

LE GUIDE PRATIQUE
DU PROGRAMME
De la cour au court

Sommaire

PRÉFACE : Le tennis, un outil pédagogique transverse au service du bien-être de l'enfant	3
1. Le programme De la cour au court	4
Ambition et objectifs	4
Principes	4
Dispositifs au sein de l'école	4
Positionnement	5
2. Le déploiement du programme De la cour au court	6
Leviers stratégiques	6
Planning de déploiement	6
Missions des acteurs clés : FFT, ligues / comités et Canopé	7
Planification des actions thématiques des Ligues	8
3. Fiches méthodologiques	9
Comment activer le réseau local du ministère de l'Éducation Nationale ?	9
Comment communiquer auprès des écoles sur le programme ?	9
4. Session de formation : organisation et contenus	10
Comment organiser une session de formation à l'attention des professeurs des écoles volontaires ?	10
Modalités de construction et protocole d'organisation des séances	10
Répartition des jeux selon les objectifs visés	11
Présentation des jeux	12
5. Comment commander le kit pédagogique De la cour au court?	19
6. Contacts Canopé	20

Le tennis, un outil pédagogique transverse au service du bien-être de l'enfant

Le programme *De la cour au court* est né du postulat qu'un tout jeune enfant a besoin de prendre conscience des caractéristiques de son environnement immédiat, de l'espace dans lequel il se meut et de son corps. Autant d'éléments qui viendront nourrir ses capacités intellectuelles pour lire, écrire et abstraire.

Or, la pratique du tennis présente une formidable opportunité pour accompagner l'enfant dans le développement de sa motricité et de son agilité, dans sa maîtrise gestuelle et dans l'amélioration de sa coordination haut vs bas du corps.

Le tennis est également un outil pédagogique exceptionnel qui permet à l'enfant d'apprendre et d'appliquer les fondamentaux des règles comportementales, à savoir le respect d'autrui et l'adaptation de sa conduite en fonction d'un règlement, ici sportif. *In fine*, le tennis contribue naturellement à la formation d'un enfant structuré et équilibré, à la fois bien dans son corps et capable de vivre en société.

Le partenariat entre la Fédération Française de Tennis et le ministère de l'Éducation Nationale – qui s'est matérialisé le 19 juillet 2019

par la signature de l'avenant à la convention existante et qui se concrétise aujourd'hui par le déploiement du programme *De la cour au court* – a ainsi pour vocation de faire découvrir le tennis aux enfants dès la maternelle via l'implication des professeurs des écoles au travers de trois séquences : le cycle d'éducation motrice «tennis», les apprentissages transversaux en salle de classe et la pratique autonome lors du temps de récréation. En un mot, ce partenariat est le symbole d'une volonté mutuelle de développer chez l'enfant un esprit sain, dans un corps sain.

Le président de la Fédération Française de Tennis et les membres du Comex ont immédiatement adhéré à cette collaboration innovante entre la FFT et l'Éducation Nationale, chacun demeurant dans sa zone de compétence, le but ultime étant de travailler ensemble en faveur du bien-être de l'enfant.

Marie-Christine PELTRE

Vice-présidente de la FFT en charge de la culture tennis et du développement durable

Élue référente du programme *De la cour au court*



1. Le programme *De la cour au court*

AMBITION ET OBJECTIFS

Le programme *De la cour au court* a pour dessein de faire découvrir le tennis aux enfants dès la maternelle par le biais des professeurs des écoles.

LES DEUX OBJECTIFS QUALITATIFS DU PROJET SONT LES SUIVANTS :

- Proposer au ministère de l'Éducation Nationale un concept original de tennis à l'attention des élèves de cycle 1 (maternelle) qui s'intègre dans le programme scolaire ;
- Inscrire le tennis dans l'imaginaire de l'enfant.

N.B. : Depuis la rentrée scolaire 2020, le tennis est officiellement au programme du ministère de l'Éducation Nationale. Grâce à cette clause, plus de 800 000 élèves entrant en CP chaque année auront potentiellement pu découvrir le tennis en cycle 1 *via* le programme *De la cour au court*. Une fois l'initiation effectuée, cette population massive de jeunes pratiquants pourrait ensuite rejoindre les clubs FFT en tant qu'adhérents à condition que les écoles de tennis soient en capacité de les accueillir. Le développement des sections baby tennis et mini-tennis y est donc impératif à long terme.

