

# Séance d'information

Parents

# C'est quoi?



# Programme pédagogique de *l'Association Francophone de Tennis*



# 4 champs de compétences

Valeurs Morales



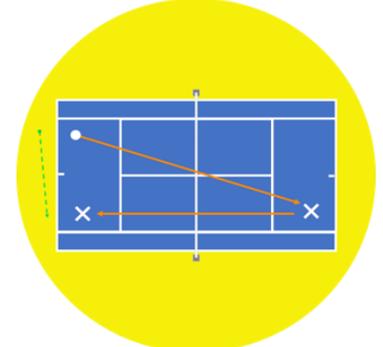
Règles & Culture



Technique



Tactique



# 6 formats de jeu



# L'enseignement Fondamental



# L'enseignement du Tennis





# Les activités du programme





## Les semaines « *Cours* »

Apprentissage et développement des  
**4 champs de compétences** en  
situation de jeu



## Les semaines « *Passeports* »

**Evaluation** de l'acquisition des  
compétences par le moniteur et  
remplissage du passeport.  
Elles sont organisées 3 fois/an



## Les semaines « *Tournois* »

**Mise en pratique** en matches  
Apprentissage des règles du jeu, de la  
culture et du climat de la compétition.  
Elles sont organisées entre  
4 et 8 fois par an



## Les journées « *Clubs* »

**Rassemblement** des enfants du même  
niveau/couleur favorisant  
les relations sociales.  
Elles sont organisées en dehors des cours

# Les outils

## Passeports & Rings

# A quoi servent les outils ?

 Identifier le niveau de chaque enfant

 Avoir un suivi de l'évolution

 Adapter l'enseignement à l'enfant

 Permettre une auto-évaluation

 Motiver l'enfant à s'améliorer

 Améliorer la communication vers les familles

# Le Passeport, c'est quoi?



Chaque enfant recevra un  
passeport dès le premier  
cours

L'enfants devra l'apporter  
uniquement lors des  
semaines  
« Passeports »

Le prix du passeport et  
des rings revient à 4€

The image shows a registration form on a grey background. At the top is a white silhouette of a person's head and shoulders inside a square frame. Below this are two input fields for 'Nom' and 'Prénom', with a blue ID card icon between them. Below that is a 'Date de naissance' field with a red calendar icon. Next is an 'Adresse' field with an orange envelope icon. Then an 'E-mail(s)' field with a green '@' icon. Finally, a 'Téléphone(s)' field with a yellow mobile phone icon. A small number '4' is in the bottom right corner of the form area.

Le passeport est la pièce d'identité de l'enfant qui le suivra tout au long de son parcours

Il permet d'avoir une situation précise des étapes de son apprentissage

# MON TERRAIN ROUGE



## Valeurs morales

- Utiliser avec soin son matériel (raquette, balles...)\*
- Etre certain que son partenaire de jeu soit prêt à jouer\*
- Etre actif entre les frappes (physiquement)
- S'excuser en levant la main après un "let" gagnant

## Règles du jeu

- Servir par le haut avec un lancé à bras cassé\*
- Comprendre la notion de carré de service\*
- Comprendre la notion du "let" au service
- Comprendre que la balle doit rebondir au retour
- Comprendre qu'il n'y a que 1 rebond maximum\*
- Annoncer le score à haute voix
- Comprendre l'alternance au service
- Effectuer le "toss"

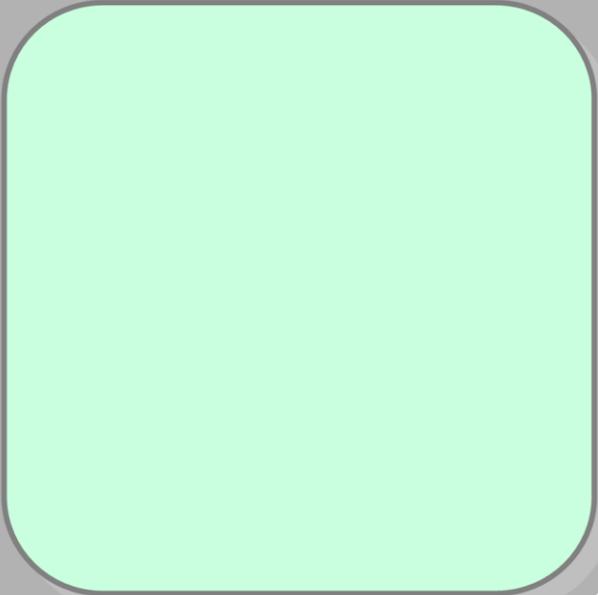
Nom du  
format de jeu

Descriptif des  
compétences

Couleur validée le :

