

Loin des traditionnelles leçons de tennis et leur apprentissage du «bon geste» face à un adversaire imaginaire, nous vous proposons de débiter au tennis en faisant d'emblée vivre l'échange, le véritable échange, celui qui fait vivre la balle ou la fait «mourir» chez le/la/les adversaire-s ! # D'après Alain Buono (1)



Retrouvez tous les articles parus dans le Coin de l'entraînement depuis novembre 2010 via archive.fsgt.org, depuis janvier 2015 via fsgt.org rubrique > Revue Sport et plein air > Le coin de l'entraînement.

Des jeux pour débiter au tennis

FAIRE VIVRE LA BALLE MULTIPLIER LES ÉCHANGES

Et si pour débiter au tennis... nous jouions... au tennis ?! Au diable les exercices de maîtrise du geste, de «la technique», déconnectés du jeu (et leur caricature avec comme seul partenaire/adversaire un lanceur de balles automatique). Car jouer au tennis... consiste avant tout à envoyer la balle là où l'autre aura des difficultés à l'intercepter... et donc à la renvoyer. Surprendre l'autre, le prendre au dépourvu, semer l'incertitude, devient ce qui va, ce qui doit organiser l'action des joueurs. Nous proposons donc d'emblée l'échange comme l'essence de l'activité.

Alors, on commence direct le set en 21 points, service classique, sur terrain officiel, etc ? Évidemment non, il s'agit avant tout d'installer des conditions favorables aux échanges des débutants, notamment des enfants. Il en est ainsi de la notion de «balle vivante» : ils/elles peuvent jouer la balle tant qu'elle rebondit ! tant qu'elle est vivante ! Ou, pour ce qui est du terrain, de la notion d'obstacle (rivière et/ou filet) : L'obstacle impose des trajectoires curvilignes, trajectoires plus faciles à «lire» et qui produisent des rebonds plus verticaux, ce qui est favorable aux débutants !

Faire vivre les échanges, faire évoluer les règles

Jouer à la «balle vivante», c'est ainsi faire vivre les échanges par une situation de jeu favorable pour tou-te-s, à certaines conditions toutefois :

- Pour tou-te-s, si l'animateur/trice suit «pas à pas» les possibilités montrées par les joueurs/euses (par exemple diminuer le nombre de rebonds autorisés à 5, 4, 3...).
 - Pour tou-te-s, si l'animateur/trice la fait évoluer en ajoutant des règles de jeu, en les changeant, comme le font naturellement les enfants quand ils jouent dans la cour de l'école.
- Faire évoluer les règles pour rendre le jeu plus facile ou plus difficile et que tou-te-s soient intéressé-e-s, captivé-e-s par le même jeu. Par exemple et pour mettre le groupe en mouvement :
- envoyer, renvoyer le plus de balles possibles (cf. «Les balles brûlantes»),
 - viser une cible, lancer de là et non d'ici,
 - jouer à la balle tant qu'elle est vivante.
- (Re)découvrir le plaisir de jouer la balle
- tant qu'elle est vivante...
 - tant qu'elle rebondit...
 - d'où qu'elle vienne... (2)

Partout... ou presque

Où ça ? Mais partout !... ou presque : sur un terrain de football ; sur un parking de grande surface, le jour de

fermeture (bien sûr !) ; sur une plage de l'océan ou de la mer du Nord, à marée basse... ou bien ailleurs.

Il est possible aussi de ne pas tracer de terrain ; de jouer au «gagne terrain» à 1 contre 1 ou par équipe ; de jouer à lancer la balle : le plus loin possible, le plus haut possible, et cela en frappant la balle : en coup droit, en revers, en «service» ; de jouer à la volée : à 1 x 1 ou à plusieurs, en faisant des échanges hauts, en faisant des échanges tendus, en alternant hauts et tendus, en faisant le maximum d'échanges : en étant loin, plus loin, en étant près, plus près ; etc.

L'essentiel en ces différents lieux (terrains de foot, parking, plage...), c'est la mise en place d'une rivière dans laquelle la balle ne doit pas tomber.