PRINCIPES

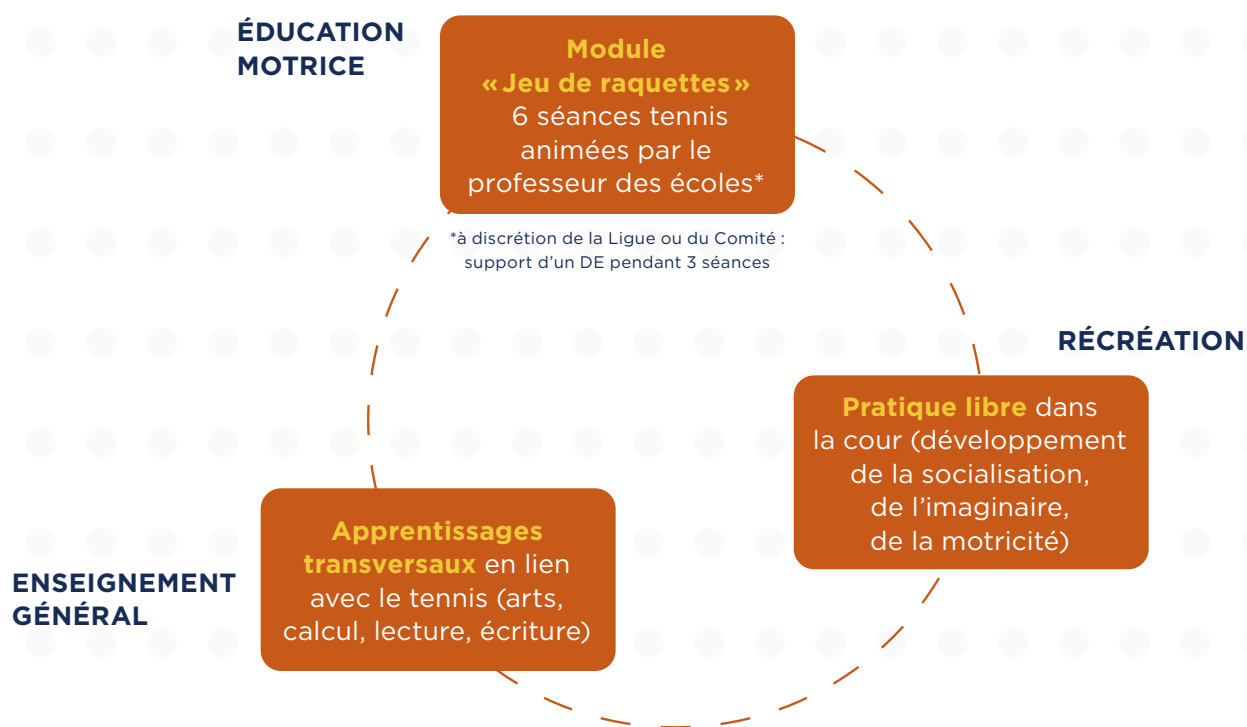
Le programme *De la cour au court* repose sur un partenariat gagnant-gagnant entre la FFT et le ministère de l'Éducation Nationale.

TROIS PRINCIPES CLÉS LE STRUCTURENT :

- Mise à disposition de ressources pédagogiques à l'attention des professeurs des écoles grâce au réseau Canopé qui accompagne l'Éducation Nationale dans le déploiement de ses projets
- Utilisation du tennis comme outil pédagogique pendant le temps scolaire en tant que :
 - sport favorisant la mixité, la socialisation, le respect des règles, la coordination, la latéralisation ;
 - support aux apprentissages transversaux.
- Développement d'une pratique autonome pendant la récréation.

DISPOSITIFS AU SEIN DE L'ÉCOLE

Au sein de l'établissement scolaire, le programme *De la cour au court* s'inscrit dans 3 séquences qui se nourrissent réciproquement les unes les autres :



POSITIONNEMENT

Le programme *De la cour au court* est l'une des 3 offres spécifiques de pratique constitutives du tennis scolaire.

MATERNELLE	ÉCOLE PRIMAIRE	COLLÈGE
Programme <i>De la cour au court</i>	Programme <i>Tennis évolutif</i>	Programme <i>6/3 tennis</i>
Concept Intégration transversale du tennis dans l'enseignement général, l'éducation motrice et la pratique libre dans la cour de récréation.	Concept Co-construction entre professeur des écoles et DE/DES sous-tendue par un projet pédagogique partagé avec délivrance d'un diplôme Class'Tennis.	Concept - Diversification du programme d'EPS <i>via</i> l'incorporation d'un cycle <i>6/3 tennis</i> . - Adaptation de la taille du terrain de tennis et du matériel pédagogique en fonction des caractéristiques du gymnase. - Mise en place de matchs en simple et en double selon un format défini.
Encadrement Professeur des écoles <u>en maternelle</u>	Encadrement Enseignant DE/DES <u>soit en club FFT, soit à l'école primaire</u>	Encadrement Professeur d'EPS <u>au collège</u>

MISSIONS DES ACTEURS CLÉS : FFT, LIGUES / COMITÉS ET CANOPÉ



Les 3 parties prenantes du déploiement du programme *De la cour au court* sont la FFT, les ligues/comités et Canopé.