Nom & signature du moniteur:

Commentaires et conseils



18

La couleur est validée et le ring de cette couleur est donné par l'enseignant si 80% des compétences sont acquises et que l'ensemble des compétences avec \* sont acquises

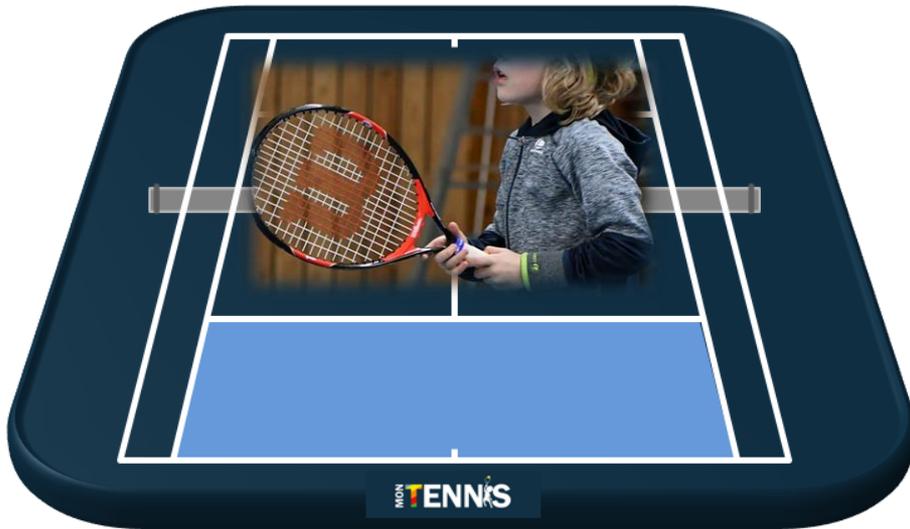
# Le ring, c'est quoi?

Comme pour les sports de combats, le niveau de maîtrise est déterminé par une couleur

Les enfants reçoivent un « ring » à mettre sur le haut du manche de leur raquette à chaque passage de « niveau/format »







### MON TERRAIN BLEU

**TABLE**

**Valeurs morales**

- Utiliser avec soin le matériel du club (ranger, ramasser)
- Comprendre et respecter les règles et les consignes
- Tenter de rattraper toutes les balles du 1er jeu (éviter les points\*)
- Serrer la main de son partenaire (et de l'entraîneur) à la fin de chaque jeu\*

**Règles du jeu**

- Se placer derrière la ligne en service et au retour\*
- Reconnaître une balle bonne d'une balle fautive
- Comprendre la règle de la simple faute au service
- Savoir compter jusqu'à un certain nombre de points\*

4

**Tactique**

**Echanger en opposition**

- Réussir plusieurs frappes de suite (attendre que l'autre rate)\*
- Se replacer au bon endroit (notion de gauche et de droite)\*

**Attaquer**

- Changer la direction de la balle (jouer dans l'espace libre)\*
- Jouer court croisé (sortir l'adversaire du terrain)
- Réaliser un contre-pied

**Défendre**

- Jouer croisé une fois attaqué\*
- Passer l'adversaire qui a avancé

**Technique**

**Fond de court**

- Se placer derrière et à côté de la balle (jouer en avant du corps)\*
- Tenir la raquette en bout de manche\*
- Différencier les prises de CD et de REV (1 main et 2 mains)
- Frapper la balle en changeant d'équilibre vers l'avant (transfert)\*
- Jouer des REV à 1 Main
- Jouer des REV à 2 Mains

