

LE GUIDE DE
L'OPTIMISATION
**GALAXIE
TENNIS**





OPTIMISATION DE GALAXIE TENNIS

Préface

L'optimisation de l'école de tennis se place dans la continuité de Galaxie Tennis.

Depuis son lancement en 2014, ce programme a permis le déploiement des principes du tennis évolutif dans les écoles de tennis françaises. Cette initiative a introduit des formats de jeux progressifs adaptés à tous les niveaux.

Grâce à Galaxie Tennis, le jeu en match a trouvé sa place dans les cycles d'entraînement ainsi que dans les plateaux et les compétitions homologuées par niveau.

Enfin, Galaxie Tennis a structuré la progression des objectifs d'apprentissage techniques, tactiques, comportementaux et d'arbitrage, visant ainsi une formation complète des joueurs.

Après une décennie de mise en œuvre, la Direction Technique Nationale est convaincue que cette réforme était nécessaire et qu'elle a représenté une avancée majeure pour l'enseignement du tennis en France. Cependant, il apparaît également que cette réforme présente aujourd'hui certaines limites impactant la fidélisation de nos jeunes licenciés U10.

Afin de répondre au mieux aux attentes de plaisir, de progrès et de relations sociales de nos jeunes pratiquants, nous avons développé un programme d'optimisation de Galaxie Tennis ciblant spécifiquement les enfants de niveau blanc à rouge.

Ce programme, conçu et éprouvé par des enseignants de club, englobe l'apprentissage (concept Tennis Cooleurs), la formation, la pratique sportive et la socialisation au sein du club.

Au-delà des enfants directement concernés, ce projet engage l'ensemble du club, y compris les enseignants, les dirigeants, les parents et les bénévoles, dans une transformation profonde des rôles et de l'organisation visant à faire de l'école de tennis le cœur vibrant de la vie du club.

Dans chaque ligue, au sein de l'équipe technique régionale, un coordonnateur de l'école de tennis est à votre disposition pour vous assister dans la mise en œuvre de ce programme dans votre club.



**Gilles
Moretton**

SOMMAIRE

Introduction **03**

Le plateau multi couleur : un outil clé **07**

Les principes du Tennis Cooleurs **11**

Les objectifs et les outils d'apprentissage **14**

L'organisation matérielle du plateau multi couleur **19**

La programmation et l'animation du plateau multi couleur **23**

Focus sur les acteurs du plateau multi couleur **27**

La sécurité et le cadre réglementaire **34**

Les avantages de l'optimisation de Galaxie Tennis **36**

La communication **39**

Annexes **42**

Pour enrichir votre expérience de lecture, ce guide intègre des pictogrammes interactifs.

Ces éléments vous permettent d'accéder à des contenus complémentaires (vidéos, schémas, etc.).

N'hésitez pas à cliquer sur les pictogrammes ou à scanner les QR codes pour accéder à ces ressources.

SCAN OU CLIC



Ressources documentaires

SCAN OU CLIC



Ressources vidéo



01.

Introduction





Le constat

En 2023, plus de 500 000 jeunes âgés de 3 à 17 ans s'entraînent dans nos écoles de tennis, **témoignant de l'attractivité durable de notre sport.**

Cependant, l'analyse des taux de fidélisation révèle une problématique importante : **un jeune sur deux en moyenne abandonne la pratique du tennis après deux années**, avec un taux de rétention des moins de 10 ans de seulement 48,97 % au 1er septembre 2023. (Source : FFT).

Trop d'enfants quittent nos écoles de tennis avant de s'inscrire pour une troisième année consécutive.

Cette situation indique que **nous ne répondons pas encore pleinement aux attentes des joueurs et de leurs familles.**



Les raisons de ce manque de fidélisation



Un plaisir de jouer faible

Les enfants U rouge ne trouvent pas assez de satisfaction dans la pratique du tennis.



Un rythme de progression lent

La courbe de progression des enfants est lente et atteint rapidement un plateau de stagnation.



Une socialisation au sein du club pauvre

Les opportunités de création de liens sociaux sont insuffisantes pour les jeunes.



À cela s'ajoute le ressenti des parents, qui peuvent estimer que le rapport qualité/prix des services éducatifs et sportifs fournis par les écoles de tennis est inférieur à celui d'autres activités sportives ou extrasportives.



Les leviers d'action

Nous abordons ici chacune de ces raisons en ciblant un axe d'amélioration et des moyens pour transformer ces défis en atouts de fidélisation et de progrès.

01. Plaisir de jouer trop faible

Levier d'action : augmenter le plaisir de jouer des enfants.

- Remplacer les exercices formels et les consignes rigides par des jeux d'apprentissage.
- Plus de mouvement et d'activités motrices variées et adaptées à leurs capacités.
- Favoriser des situations de réussite fréquentes.
- Intégrer des tournois et / ou du jeu en match à chaque séance (Tennis Cooleurs, tournoi jaune et tournoi au mur).
- Varié les formats et les distances de jeu en fonction de l'objectif d'apprentissage et de la réussite de l'enfant.



02. Rythme de progression trop lent

Levier d'action : accélérer le rythme de progression des enfants.

- Adapter l'environnement de jeu pour permettre plus de frappes par séance.
- Augmenter la fréquence de pratique hebdomadaire, mensuelle, annuelle.
- Introduire le jeu en match plus tôt dans la pratique de l'enfant.
- Donner la priorité à la précision sur la vitesse dans les jeux d'apprentissage.
- Utiliser des distances réduites pour l'apprentissage par rapport au niveau de hiérarchisation de l'enfant. **Exemple :** rapprocher un enfant de niveau rouge à moins de 5 m d'une cible précise.
- Encourager le développement de la créativité et de l'adaptativité chez les joueurs et les joueuses.
- Favoriser les jeux en mouvement dans le sens de la largeur du terrain, sur des espaces à géométrie variable, avec une distance réduite entre les joueurs.
- Intégrer des tournois et/ou du jeu en match dès la première séance et tout au long des suivantes.

03. Une socialisation au sein du club trop faible

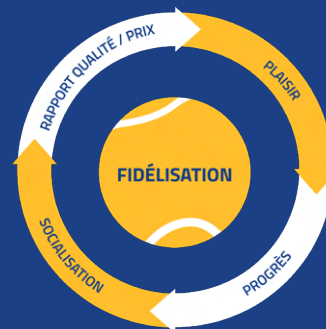
Levier d'action : développer la socialisation des enfants dans le club.

- Diversifier les relations sociales des enfants :**
 - offrir des partenaires variés en âge et en niveau de jeu ;
 - favoriser les interactions entre enfants, adolescents et adultes.
- Proposer un parcours club polyvalent :** joueur, coach junior, arbitre, ramasseur, animateur vie de club.
- Établir un cadre de séance clair et repérable avec des référents stables.
- Prévoir des temps d'animation et d'accueil en dehors des séances d'entraînement.

04. Un rapport qualité/prix perçu trop faible

Levier d'action : améliorer l'attractivité de l'offre.

- Augmenter le ratio du nombre de joueurs par enseignant rémunéré et le ratio du nombre de joueurs encadrés par heure et par terrain.
- Proposer une gamme d'activités plus variées pour accueillir et solliciter davantage les enfants au-delà d'une seule séance de tennis hebdomadaire.





Notre réponse

Pour mieux répondre aux besoins et attentes des enfants et de leurs familles et ainsi mettre en œuvre les 4 leviers d'action cités plus haut, nous avons développé un guide de l'optimisation de la Galaxie Tennis ciblant les enfants allant du niveau blanc à rouge.

Ce nouveau programme réunit deux concepts (l'un organisationnel, l'autre d'apprentissage) ayant fait leurs preuves sur le terrain.

L'optimisation de l'organisation pédagogique

Porté par la Direction Technique Nationale et la Direction des clubs, ce concept se concentre sur la structuration du club et l'optimisation de l'organisation du plateau.

Tennis Cooleurs

Développé par Olivier Letort, le concept Tennis Cooleurs se focalise sur des outils d'apprentissage rendant celui-ci ludique et innovant.



Les finalités du dispositif proposé par la Fédération sont triples :

01

Créer dans l'école de tennis les conditions favorables à l'épanouissement des enfants et des enseignants.

02

Permettre à chaque enfant d'une école de tennis d'atteindre son propre plus haut niveau.

03

Permettre à chaque enseignant de s'engager prioritairement dans une démarche d'enseignement dynamique et ludique.



Walter Gouy

Chef de projet optimisation de Galaxie Tennis



Olivier Letort

Créateur Tennis Cooleurs

SCAN OU CLIC





02.

Le plateau multi
couleur : un outil clé





Le plateau multi couleur : un outil clé

L'optimisation de Galaxie Tennis repose sur un outil clé : le plateau multi couleur (PMC).

Ce nouveau dispositif constitue la base de l'organisation de l'enseignement sur laquelle les enfants vont évoluer.

En voici les caractéristiques principales :

Organisation en ateliers

Chaque séance est structurée autour d'ateliers techniques et tactiques, ainsi que de jeux d'apprentissage, répartis sur un court de tennis.

Utilisation complète de l'espace

Tous les espaces du court sont utilisés, y compris les murs, pour maximiser le nombre d'ateliers et diversifier les situations d'apprentissage.

Tournois et jeu en match à chaque séance

Le jeu en match est central, offrant aux enfants de nombreuses occasions de pratiquer et de mettre à profit les compétences acquises durant la séance.

Groupes hétérogènes

Le plateau multi couleur accueille un grand nombre d'enfants de niveaux et d'âges variés, allant du niveau blanc à rouge. Cette diversité est intentionnelle, elle permet de favoriser l'apprentissage entre pairs.

Sous-groupes adaptés

Les enfants sont ensuite divisés en sous-groupes en fonction de leur niveau de maîtrise des aspects techniques. Chaque sous-groupe participe à des ateliers adaptés à son niveau de pratique, assurant un apprentissage personnalisé.

Rotation

Le plateau multi couleur est en mouvement permanent. Les enfants passent d'un atelier à un autre en fonction de leurs besoins.

Encadrement professionnel

Les séances sont supervisées par une équipe composée d'au moins un enseignant professionnel (titulaire d'un DES, DE ou CQPET) et d'un ou de plusieurs bénévoles initiateurs ou coaches juniors.