Leurs missions respectives sont les suivantes :

FFT

- **Appliquer l'avenant** à la convention signée par la FFT, le ministère de l'Éducation Nationale, le Ministère des Sports, l'UNSS et l'USEP.
- **Communiquer** sur le programme *De la cour au court* auprès des clubs, des écoles et du grand public.
- **Informers les RRD ou CED** en charge de la mise en place de la formation des professeurs des écoles dans les Centres de Ligue.
- **Piloter la création des contenus de la plateforme de ressources pédagogiques réalisée par Canopé** (budget pris en charge par la FFT).

LIGUE / COMITÉ

- **Activer les réseaux locaux (Éducation Nationale, USEP) pour mettre en relation** ligue/comité, conseillers pédagogiques départementaux et directeurs d'école.
- **Organiser une demi-journée de formation par an** destinée aux professeurs des écoles volontaires.
- **Acheter les kits pédagogiques** sur Proshop FFT en accord avec les besoins et les ressources des écoles.
- **Coordonner, le cas échéant, les interventions des enseignants DE** dans les écoles.
- **Orienter les enfants ou familles « demandeurs » vers les clubs FFT.**
- **Assumer la charge budgétaire** de ces missions.

CANOPÉ

- **Créer une plateforme de ressources pédagogiques** en collaboration avec un comité éditorial mixte composé de représentants de la FFT, du ministère de l'Éducation Nationale et de Canopé (fiches et vidéos pédagogiques, interviews filmées).
- **Former les professeurs des écoles à l'utilisation de la plateforme.**
- **Accompagner et conseiller les ligues/comités** dans leur démarche auprès des acteurs locaux du ministère de l'Éducation Nationale et de l'USEP.

PLANIFICATION DES ACTIONS THÉMATIQUES DES LIGUES

Chaque ligue a la responsabilité de réaliser un ensemble d'actions dans le cadre du déploiement national du programme *De la cour au court*, à savoir :

Novembre 2019

- Participer au rassemblement des RRD et référents tennis scolaire & universitaire au CNE le 25 novembre 2019.

À partir de décembre 2019

- **Activer les réseaux locaux du ministère de l'Éducation Nationale et de l'USEP avec l'aide de Canopé (décembre 2019 - juin 2020).**

Janvier 2020

- **Mettre en place une commission tennis scolaire** avec organisation d'une réunion de travail thématique *De la cour au court*.
- **Sélectionner des écoles** limitrophes des clubs FFT et **communiquer** sur le programme *De la cour au court* auprès de ces dernières, en collaboration avec les conseillers pédagogiques départementaux et l'USEP.

Février 2020

- **Planifier une réunion de lancement** du programme au centre de ligue avec les parties prenantes locales (ligue, Canopé, relais du ministère de l'Éducation Nationale, USEP).
- **Recenser les besoins matériels** des écoles volontaires, puis commander les kits pédagogiques sur Proshop FFT à l'attention de ces dernières (livraison incluse).
- **Proposer une demi-journée de formation** à destination des professeurs de écoles (1 par école sélectionnée) pour informer sur les intérêts pédagogiques du tennis et former à la mise en place de jeux simples et ludiques sur le terrain dans les établissements scolaires.

À partir d'avril 2020

- À l'initiative de la ligue (facultatif), **accompagner les professeurs des écoles** par un enseignant DE dans le cadre de la dispense du cycle d'éducation motrice « tennis » à hauteur de 3 séances co-animées sur 6 (avril-juin 2020).

Juin 2020

- **Organiser une animation à l'occasion de la journée nationale *De la cour au court*** à l'attention de l'ensemble des élèves ayant suivi le programme sur le territoire (fin juin 2020 - date à définir).
- **Planifier une réunion bilan** de fin de programme avec l'ensemble des parties prenantes (RRD, référent tennis scolaire & universitaire, conseillers pédagogiques départementaux, directeurs d'école, professeurs des écoles, DE éventuellement sollicités).



3. Fiches méthodologiques

COMMENT ACTIVER LE RÉSEAU LOCAL DU MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE ?

1) Début décembre 2019, la ligue contacte le référent local Canopé dont le nom et les coordonnées sont indiqués dans l'annuaire du guide *De la cour au court*.

2) Courant décembre 2019, le référent local Canopé met en relation les conseillers pédagogiques départementaux (CPD) et le référent tennis scolaire & universitaire de la ligue pour procéder à la présélection des écoles volontaires.

