



Le nouveau programme d'enseignement du tennis à destination des enfants de moins de 12 ans. Courts, raquettes et balles adaptés, matchs en simple, en double ou par équipes : une formule ludique pour renforcer le goût du jeu et du match chez les enfants.

CRITÈRES DE PASSAGE D'UN NIVEAU À L'AUTRE ; L'ENFANT EST CAPABLE DE :

NB : TOUT CRITÈRE ACQUIS SUR UN TERRAIN LE RESTE SUR LES TERRAINS SUPÉRIEURS

NIVEAU BLANC



COMPORTEMENT

- Serrer la main de son adversaire et de l'arbitre à la fin du match

ARBITRAGE

- Attendre que l'autre joueur(se) soit prêt(e) avant d'engager
- Engager à tour de rôle

TACTIQUE

- Se placer en début de point
- Jouer où l'adversaire n'est pas
- Se replacer

TECHNIQUE

Fond de court :

- Tenir la raquette en bout de manche
- Tenir la raquette dans les 2 mains en début de point
- Jouer en coup droit et en revers en différenciant les faces du tamis
- Jouer des revers à une main et à 2 mains

Jeu de jambes :

- Se dégager des trajectoires

NIVEAU VIOLET



COMPORTEMENT

- Annoncer les balles fautes et le score à haute voix

ARBITRAGE

- Reconnaître une balle bonne d'une balle fautive
- Suivre et mémoriser le score

TACTIQUE

- Réussir plusieurs frappes à la suite

TECHNIQUE

Service :

- Adopter la bonne position de départ
- Frapper au-dessus de la tête

Fond de court :

- Adopter en retour de service une attitude d'attention main libre au cœur de la raquette
- Frapper la balle en avant du corps, en coup droit
- Frapper la balle en avant du corps, en revers

Jeu de jambes :

- Frapper en restant stable

NIVEAU ROUGE



COMPORTEMENT

- Effectuer un jeu décisif

TACTIQUE

- Déplacer l'adversaire
- Effectuer des volées

TECHNIQUE

Service :

- Servir en passant par la position armée
- Être en équilibre

Fond de court :

- Reprendre la raquette dans les 2 mains entre chaque frappe
- Différencier les prises de CD et RV
- Préparer en CD avec le tamis au-dessus de la main
- Préparer en RV avec le tamis au-dessus de la main

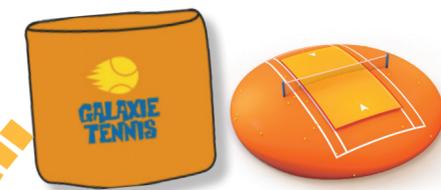
Jeu au filet :

- Frapper devant soi

Jeu de jambes :

- Être actif entre les frappes

NIVEAU ORANGE



COMPORTEMENT

- Gérer d'éventuels désaccords avec son adversaire

ARBITRAGE

- Compter dans le mode « jeu »

TACTIQUE

- Attaquer en accélérant le jeu
- Défendre en ralentissant le jeu
- Utiliser les effets
- Accélérer son 1^{er} service
- Prendre l'avantage sur la 2^e balle
- Se positionner au début du point, en simple
- Se positionner au début du point, en double

TECHNIQUE

Service :

- Servir avec de l'effet slicé

Fond de court :

- Adopter une attitude d'attention dynamique avec épaules et bras relâchés

Jeu au filet :

- Frapper devant soi en avançant

Jeu de jambes :

- Glisser sur TB
- S'équilibrer / Enchaîner

NIVEAU VERT



COMPORTEMENT

- Respecter son adversaire et conserver une attitude correcte en toute circonstance

ARBITRAGE

- Être autonome dans la gestion des règles

TACTIQUE

- Utiliser son coup fort
- Intercepter en double

TECHNIQUE

Service :

- Servir slicé ou lifté en 2^e balle

Fond de court :

- Traverser la balle

Jeu de jambes :

- Accélérer / Freiner