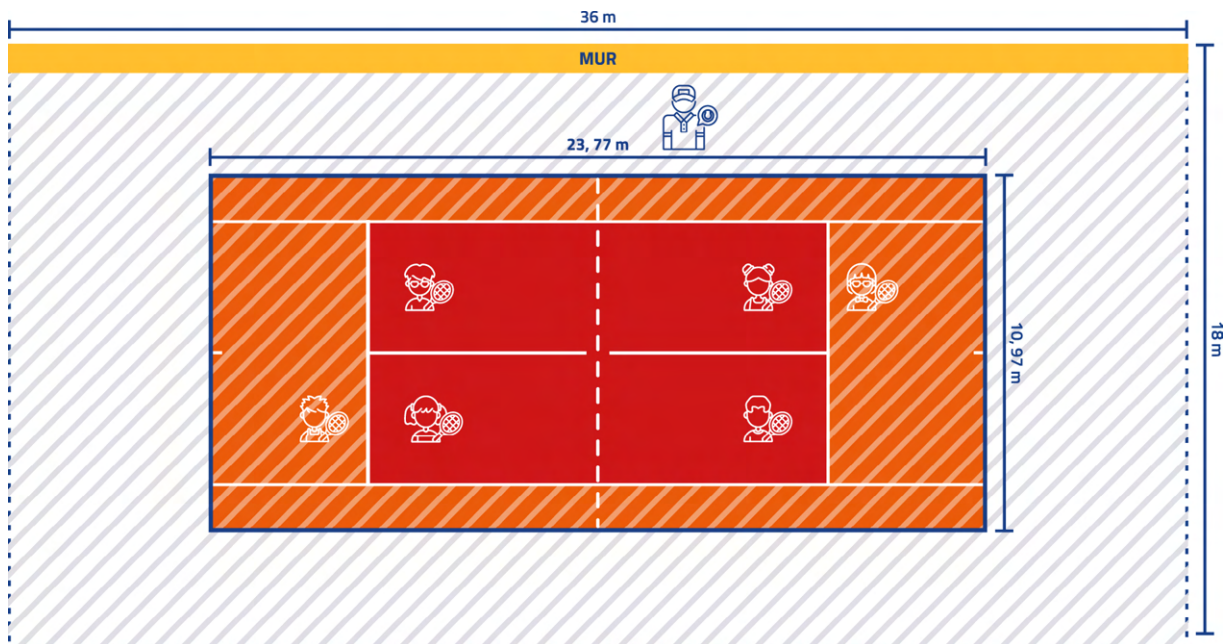
Distinction des formats d'apprentissage et de match

Les ateliers n'ont pas pour but de reproduire le format du match mais d'adapter les conditions pour un apprentissage optimal avec des formats le plus souvent réduits.



SCAN OU CLIC





Galaxie Tennis

Surface totale : 648 m²



6 joueurs

Tous réalisent
la même action
simultanément

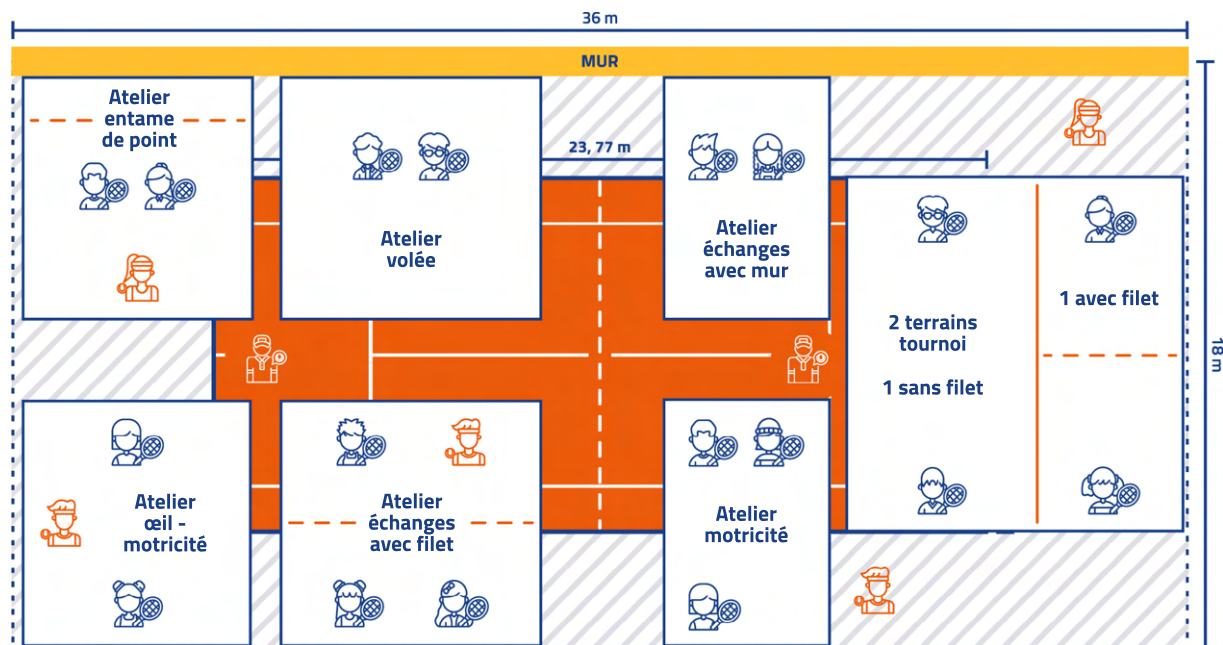


1 enseignant



84%

de la surface
inexploitée



Optimisation Galaxie Tennis

Surface totale : 648 m²



18 joueurs

Répartis sur
les différents
ateliers



5 coaches juniors



2 enseignants



20%

de la surface
inexploitée



**Espaces
ateliers**



Filets



Mur

Après

Exemple : 18 joueurs avec mur fixe



03.

Les principes du Tennis Cooleurs





Les principes du Tennis Cooleurs

Tennis Cooleurs est un concept d'apprentissage basé sur le jeu pour tous les publics, enfants et adultes, et pour tous les niveaux. Il constitue la suite logique du mini-tennis.

Les mécanismes d'apprentissage



Mettre en place des **jeux d'apprentissage** garantissant plaisir et progrès.



Donner la **priorité à la précision** (réussite immédiate du jeu) **par rapport à la vitesse** (progrès).



Proposer **3 séances consécutives identiques** : découverte des jeux, fluidité, performance.



Ce sont les **allers-retours entre le tournoi et les jeux d'apprentissage** pendant la séance qui cristallisent l'apprentissage.

Référence d'apprentissage : le match de tennis



Le tournoi jaune, fil rouge de la séance. **Chaque enfant dispute 1 tournoi à chaque séance.**

La séance d'apprentissage

Le tournoi jaune

Référence de l'apprentissage.

Œil

Vigilance, attention, réactivité et disponibilité pour augmenter le niveau de précision nécessaire à l'apprentissage.

Technique

Les 5 secrets de la frappe.

Créativité

Priorité aux espaces larges et à géométrie variable afin de développer les qualités d'adaptation et de créativité.



Tournoi Jaune (match)

ŒIL

Agir sur la précision.

TECHNIQUE

La qualité de la frappe.

CRÉATIVITÉ

Développer les qualités d'adaptation et de créativité.



Les principes du Tennis Cooleurs

L'évaluation

Mesurer les progrès à 3 niveaux



01

Niveau de compétition

Tournoi jaune

Comptabiliser le nombre de tournois et de matchs joués sur l'année.



02

Niveau technique

L'indice technique mesure la qualité de frappe à partir des 5 secrets.



03

Niveau de pratique

En fonction de la maîtrise des morceaux de tennis (50 morceaux répertoriés).

Ces 3 niveaux progressent simultanément mais à des rythmes différents selon les enfants.

TENNIS
COOLEURS®

SCAN OU CLIC





04.

Les objectifs et les outils d'apprentissage





Les objectifs d'apprentissage

Le plateau multi couleur a pour but premier l'apprentissage du jeu de tennis.

L'objectif est que chaque enfant devienne capable de jouer un match de tennis.

Pour y parvenir, le jeu en match est une constante qui doit être systématiquement intégrée à chaque séance du plateau multi couleur.

Ce moment offre un cadre pratique qui permet de donner du sens aux autres apprentissages réalisés individuellement en atelier.

Les objectifs et outils présentés ci-contre sont des éléments essentiels à la construction de cette compétence globale.

1.1. Les apprentissages moteurs

Les ateliers et le matériel doivent favoriser, dès l'initiation au mini-tennis, le développement des qualités de coordination en agissant sur :

- 🎯 **La coordination fine** : proprioception, exercices d'équilibre, etc.
- 🎯 **La coordination générale** : marche, course avant et arrière, sauts, cloche-pied, pas chassés, pas croisés, etc.
- 🎯 **La coordination œil-main et œil-pied** : cibles-jeu au mur, lancer et attraper différentes balles et ballons, découverte des différentes parties du pied, etc.
- 🎯 **La prise d'information et la vitesse de réaction** : perception et réaction à différents signaux, réception selon couleur, miroir, étoile, etc.
- 🎯 **La vitesse d'exécution et la gestuelle** : exercices de vélocité (déplacements, lancers), variations de rythme, etc.

1.2. Les apprentissages sociaux

La diversité des ateliers permet de développer différents types de relations interpersonnelles suivant une évolution dans la complexité sociale :

- 🎯 Jouer seul.
- 🎯 Partager un espace avec un autre joueur.
- 🎯 Jouer en groupe sans interrelations directes entre les joueurs.
- 🎯 Jouer en interaction avec un partenaire.
- 🎯 Jouer en interaction contre un adversaire.
- 🎯 Jouer en équipe avec interactions entre les partenaires.
- 🎯 Jouer en équipe contre une équipe adverse.
- 🎯 Développer et assumer différents rôles sur le terrain : joueur, arbitre, ramasseur et, pour certains, coach junior. Ce dernier rôle inclut d'aider les autres, de leur montrer et de les observer.
- 🎯 Développer son empathie.





1.3. Les apprentissages cognitifs, comportementaux, émotionnels

Indispensables aux autres apprentissages. Il s'agit ici de développer les capacités des enfants :

sur le plan cognitif

Identifier un but, une règle, une consigne pour réaliser la tâche de l'atelier, compter, suivre et mémoriser un score, élaborer une stratégie d'action et l'adapter en fonction des résultats obtenus.

sur le plan mental

Écouter, se concentrer, viser un objectif, se motiver, persévérer, développer son endurance de concentration et répéter.

sur le plan émotionnel

Ressentir diverses émotions (plaisir, joie, déception, peur, fierté), trouver du réconfort, de l'amitié ou de l'attachement, réagir face à la réussite et à l'échec, identifier, verbaliser et apprendre à jouer avec ses émotions.



1.4. Les apprentissages tactico-techniques

Ils constituent les apprentissages spécifiques du tennis. Ils sont incontournables pour les progrès de chaque enfant et se construisent autour de leur réussite avec du matériel adapté à leurs besoins.

Sur le plan tactique :

- 🎯 Choisir des intentions de jeu, les zones visées et la direction, la hauteur, la vitesse et la longueur des trajectoires à produire.
- 🎯 Reconnaître les situations (attaque/défense = balle facile/difficile).
- 🎯 Enchaîner des intentions de jeu, changer de zone à viser.
- 🎯 Se positionner sur le terrain pour défendre ou attaquer.
- 🎯 Rester dans l'échange.
- 🎯 Déplacer l'adversaire, le faire courir, provoquer la faute.
- 🎯 Faire des points gagnants, mettre la balle hors de portée de l'adversaire.