3) Mi-janvier 2020, les CPD organisent une réunion d'information avec les directeurs d'école dont l'établissement a été présélectionné, en présence du référent tennis scolaire & universitaire.

4) D'ici fin janvier 2020, les directeurs d'école confirment au référent tennis scolaire & universitaire de ligue leur souhait de dispenser le programme *De la cour au court* au sein de leurs établissements respectifs.

5) Courant février 2020, la ligue organise une réunion de lancement du programme *De la cour au court* avec l'ensemble des parties prenantes : le référent Canopé, les CPD, les directeurs d'école, le référent TSU et toutes autres personnes-ressources.

COMMENT COMMUNIQUER AUPRÈS DES ÉCOLES SUR LE PROGRAMME DE LA COUR AU COURT ?

1) Le ministère de l'Éducation Nationale est chargée de communiquer auprès de ses relais locaux et directeurs d'établissement scolaire toutes les informations structurantes relatives au programme *De la cour au court*. De plus, le réseau USEP constitue un levier complémentaire de communication. La ligue peut ainsi solliciter les référents départementaux USEP avec l'aide des référents locaux Canopé pour promouvoir par leur intermédiaire le programme *De la cour au court* auprès des directeurs d'établissement scolaire du territoire.

N.B. : Les éléments de langage clés à diffuser aux référents USEP sont synthétisés dans le guide *De la cour au court*.

2) La FFT a défini une campagne de communication nationale à l'attention du grand public dont le lancement est prévu au printemps 2020 avec pour objectif d'augmenter le nombre d'écoles participantes lors de l'année scolaire et sportive 2021. Les supports de communication seront à relayer sur les différents canaux de la ligue et à transmettre aux parties prenantes locales (réseaux Éducation nationale, Canopé et USEP).

COMMENT ORGANISER UNE SESSION DE FORMATION À L'ATTENTION DES PROFESSEURS DES ÉCOLES VOLONTAIRES ?

- 1) Suite à la confirmation de l'engagement des établissements scolaires dans le déploiement du programme *De la cour au court*, le référent tennis scolaire & universitaire convie l'ensemble des professeurs des écoles volontaires (listés par les directeurs d'établissement scolaire) à une demi-journée de formation «terrain» (3 heures maximum) un mercredi du mois de février 2020 au centre de ligue.
- 2) La session de formation est encadrée par des entraîneurs de ligue ou des enseignants DE/DES sélectionnés par la ligue.
- 3) L'approche doit être avant tout ludique et agile avec pour double objectif d'informer les professeurs des écoles sur les intérêts pédagogiques du tennis et de les rendre capables de mettre en place des jeux simples dans le cadre du cycle d'éducation motrice «tennis» au sein de leurs établissements scolaires respectifs.

4. Session de formation : organisation et contenus

MODALITÉS DE CONSTRUCTION ET PROTOCOLE D'ORGANISATION DES SÉANCES

Organisation :

- Prévoir un cycle d'au moins 6 séances organisées en ateliers avec 4 ateliers tournants par séance d'une durée d'environ 8 minutes chacun. Le temps d'installation est d'environ 10 à 15 minutes. Y associer progressivement les élèves (rangement, installation, préparation et vérification à l'aide de fiches plastifiées).
- Accorder une importance à la présentation et à l'installation des rituels lors de la première séance.
- Privilégier une répartition en groupes hétérogènes (la différenciation s'effectuant avec le matériel ou l'espace de jeu).
- Définir un signal (grelot ou maracas) de regroupement, de démarrage et de fin des ateliers.
- Désigner un capitaine pour chaque équipe qui vérifie et remet en place le matériel à l'issue de l'atelier.

- Définir une zone de départ et de regroupement bien identifiée (plot) derrière laquelle se placent les participants.
- Prévoir un mode d'aménagement et de rangement du matériel précis pour chaque atelier.
- Répartir le matériel dans des sacs préalablement remplis et numérotés par atelier.
- Prévoir le plan de l'atelier sur une fiche plastifiée.

Déroulement des séances et de la programmation :

- Privilégier des situations offrant un volume de frappes de balles important à chaque séance.
- Varier les types de balles utilisées.
- Respecter un équilibre entre les situations de frappe ou de réception en haut et en bas. Les situations de service doivent être programmées sur toute la durée du module.
- Conserver un même atelier au moins sur 2 séances consécutives pour favoriser la progression.
- Prévoir un temps de pratique libre à l'issue de la séance : «*Choisissez l'atelier que vous avez envie de refaire pour les 5 dernières minutes*».



