

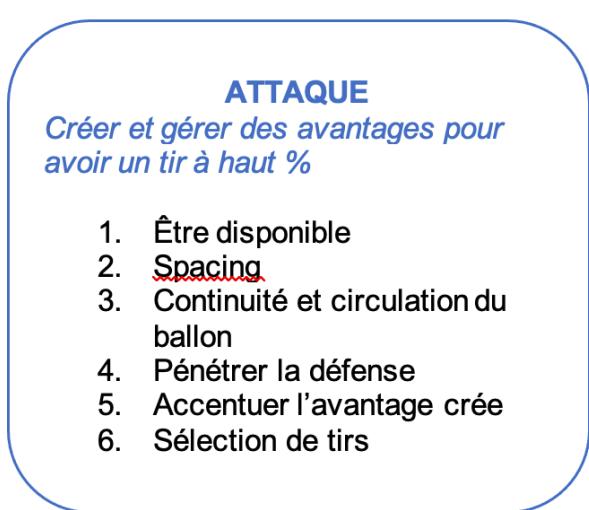
FICHE COMMANDE INTERVENTION PEDAGOGIQUE

Formation		DETB CS 4	
Intervenant		Statut	Salarié
Date	Volume Horaire	Lieu	Nb de Stagiaires
	7H		
Contact Coordonnateur / Référent		Tel	

THÉMATIQUE	Étape 8 ADULTES: Organiser et structurer son collectif en ATTAQUE et en DEFENSE	Certification	CS 4
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

Schéma de modélisation du jeu Basketball sur le ½ terrain :



Objectifs :

- Définir et structurer les principes offensifs collectifs dans le jeu à 5
- Définir les formes de jeu appropriées à son équipe : quel système ?
- Définir et structurer les principes défensifs collectifs dans le jeu à 5
- Organiser les contenus pour pouvoir les diffuser à ses joueurs afin de faciliter leur compréhension et leur implication

OFFENSIF

Créer et gérer des avantages pour avoir un tir à haut %

Organiser et coordonner les déplacements des joueurs et du ballon sur le ½ terrain : jeu de principes / Motion offense ou jeu de systèmes

SE PLACER

- Identifier les espaces à occuper sur le ½ terrain
- Connaître les alignements d'entrée et enchaînements d'actions possibles

SE DEPLACER/SE REPLACER

Jeu de principes :

- Définir le sens des priorités dans les déplacements du ballon et des joueurs :
 - o Règles de déplacements des joueurs sur la fixation par le dribble
 - o Règles de déplacements des joueurs sur la fixation par le jeu posté : mobilité autour du jeu posté
 - o Occupation de l'espace et Règles de déplacements des joueurs après un transfert de balle (changer de ¼ de terrain)
 - o Règles de déplacements des joueurs après une passe de fixation
 - o Règles de déplacements des joueurs après une passe de transfert
 - o Règles d'utilisation du jeu d'écran

Jeu de systèmes :

- Connaître les alignements d'entrée et enchaînements d'actions possibles
- Identifier et gérer les temps forts pour un système de jeu
- Positionner le jeu d'écran dans son système de jeu
- Créer des enchaînements de temps fort cohérent dans l'espace et le timing
- Mettre en place une alternance entre les phases de fixation et de transfert

GERER LE RYTHME et les INTENTIONS

- Définir les priorités de timing dans les enchainements d'actions : définir le qui fait quoi à quel moment ?
 - Insister sur les déplacements et les replacements des joueurs pour
 - Permettre la circulation du ballon
 - Perturber l'action défensive
 - Alterner les phases de fixation et de transfert
- Apprendre à décider rapidement
 - o Éduquer le joueur à VOIR et COMPRENDRE la situation
 - o Identifier rapidement l'avantage de temps et d'espace créé
 - o Ne pas geler le ballon

DECIDER

- Développer une bonne sélection de tirs dans le jeu à 5
 - Déterminer les conditions collectives et individuelles d'un « bon » tir
 - Identifier les avantages pour décider :
 - o Avec Qui je suis ?
 - o Qui est le mieux placé
 - o Contre qui je joue

ATTAQUER LES DEFENSES DE ZONE

Faire simple et efficace = chercher à

- Être bien positionner
- Gagner des espaces pour déstructurer le positionnement et les déplacements défensifs
- Éliminer des joueurs pour jouer en surnombre
 - o Avec le drive : conserver l'agressivité du porteur de balle
 - o Avec la passe : faire courir la défense
- Utiliser le jeu d'écrans pour libérer le ballon ou un joueur
- Garder du rythme dans

- La circulation du ballon
- La prise de décision
- Enchaîner : conserver les principes de déplacement et replacement du ballon et des joueurs
 - Se déplacer et se replacer à 5
 - Lire les intentions du porteur du ballon
 - Préserver la circulation du ballon
- Organiser le rebond offensif à 5 de son équipe face à une défense de Zone

