 10 minutes maximum par match En double : 1 terrain / 4 joueurs / un arbitre / 2 jeux décisifs / 3 rotations ou plus / 2 matchs au moins par équipe

Niveau orange

TERRAIN 18 m / balle orange

En Simple : premier à 2 jeux : point décisif à 40A : jeu décisif à 1-1 15' max par match

En double : un terrain sans couloirs

Premier à 2 jeux : point décisif à 40A / jeu décisif à 1-1 3 rotations de 15'

Niveau vert

TERRAIN 23.77 m / Balle verte

En simple : auto-arbitrage / un set : premier à 4 jeux / point décisif à 40A / jeu décisif à 3-3

En double : un terrain sans couloirs / auto-arbitrage / 2 sets de 4 jeux / point décisif à 40A / jeu décisif à 3-3

Pour chaque niveau, l'entraîneur vérifie les acquisitions des enfants dans les 4 domaines suivants :

- Comportement
- Arbitrage
- Tactique
- Technique



CONCLUSIONS

Le développement du tennis passe par la fidélisation des enfants qui franchissent la porte d'un club. L'ambiance créée par les responsables du club, la qualité de ses installations participeront bien entendu au plaisir qu'auront ces enfants à passer de longs moments entre copains, mais la clé de l'attachement à notre sport reste la sensation de progresser, de devenir un « vrai » joueur de tennis. L'approche précoce du match dédramatise celui-ci. La multiplication des matchs entre copains du même groupe, puis de la même école de tennis donne l'habitude au jeune joueur de vérifier ses progrès, de se mesurer à d'autres jeunes, sans que cela ne représente un stress démesuré.

Le concept Jeu & Matches donne l'occasion à tous de donner du sens à l'apprentissage technique suivi tout au long de l'année. Les plus habiles et ceux qui ont un esprit de compétition naturel se démarquent vite au cours de ces journées, pour entrer dans des centres d'entraînement adaptés à leur motivation.

Les autres, nous le constatons, ont pris l'habitude de comprendre le sens de leur apprentissage et avancent à leur rythme dans une pratique du tennis qui leur convient.

Et voici ci-dessous les acquisitions qui permettent à un enfant d'accéder au niveau supérieur.

VOIR ANNEXE I

REFERENCES

Crespo, M, Reid, M. (2009) : Enseigner le tennis aux joueurs débutants et intermédiaires.

Delaigue, N, Blanco, J-F, de Castilla, H, Kronenberger, A, Renoult, M, Pestre, B. (2014) : Le cahier de l'enseignant.

Renoult, M. (2014) : l'emag du Club fédéral des enseignants. http://www.siege.fft.fr/cfe/cfe_d/data_1/pdf/aa/aaemag96.pdf

SÉLECTION DE CONTENU DU SITE ITF TENNIS ICOACH (CLIQUEZ)



Droits d'auteur (c) 2017 Bernard Pestre



Ce texte est protégé par une licence [Creative Commons 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/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](#)

ANNEXE I

	BLANC	VIOLET	ROUGE	ORANGE	VERT	
CRITERES DE PASSAGE D'UN FORMAT A L'AUTRE : L'ENFANT EST CAPABLE DE... NB : Tout critère acquis sur un terrain doit le rester sur les terrains suivants.						
COMPORTEMENT	Serrer la main de son adversaire (et de l'arbitre) à la fin du match	Annoncer les balles fautes et le score à haute voix		Gérer d'éventuels désaccords avec son adversaire	Respecter son adversaire et conserver une attitude correcte en toute circonstance	
ARBITRAGE	Attendre que l'autre joueur(se) soit prêt(e) avant d'engager	Reconnaître une balle bonne d'une balle faute.	Effectuer un jeu décisif	Compter dans le mode "jeu"	Etre autonome dans la gestion des règles	
	Engager à tour de rôle	Suivre et mémoriser le score				
ELEMENTS TACTIQUES	Se placer en début de point.	Réussir plusieurs frappes à la suite	Déplacer l'adversaire	Attaquer en accélérant le jeu	Utiliser son coup fort	
	Jouer où l'adversaire n'est pas		Effectuer des volées	Défendre en ralentissant le jeu		
	Se replacer			Utiliser les effets		
				Accélérer son 1er service		
				Prendre l'avantage sur la 2e balle		
				Se positionner au début du point, en simple		
	Se positionner au début du point, en double	Intercepter en double				
ELEMENTS TECHNIQUES	Service		Adopter la bonne position de départ	Servir en passant par la position armée	Servir avec de l'effet slicé	Servir slicé ou lifté en 2e balle
			Frapper au-dessus de la tête	Etre en équilibre		
	Fond de court	Tenir la raquette en bout de manche	Adopter en retour de service une attitude d'attention main libre au cœur de la raquette	Reprendre la raquette dans les 2 mains entre chaque frappe	Adopter une attitude d'attention dynamique avec épaules et bras relâchés	
		Tenir la raquette dans les 2 mains en début de point		Différencier les prises de CD et RV		Traverser la balle
		Jouer en coup droit et en revers en différenciant les faces du tamis	Frapper la balle en avant du corps, en coup droit	Préparer en CD avec le tamis au-dessus de la main		
		Jouer des revers à 1 main ET à 2 mains	Frapper la balle en avant du corps, en revers	Préparer en RV avec le tamis au-dessus de la main		
	Jeu au filet			Frapper devant soi	Frapper devant soi en avançant	
	Jeu de jambes	Se dégager des trajectoires	Frapper en restant stable	Etre actif entre les frappes	Glisser sur TB	Accélérer / Freiner
					S'équilibrer / Enchaîner	