

# 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 3 : Mobilité offensive autour du jeu posté, Jouer avec un joueur intérieur</i>		Certification	CS 2
<b>Conditions d'intervention</b>				
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 :

### ATTAQUE

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

1. Être disponible
2. Spacing
3. Continuité et circulation du ballon
4. Pénétrer la défense
5. Accentuer l'avantage créé
6. Sélection de tirs

Comment collaborer avec un *joueur intérieur* 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 avec au moins 1 joueur intérieur 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 sur le ½ terrain pour déborder ou franchir la défense par le dribble ou la relation intérieure :
  - Possibilité de fixation de la défense par le drive de l'extérieur ou du *jeu posté* par le joueur près du panier
  - Ni trop loin, ni trop près du porteur de balle pour permettre la circulation du ballon et laisser l'espace pour l'attaque du porteur de balle
  - Se déplacer et se replacer en fonction de
    - L'avancée du ballon : évaluer le duel, l'espace gagné par le porteur de balle et lire son intention de jeu (drive ou volonté de passer)
    - 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 ou chercher la relation de **passé intérieur** : être agressif pour franchir ou déborder la défense
    - D'où vient la balle :
      1. De l'intérieur de la raquette après un drive
      2. D'un **1c1 jeu posté**
      3. En périphérie sur un transfert = est ce que je peux attaquer en dribble ??
    - Où est mon défenseur à la réception du ballon : loin ou proche de moi
    - Où sont positionnés les autres défenseurs :
      1. Ils protègent le panier et les attaques en dribbles : essayer de passer dans le **jeu posté**
      2. Balle dans le jeu posté : regarder les aides défensives et transférer pour créer un tir facile ou une attaque en dribble de close out
    - Recevoir le ballon en rythme : rentrer dans la balle
    - Où sont mes coéquipiers :
      1. Est-ce que l'espace est suffisant pour attaquer le panier ?
      2. Est-ce qu'un de mes coéquipiers est mieux placé que moi pour scorer ?
    - A quel moment de la possession je reçois la balle
    - Veiller à utiliser un nombre de dribble approprié pour franchir ou déborder loin ou près du panier (1c1 joueur extérieur ou **1c1 jeu posté**) : ne pas favoriser le déplacement ou le remplacement défensif
    - Ne pas utiliser trop d'espace : franchir son vis-à-vis près de lui pour limiter les aides défensives
  - Jouer pour les autres :
    - Est-ce que quelqu'un est mieux placé que moi pour avoir une situation favorable proche ou loin du panier ? = VOIR
    - Faciliter et accentuer l'avantage créé par le drive (fixation) du joueur précédent ou **le 1c1 du joueur intérieur** : extra-passe ou remplacement ou réattaque en dribble dans un autre espace
- Décider rapidement sans ballon
  - Reprendre de l'espace
    - Par rapport à la ligne à 3pts pour les joueurs extérieurs = favoriser le drive de mes partenaires, placer mon défenseur dans l'incertitude
    - Se situer à l'opposé du drive ou short corner ou poste haut pour **le joueur intérieur** : placer son défenseur qui va aider dans l'incertitude
      1. Mon défenseur se rapproche de moi cela crée de l'espace pour le porteur de balle
      2. Mon défenseur se rapproche de la balle : je peux être disponible devant ou derrière lui pour exploiter la fixation
    - **1c1 JEU POSTE :**
      1. Lire le positionnement défensif pour le joueur intérieur
      2. Se placer ou se déplacer pour le joueur extérieur selon le positionnement de son défenseur
        - Passe et va du passeur
        - Coupe du joueur à l'opposé
        - A l'opposé du 1c1 posté : se placer devant ou derrière son défenseur pour le mobiliser
  - 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 autour des attaques en dribble ou du **1c1 JEU POSTE**
  - Recréer de l'espacement 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 intelligemment pour le joueur intérieur
  - **Se replacer après son 1c1 JEU POSTE**
    - Se recréer un espace de fixation après sa passe de transfert : enchaîner un 2<sup>ème</sup> point de fixation près du cercle
    - Libérer de l'espace : aérer le jeu pour permettre l'attaque en dribble d'un joueur extérieur : short corner, poste haut
    - Transiter rapidement

- Se déplacer pour permettre de varier le jeu = transfert après une fixation
- Se positionner au rebond offensif si Tir

Attendus en fin de séance :

- Fiche résumée sur les enchaînements d'actions à 2 ou 3 autour des attaques en dribble avec 2 joueurs extérieurs et **1 joueur intérieur** : schémas
- Fiche résumée sur les enchaînements d'actions à 2 ou 3 autour du **1C1 JEU POSTE**
- Fiche sur les points clés à respecter
- Situations pédagogiques références sur le développement des situations d'attaque en dribble et de Jeu Posté
- Adapter les exigences du **jeu POSTE** selon les catégories :
  - Préconiser le jouer face pour le joueur intérieur en U13 : poste haut ou short corner
  - Introduire le jeu posté dos au cercle à partir de U15

**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. *Penser à utiliser un passeur pour jouer des 2c2 ou 3c3 AVEC PASSEUR pour faciliter le transfert des situations dans la réalité du jeu à 5. Le passeur peut être un coach*
4. *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<sup>ère</sup> séquence en présentiel sur le CS 2 « Collaborer en Basketball »*

**Déroulement de la séquence pédagogique :**

---