Sur le plan technique :

- 🎯 Établir le contact balle-raquette devant soi.
 - 🎯 Trouver son équilibre lors de la frappe.
 - 🎯 Diriger la balle avec précision en proximité et à vitesse lente, puis progressivement élargir et accélérer le jeu en conservant la précision.
 - 🎯 Décliner tous les coups du tennis : mettre en jeu la balle par un service, coup droit et revers après rebond et de volée, frappe au-dessus de la tête.
- Maîtriser la frappe et donc le plan de frappe en toutes situations en adaptant la forme et le rythme gestuel.
- 🎯 Distinguer les prises de coup droit et de revers.
 - 🎯 Avoir la capacité de reproduire des actions motrices (répéter).



SCAN OU CLIC





Les outils d'apprentissage

2.1. Le volume de frappes dans la séance : un apprentissage accéléré, base du club formateur

Le volume de frappes, soit le nombre de contacts balle-raquette par unité de temps, est un facteur déterminant dans l'apprentissage et la progression. Un enfant qui frappe la balle 400 fois en une heure progresse deux fois plus vite que s'il la frappait 200 fois. Ainsi, une séance sur le plateau multi couleur, animée par des coachs juniors, doit permettre à chaque enfant de frapper au moins 400 fois la balle par heure.

Augmenter la fréquence des séances hebdomadaires et le temps de jeu est un point clé de la vitesse de progression des enfants.

Une progression rapide renforce le sentiment de compétence, la confiance en soi et la motivation des enfants, les intégrant ainsi dans un cercle vertueux d'apprentissage.



Pour les clubs formateurs, la vitesse de progression des enfants est à la fois un objectif et un critère d'efficacité. Le volume de jeu et de frappes est un levier indispensable pour atteindre cet objectif. La situation de contrôle-frappe (et ses variantes) doit devenir une situation de référence à maîtriser. Elle permet de doubler les contacts balle-raquette et d'instaurer rapidement des échanges et de la coopération*.

SCAN OU CLIC



* Cette notion de coopération est particulièrement importante chez les jeunes filles.



SCAN OU CLIC



2.2. L'école du match (1/2)

La pratique du match doit être intégrée de manière permanente dès le début de l'apprentissage et sous-tend toutes les activités éducatives du plateau.

Elle est à la fois la finalité des autres apprentissages et une source de plaisir et de motivation pour les enfants. Le match permet de développer et d'éprouver les compétences, l'estime de soi et le plaisir de jouer, à condition qu'il se déroule dans un climat de bienveillance (regard de l'enseignant).

Il est donc indispensable de placer les enfants en situation de match au moins une fois par séance. Cela permet également aux enseignants de suivre leur progression et d'adapter le contenu des séances en fonction des observations faites en match.

Cette mise en situation peut prendre quatre formes :

L'atelier match au cours de la séance

Intégré aux rotations des ateliers, chaque enfant participe au moins une fois par séance à cet atelier, avec des formats de match et des espaces de jeu variés en termes de longueur, de largeur et de formes géométriques.

Le tournoi jaune (Tennis Cooleurs)

Cœur de la séance, il se déroule jusqu'au bout du tableau pour désigner un vainqueur. Le résultat de chaque match est inscrit sur un tableau visible par les enfants.

Le nombre de terrains jaunes en place et la durée prévisionnelle des matchs doivent tenir compte du nombre d'enfants et donc de matchs à faire jouer sur la séance.

Le tournoi se déroule en parallèle avec des jeux d'apprentissage pour les enfants en attente de leur prochain match ou éliminés (organisation adaptée dans l'instant).

Ce sont les joueurs qui inscrivent eux-mêmes le résultat du match.



2.2. L'école du match (2/2)

Le match par équipe

Basés sur des motivations collectives stimulantes, ces matchs favorisent l'entraide et les encouragements entre enfants de différents âges et niveaux, permettant souvent aux plus faibles de participer à une victoire.

Chaque victoire d'un joueur rapporte un point à son équipe. Le plus grand nombre de matchs possible est joué pendant la séance.

Le tournoi mur

Les deux adversaires frappent alternativement la balle contre le mur ; la balle doit rebondir sur le mur, puis dans un périmètre délimité au sol. Le principe est similaire au tournoi jaune.

Quelques repères généraux pour ces formules :

- Le choix de la balle et du terrain appartient à l'enseignant, avec une obligation d'engager par en haut.
- Les règles sont introduites progressivement en fonction des connaissances des enfants.
- Les matchs sont courts et se déroulent en simultané avec les ateliers d'apprentissage. Ils se jouent en autonomie ou sont arbitrés par un autre enfant.
- Les résultats sont notés.
- Les joueurs se serrent la main à la fin et les enseignants félicitent les joueurs en soulignant leurs progrès, même en cas de défaite.

2.3 Les ateliers

Un atelier est un jeu structuré comprenant une situation de départ, un but à atteindre, une ou des actions motrices visant à atteindre le but, une règle du jeu construisant un système éducatif, un principe d'autonomie des apprenants, une auto-évaluation et un nombre restreint de joueurs pour garantir l'activité de chaque enfant.

Les ateliers se répartissent en différentes catégories :

- Pratique du jeu en match (terrain jaune/ tournoi mur à chaque séance).
- Motricité (œil/pied/main, perception, coordination).
- Apprentissage sectoriel du tennis (technique, tactique, réactivité, mise en jeu, retour, volée, échanges).
- Des espaces de 13 mètres maximum pour les apprentissages techniques (carré de service ou largeur du court).

Avant de faire jouer les enfants, l'atelier doit être testé et démontré par l'enseignant et les coachs juniors.

2.4. Le mur et ses vertus pédagogiques

Le mur est un outil pédagogique polyvalent qui permet de jouer seul, ce que les jeunes enfants adorent.

Il permet à chacun de développer son autonomie, offre un grand volume de frappes en peu de temps, s'adapte à tous les niveaux de jeu et s'intègre parfaitement dans le plateau multi couleur pour des ateliers techniques ou de jeu.

Chez l'enfant, il encourage la créativité et la liberté d'expression raquette en main, tout en permettant d'aborder tous les secteurs du jeu avec des consignes techniques ou tactiques.

SCAN OU CLIC



2.5. Le challenge, un rituel motivant et structurant

Le challenge est un outil pédagogique où les enfants réalisent un défi technique, tactique ou moteur, évalué par leurs pairs.

Il comprend plusieurs étapes :

Étape 1

Présentation du défi à relever par l'enseignant avec les consignes techniques.

Étape 2

Entraînement en autonomie à relever le défi, soit au mur soit sur un atelier, pendant quelques minutes.

Étape 3

Regroupement des enfants.

L'enseignant demande qui souhaite présenter son challenge. Il choisit l'un des candidats en veillant à faire tourner cette mise en valeur.

Étape 4

Présentation du défi par un enfant, observée et commentée en premier par les autres enfants, puis par l'enseignant.

L'enseignant peut ensuite désigner un autre enfant pour présenter son challenge.



Les challenges participent à la prise de confiance en soi des enfants et renforcent leur motivation. Cette modalité favorise l'observation et l'apprentissage par l'exemple. Ils encouragent également la prise de parole en public et la confrontation au regard des autres.

SCAN OU CLIC





05.

L'organisation matérielle du plateau multi couleur





L'organisation matérielle du plateau multi couleur

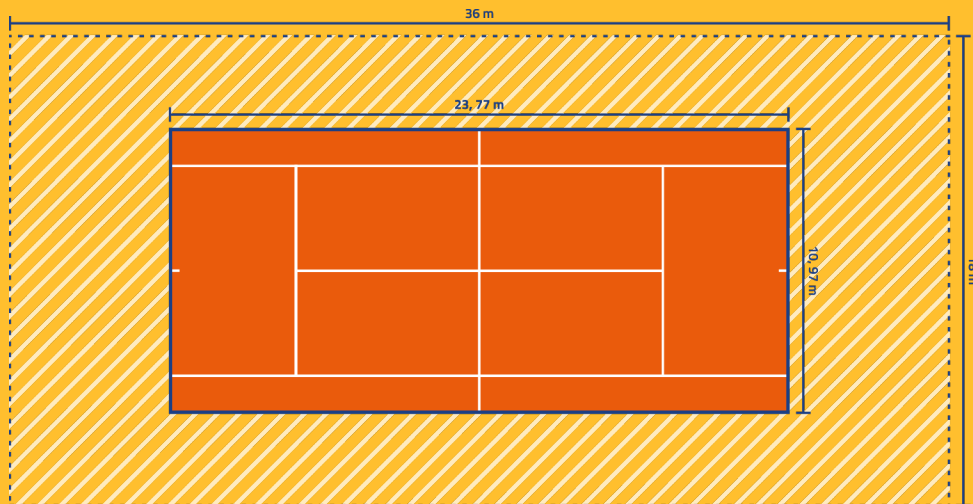
Le plateau multi couleur est une proposition d'aménagement d'un court de tennis ou d'un gymnase conçu pour maximiser l'exploitation de tout l'espace disponible.

Cet agencement vise à créer des conditions propices à un apprentissage optimal et varié. Sa mise en œuvre demande de l'anticipation et de la réflexion en amont sur les intentions pédagogiques, l'agencement des ateliers, ainsi que le matériel nécessaire.

Le descriptif qui suit présente l'organisation optimale d'une école de tennis utilisant un plateau multi couleur. Toutefois, des modèles simplifiés nécessitant moins de ressources, peuvent être tout aussi efficaces dans des contextes plus modestes.

Dans une organisation traditionnelle, environ 40 % de la surface du terrain est utilisée lors des séances.

1. Les surfaces de jeu et leur exploitation



1.1. Les surfaces du court

COURT DE TENNIS (zone de recul comprise)	Surface totale de 648 m ² (36 m x 18 m)
ZONE DE RECU	Surface totale de 216 m ² (2 x 108 m ²) entre la ligne de fond et le grillage
TERRAIN DE DOUBLE (délimité par les lignes)	Surface de 261 m ² , soit 40 % de la surface disponible
SURFACES LATÉRALES	Surface totale de 168 m ² (4 x 42 m ²) entre la ligne de couloir, le filet et le grillage

Sur un espace de 650 m², il est donc possible de placer **10 ateliers ou plus, de 5 à 105 m² chacun, permettant à 20 enfants de jouer simultanément**, voire davantage si le terrain dispose de murs ou si certains ateliers accueillent 3 enfants.