Cette rivière, cet espace entre les camps des adversaires est la condition nécessaire pour que :

- les trajectoires de balles soient courbes,
- il y ait des rebonds,
- les balles vivent (alors que le filet arrête les balles),
- les échanges soient possibles.

Et faire progresser

À partir de là - et en même temps ! - il s'agira de faire progresser les enfants vers la rupture volontaire, rechercher des échanges grâce à des jeux de compétition réglée, grâce au comptage des points. Par exemple :

- La partie peut se jouer en jeux (décomptés en points de tennis 15, 30, 40, jeu) ou en comptant les points comme au volley : le premier à 11 points, 15, 17...
- Pour gagner la partie, il faut ou non (c'est à décider) avoir 2 jeux d'écart.
- Il est possible d'envoyer la balle à la volée ou bien après 1 ou 2 rebonds.
- Il est possible aussi d'arrêter une balle de volée (à la main ou à la raquette) et la renvoyer aussitôt après un rebond.
- Le service, l'engagement est librement exécuté (sans rebond, avec rebond préalable...).
- Une équipe garde le service pendant tout un jeu.
- Il est possible de changer de serveur à chaque service et cela dans une même équipe.
- Il est possible...

Et s'il vous manquait des idées, ci-après des jeux pour débiter et progresser... en jouant ! #

(1) Source : «Des jeux des enfants des sports», ouvrage collectif, coédition «Les cahiers du sport populaire-FSGT/Le journal de l'animation, chapitre «Tennis». Bon de commande p. 17.

(2) Le squash a le gros avantage, avec tous ses murs, de garder la balle vivante assez facilement ; de permettre de jouer la balle alors qu'elle vient de côté, de l'arrière, et non pas toujours en face, comme au tennis.

l'échange s'installe, s'invente # DES BALLES BRÛLANTES...

■ **But du jeu :** Envoyer ou renvoyer le plus grand nombre de balles de l'autre côté du filet (ou de la rivière)

■ Dispositif

- Deux équipes de 2, 3, 4... joueurs/euses (dès qu'un enfant est arrivé, l'animateur/trice peut, doit commencer à jouer avec lui).
 - Une équipe dans chaque camp.
 - Un même nombre de balles (10) dans chaque camp.
- L'espace de jeu : tout le court, grillage compris.

■ Règles

- Envoyer et renvoyer avec la raquette les balles de l'autre côté du filet (ou de la rivière) et pendant un temps donné (5 à 10 minutes).
- Au signal «stop !», tout le monde s'arrête et l'on compte le nombre de balles de chaque côté.



... AUX 2 CIBLES BRÛLANTES...

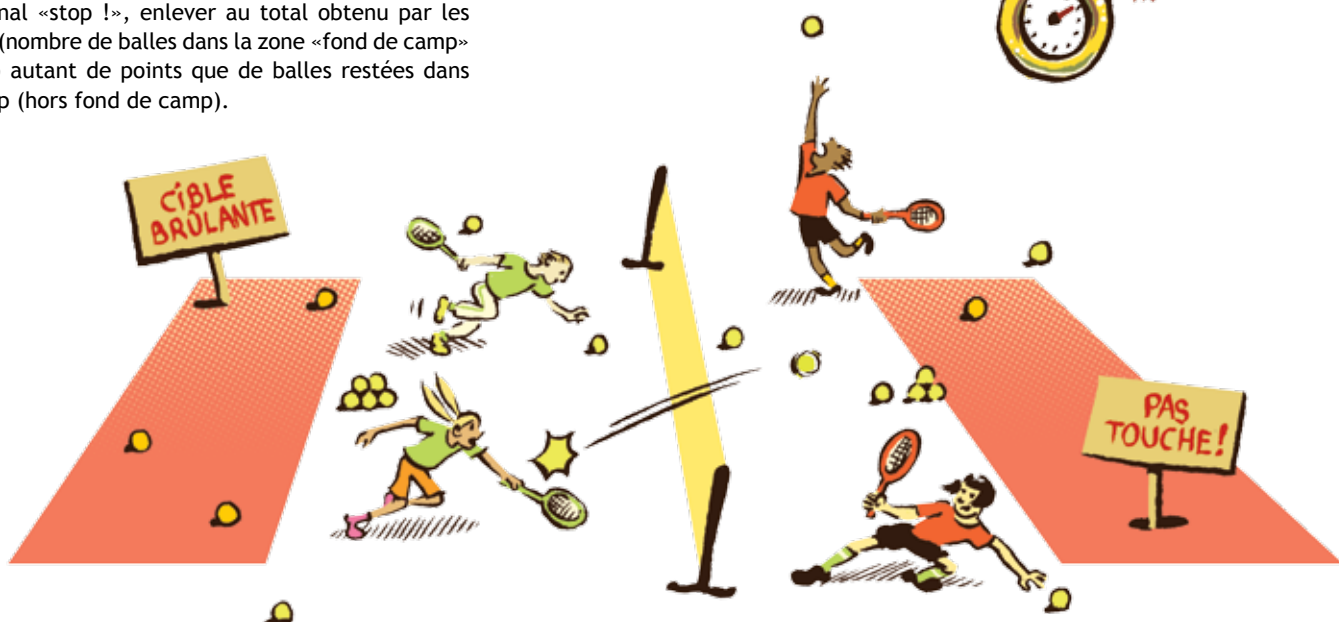
■ **But du jeu :** Envoyer ou renvoyer le plus grand nombre de balles de l'autre côté, si possible dans la cible brûlante