RÉPARTITION DES JEUX SELON LES OBJECTIFS VISÉS

TYPES DE JEU	LANCER / RECEVOIR	STRUCTURER UN ÉCHANGE	SERVIR	MAÎTRISER LA RAQUETTE ET LA BALLE	SE DÉPLACER	APPRÉHENDER LA TRAJECTOIRE / ANTICIPER
JEUX D'ÉCHANGES :						
Les plus petites passes du monde						
Le jeu du crocodile						
Le jeu du professeur						
Le jeu du but						
JEUX DE SERVICE :						
Les chats et les souris						
La course du service						
LE JEU AU MUR						
Individuel ou en coopération						
JEUX DE MOTRICITÉ :						
Les relais divers						
Le jeu du serpent						
Le serveur de café						
Le jeu de la pieuvre						
Le jeu de Koh Lanta						
La promenade dans la forêt						
La course aux œufs						
JEUX DE MANIPULATION / LANCER						
Le jeu du jonglage						
Le chamboule-tout						

PRÉSENTATION DES JEUX

1) Les jeux d'échanges - Les plus petites passes du monde

OBJECTIF	MATÉRIEL	DESCRIPTION	VARIANTES
<ol style="list-style-type: none"> 1. Frapper la balle avec la raquette (l'enfant présentant ou frappant la balle sur le côté). 2. Adapter sa frappe pour faire durer l'échange (petite). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 2 raquettes de petite taille (soit 6 à 8 raquettes). 2. Une balle mousse (soit 3 à 4 balles). 3. Un fil entre 2 poteaux ou une série de chaises (80 cm de haut maximum). 	<p>Échanges entre 2 élèves : positionner les enfants à une distance de l'obstacle permettant le renvoi (1 à 2 m).</p> <p>Un enfant de chaque côté du fil.</p> <p>Réaliser le plus de passes possible au-dessus du fil en situation de coopération.</p> <p>Un rebond demandé avant le renvoi de la balle.</p> <p>Possibilité de bénéficier de plusieurs rebonds avant le renvoi de la balle.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Varier le nombre de rebonds. 2. Passer de la coopération à l'opposition.

2) Les jeux d'échanges - Le jeu du crocodile

OBJECTIF	MATÉRIEL	DESCRIPTION	VARIANTES
<ol style="list-style-type: none"> 1. Réagir vite à l'envoi de la balle. 2. Courir pour rattraper la balle avant la limite (bande au sol, zone des crocodiles). 3. Coordonner le regard et les actions (courir, lancer, rattraper). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Une raquette (soit 3 à 4 raquettes). 2. Une balle (soit 3 à 4 balles). 3. 2 bandes au sol pour faire les limites (départ et arrivée). 	<p>Deux enfants placés au départ l'un à côté de l'autre, l'un avec une raquette, l'autre sans.</p> <p>Le premier envoie une balle à la main devant lui. Une fois la balle partie, le deuxième doit courir et l'arrêter, avec sa raquette, avant qu'elle n'aille dans le « pays des crocodiles ».</p> <p>Si la balle dépasse la ligne : « Les crocodiles se sont régalez ! ».</p> <p>Plusieurs paires d'élèves peuvent jouer simultanément.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Varier les distances : <ul style="list-style-type: none"> - faible distance en coopération ; - distance plus importante en opposition. 2. Varier les modalités de retour : arrêt avec la raquette, puis retour vers le point de départ : <ul style="list-style-type: none"> - avec la balle en équilibre sur la raquette ; - en guidant la balle au sol vers le point de départ ; - en faisant rebondir la balle au sol avec la raquette ; - en jonglant avec la raquette. 3. Varier les formes d'envoi : <ul style="list-style-type: none"> - le lanceur envoie la balle sous les jambes ou par-dessus la tête du coureur (celui-ci tourne le dos au lanceur) ; - le lanceur et le coureur sont face à face, la raquette est posée au sol à mi-distance de la zone des crocodiles. Le lanceur lance la balle entre les jambes du coureur qui doit se retourner, récupérer la raquette posée au sol et arrêter la balle avant la zone du crocodile.

3) Les jeux d'échanges - Le jeu du professeur

OBJECTIF	MATÉRIEL	DESCRIPTION	VARIANTES
<ol style="list-style-type: none"> Réagir vite à l'envoi de la balle. Renvoyer la balle à son camarade. Coordonner le regard et les actions (courir, lancer, rattraper). Maîtriser la raquette. Maîtriser la balle en mouvement. 	<ol style="list-style-type: none"> Une raquette par élève (soit 3 à 4 raquettes). Une balle de tennis par professeur (soit 3 à 4 balles). 2 bandes au sol (une pour chaque joueur). 	<p>Deux enfants face à face (un professeur et un élève) : 5 à 6 m de distance entre le professeur et l'élève.</p> <p>Le professeur envoie la balle à la main de bas en haut (du « rez-de-chaussée » au « 2^e étage »).</p> <p>La balle doit rebondir à mi-distance des 2 joueurs : déterminer une zone de lancer.</p> <p>L'élève se déplace en direction de la balle et la renvoie avec la raquette avant le deuxième rebond : - « Gagné » si l'élève renvoie la balle ; - « Champion » si le professeur rattrape la balle après un rebond ; - « Champion du monde » si le professeur rattrape la balle au vol.</p> <p>Changement de rôle tous les 4 lancers.</p>	<ol style="list-style-type: none"> Espacer ou rapprocher le joueur et le professeur. Éloigner ou rapprocher la zone à viser du professeur.

