

FICHE COMMANDE INTERVENTION PÉDAGOGIQUE

Formation		DET B CS1	
Intervenant		Statut	Salarié
Date	Volume Horaire	Lieu	Nb de Stagiaires
	3H		
Contact Coordonnateur / Référent		Tel	

THÉMATIQUE	CS 3 JOUER VITE ENSEMBLE <i>Étape 6 :</i> SITUATIONS DE FIN DE CONTRE ATTAQUE	Certification	CS 3
------------	--	---------------	------

Conditions d'intervention			
Modalités	Locaux	Matériels	Autres
Présentiel	Salle Terrain	* Vidéo Projecteur * Matériel pédagogique de terrain * Tableau	*

Approche globale à respecter / Points essentiels à aborder

Attention : il est important d'aborder les contenus DEF et OFF de manière associée afin de favoriser la compréhension du rapport de force dans cette phase du jeu rapide et développer le sens tactique chez le joueur.

On construira la maîtrise de la tactique individuelle chez le joueur = utilisation de la technique individuelle adaptée à la situation (espace de jeu, timing, type d'opposition)

TRANSITION OFFENSIVE

Créer et gérer les avantages pour obtenir un tir facile sur tout le terrain

- 21. Exploiter les avantages d'espace
- 22. Transition du tout terrain vers le ½ terrain = continuité



TRANSITION DEFENSIVE

Éviter les tirs rapides ou regagner le ballon

- 11. Défendre les avantages d'espaces

- **Phase OFF** : comment enchaîner à 5 sur le ½ terrain en exploitant les avantages et déséquilibres créés par les 1eres phases du jeu rapide
- **Phase DEF** : Comment défendre les surnombres OFF et défendre les avantages d'espaces créés par l'attaque pour revenir le plus vite possible à un équilibre défensif

	ATTAQUE	DEFENSE
Où	Cette phase début en zone avant	
	SE SITUER	
	<ul style="list-style-type: none"> o Découvrir les espaces clés à défendre sur tout le terrain o Identifier son statut offensif : porteur du ballon, non porteur du ballon o Identifier son statut défensif : <ul style="list-style-type: none"> • Défense porteur de balle ou non porteur de balle • Proche ou loin de la balle • Proche ou loin de la cible 	

	<ul style="list-style-type: none"> o Se positionner individuellement par rapport à <ul style="list-style-type: none"> ▪ La balle ▪ Son joueur ▪ Ses partenaires 	
Objectifs	<p>Les joueurs ATT devront pouvoir</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conserver l'avantage crée par les 1ères phases du jeu rapide <ul style="list-style-type: none"> o Avantage d'espace : balle dans un espace clé o Déséquilibre défensif : avantage de taille ou de vitesse sur les rapports 1c1 - Exploiter la fixation sur ¼ de terrain au maximum avant de transférer le ballon sur l'autre ¼ de terrain 	<p>Les joueurs DEF devront pouvoir :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Limiter l'espace d'exploitation du surnombre offensif - Limiter le temps d'exécution du surnombre par l'attaque pour permettre aux défenseurs en retard de rentrer - Limiter la recherche de fixation offensive : défendre la 1ère intention - Protéger les déséquilibres défensifs : avantage de taille ou de vitesse sur des 1c1
Exploiter	<p>EXPLOITER LES AVANTAGES D'ESPACE en ATT</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Courir collectivement vers l'avant pour éliminer des défenseurs ou déséquilibrer la défense ▪ Déborder ou essayer de franchir la défense par le dribble : exploiter le jeu de fixation DRIVE : passe / extra passe ▪ Favoriser l'arrivée des joueurs intérieurs comme point de fixation près du panier ▪ Attaquer le panier avec et sans ballon ▪ Assurer la continuité du jeu et de la circulation du ballon face à la défense : TRANSFERER le ballon, changer de côté ▪ Identifier les déséquilibres défensifs et les sanctionner <ul style="list-style-type: none"> o Recherche de l'avantage de vitesse : un joueur intérieur défend sur un extérieur o Recherche de l'avantage de taille dans le jeu posté : un extérieur défend un intérieur 	<p>DEFENDRE LES AVANTAGES D'ESPACES en DEF</p> <ul style="list-style-type: none"> • Protéger collectivement les déséquilibres défensifs : <ul style="list-style-type: none"> o Défendre le danger immédiat o Ballon près du cercle o Miss matches... • Favoriser le retour à l'équilibre défensif lors des transferts de passe : <ul style="list-style-type: none"> o 1 attaquant/1 défenseur o Défense poste pour poste
Enchaîner	<p>ENCHAINER COLLECTIVEMENT en ATTAQUE : Transition du tout terrain vers le ½ terrain = continuité</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Enchaîner en créant un spacing adapté : garder le rythme et l'agressivité offensive 	<p>Enchaîner les actions défensives : se déplacer et se replacer selon</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Le déplacement du ballon ▪ Le déroulement de l'action <p>Pour stopper et ralentir le déroulement de la possession offensive et repousser le ballon loin du cercle</p>

- Observer et exploiter le déséquilibre défensif : espace ou rapport de force favorable
- Alternance de jeu de fixation et de transfert

- | | |
|-------------|---|
| PEDA | <ol style="list-style-type: none"> 1. On pourra travailler le jeu 5 avec des situations de surnombre en faisant par exemple <ul style="list-style-type: none"> o Sortir le tireur à l'extérieur des limites du terrain avant de revenir défendre : exploitation d'un 5c4 o Jouer en continuité en occultant les remises en jeu après panier marqué : favoriser l'accélération du jeu 2. On travaille des situations avec des traversées de terrain favorisant le travail de la transition ATT/DEF, DEF/ATT 3. Veiller à gérer le temps de la possession pour démontrer à vos joueurs que l'exploitation des surnombres dans le jeu rapide est une situation transitoire et que l'optimisation des avantages sur le ½ terrain doivent être efficaces |
|-------------|---|

Attendus en fin de séance :

Fiche résumée sur l'apprentissage et le perfectionnement de la phase

- o D'arrivée à 5 joueurs en ATTAQUE après la remontée du ballon
- o De stopper la progression du ballon, protéger les espaces clés sans se découvrir sur le ½ terrain à 5 joueurs

Identifier et cibler les points clés à respecter, à observer, à réguler

- o Situations pédagogiques références sur le développement de ces phases de jeu : apprentissage et perfectionnement, adaptées au niveau du public et à la catégorie entraînée
- o Progression pédagogique pour adapter son contenu selon le niveau et la catégorie des joueurs entraînés

Méthodes pédagogiques à utiliser

Support d'intervention descendant. Mise en interaction des stagiaires sur la réflexion autour des situations pédagogiques et de perfectionnement sur les situations de fin de CA.

S'appuyer sur les retours du défi terrain N°3 et la production des stagiaires et leurs retours d'expérience durant la période d'alternance.

Mise en action sur le terrain avec des situations pédagogiques références.

Cadre de l'intervention

3^{ème} séquence en présentiel sur le CS 3 « Jouer vite ensemble »

Déroulement de la séquence pédagogique :