■ Dispositif et règles

- Les mêmes dispositions de départ que pour le jeu des balles brûlantes.
- Marquer le plus de points possibles dans un temps donné en envoyant les balles de l'autre côté et surtout dans la zone située au fond de chaque camp (une fois arrêtées dans la zone, elles sont intouchables).
- Au signal «stop !», enlever au total obtenu par les équipes (nombre de balles dans la zone «fond de camp» adverse) autant de points que de balles restées dans son camp (hors fond de camp).

■ Évolution

Privilégier des zones à atteindre en leur attribuant des valeurs de points différentes.



... À LA BALLE VIVANTE

■ **But du jeu :** Faire «mourir» la balle dans le camp adverse

■ Dispositif

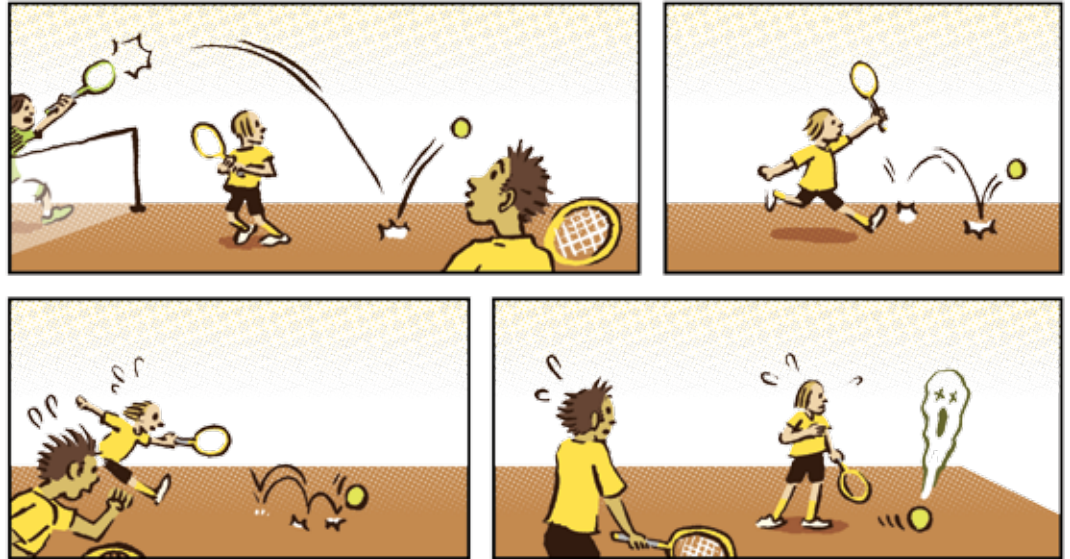
- Une balle en jeu et une seule.
- Deux équipes de 2, 3, 4... joueurs/euses.
- Une équipe de chaque côté du filet ou de la rivière.