4) Les jeux d'échanges - Le jeu du but

OBJECTIF	MATÉRIEL	DESCRIPTION	VARIANTES
<ol style="list-style-type: none"> Contrôler le ballon OU PAS : faire rouler au sol, l'arrêter, frapper FORT. Coordonner le regard et les actions (courir, lancer, rattraper). Maîtriser la raquette Se déplacer rapidement vers la balle pour l'arrêter. Réagir vite. 	<ol style="list-style-type: none"> 2 raquettes (soit 6 à 8 raquettes). Un ballon paille (soit 3 à 4 ballons). 4 plots (2 pour chaque but). 	<p>Match de tennis entre 2 élèves, sans rebond et sans filet.</p> <p>Distance entre les 2 buts : 3 à 6m.</p> <p>Distance des buts : 2 à 3m.</p> <p>Au départ du jeu, 2 enfants face à face dans leur but.</p> <p>Marquer un but en frappant la balle au sol (tirer si dans son en-but).</p>	<ol style="list-style-type: none"> Variation de l'espace entre les plots. Variation de la distance entre les buts. Variation des modes de renvoi : arrêt ou frappe / frappe sans arrêt de la balle. Variation du mode de tenue de la raquette : tenir OBLIGATOIREMENT la raquette à 2 mains. Insérer 2 balles en même temps. Attribuer des rôles différents : marqueur, gardien (un seul tire au but ; l'autre empêche la balle de franchir la ligne). Insérer une ligne centrale (avec des plots ou avec des lattes) à ne pas dépasser (filet fictif).

5) Les jeux de service - Les chats et les souris

OBJECTIF	MATÉRIEL	DESCRIPTION	VARIANTES
<ol style="list-style-type: none"> 1. Frapper la balle au-dessus de la tête avec sa raquette en visant une zone. 2. Se déplacer rapidement pour éviter la balle sans sortir de la zone. 3. Différencier la frappe de côté de la frappe haute. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Une balle mousse et une raquette par enfant « chat » (soit 3 à 4). 2. Une bande au sol pour délimiter la zone d'envoi (paillason). 3. Un mur pour éviter aux enfants de reculer. 4. 2 plots pour faire les limites. 	<p>Une distance de 2,5 à 4 m entre les chats et les souris, selon le degré de réussite.</p> <p>Les chats doivent toucher les souris, les pieds sur le paillason, la balle au-dessus de la tête (geste du service).</p> <p>Changer de rôle en cas de réussite (souris touchée).</p> <p>Garantir le déplacement continu des souris.</p> <p>Tolérer un service en « catapulte », balle collée à la raquette.</p> <p>Code imagé pour obtenir une frappe au-dessus de la tête : « Dis bonjour avec la raquette ».</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reculer la zone d'envoi. 2. Lancer à la main du haut vers le bas. 3. Ramasser des objets sans se faire toucher.

6) Les jeux de service - La course du service

OBJECTIF	MATÉRIEL	DESCRIPTION	VARIANTES
<ol style="list-style-type: none"> 1. Enchaîner une course, un arrêt, un lancer. 2. Frapper au-dessus de la tête avec sa raquette en visant une zone. 3. Participer à un relais. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Une balle mousse et une raquette pour 2 enfants. 2. 2 bandes au sol. 3. 2 plots. 	<p>Une balle et une raquette pour 2 joueurs.</p> <p>Partir du « paillason », courir jusqu'au « paillason » suivant.</p> <p>Dire « bonjour » avec la raquette (un service haut), lancer la balle entre 2 plots.</p> <p>Récupérer la balle et retourner au « paillason » de départ pour passer le relais (la balle).</p> <p>Compter le nombre de zones atteintes à l'issue du temps ou du relais.</p> <p>Tolérer un service en « catapulte ».</p> <p>Utiliser un code imagé pour obtenir une frappe au-dessus de la tête : « Dis bonjour avec la raquette ».</p>	

