

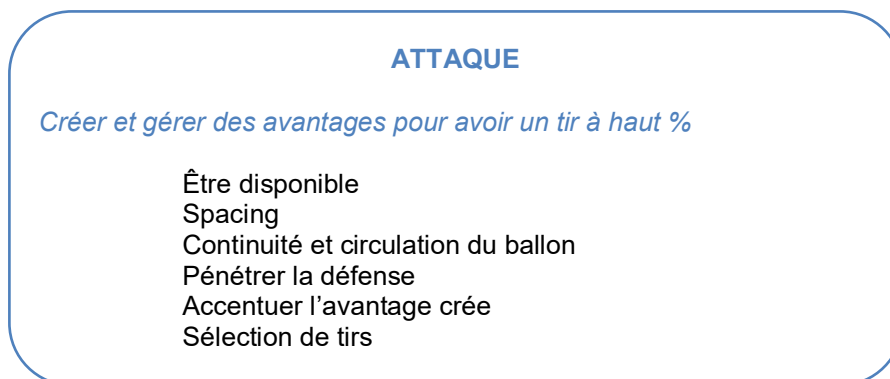
FICHE COMMANDE INTERVENTION PEDAGOGIQUE

Formation		DET B CS 2	
Intervenant		Statut	Salarié
Date	Volume Horaire	Lieu	Nb de Stagiaires
	7H		
Contact Coordonnateur / Référent		Tel	

THÉMATIQUE	<i>Partie 1 : ATTAQUE</i> <i>Étape 2 : Se situer, collaborer et enchaîner sur le ½ terrain autour des attaques en dribble</i>		Certification	CS 2
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 en Attaque sur le ½ terrain :



Comment collaborer autour des attaques en dribble dans le jeu réduit à 2 ou 3 joueurs ?

SE SITUER :

Se positionner collectivement sur le ½ terrain : occuper les espaces clés :

- Apprendre à se situer à 2 et à 3 joueurs extérieurs pour favoriser le jeu
- Comprendre les espaces de jeu : fixation et soutien
- Anticiper les relations = Voir la balle

COLLABORER :

- Déterminer les timings et les conditions à respecter pour l'attaquant afin d'exploiter son initiative individuelle : apprendre à évaluer la situation
- Se coordonner à 2 ou 3 joueurs extérieurs sur le ½ terrain pour déborder ou franchir la défense
 - Ni trop loin, ni trop près du porteur de balle pour permettre la circulation du ballon et laisser l'espace pour le drive du porteur de balle
 - Se déplacer et se replacer en fonction de
 - L'avancée du ballon : évaluer le duel, l'espace gagné par le drive du porteur de balle
 - Les relations défensives : qui stoppe la balle
 1. Le défenseur du porteur de balle
 2. L'aide défensive : très tôt et assez haut sur le ½ terrain ou tardivement et près du cercle
 - Les comportements de ses coéquipiers : qui se déplace pour assurer la continuité de la fixation et qui vient en soutien pour permettre la ressorti du ballon

DECIDER :

- Décider individuellement et collectivement : analyser la situation
 - Avec qui je suis ?
 - Où je suis ?
 - Contre qui je suis ?

- Décider rapidement dès la réception du ballon
 - Jouer pour soi : prendre l'initiative du drive ou tir : être agressif pour franchir
 - D'où vient la balle : de l'intérieur de la raquette après un drive ou en périphérie sur un transfert = est ce que je peux attaquer en dribble ??
 - Où est mon défenseur : loin ou proche de moi
 - Recevoir le ballon en rythme : rentrer dans la balle
 - Où sont mes coéquipiers : est-ce que l'espace est suffisant pour attaquer le panier
 - A quel moment de la possession je reçois la balle
 - Veiller à utiliser un nombre de dribble approprié pour franchir : ne pas favoriser le déplacement ou le remplacement défensif
 - Ne pas utiliser trop d'espace : franchir son vis-à-vis près de lui
 - Jouer pour les autres :
 - Est-ce que quelqu'un est mieux placé que moi pour avoir une situation favorable ?
 - Faciliter et accentuer l'avantage créé par le drive (fixation) du joueur précédent : extra-passe ou remplacement

- Décider rapidement sans ballon
 - Reprendre de l'espace par rapport à la ligne à 3pts = favoriser le drive de mes partenaires, placer mon défenseur dans l'incertitude
 - Ne pas rester aligner avec mon défenseur sur la ligne de passe
 - Mon défenseur est au-dessus de moi : je joue derrière lui
 - Mon défenseur est en dessous de moi : je joue devant lui

ENCHAINER

- Enchaîner des actions de jeu sans écrans : Se déplacer et se replacer pour assurer la continuité du jeu
 - Recréer de l'espace entre nous pour faciliter la circulation du ballon
 - Se replacer après son attaque en dribble :
 - Se replacer à 2 à 3 dans une logique de jeu réduit et à 5 pour favoriser la réalité du jeu
 - se replacer vite = transiter rapidement du statut de porteur de balle à non porteur de balle
 - Se replacer en ne perdant de vue le ballon : voir pour anticiper ou adapter son déplacement
 - Se déplacer pour permettre de varier le jeu = transfert après une fixation

Attendus en fin de séance :

- Fiche résumée sur les enchaînements d'actions à 2 ou 3 autour des attaques en dribble : schémas
- Fiche sur les points clés à respecter
- Situations pédagogiques références sur le développement des situations d'attaque en dribble

PEDA :

1. *Veiller toujours à contextualiser le 2c2 OU le 3c3 dans l'espace et le temps pour favoriser la compréhension du joueur dans la réalité d'un jeu à 5*
2. *On veillera d'abord à travailler en situation de retard défensif ou de pilotage défensif, puis on ira progressivement vers une situation de 2c2 OU 3c3 sans avantage préalable : pour favoriser la compréhension du déplacement et remplacement des non porteurs de balle*
3. *Tout 1c1 déclenché à l'arrêt (interruption de la continuité d'action) peut être proscrit pour faciliter la continuité du jeu collectif : faire découvrir la notion de rythme et de timing en attaque*

Méthodes pédagogiques à utiliser

Support d'intervention descendant. Mise en interaction des stagiaires sur la réflexion autour des éléments constituant leur perception du jeu réduit à 2 ou 3 joueurs extérieurs. Mise en action sur le terrain avec des situations pédagogiques références.

Cadre de l'intervention

1^{ère} séquence en présentiel sur le CS 2 « Collaborer en Basketball »

Déroulement de la séquence pédagogique :