■ Règles

- Il s'agit de faire «mourir» la balle dans le camp adverse : une balle arrêtée ou roulant au sol est morte.
- Tant que la balle vit, qu'elle rebondit, le jeu continue.
- Si la balle meurt dans le camp adverse, le point est marqué.
- Il est possible de toucher la balle plusieurs fois de suite (jongler).
- Il est possible de se faire des passes entre partenaires.
- La balle peut rebondir (sol, grillage) pendant les passes.

■ Évolutions

Progressivement, en suivant «pas à pas» ce qui se passe sur le terrain, interdire le jonglage, ne permettre qu'une touche par joueur, diminuer le nombre total de rebonds, imposer les passes et les formes de renvoi (revers, smachs...).



LE PING-PONG # l'échange existe, un jeu pour progresser (tous niveaux)

■ **But du jeu :** Jouer au ping-pong à 3x3 sur un terrain de tennis

■ Règles

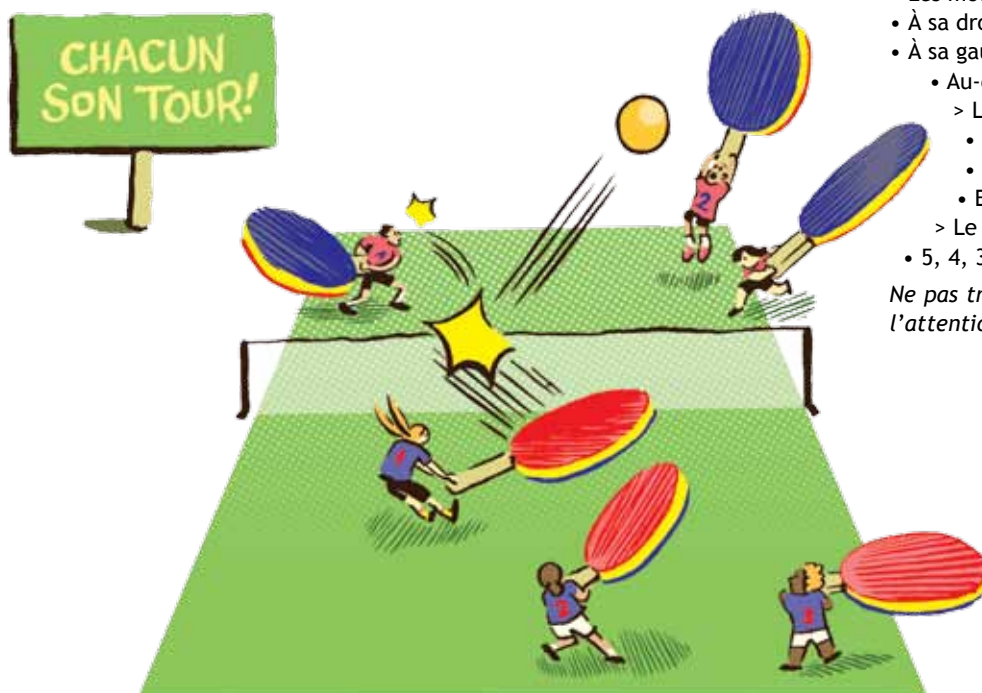
- Jouer comme au tennis de table mais en «triple» (3 contre 3) : les joueurs renvoient la balle à tour de rôle (rotation constante).
- Sur l'engagement (service), le point ne compte pas.
- Le point est marqué quand l'adversaire ne peut pas renvoyer la balle ou la renvoie en dehors du terrain.

