

PROPOSITION DE TESTS EN VUE D'AMELIORER LE RECRUTEMENT QUALITATIF DANS LES CLUBS

En préparant l'organisation par avance et en disposant du matériel adéquat, l'organisation des 6 tests est réalisable sur une durée de 2 heures pour un groupe de 24 enfants encadrés par 3 adultes. Pour cela, prévoyez 3 groupes de 8 enfants qui vont alternativement réalisés les 3 tests les plus courts à organiser (la navette, le lancer de balles et la cible). La rotation se fait ensuite sur les 3 derniers tests. D'autres déroulements sont bien sûr envisageables en fonction des conditions d'organisation et notamment du nombre de responsables dont vous disposez.

Les tableaux de résultats ci-joints sont tous étalonnés de 1 à 10 points en fonction de la performance réalisée à chacun des tests. La feuille de synthèse des résultats ne fait apparaître que le nombre de points et le résultat final (60 points maximum). En fonction de notre objectif, **on considérera qu'un total de 51 points ou plus révèle des qualités au dessus de la moyenne**. Cependant, on s'assurera que « l'échec » à un test n'a pas faussé l'appréciation de l'ensemble (par exemple, 5 tests à 9 points et un à 3 points).

Si les délais le permettent, on proposera aux enfants des jeux avec raquettes et balles (jonglages simples, relais...) et une démonstration (voire le visionnage d'une cassette) entre 2 joueurs(ses) du club pourra agrémenter la séquence et faciliter le lien avec l'activité. L'annonce des résultats pourra être valorisée avec une remise de récompenses aux enfants ayant dépassé le total de 51 points.

Les tableaux de résultats ci-joint ont été établis à partir de performances d'enfants de 6 à 7 ans. Le mode de points attribué a pour objectif de mettre en avant les performances de qualité, ceci, en fonction de notre objectif d'identifier des enfants « à profil ». Cependant, vous remarquerez que toutes les performances, même les plus faibles, attribuent des points pour éviter le sentiment d'échec.

Pour des enfants plus âgés, servez-vous du tableau des performances où nous vous proposons un classement par test et pour l'ensemble des épreuves.

LE LANCER DE BALLE

CAPACITES TESTEES : Force explosive du bras directeur, accélération, coordination

DEROULEMENT : Sans prise d'élan, bras cassé au dessus de l'épaule, lancer le plus loin possible une balle de tennis. Sur les trois essais, seul le meilleur essai sera retenu.

MATERIEL : Décamètre, 3 balles de tennis, craie

N.B : Pour des comparaisons ultérieures, il est préférable que ce test soit systématiquement réalisé en salle

LE DOS AU BALLON

CAPACITES TESTEES : Temps de réaction, coordination motrice, perception oculo-manuelle, habileté

DEROULEMENT : L'entraîneur se place à 2 mètres de l'enfant avec un ballon léger (volley, plastique...). Au départ, l'enfant tourne le dos à l'entraîneur. En même temps qu'il donne un top sonore, l'entraîneur envoie le ballon vers le joueur (lancer par en dessous et à hauteur de la poitrine du joueur). Au top, le joueur se retourne complètement et doit rattrapper la balle. Le test se déroule sur 10 essais, l'enfant marque un point chaque fois qu'il arrive à se saisir du ballon.

MATERIEL : Ballon, décimètre, craie

LES BALLEES CACHEES

CAPACITES TESTEES : Vitesse de choix du programme moteur, concentration, dynamisme

DEROULEMENT : L'entraîneur se place devant l'enfant à 2,70 m (longueur approximative d'une table). L'enfant est placé derrière une chaise sur laquelle est posée, devant lui, une cuvette de balles (environ 50 balles). L'entraîneur dispose dans ses mains derrière son dos de 3 balles (une de tennis de table, une de tennis et la troisième en plastique ou caoutchouc d'une couleur différente des deux premières et d'une taille intermédiaire avec les 2 autres balles). Le test dure une minute pendant laquelle l'entraîneur montrera alternativement et dans un ordre complètement aléatoire (une même balle peut être montrée 2 fois consécutivement mais pas plus) une des balles cachées derrière son dos. A ce signal, l'enfant saisit une balle dans la cuvette devant lui et la dépose (sans la lancer) dans une cuvette placée sur une chaise à droite (1m de la chaise centrale) si l'entraîneur a montré une balle de tennis, dans une cuvette placée sur une chaise à gauche (1 mètre de la chaise centrale) si c'était la balle de TT, dans la cuvette en dessous de la chaise centrale pour l'autre balle. A la fin de la minute, on comptabilise le nombre de balles disposées dans l'ensemble des cuvettes.

MATERIEL : Balles décrites, 3 chaises, chronomètre

N.B : L'entraîneur montre la balle suivante dès que l'enfant a déposé la balle. Si l'enfant se trompe de cuvette, le test continue mais on ne comptabilisera pas les balles qui n'auront pas été placées au bon endroit. On effectuera 3 essais préalables pour s'assurer de la bonne compréhension et de la bonne identification balle-cuvette.

LA NAVETTE

CAPACITES TESTEES : Vitesse de démarrage, coordination, dépassement de soi

DEROULEMENT : Tracer 2 traits à la craie sur le sol, espacés de 4 mètres. L'enfant doit effectuer 5 allers-retours entre ces 2 traits, en posant le pied de réception au delà du trait, et cela le plus vite possible. L'entraîneur chronomètre le temps réalisé pour la totalité de l'exercice. On indiquera que le déplacement se fait sous la forme d'une course (ne pas utiliser « les pas chassés ») avec prise d'appui puis redémarrage dans l'autre sens

MATERIEL : chronomètre, craie

N.B :Les traits ne dépasseront pas 50 cm pour éviter une course « en rond »

LE KANGOUROU

CAPACITES TESTEES : Force explosive du train inférieur, coordination

DEROULEMENT : Sans élan, à partir d'une ligne matérialisée au sol, l'enfant doit effectuer 5 foulées bondissantes en prenant alternativement appui sur chaque pied, l'arrivée se fait pied joints. On mesure la distance couverte à partir du talon du pied placé le plus en arrière. L'enfant dispose de 2 essais, on retient la meilleure.

MATERIEL : décamètre, craie

LA CIBLE

CAPACITES TESTEES: habileté, concentration, résistance au stress

DEROULEMENT : On marque sur le sol un cercle d'un diamètre de 50 cms dont le centre est placé à 5 mètres d'un trait matérialisant le point de lancer. Le jeune effectue 6 lancers avec une balle de tennis. Si la balle tombe (directement) dans la cible on marque 1 point. On additionne le nombre de points.

MATERIEL : balle tennis, craie, décamètre