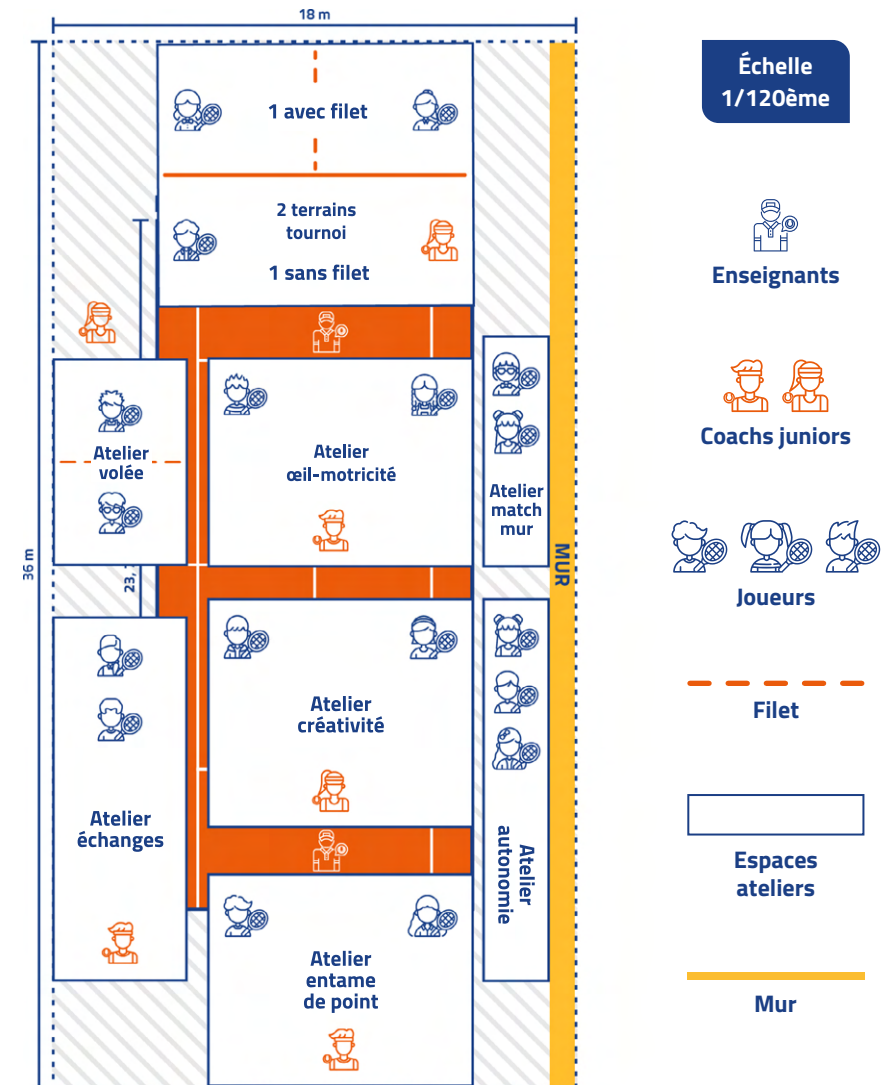
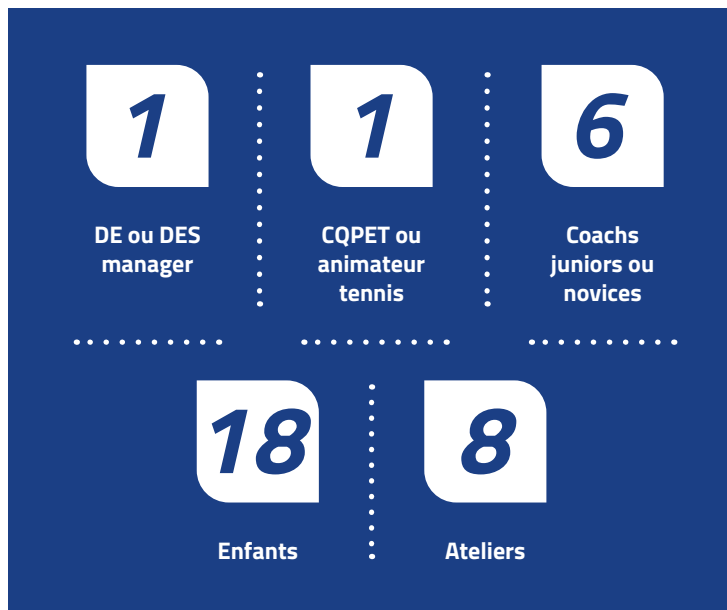
1.2. Les surfaces utiles pour l'apprentissage

TERRAIN BLANC	50 m ² , jeu dans la largeur
TERRAIN VIOLET	70 m ² , jeu dans la largeur avec plus de profondeur
TERRAIN ROUGE	De 70 m ² (2 carrés de service + couloir sur un côté) à 105 m ² (4 carrés de service sans les couloirs)
UN ATELIER MUR	25 à 35 m ²
UN ATELIER MOTRICITÉ	De 5 à 35 m ² selon les besoins
UN ATELIER APPRENTISSAGE	De 10 à 70 m ² selon la tâche à accomplir et le niveau de jeu
TERRAIN JAUNE	50 à 70 m ²



Exemple d'un plateau pour 18 enfants

(de niveau blanc/violet/rouge)





2. L'utilisation des murs

L'utilisation des murs est un levier fort de répétition et d'accélération de l'apprentissage.

Dans les gymnases et les courts couverts avec des murs en dur et lisses, toutes les surfaces verticales dégagées d'obstacles sont exploitables. Des murs amovibles, disponibles sur le marché, peuvent être utilisés en alternative.

Il est également possible de réaliser soi-même des surfaces de jeu verticales en respectant les normes de sécurité et après validation par le propriétaire des installations (la municipalité le plus souvent). Les murs peuvent être peints à des fins pédagogiques, toujours avec l'accord du propriétaire des installations.

3. L'atelier

L'atelier est l'unité de base du plateau multi couleur :

- Le nombre d'ateliers sur le court dépend du nombre d'enfants à faire jouer.
- Un groupe de 6 enfants peut s'entraîner sur 3 ateliers de 2, un groupe de 12 sur 4 ateliers de 3 ou 6 ateliers de 2, voire 4 ateliers individuels plus 4 ateliers de 2.
- Certains ateliers, préinstallés au début de la séance, peuvent n'être utilisés qu'à temps partiel (un groupe de 6 enfants divisé en 3 paires peut tourner sur 4 ateliers, avec un atelier inoccupé à chaque rotation).

4. Le terrain jaune pour les tournois entre enfants (Tennis Cooleurs)

Le terrain jaune est installé dès la première séance sur chaque plateau multi couleur.

Il est positionné dans la largeur du court entre l'une des lignes de fond de court et le grillage sur une longueur maximale de 12 m, avec ou sans filet séparant les camps des deux joueurs.

Selon les besoins de la séance et le nombre de matchs à faire jouer, plusieurs terrains jaunes peuvent être installés sur le plateau.

5. La mise en place du plateau

Un plateau multi couleur peut être configuré de plusieurs manières différentes selon le nombre d'enfants présents et la présence ou non de murs (artificiels, gonflables, en gymnase, etc.).



La mise en place est assurée par les coaches juniors avec le référent dans un premier temps, puis de manière autonome dès que les jeunes connaîtront leurs ateliers.

6. Le matériel pédagogique

L'adéquation du matériel (balles, raquettes, formats) aux capacités du joueur (taille, force, savoir-faire) ainsi qu'aux objectifs d'apprentissage est essentielle pour optimiser le plaisir et les progrès.

La liste du matériel ci-dessous n'est pas exhaustive ; tout matériel pédagogique peut être utilisé en fonction des objectifs et de la créativité des enseignants.

Balilage au sol

Lattes et bandes de délimitation, pastilles, plots plats, plots coniques, jalons.

Balilage sur les murs

Cibles, lignes, cerceaux, dessins, avec les systèmes d'accrochage correspondants.

Filets

Filets de mini-tennis mobiles, ruban de signalisation, élastiques, voire des bancs.

Balles

Tous types de balles et de ballons : gros ballons (« Swiss Ball »), ballons de baudruche, ballons blancs, balles violettes, balles en mousse, balles rouges, ainsi que des balles souples ou orange, en quantité suffisante et avec des possibilités de choix pour les enfants.

Raquettes

Il est souhaitable que le club mette à disposition des raquettes adaptées à chaque atelier, notamment de petite taille (17, 19 et 21 pouces), favorisant l'apprentissage.



Le matériel doit être présent en quantité suffisante pour permettre une grande variété d'ateliers.





06.

**La programmation et l'animation
du plateau multi couleur**





La programmation et l'animation du plateau multi couleur

Au cœur du dispositif du plateau multi couleur, se trouvent deux éléments essentiels : leur programmation et l'efficacité de son organisation.

Ces composantes sont conçues pour favoriser l'apprentissage, l'engagement et le plaisir des enfants tout au long de leur parcours d'apprentissage tennistique.

Afin de fournir aux enseignants des informations pratiques et facilement applicables, nous explorons en détail ces deux éléments clés à travers une série de questions/réponses.

1. La programmation des séances (1/2)

La programmation des séances est le chemin pédagogique qui permet d'amener un groupe d'enfants de sa situation initiale de pratique à une situation visée après apprentissage.

Les enfants suivent des cycles d'apprentissage sur un certain nombre de séances. Pour chacun des cycles, l'enseignant définit les objectifs d'apprentissage dont découleront les thèmes des séances.

C'est à partir de ce cadre que l'enseignant organisera ses séances et les ateliers qui permettront de répondre aux objectifs de celles-ci.

Voici les points clés à comprendre :

► À quoi sert la programmation pour un plateau multi couleur ?

La programmation joue un rôle déterminant dans l'optimisation Galaxie Tennis :

- 🕒 Elle traduit le projet pédagogique de l'enseignant (réfèrent et/ou manager du plateau) en objectifs d'apprentissage concrets pour les enfants.
- 🕒 Elle crée, sur une période donnée, les conditions de répétition suffisantes pour ancrer les apprentissages.

► Qu'est-ce qui détermine la nature ou l'unité d'un cycle ?

Un cycle est déterminé par le développement d'une ou de plusieurs qualités spécifiques :

Technique

Fondamentaux techniques, les 5 secrets Tennis Cooleurs, maîtrise de la frappe.

Tactique

Choix des intentions de jeu par le joueur.

Physique

Dimension motrice (adresse, coordination).

Comportementale

Concentration, capacité de répétition, observation, auto-évaluation.

Sociale

Relations avec les autres, jeu en équipe ou en individuel, compréhension des règles.





La programmation et l'animation du plateau multi couleur

1. La programmation des séances (2/2)

► La programmation est-elle la même pour tous les joueurs d'un même plateau ?

Oui, la programmation est identique pour tous les joueurs d'un plateau, quel que soit leur niveau. Les consignes et les objectifs sont les mêmes pour tous.

L'adaptation se fait par l'ajustement des formats (balles, raquettes, distances) en fonction du niveau de chaque enfant.

► Quels sont les principes de programmation à respecter pour optimiser l'apprentissage ?

Pour une programmation efficace, suivez ces principes :

1. Programmation annuelle

- 🔄 Du secret 1 vers le secret 5 de Tennis Cooleurs.
- 🔄 Du précis et lent vers le précis et rapide ou puissant.
- 🔄 Du simple vers le complexe.

2. Équilibre d'apprentissage pour tous les secteurs de jeu

Chaque séance doit inclure tous les secteurs de jeu du tennis :

- 🔄 mise en jeu (service) ;
- 🔄 renvoi après rebond (fond de court) ;
- 🔄 renvoi sans rebond (jeu au filet).

La pratique de chaque secteur de jeu peut se dérouler aussi bien au mur que sur le court.

► Quelle est la durée idéale d'un cycle et combien de séances doit-il comporter ?