ATTAQUER UNE DEFENSE TOUT TERRAIN

- Se positionner sur le terrain
 - Occuper la totalité du terrain
 - Occupier le couloir central
 - Se déplacer avec l'avancée du ballon, offrir des solutions de passe
 - Vers l'avant pour déborder et franchir la défense
 - Vers l'arrière ou au même niveau que la balle pour contourner la défense
- Remettre vite le ballon en jeu
 - Capter le ballon rapidement
 - Faire vite la remise en jeu pour ne pas permettre la mise en place défensive
- Faire avancer la balle
 - Utilisation du dribble pour franchir
 - Utilisation de la passe pour garder la balle au centre

ORGANISER LE REBOND

- Organiser le rebond offensif à 5 de son équipe
- Inciter ses joueurs à aller au rebond offensif pour regagner la balle
- Trouver un juste équilibre entre le rebond offensif et la transition défensive

DEFENSIF

Regagner le ballon ou forcer l'attaque à un tir à faible %

SE PLACER

- Identifier les espaces clés à couvrir sur le ½ terrain pour
 - Perturber la circulation du ballon entre les joueurs
 - Protéger des zones de tirs à fort %
 - Dissuader les attaques en dribble

GERER LES RESPONSABILITES

- PORTEUR DE BALLE
 - Qui prend en charge le porteur de balle
 - Quelles intentions défensives sur le porteur
 - Agresser/repousser
 - Ralentir/contrôler...
- NON PORTEUR DE BALLE
 - Se situer par rapport
 - Au ballon
 - Au panier
 - A ses partenaires
 - Au danger immédiat
 - Qui agit en 1^{er} ?
 - Sur l'attaque en dribble
 - Sur la coupe d'un joueur au panier
 - Se positionner dans son 1c1 NON PORTEUR
 - Défense d'un joueur extérieur côté ballon, opposé à la balle
 - Défense d'un joueur intérieur dans le jeu posté

DECIDER / COMMUNIQUER

- Gérer les collaborations défensives
 - Dans l'espace à défendre
 - L'urgence de la situation
- Communiquer

- Décider et agir avec intensité et engagement pour
 - Stopper l'action offensive

DEFENDRE LE JEU D'ECRANS à 5

- Avoir une intention défensive claire
 - Repousser l'attaque
 - Contrôler l'avancée du ballon
 - Protéger son panier...
 - Gagner du temps : contestation
 - Repousser la balle, allonger les distances de passe
- Défendre la continuité de l'écran :
 - Contrôler la prise de risque : gérer le déséquilibre défensif (changement de joueurs, surnombre défensif...)
 - Revenir à l'équilibre défensif...
 - Contrôle le rebond défensif

GAGNER LA BALLE

- Organiser les comportements individuels et collectifs du rebond défensif
 - Préservation de la zone de rebond
 - Ecran retard
- Se préparer à transiter rapidement : DEF/ATT

DEFENSE DE ZONE

- Connaître les différents types de défense de zone : avantages et inconvénients
- Se positionner à 5 sur le ½ terrain en fonction du ballon et de l'espace de jeu à défendre en Zone :
 - Faire face au jeu
 - Voir la balle
 - Se positionner par rapport au panier
- Enchaîner les actions défensives : se déplacer et se replacer selon son statut et le déplacement du ballon
 - Stopper l'avancée du ballon près du panier ou dans les espaces clés
 - Regagner du temps et de l'espace : perturber la circulation du ballon
 - Gérer le rebond défensif

ORGANISER UNE DEFENSE TOUT TERRAIN

- Découvrir les principes de défense Homme à Homme tout terrain : Run and Jump, Run and Trappe
 - Définir les intentions recherchées
 - Préciser les zones d'actions
 - Préciser les collaborations défensives et les rotations
 - Définir la prise de risque :
 - Gagner la balle rapidement
 - Ralentir
- Découvrir l'organisation d'une zone press : connaître les différents alignements avec leurs avantages et leurs inconvénients respectifs
 - Définir les intentions recherchées
 - Préciser les zones d'actions
 - Préciser les collaborations défensives et les rotations
 - Définir la prise de risque :
 - Gagner la balle rapidement
 - Ralentir
- Faciliter la transition entre la défense tout terrain et la défense ½ terrain
 - Défense H à H
 - Zone press / Zone
 - Zone press / Homme à homme

Attendus en fin de séance :

- Fiche résumée sur les :
 - o Les principes collectifs offensifs à respecter chez les adultes selon les catégories et le niveau de jeu pratiqué
 - o Des systèmes de jeu classés selon
 - Les alignements
 - Les intentions de jeu
 - o Les principes collectifs défensifs chez les adultes : défense homme à homme + défense de zone
- Situations pédagogiques références sur le jeu à 5 sur le ½ terrain
- Fiche pédagogique « comment diriger le jeu à l'entraînement »

PEDA :

1. *Veiller toujours à contextualiser le jeu à 5*
2. *Illustrer dans l'ensemble des situations proposées la notion de responsabilité individuelle : qui fait quoi ? qui est responsable de quoi ?*

Méthodes pédagogiques à utiliser

Support d'intervention descendant. Mise en interaction des stagiaires sur la réflexion autour des principes de jeu en Attaque et en défense chez les JEUNES.

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

Cadre de l'intervention

5^{ème} séquence en présentiel sur le CS 4 « Organiser son collectif ADULTES»

Déroulement de la séquence pédagogique :