5

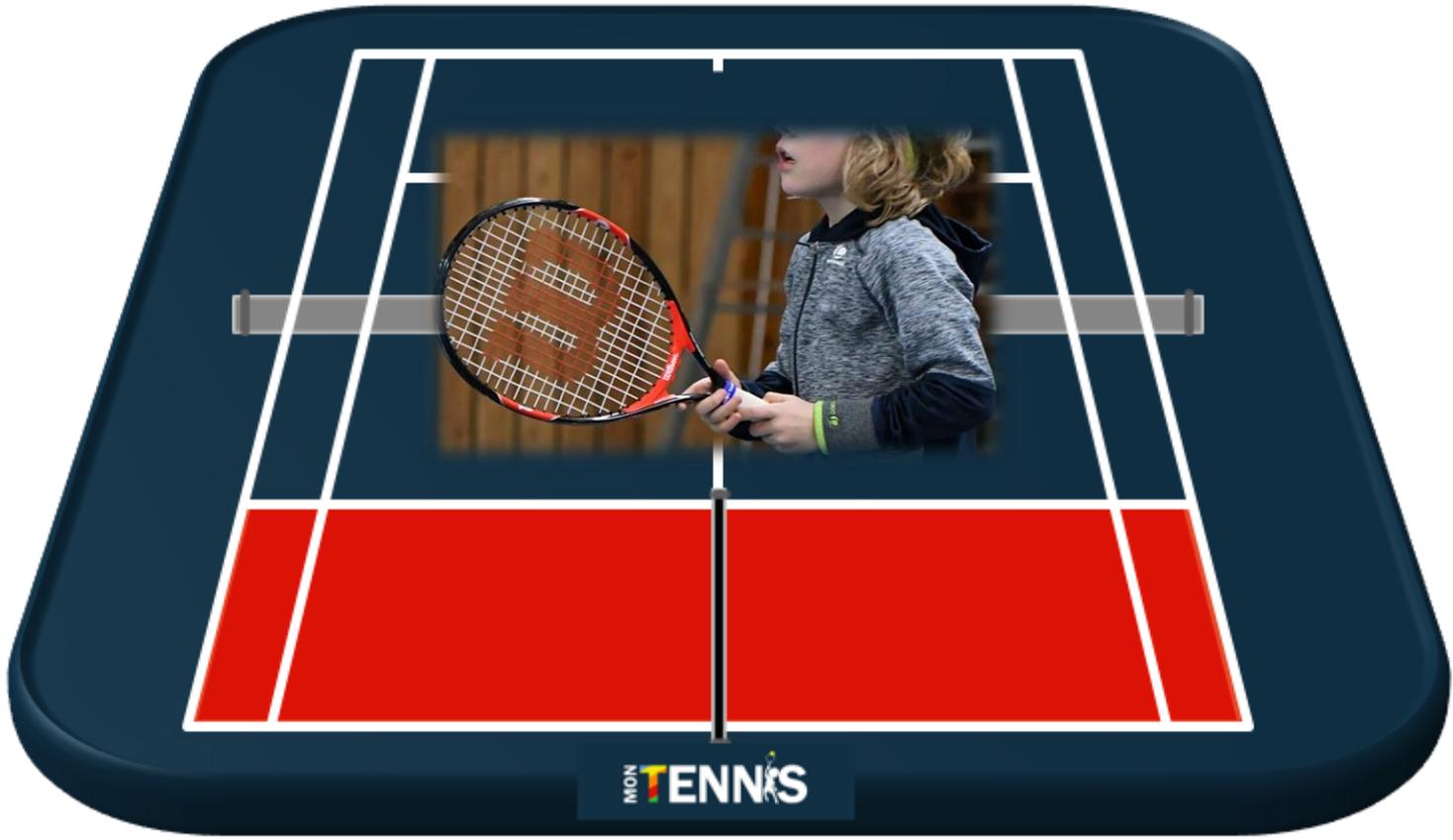
Couleur validée le :

Nom & signature du moniteur:

**Commentaires et conseils**

6





# Méthodologie



En compétition  
officielle



*Age*

En apprentissage



*Compétences*

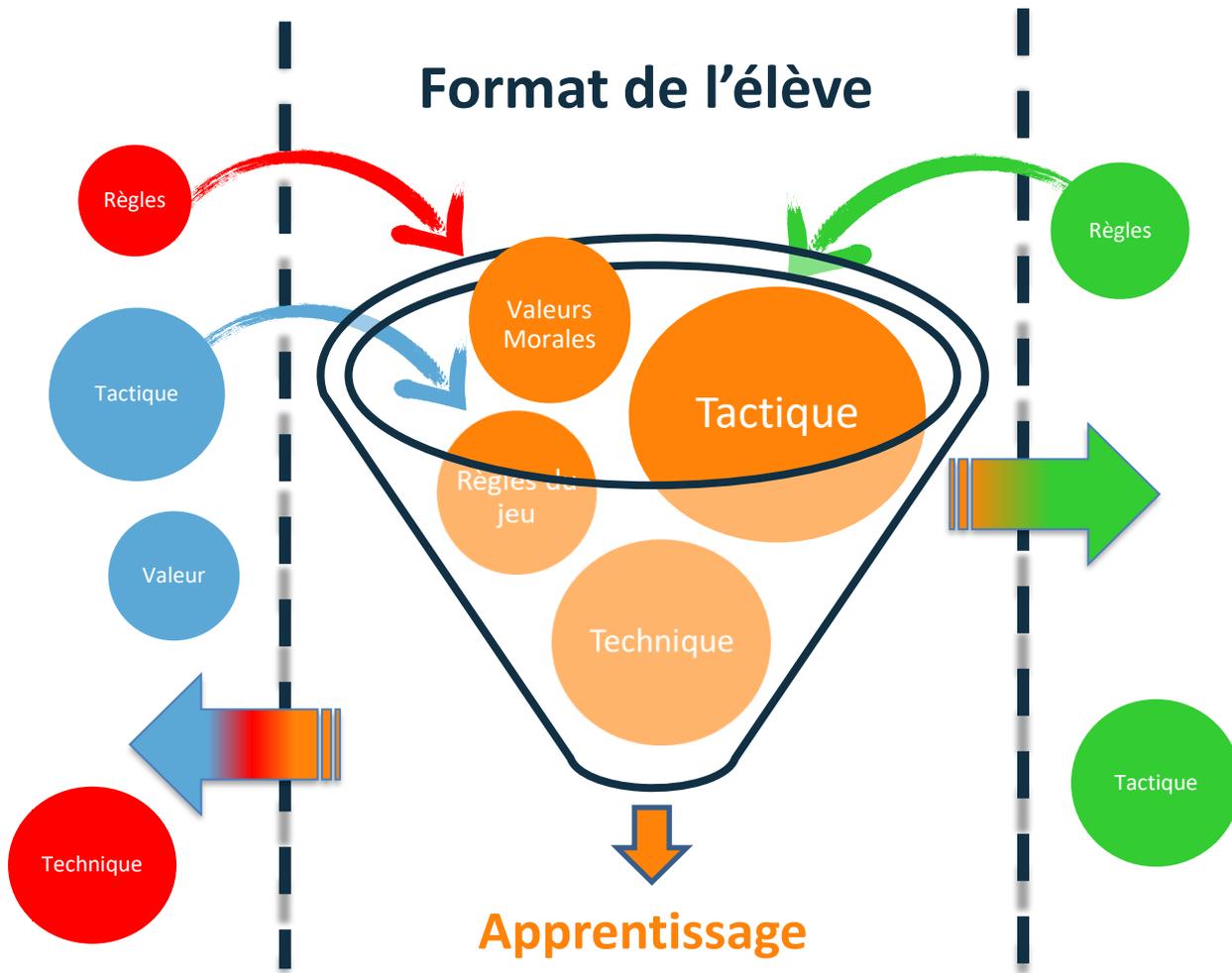
# Méthodologie

*Utiliser un format adéquat pour,*

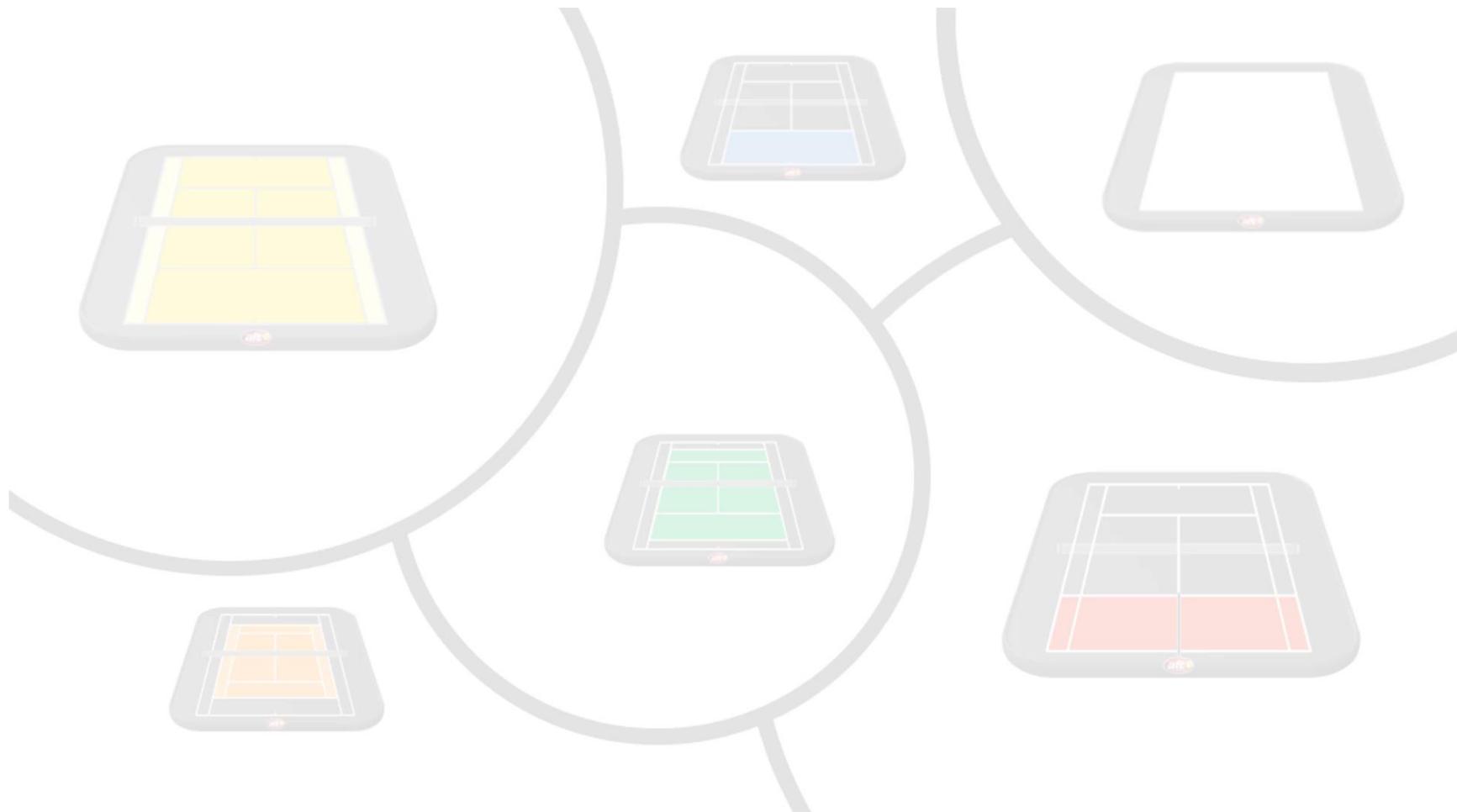
## Apprendre en jouant

- Des situations de jeu **d'opposition**
  - Des **matches**
- En **consolidant** des compétences du format précédent

Format(s) précédent(s)



Format suivant



Merci pour  
votre attention

[www.aftnet.be/montennis](http://www.aftnet.be/montennis)