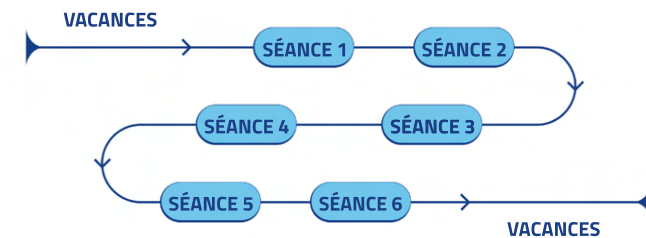
Un cycle optimal s'organise ainsi :

Durée

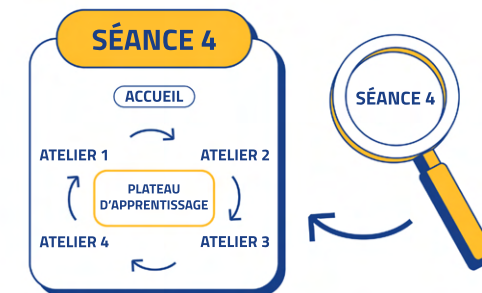
De vacances scolaires à vacances scolaires.

Contenu

- 🔄 Au moins une séance complète de tournoi jaune.
- 🔄 Des matchs à chaque séance.
- 🔄 Une stabilité du plateau multi couleur durant tout le cycle.
- 🔄 Des ateliers constants pour favoriser la répétition et les progrès.
- 🔄 Un ajustement possible des consignes et des formats selon la progression des enfants.



CYCLE D'APPRENTISSAGE





La programmation et l'animation du plateau multi couleur

2. La gestion de la séance

Une séance en plateau multi couleur doit être un moment éducatif, sportif et en perpétuel mouvement. L'encadrement a pour mission de structurer, encourager et dynamiser l'activité des joueurs avec une organisation rigoureuse qui conditionne la qualité de l'animation de la séance.

- ▶ **Quelle est la durée recommandée pour un plateau pédagogique ?**
La durée idéale se situe entre 1h et 1h30.
- ▶ **Comment organiser l'accueil des enfants ?**
L'accueil s'organise comme suit :
 - 🕒 **Les deux premières séances de l'année :** temps dédié à la constitution des sous-groupes.
 - 🕒 **À partir de la troisième séance :** accueil rapide de 5 minutes, puis les sous-groupes se dirigent directement vers leur premier atelier.
- ▶ **Comment se déroule la phase de démonstration des ateliers ?**
La démonstration se fait en plusieurs étapes :
 - 1. Lors des deux premières séances du cycle :**
Le manager et les coachs juniors démontrent les ateliers.
 - 2. À chaque nouvel atelier :**
 - 🕒 Le coach junior (CJ) redémontre l'atelier et précise les consignes au sous-groupe concerné.
 - 🕒 Un volontaire est ensuite invité à démontrer à son tour, commenté par le CJ.

- ▶ **Quel est le temps de pratique recommandé sur un atelier ?**

Le temps de pratique doit être au minimum de 7 minutes par atelier, incluant démonstration et challenge, durant le cœur du cycle. En fin de cycle, possibilité de laisser plus de liberté aux enfants dans le choix et la durée des jeux.

- ▶ **Quelle est la durée idéale pour un challenge ?**

Un challenge dure environ 1 minute une fois le processus maîtrisé :

Étape 1

L'enfant reformule la règle du jeu et la consigne.

Étape 2

Si la reformulation est correcte, il réalise son challenge devant les autres joueurs.

Étape 3

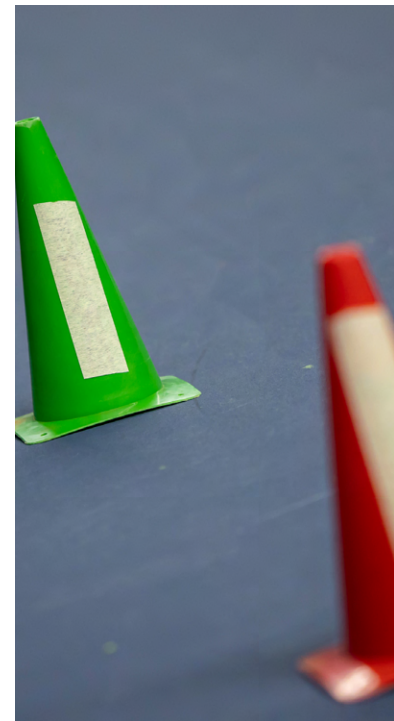
Le CJ vérifie avec l'enfant si le jeu a été réussi et si la consigne a été respectée.

- ▶ **Combien de rotations d'ateliers sont à prévoir sur une séance ?**

Chaque enfant participe généralement à 4 ou 5 ateliers par séance pour pouvoir s'entraîner sur tous les secteurs de jeu et jouer en match. Le manager du plateau peut ajuster les durées si nécessaire.

- ▶ **Comment gérer les temps de repos durant la séance ?**

Les enfants se reposent et s'hydratent pendant les temps de challenge. Il n'y a pas de temps de repos spécifique prévu en dehors de ces moments.





07.

**Focus sur les acteurs
du plateau multi couleur**





Focus sur les acteurs du plateau multi couleur

Le descriptif suivant représente le développement optimal d'une organisation d'école de tennis utilisant un plateau multi couleur. Des modèles simplifiés, nécessitant moins d'acteurs, sont possibles et peuvent être tout aussi efficaces pour des structures plus modestes.

Par exemple, il n'est pas toujours indispensable de séparer les rôles de manager et de référent du plateau, ceux-ci pouvant être assumés par une seule et même personne.

De même, le nombre de coachs juniors doit être ajusté en fonction du nombre de joueurs, et il n'est parfois pas nécessaire d'établir une hiérarchie entre eux.

1. Les enfants

Les enfants sont les acteurs principaux du plateau multi couleur. Leur raison d'être est de jouer, apprendre, se socialiser et se développer.

Le but du plateau est de répondre à leurs besoins individuels et collectifs pour se développer, se socialiser et progresser dans une activité souvent choisie par leurs parents.

Les besoins individuels d'un enfant à partir de 5 ans pour se développer :

- Se sentir en sécurité dans son environnement.
- Se sentir soutenu, encouragé, valorisé et aimé.
- Pouvoir s'exprimer, être entendu et faire des choix.
- Être actif dans son activité et dans son apprentissage.
- Éprouver du plaisir dans l'activité et s'amuser.
- Jouer (le jeu est une simulation de la réalité, sans recherche directe de performance, où les actions n'ont pas de conséquences directes avec elle).
- Activer son imagination et sa créativité corporelle et mentale.
- Répéter souvent les jeux et les activités qui lui plaisent, avec des temps de récupération courts et fréquents.

Les besoins collectifs des enfants à partir de 5 ans pour se développer :

- Rencontrer et interagir avec d'autres enfants du même âge.
- Rencontrer et interagir avec des enfants plus âgés et plus jeunes.
- Être accompagnés par des « grands frères » et « grandes sœurs ».
- Apprendre des autres et apprendre aux autres, vivre des relations d'entraide.
- Rencontrer d'autres adultes de référence que leurs parents.
- Partager et entretenir des espaces et un environnement collectif avec des règles et des fonctionnements bien identifiés.
- Communiquer avec un langage commun à tous.
- Avoir sa place dans un petit groupe au sein d'un grand groupe.
- À travers le jeu et ses règles, vivre des relations de coopération et d'opposition.
- S'exprimer face aux autres dans un environnement sécurisé.



Focus sur les acteurs du plateau multi couleur

2. Les coaches juniors

Le coach junior a pour mission principale d'animer un atelier du plateau multi couleur. Il agit sous la responsabilité du manager du plateau.

- 🕒 Il participe à la mise en place du plateau, en particulier de l'atelier dont il a la charge.
- 🕒 Il présente et démontre le jeu en le réalisant lui-même devant les enfants.
- 🕒 Il adapte, en accord avec les enfants, la difficulté de l'atelier pour garantir un rapport précision/vitesse optimal pour leur apprentissage : quelle balle et quelle raquette utiliser, quelle difficulté, quel challenge à relever.
- 🕒 Il encourage et soutient les enfants dans leur activité.
- 🕒 Il anime le challenge en fin d'atelier avec les enfants volontaires et fait un court bilan.
- 🕒 Il participe à l'animation des rotations.

SCAN OU CLIC



Coach junior de niveau novice

Savoir-faire

- 🕒 Faire respecter la règle du jeu.
- 🕒 Jouer et échanger avec les joueurs en position de « sparring partner ».
- 🕒 Envoyer et distribuer des balles adaptées au niveau des enfants et à l'objectif de l'atelier.
- 🕒 Rappeler la consigne principale d'apprentissage à bon escient.
- 🕒 Aider à compter les points.

Savoir-être

- 🕒 Avoir conscience d'être là pour les enfants moins expérimentés.
- 🕒 Créer des liens avec les joueurs et les encourager.
- 🕒 Observer attentivement les démonstrations de l'atelier par le manager ou le CJS (coach junior senior).
- 🕒 Observer les enfants de son atelier.
- 🕒 Se faire écouter et écouter les joueurs de son atelier.

Coach junior de niveau junior

Savoir-faire (1/2)

- 🕒 Aider à la mise en place des terrains ou le faire de manière autonome.
- 🕒 Participer aux démonstrations avec l'animateur.
- 🕒 Démontrer le jeu et transmettre les consignes associées aux joueurs.
- 🕒 Rappeler les consignes en cas de besoin.
- 🕒 Rappeler les consignes de sécurité simples.
- 🕒 Maîtriser la qualité de ses envois et renvois de balle.

Savoir-faire (2/2)

- 🕒 Proposer des adaptations simples en fonction de la réussite des joueurs (balles, format).
- 🕒 Utiliser la graduation des difficultés (précision, vitesse, distance, trajectoire) pour faire évoluer l'atelier et la difficulté de la tâche motrice.
- 🕒 Animer le challenge de son atelier au signal du coach junior senior ou du manager.
- 🕒 À la fin d'un cycle, rapporter le niveau de réussite des joueurs de son atelier au manager.



Focus sur les acteurs du plateau multi couleur

Coach junior de niveau junior

Savoir-être

- Être démonstratif, dynamique et souriant.
- Encourager les enfants.
- Prendre la parole devant eux et/ou les autres acteurs du plateau quand c'est nécessaire.
- Questionner les joueurs sur leur perception de leur réalisation.
- Écouter les joueurs.
- Diriger le challenge avec bienveillance et équité et développer les valeurs d'entraide.

Coach junior de niveau sénior

Le coach junior de niveau senior est un encadrant intermédiaire entre le manager du plateau et les CJ de niveau novice ou junior.

Il supervise un demi-terrain.

Savoir-faire

- Seconder le manager et le remplacer si besoin.
- Coordonner et réaliser la mise en place des ateliers sur son demi-terrain.
- Encadrer le demi-terrain et coordonner les coachs juniors et novices.
- Accueillir les enfants de son demi-terrain et les répartir par sous-groupes de niveau dans les différents ateliers.
- Assister les CJ « novices ».
- Faire respecter le thème, l'objectif et les consignes donnés par le manager.
- Garantir l'usage d'un langage qui doit être commun à tous.
- Superviser et valider les graduations mise en place sur chaque atelier.
- Savoir s'adapter à une situation et en assurer la sécurité.
- Intervenir principalement auprès des coachs juniors.
- Gérer le « timing » des rotations.