7) Le jeu au mur individuel ou en coopération

OBJECTIF	MATÉRIEL	DESCRIPTION	VARIANTES
<ol style="list-style-type: none"> 1. Maîtriser la frappe (direction et puissance). 2. Coordonner le regard et les actions (courir, lancer, rattraper). 3. Maintenir son équilibre en mouvement. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Une raquette par élève (soit 6 à 8 raquettes). 2. Un ballon paille ou une grosse balle mousse par élève (soit 3 à 8 balles). 3. Une bande au sol. 4. Un mur. 	<p>Une distance de 1 à 3 m entre le mur et le joueur.</p> <p>1,5 à 2 m de largeur d'évolution par enfant.</p> <p>Lancer la balle contre le mur avec la raquette et la récupérer après un ou 2 rebonds.</p> <p>Faire le plus grand nombre d'échanges seul, puis à 2 ; en coopération, puis en opposition.</p> <p>Attention à maintenir une distance de sécurité entre les enfants.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Varier le mode de lancement, le mode de réception (avec raquette, sans raquette). 2. Varier le type de balles. 3. Varier le nombre de rebonds de 0 à 2. 4. Au sol, lancer avec la raquette, puis rattraper avec la main (type jeu du but). 5. Varier la prise de la raquette : à une main, à 2 mains. 5. Varier les zones de lancer (une zone de départ, une zone de rebond, etc.)

8) Les jeux de motricité - Les relais divers

OBJECTIF	MATÉRIEL	DESCRIPTION	VARIANTES
<ol style="list-style-type: none"> 1. Contrôler la raquette avec une balle dessus. 2. Coordonner le regard et les actions (courir, lancer, rattraper). 3. Maîtriser la raquette au sol. 4. Conduire la balle dans toutes les directions. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Une raquette par équipe (soit 3 à 4 raquettes). 2. De une à 4 balles en mousse (soit 3 à 16 balles). 3. 2 plots ou cerceaux pour les zones de départ et d'arrivée. 4. Des plots ou des cerceaux par couleur selon les jeux. 	<p>Parcours sous forme de relais : un joueur conduit la balle au sol (sans la toucher avec les mains) et la dépose dans un cerceau, puis revient à son point de départ pour donner la raquette au joueur suivant.</p> <p>Présence d'un adulte pour arbitrer les relais.</p>	
<i>Idem</i>	<i>Idem</i>	<p>2 élèves par équipe placés au point de départ.</p> <p>Guider la balle au sol avec une raquette du point de départ au point d'arrivée : l'utilisation des cerceaux permet de contenir les balles (une couleur différente par parcours).</p> <p>OU</p> <p>Effectuer l'aller en « serveur de café » et le retour en guidage au sol.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 4 balles dans chaque cerceau de départ. 2. Une seule balle dans chaque cerceau. 3. Assurer une organisation permettant de déterminer un classement entre les équipes (départ commun, par exemple) 4. Modifier les équipes toutes les 2 courses. 5. Varier le nombre d'équipes et de joueurs par équipe. 6. Changer le modèle de raquette. 7. Changer le type de balles.

<i>Idem</i>	<i>Idem</i>	Proposer un slalom au sol avec des plots en faisant le serpent et en alternant face coup droit et face revers.	
<i>Idem</i>	<i>Idem</i>	Effectuer l'aller en « serveur de café » et le retour en faisant le serpent et en alternant face coup droit et face revers.	

9) Les jeux de motricité - Le jeu du serpent

OBJECTIF	MATÉRIEL	DESCRIPTION	VARIANTES
<i>Idem</i>	<i>Idem</i>	Proposer un slalom au sol avec des plots en alternant face coup droit et face revers	

10) Les jeux de motricité - Le jeu du serveur de café

OBJECTIF	MATÉRIEL	DESCRIPTION	VARIANTES
<i>Idem</i>	<i>Idem</i>	Effectuer l'aller en « serveur de café » et le retour en faisant le serpent (en alternant face coup droit et face revers)	

11) Les jeux de motricité - Le jeu de la pieuvre

OBJECTIF	MATÉRIEL	DESCRIPTION	VARIANTES
<i>Idem</i>	<i>Idem</i>	Placer un cerceau central et plusieurs cerceaux en étoile. Au départ, toutes les balles sont dans le cerceau central. Les enfants doivent récupérer les balles au centre et les ramener dans leur cerceau sous forme de relais ou non.	