■ Variantes

Pour favoriser le tâtonnement expérimental, il est possible de jouer sur plusieurs éléments :

- > L'espace jeu
 - Un terrain plus ou moins petit
 - Un terrain plus ou moins grand
 - Un terrain plus ou moins large
- > Les modes de renvoi
 - À sa droite
 - À sa gauche
 - Au-dessus de la tête
 - > La tenue de la raquette
 - À deux mains ou à une main
 - Près du cœur de la raquette
 - En bout de manche
 - > Le nombre de rebonds autorisés
 - 5, 4, 3, 2, 1, 0 (la volée)

Ne pas trop compliquer, mais stimuler l'engagement, l'attention des joueurs/euses.

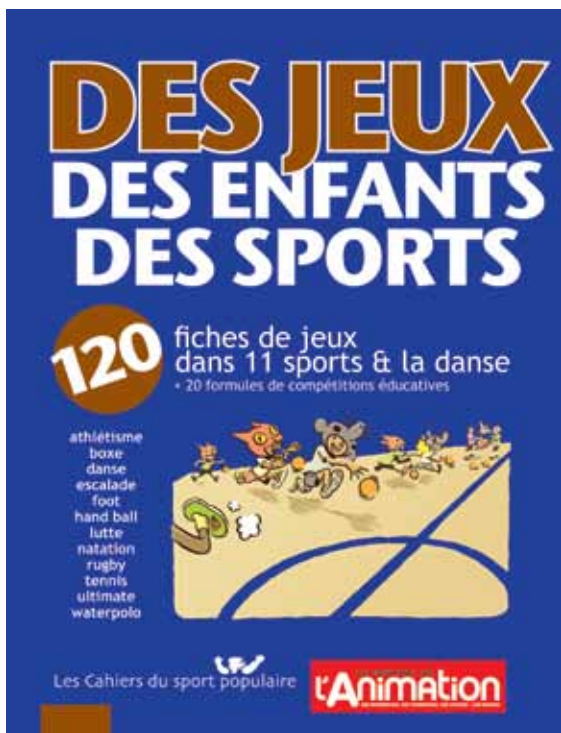


DES JEUX DES ENFANTS DES SPORTS

un recueil de 120 fiches de jeux sportifs
dans 11 sports & la danse

athlétisme, boxe, danse, escalade, foot, hand, lutte, natation, rugby, tennis, ultimate, waterpolo

Hervé Brezot, Alain Bueno, Raymond Catteau, Lise Chopinet, Bruno Cremonesi,
Michel Cremonesi, André Quilis, Yves Renoux, André Roux, Serge Tracq



Les Cahiers du sport populaire, éditions de la FSGT, présentent, avec les éditions «Le Journal de l'animation» :

DES JEUX DES ENFANTS DES SPORTS un recueil sous forme de livre à spirale de 120 fiches de jeux sportifs éducatifs (et autant de variantes) dans 11 activités sportives + la danse.

Cet ouvrage de 300 pages met le jeu au centre des contenus sportifs à proposer aux enfants de 6 à 15 ans, voire au-delà pour des débutants. Il s'adresse en particulier aux éducateurs (animateurs, enseignants premier degré, entraîneurs, profs d'EPS...). Ils y trouveront plusieurs jeux qui pourront alimenter leurs cycles et séances (pour chaque fiche, accompagnée d'illustrations, sont précisés d'emblée le but du jeu et les règles essentielles, des recommandations et des évolutions sont également proposées).

Une pédagogie qui met le jeu au centre, tous les enfants jouent, les enfants progressent en jouant... **Les 10 auteurs, formateurs ancrés dans le milieu associatif et l'éducation physique**, positionnent l'acte d'animer comme une l'action éducative dans une perspective émancipatrice (ainsi un chapitre est consacré à la compétition éducative sous forme de 20 propositions).

DES JEUX DES ENFANTS DES SPORTS # 20 euros

Commandes sur www.fsgt.org (Publications) ou via le bon de commande ci-dessous

Je commande ouvrage(s) x 20 euros =

(frais de port offerts)

Chèque à l'ordre de «FSGT»

Adresse de livraison (Nom - adresse - CP -Ville) :

.....
.....
.....

Libeller la facture au nom de :

.....

À retourner à :

FSGT - Cahiers du sport populaire

14 rue Scandicci

93508 Pantin Cedex

Contact commandes : Julie Canonne 01 49 42 23 43