Savoir-être

- Être souriant, accueillant, dynamique, observateur et concentré sur sa mission.
- Rassurer les coachs juniors avec bienveillance et sérénité.
- Être à l'écoute des coachs juniors et des joueurs.
- Être disponible pour les coachs juniors et les encourager à encourager et féliciter les joueurs.
- Superviser le respect du protocole des challenges.
- Signaler les enfants en difficulté ou en réussite au manager.



Focus sur les acteurs du plateau multi couleur

3. Le manager du plateau

Diplômé du DE JEPS, DE JEPS stagiaire ou diplômé du CQP ET

Le manager du plateau a pour mission principale de préparer le plateau multi couleur et de coordonner les encadrants.

Présent sur le court pendant l'intégralité de la séance, il est responsable de son bon déroulement et reporte au référent du plateau.

Savoir-être (1/3)

Savoir-être général

- Être souriant, ouvert aux autres, positif et orienté solutions.
- Être organisé et prévoyant.
- Savoir accepter l'imprévu et s'adapter.
- Transmettre un sentiment de sécurité et de sérénité à tous les acteurs.
- Exercer un « leadership » dynamique et bienveillant.

Savoir-faire (1/3)

Avant la séance

- Préparer et superviser la mise en place du terrain par les CJ.
- Vérifier le matériel pour les évolutions (balles, raquettes, balisage).
- Distribuer les rôles de chaque CJ en fonction des présents.
- Rappeler à tous le thème, l'objectif et le vocabulaire de la séance.
- Expliquer et démontrer aux CJ les jeux et les évolutions.
- Accueillir les enfants et leurs familles à la porte du court.

Savoir-faire (2/3)

Pendant la séance

- Expliquer et démontrer tous les ateliers aux enfants lors des deux premières séances du cycle.
- Gérer le « timing » des jeux et des rassemblements.
- Évaluer la justesse des situations proposées.
- Encourager les CJ à faire évoluer les contraintes (règles du jeu) plutôt que d'intervenir directement sur la réalisation technique des joueurs.
- Intervenir auprès des enfants en cas de nécessité.
- Évaluer les progrès ou les difficultés des joueurs sur le tournoi jaune ou le tournoi mur.
- Orienter les joueurs vers un atelier correspondant à leurs besoins.

Rappel : 1 ou 2 ateliers restent libres pour permettre cette orientation en fonction des besoins.

- Assurer que chaque enfant bénéficie des mêmes temps de jeu et de la même qualité de prise en charge.
- Gérer le temps de la séance.

Savoir-faire (3/3)

Après la séance

- Conclure la séance et donner la parole aux enfants.
- Superviser le rangement ou la remise en place des terrains.
- Faire un bilan rapide avec les CJ et les remercier.
- Prévoir les évolutions pour la séance suivante (jeux, consignes, format, passage à l'étape suivante de chaque sous-groupe de joueurs, rôle des CJ d'une mission à une autre).



Focus sur les acteurs du plateau multi couleur

3. Le manager du plateau

Diplômé du DE JEPS, DE JEPS stagiaire ou diplômé du CQP ET

Savoir-être (2/3)

Avec les coachs juniors

- ④ Entretenir des relations fraternelles avec les CJ.
- ④ Valoriser leur travail et les former en permanence.
- ④ Communiquer beaucoup avec les CJ pour les rendre autonomes.
- ④ Renforcer son attention auprès des CJ les moins expérimentés.
- ④ Donner des tâches et des missions gratifiantes aux plus expérimentés.
- ④ Leur accorder une place spécifique dans l'organigramme de l'école de tennis (les rendre relais de sa pédagogie).
- ④ Faire ressortir leurs qualités et les encourager.
- ④ Recadrer avec bienveillance si nécessaire.
- ④ Développer la cohésion de l'équipe des CJ.

Savoir-être (3/3)

Avec les enfants

- ④ Veiller à ce que chaque enfant se sente en sécurité et valorisé.
- ④ Faire applaudir les CJ par les enfants.
- ④ Être l'interlocuteur principal des familles.
- ④ Être disponible pour échanger avec les familles, notamment pendant le rangement du plateau, et être proactif dans cette communication.

4. Le référent du plateau

Diplômé du DE JEPS

Le référent est le responsable pédagogique et le manager de l'équipe d'encadrement du ou des plateaux du club.

Il anticipe l'organisation du plateau dans tous ses aspects et sa programmation pédagogique par périodes. Il réfère directement au président du club ou à son délégué, le directeur sportif.

Savoir-faire (1/3)

Recruter et former l'encadrement

- ④ Assurer le recrutement et la présence des personnes ressources : manager et coachs juniors.
- ④ Garantir leur bon accueil et assurer leur formation dans un climat de bienveillance.
- ④ Optimiser la place et le rôle de chacun avec discernement.
- ④ Valoriser les acteurs du plateau tout au long de leur parcours.
- ④ Encourager, valoriser ou recadrer les comportements des personnes ressources.
- ④ Évaluer les interventions de chacun et fixer de nouveaux objectifs.
- ④ Préparer et animer les moments de réflexion et les formations internes pour les managers et les CJ.
- ④ Animer le groupe des managers de plateau.

Sur le court, il est essentiellement en lien avec le manager du plateau et les CJ.

Savoir-faire (2/3)

Suivre la progression des enfants

Il est détaché de l'animation directe du groupe pour mieux observer et suivre l'évolution des joueurs.

- ④ Assurer une mission de repérage des enfants.
- ④ Faire évoluer les enfants d'une couleur à une autre et valider les changements sur ADOC.
- ④ S'assurer que chaque enfant bénéficie de la même qualité de prise en charge.

Définir la programmation

- ④ Définir la programmation pédagogique pour chaque période avec les managers, en tenant compte de la progression des joueurs.
- ④ Transmettre et expliquer cette programmation aux différents acteurs du plateau.



Focus sur les acteurs du plateau multi couleur

4. Le référent du plateau Diplômé du DE JEPS

Savoir-faire (3/3)

Communiquer avec l'écosystème du club

- 🕒 Communiquer auprès des parents des joueurs et/ou des CJ (méthodes pédagogiques utilisées, animations, compétitions libres...).
- 🕒 Rendre compte régulièrement au président ou au directeur sportif du déroulement du plateau et signaler tout problème rapidement.

Savoir-être

- 🕒 Être présent et démonstratif dans son rôle de pédagogue.
- 🕒 Asseoir son autorité avec sérénité et bienveillance.
- 🕒 Contrôler ses émotions pour aider les autres à contrôler les leurs.





08.

La sécurité et le cadre réglementaire





La sécurité et le cadre réglementaire

Le plateau multi couleur a pour particularité d'accueillir simultanément sur un même terrain un grand nombre de participants, pour la plupart encore mineurs dont de jeunes bénévoles, les coachs juniors.

Cette spécificité soulève des questions sur le cadre réglementaire et les garanties de sécurité de la pratique engageant la responsabilité du club.

Voici quelques éléments de réponse.



1. Bénévolat des coachs juniors

1.1. Quel est le statut des CJ dans le club ?

Les coachs juniors sont des bénévoles du club. Lorsqu'ils sont mineurs, une autorisation écrite de leurs parents ou de leurs représentants légaux est nécessaire.

1.2. Quelles sont les conditions du bénévolat ?

Le bénévolat repose sur certaines conditions :

- 🕒 L'absence de toute forme de rémunération pour le coach junior (en espèces ou en nature).
- 🕒 L'absence de tout lien de subordination juridique entre les dirigeants du club et les coachs juniors. Cela signifie que, bien que des consignes puissent être données par les dirigeants, elles ne doivent pas comporter de caractère impératif.
- 🕒 Aucune sanction particulière ne peut être donnée à un coach junior qui ne remplirait pas bien sa mission.
- 🕒 Il est cependant possible de mettre fin à cette dernière, notamment si les consignes de sécurité ne sont pas respectées.

1.3. Le club peut-il donner un cadre à l'activité des coachs juniors ?

Pour assurer le bon fonctionnement du club et des activités pédagogiques, le club peut définir un cadre pour les coachs juniors.

Par exemple, il est possible de fixer des horaires pour le plateau multi couleur, à condition que ces horaires aient été préalablement acceptés par le coach junior et ses parents au moment de l'engagement auprès du club.



2. Nombre d'enfants et de personnes encadrantes par terrain

Y a-t-il un seuil maximum du nombre d'enfants sur le court à ne pas dépasser ?

En ce qui concerne le nombre maximum d'enfants sur le court, il n'existe pas de taux d'encadrement minimum légalement prévu par le Code du sport pour la pratique d'une activité déterminée ou d'une monoactivité au sein d'une association sportive.

Par conséquent, il appartient au club d'évaluer le besoin d'encadrement en tenant compte du nombre, de l'âge et des caractéristiques particulières des participants afin de garantir leur sécurité.

La mise en place du plateau multi couleur dans un club de tennis, si elle est susceptible d'entraîner une présence plus importante de mineurs (coachs juniors compris) sur la zone de jeu, n'est donc soumise à aucun cadre d'exigence légale concernant le taux d'encadrement.

Le club peut s'inspirer des taux d'encadrement appliqués dans d'autres secteurs d'activité, comme le milieu scolaire ou l'accueil collectif de mineurs, mais il ne s'agit en aucun cas d'une obligation légale.

Le non-respect de ces taux ne peut entraîner, en soi, une responsabilité du club ou de l'enseignant encadrant l'activité, tant que ce dernier agit dans le cadre de ses fonctions.



09.

Les avantages de l'optimisation de Galaxie Tennis

	
OPTIMISATION GALAXIE TENNIS	Av
PROGRAMME GALAXIE TENNIS	40

Les avantages de l'optimisation de Galaxie Tennis

Le plateau multi couleur est un outil multifonctionnel s'inscrivant dans une approche globale.

Son fonctionnement implique différents acteurs au sein du club. Il présente des avantages pour tous les participants, en particulier les joueurs, les coaches juniors, les enseignants et les dirigeants du club.



1. Pour le joueur ou la joueuse : plus de plaisir et de progrès

Les avantages du PMC pour les joueurs sont nombreux :

- Un volume de frappes plus élevé, chaque séance permettant à l'enfant de réaliser entre 300 et 400 frappes.
- Une participation à un tournoi garantie à chaque séance (tournoi jaune Tennis Cooleurs).
- Un apprentissage global et ludique, dont la référence est le match, permis par la diversité des ateliers.
- Un apprentissage centré sur les qualités motrices et les 5 secrets de la frappe.
- Du jeu au mur en autonomie.

- Une diversité des situations sociales : de la pratique en solo, en équipe, en coopération et en opposition.
- Des rôles multiples et valorisés ouvrant le parcours club de l'enfant : joueur, coach junior, arbitre, ramasseur, animateur.
- Un apprentissage technique centré sur la frappe (Tennis Cooleurs).
- Des conditions de jeu adaptées au niveau de l'enfant : balles, raquettes et terrains adaptés.
- Possibilité d'apprendre aux côtés de joueurs de niveau Galaxie supérieur grâce aux groupes hétérogènes.