12) Les jeux de motricité - Le jeu de Koh Lanta

OBJECTIF	MATÉRIEL	DESCRIPTION	VARIANTES
<i>Idem</i>	<i>Idem</i>	<p>Sous forme de relais.</p> <p>Courir vite.</p> <p>Effectuer un slalom avec une balle au sol.</p> <p>Réaliser un service vers une cible (ou tirer vers une cible).</p> <p>Récupérer la balle et revenir en alternant rebond au sol et jonglage.</p>	

13) Les jeux de motricité - La promenade dans la forêt

OBJECTIF	MATÉRIEL	DESCRIPTION	VARIANTES
<i>Idem</i>	<i>Idem</i>	<p>Se déplacer dans un espace jonché de plots (seul ou à plusieurs en évitant les autres).</p> <p>Les plots sont placés 2 par 2 par couleur pour former des portes à franchir.</p> <p>Le déplacement part d'une «porte d'entrée» vers une «porte de sortie».</p> <p>Il peut y avoir plusieurs portes d'entrée et de sortie.</p>	

14) Les jeux de motricité - La course aux œufs

OBJECTIF	MATÉRIEL	DESCRIPTION	VARIANTES
<i>Idem</i>	<i>Idem</i>	Réaliser un parcours sans faire tomber la balle	
























15) Les jeux de manipulation/lancer - Le jeu du jonglage

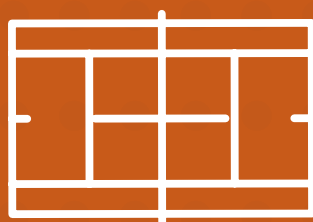
OBJECTIF	MATÉRIEL	DESCRIPTION	VARIANTES
<i>Idem</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Une raquette toile 2. Un ballon de baudruche. 	Se déplacer, raquette en position de service, en effectuant des jonglages au-dessus de la tête.	

16) Les jeux de manipulation/lancer - Le chamboule-tout

OBJECTIF	MATÉRIEL	DESCRIPTION	VARIANTES
<i>Idem</i>	<ul style="list-style-type: none"> 1) 16 balles à répartir entre les équipes ou les élèves. 2) Plots, tubes de balles, briques de lait ou bouteilles vides. 	<p>Lancer plusieurs balles successivement (en position de service) pour « casser le château » fait de plots, de tubes de balles, de briques de lait ou de bouteilles vides.</p> <p>Récupérer les balles et recommencer jusqu'à la chute de tous les objets ou d'un temps de jeu donné.</p>	




EXEMPLE DE PROGRAMMATION

	S1	S2	S3	S4	S5	S6
Les plus petites passes du monde						
Le jeu du but						
<u>Service</u> Les chats et les souris						
<u>Service</u> La course du service						
<u>Jeu de course</u> Le serveur de café						
<u>Jeu de course</u> Le jeu du serpent						
<u>Jeu de course</u> Le jeu de la pieuvre						
Le jeu du crocodile						
Le jeu du professeur						
Le jeu au mur						



5. Comment commander le kit pédagogique *De la cour au court*?

1) Les différents éléments constitutifs du kit pédagogique *De la cour au court* sont disponibles sur le site Web de Proshop FFT : <https://proshop.fft.fr>

RÉFÉRENCE PRODUIT	QUANTITÉ	LIEN URL DE COMMANDE	
Raquette junior 17 pouces	6	https://proshop.fft.fr/tennis/1860-junior-17.html	
Raquette initennis 36 cm	4 lots de 6	https://www.idema.com/fr-BE/lot-de-6-raquettes-initennis-de-table.html	
Ballon paille blanc 26 cm	Un lot de 10	https://proshop.fft.fr/ballons-paille/3467-ballon-paille.html	
Balle mousse 12 cm	Un lot de 24	https://proshop.fft.fr/balles-mousse/1459-3388-balle-mousse-en-vrac-12cm.html#/455-vendeur-sc-fr_impex/538-conditionnement-lot_de_24	
Ligne de délimitation à découper 20m	1	https://proshop.fft.fr/marquage-et-delimitation/3555-ligne-de-delimitation-pvc-souple.html	

2) En fonction des besoins matériels des écoles (à sonder au préalable), la ligue commande les produits sur Proshop FFT à leur attention.

3) Le règlement des produits est intégralement couvert par la ligue qui peut, bien entendu, s'accorder avec ses comités et les établissements scolaires pour définir un niveau de participation financière de ces derniers.



6. Contacts Canopé

Pour contacter un Référent Canopé dans votre territoire, veuillez s'il vous plait utiliser l'adresse email suivante : contact.atelierXX@reseau-canope.fr en remplaçant XX par le numéro du département concerné.

Cette adresse mail vous permettra de vous mettre en relation avec l'atelier Canopé départemental qui vous accompagnera dans le déploiement du programme *De la cour au court* au niveau local.

En cas de difficultés, merci de vous rapprocher de Marine Piriou, Service Développement de la Pratique Tennis – Pôle Fédéral : mpiriou@fft.fr



FFT - Pôle Fédéral
Service Développement de la Pratique Tennis
pole-federal@fft.fr