2. Pour le coach junior : une responsabilisation encadrée

Les coaches juniors bénéficient d'une responsabilisation encadrée par un enseignant professionnel.

Elle se caractérise par :

- une reconnaissance au sein du club basée sur des critères autres que le niveau de jeu ;
- le développement des compétences relationnelles et d'entraide ;
- une autonomisation progressive ;
- le développement de la confiance en soi et en l'autre ;
- l'intégration à une équipe pédagogique intergénérationnelle ;
- l'Augmentation du volume et de la fréquence de jeu (amélioration de la pratique personnelle).

3. Pour l'enseignant : un élargissement professionnel

Par la mise en place du plateau multi couleur, l'enseignant va :

- mener un projet de transformation de l'école de tennis de son club ;
- développer de nouvelles compétences (chef de projet, organisateur, manager, formateur, pédagogue) au service d'un projet associatif, éducatif et sportif ;
- travailler davantage en équipe ;
- fixer les fondamentaux tactiques et techniques à son équipe et aux enfants ;
- stimuler et renforcer son système de formation des encadrants et pérenniser son équipe pédagogique.

Les avantages de l'optimisation de Galaxie Tennis

4. Pour les dirigeants : un projet éducatif et sportif structurant

Le plateau multi couleur est un outil pour :

- mettre en œuvre un projet éducatif et sportif fédérateur en interne comme en externe (ville) ;
- ouvrir aux licenciés des parcours d'épanouissement associatifs, éducatifs et sportifs ;
- former son équipe pédagogique en interne et assurer son renouvellement ;
- donner les moyens à son club d'améliorer la fidélisation des U10 sur 3 saisons consécutives ;
- proposer une offre attractive à des tarifs accessibles aux familles ;
- *optimiser l'exploitation des courts.

*Le plateau multi couleur permet de doubler le nombre d'enfants des niveaux U rouge sur un court pendant une heure, libérant ainsi une heure de terrain pour d'autres activités.

Les options pour cette heure libérée incluent, sans s'y limiter :

- proposer des créneaux de jeu supplémentaire aux enfants de niveaux U rouge ;
- augmenter le volume de jeu pour les enfants de niveau orange et plus ;
- développer d'autres activités du club et générer de nouvelles ressources.



SCAN OU CLIC





10.

La communication



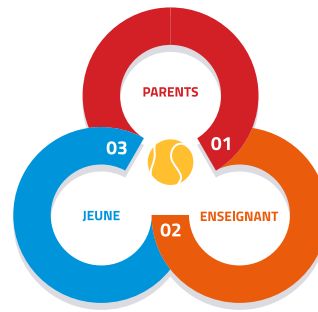


La communication vers les familles

La mise en place du plateau multi couleur bouscule les représentations de nombreuses familles sur l'apprentissage du tennis.

La communication faite par les enseignants vers les parents est donc essentielle aussi bien pour accompagner le changement que pour informer du projet pédagogique proposé à leur enfant.

N'oublions pas que les parents sont les premiers éducateurs de leur enfant et nos premiers partenaires.



Les parents d'enfants entrant en école de tennis

Pour les « nouveaux » parents, la communication doit se concentrer sur la présentation du dispositif du plateau multi couleur. Il s'agit de fournir des informations claires sur les horaires, les tarifs, les principes de fonctionnement et les finalités pédagogiques.

Les parents d'enfants actuellement en école de tennis

Lorsqu'il s'agit de transformer le modèle d'organisation existant, il est crucial de présenter aux parents des enfants déjà inscrits à l'école de tennis la raison d'être, la nature et les bénéfices des changements. Cette communication doit rassurer et répondre à toutes les questions, expliquant en détail ce qui change et pourquoi.



L'objectif premier est de promouvoir le projet auprès des parents en mettant en avant son caractère novateur, conçu pour répondre aux besoins et aux attentes des enfants.

Nous vous invitons à vous appuyer sur le document « Optimisation de Galaxie Tennis » comme référence.

L'optimisation de l'école de tennis peut permettre la mise en place d'offres de pratique complémentaires ouvertes à tous les enfants motivés.

Dans vos actions de communication

- Présentez le nombre et les formats des séances complémentaires, ainsi que les enfants concernés.
- Fournissez un calendrier annuel des animations sportives.
- Incluez les calendriers des matchs et des compétitions pour tous les niveaux.
- Partagez les calendriers des événements et des animations sportifs et festifs, ouverts aux enfants U rouge.
- Présentez les offres pour les vacances scolaires.
- Insistez sur le fait que ces offres complémentaires sont à destination de tous les enfants, indépendamment de leur niveau.
- Transmettez-leur le guide « Savoir accompagner son enfant au sein de l'univers tennis » de la FFT.

Incitez les parents à découvrir l'optimisation de l'école de tennis :

- Invitez les parents à participer aux séances à chaque veille de vacances scolaires.
- Faites appel au bénévolat pour les animations et les jours de match (goûters, accueil, logistique, animations) en fonction des besoins.
- Organisez une journée « Apprendre à jouer avec son enfant ».

SCAN OU CLIC





La communication vers les familles



En fin de saison

Pour les publics déjà présents, lors de la fête de l'école de tennis, une présentation commentée par l'enseignant est très utile, notamment pour les clubs en transition du modèle traditionnel vers le modèle optimisé.

À l'inscription

Lors d'événements comme le forum, la fête du sport ou l'accueil au club.

En début de saison

La communication est similaire à celle de l'inscription.



Pendant les deux premières séances de l'année

C'est un moment clé de l'année pour associer les parents au projet éducatif et sportif. L'enseignant commente l'activité du plateau multi couleur aux parents et accompagnants présents et reste disponible pour répondre à leurs questions.

En cours de saison

Un bilan intermédiaire du groupe et de leur enfant doit être communiqué aux parents. Il est essentiel de formaliser et de partager les progrès des enfants, de traiter les besoins particuliers si nécessaire et de rappeler régulièrement les prochains événements.



Divers canaux de communication peuvent être utilisés en fonction de la cible et du contenu.

Cela inclut, sans s'y limiter :

- des démonstrations commentées du plateau multi couleur ;
- des supports écrits en version papier ou numérique ;
- l'utilisation des réseaux sociaux (comme une boucle *WhatsApp* par groupe) ;
- l'affichage dans le club ;
- la création de films promotionnels.

SCAN OU CLIC





11.

Annexes



Tableau récapitulatif (1/2)

	Galaxie Tennis	Optimisation de Galaxie Tennis
1. Les normes d'encadrement	- Niveaux blanc et violet : 2 groupes de 6 élèves sur un court avec 2 enseignants. - Préconisation niveaux rouge et orange : maximum 6 élèves par court et par enseignant. - Niveau vert : maximum 4 joueurs par court.	- Le plateau multi couleur peut accueillir jusqu'à 24 enfants par court jusqu'au niveau rouge, encadrés par une équipe mixte professionnelle et bénévole coordonnée par un enseignant professionnel. - À partir du niveau orange, les ratios indiqués dans le programme Galaxie Tennis initial restent d'actualité.
2. La constitution des groupes	- Évaluation rapide du niveau et des capacités des élèves. - Formation de groupes homogènes, sans forcément utiliser l'âge comme critère principal. - Modification des groupes en fonction des progrès constatés.	- Le plateau multi couleur réunit des enfants d'âges et de niveaux volontairement différents, mais à l'intérieur de ce grand groupe, des sous-groupes de niveau sont constitués lors des deux premières séances. - La modification des sous-groupes se fait également en fonction des progrès. - Les enfants n'ont pas besoin de changer de jour et d'horaire s'ils changent de sous-groupe. - La constitution des groupes réunissant des jeunes filles est facilitée.
3. Le temps de pratique	- Séance hebdomadaire de 1h ou 1h30 indispensable pour les bases du jeu. - Encouragement à jouer en dehors des séances encadrées. - Organisation de compétitions amicales entre enfants du même niveau, au sein du club ou avec des clubs voisins.	- Séance hebdomadaire de 1h ou 1h30 indispensable pour les bases du jeu. - En complément, d'autres séances, en PMC, au mur ou de matchs, sont à proposer aux enfants pour dynamiser leur plaisir et leurs progrès. - Le jeu avec les parents est encouragé et proposé sur certaines séances d'un cycle de PMC. - Les rencontres amicales avec les clubs voisins le sont également.

Annexe 1

Tableau récapitulatif (2/2)

	Galaxie Tennis	Optimisation de Galaxie Tennis
4. La programmation	🕒 Cycles d'enseignement de 4 à 6 séances (20 à 30 séances annuelles). 🎯 Objectifs définis par secteur de jeu pour chaque cycle. 📅 Programme prévisionnel des exercices. 🔄 Adaptation des objectifs après chaque séance si nécessaire.	🕒 Les cycles d'apprentissage s'inscrivent entre deux périodes de vacances scolaires, et comprennent entre 5 et 7 séances. 📅 L'aménagement du PMC reste identique, avec les mêmes ateliers, pendant toute la durée du cycle pour favoriser la répétition, l'autonomie et donc les progrès. 🎯 Chaque séance traite tous les secteurs de jeu : entame du point, construction ou échanges, jeu au filet et match, ainsi que la motricité. 🔄 Seules les consignes et leur graduation évoluent au cours du cycle en fonction des progrès des enfants.
5. L'animation	🕒 La séance propose une suite logique de situations et d'exercices identiques pour tous les enfants dans le même ordre : échauffement, situation d'observation proche du jeu, fixation d'un objectif, exercices de travail et évaluation à travers une situation de jeu qui peut être identique à la situation de jeu initiale. 👤 L'enseignant porte, à lui seul, l'observation, l'animation et les interventions auprès des joueurs.	👤 L'animation est conduite par les coaches juniors sur chaque atelier. 🕒 Le temps de pratique de chaque atelier est d'au moins 7 minutes et doit être coordonné avec l'ensemble du plateau. 👤 À l'issue des matchs et en fonction de ce qu'il a observé sur les joueurs, le manager du plateau peut les diriger vers un atelier vacant pour des jeux d'apprentissage spécifiques liés à cette observation. 🕒 La fin de chaque atelier se termine par un challenge au cours duquel un enfant choisi par l'enseignant relève le défi sous le regard de ses camarades. 📊 Les résultats des matchs sont notés sur le tableau.
6. Les structures d'enseignement : l'école de tennis	🎯 5 niveaux progressifs (blanc, violet, rouge, orange, vert). 🎯 Terrains et matériel (balles, raquettes) adaptés et correspondant à chaque niveau progressif. 🔄 Échanges et oppositions dès les premières séances sur terrain blanc.	🎯 Le PMC s'adresse aux enfants des niveaux blanc, violet et rouge. 🎯 Le réglage de la difficulté de chaque atelier est possible en jouant sur la taille de la raquette, la nature de la balle et les dimensions sur certaines séances d'un cycle par la distance entre les joueurs et/ou la cible visée. 👤 Les coaches juniors sont là pour adresser à chaque joueur une qualité de balle (vitesse, trajectoire) adaptée à ses capacités. 🎯 Le critère principal est la réussite des enfants. 🎯 Il est possible de permettre aux enfants de choisir la nature de la balle sur certains ateliers pour les laisser expérimenter. 🔄 Les échanges et oppositions sont présents dès la première séance.

Annexe 2

Les questions préalables à l'organisation du PMC (1/2)

La bonne mise en place du plateau multi couleur repose sur sa planification. Cette liste de questions a pour but de guider les enseignants et les responsables dans la planification et la gestion d'un PMC, en abordant des aspects essentiels tels que l'infrastructure, le nombre et l'âge des enfants, leur niveau de jeu, les objectifs pédagogiques, les ressources disponibles et la durée des séances.

1. Quelle infrastructure support ?

Détermine les possibilités d'exploitation, les opportunités de pratique et les manques éventuels à compenser si possible.

Les options :

- ☐ Terrain extérieur grillagé, isolé ou côte à côte
- ☐ Terrain extérieur avec mur intégré
- ☐ Terrain couvert sans surface verticale pour jouer au mur
- ☐ Terrain couvert avec mur
- ☐ Espaces polyvalent type gymnase
- ☐ Mur extérieur sans terrain complet

2. Nombre de joueurs à faire jouer ?

Détermine le nombre d'ateliers à prévoir pour que chaque enfant soit actif, l'effectif de l'encadrement et le nombre de balles et de raquettes disponibles.

Les options :

- ☐ Jusqu'à 12 enfants
- ☐ 13 à 18 enfants
- ☐ 19 à 24 enfants

3. Âges des enfants ?

Détermine la communication de l'encadrement avec les enfants, le ratio nombre d'enfants par encadrant, la durée de la séance et le niveau de modularité des ateliers en fonction de la diversité des âges.

Les options :

- ☐ 5-6 ans
- ☐ 7-8 ans
- ☐ 9-10 ans
- ☐ Tous âges de 5 à 10 ans

4. Niveaux de jeu des enfants ?

Détermine la graduation du niveau de difficulté des tâches motrices proposées et l'adéquation entre les balles, les raquettes et les distances entre les joueurs utilisées.

Les options :

- ☐ Niveau blanc
- ☐ Niveau violet
- ☐ Niveau rouge

5. Quels objectifs d'apprentissage prioritaires pour la séance ?

Détermine la nature des tâches motrices proposées et le choix de la consigne fil rouge de la séance.

Les options :

- ☐ Œil-motricité-réactivité

Secteurs de jeu tennis :

- ☐ Entame de point, service retour
- ☐ Construction du point, rester dans l'échange
- ☐ Finition du point, jeu au filet
- ☐ Jeu en match, tournoi

Annexe 2

Les questions préalables à l'organisation du PMC (2/2)

6. Quelles ressources humaines disponibles ?

Détermine, le nombre d'ateliers encadrés et le nombre d'ateliers en autonomie, l'individualisation dans le collectif, le nombre de joueurs accueillis sur le plateau et la qualité du lien relationnel et pédagogique.

Les options :

- ☐ Combien de CJ seniors ?
- ☐ Combien de CJ juniors ?
- ☐ Combien de CJ novices ?
- ☐ Ratio nombre d'enfants/nombre de CJ en fonction de l'âge des enfants.

7. Quel matériel pédagogique disponible ?

Détermine la richesse de l'environnement pédagogique et les possibilités de graduation de la difficulté des tâches motrices.

Les options :

- ☐ Raquettes de tailles différentes (17 à 21 pouces) fournies par le club
- ☐ Balles de natures différentes (plus ou moins grosses et rapides)
- ☐ Balisage divers pour le traçage au sol ou les surfaces verticales
- ☐ Murs amovibles si besoin

8. Quelle durée de la séance ?

Détermine la durée, le nombre et le rythme des rotations entre les ateliers, le nombre de balles jouées/séance et l'adaptation de la durée à l'âge des enfants.

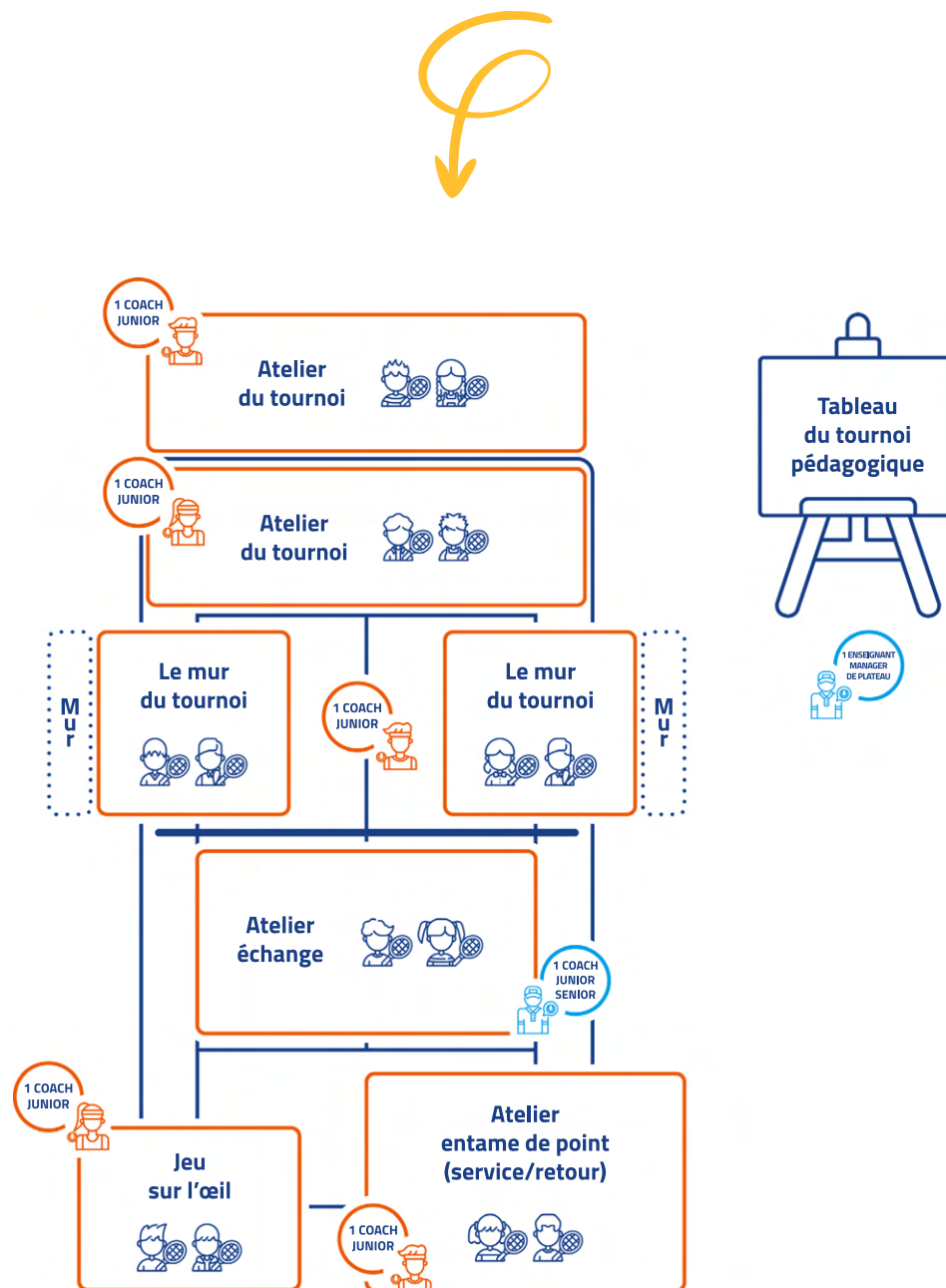
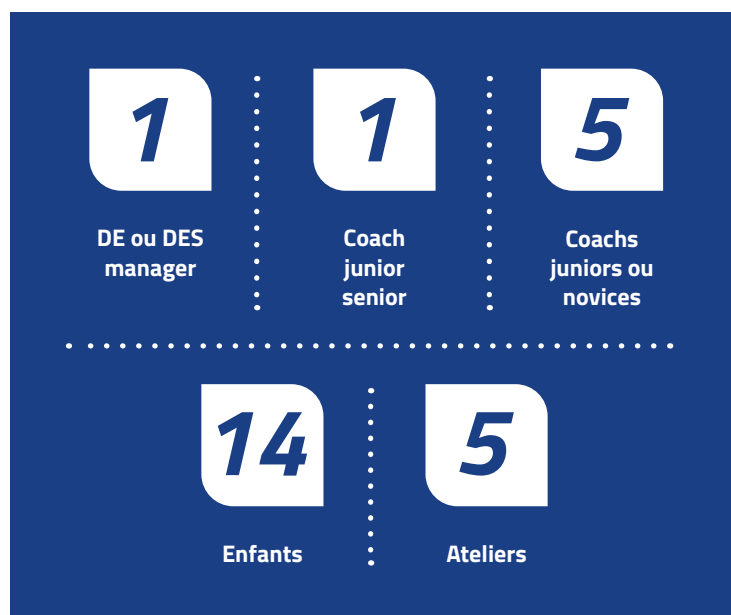
Les options :

- ☐ 45 minutes
- ☐ 1 heure
- ☐ 1h15
- ☐ 1h30

Annexe 3

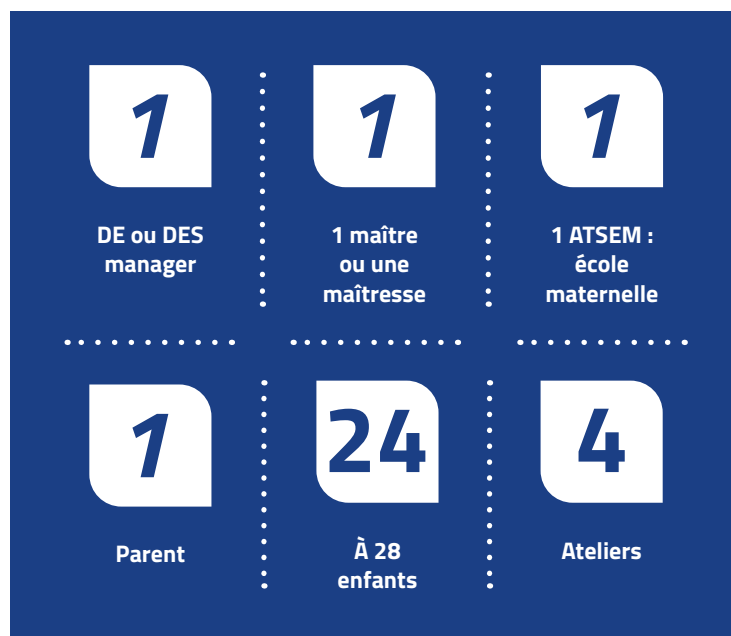
Exemple de plateau multi couleur pour 14 enfants

(Violet/rouge)



Annexe 4

Exemple d'un plateau scolaire avec 24 enfants et avec mur fixe



Organisation



4 ateliers
de 6 enfants

