

FICHE COMMANDE INTERVENTION PÉDAGOGIQUE

Formation		DET B CS1	
Intervenant		Statut	Salarié
Date	Volume Horaire	Lieu	Nb de Stagiaires
	7H		
Contact Coordonnateur / Référent		Tel	

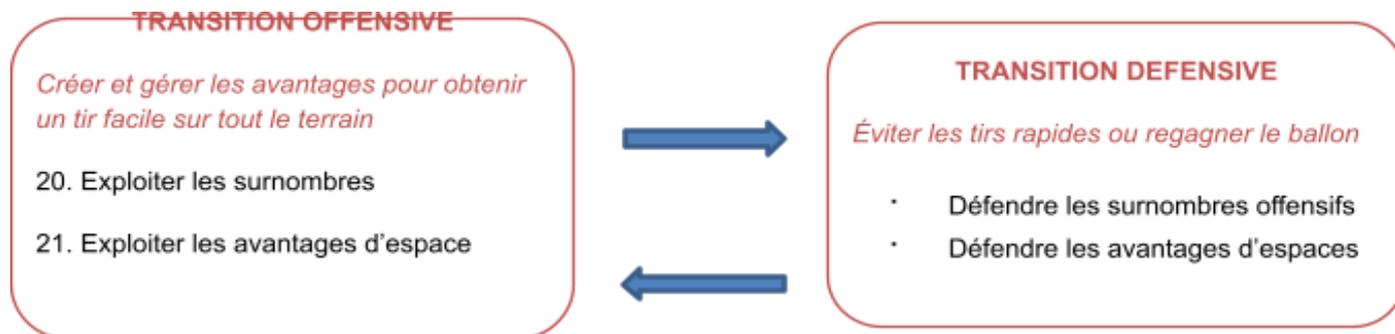
THÉMATIQUE	CS 3 JOUER VITE ENSEMBLE <i>Étape 4 :</i> - Création et gestion des surnombres	Certification	CS 3
------------	---	---------------	------

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)

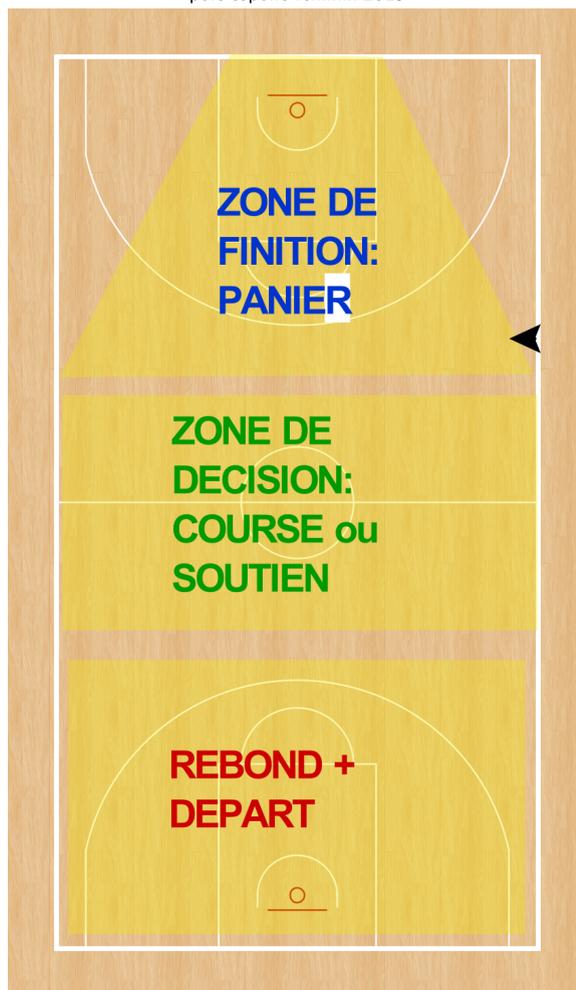


- o **Phase OFF** : comment créer et gérer efficacement les situations de surnombre offensif
- o **Phase DEF** : comment ralentir la progression du ballon, protéger les espaces clés sans se découvrir

	ATTAQUE	DEFENSE
Où	Cette phase début en zone arrière pour se poursuivre et se conclure en zone avant	Cette phase début en zone arrière pour se poursuivre et se conclure 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 o Se positionner individuellement par rapport à 	

- La balle
- Son joueur
- Ses partenaires

DRILLS jeu rapide pole espoirs feminin 2015



3 PHASES:
 - **REBOND/Gain du Ballon**: FAIRE AVANCER la BALLE
 - **Zone de Décision**: se SITUER / Ballon, / Ballon, / Partenaire, / Adversaire
 - **Zone de Finition**: Courir en direction du PANIER

Objectifs

Les joueurs ATT devront pouvoir

- Se créer une situation de surnombre offensif
- Conserver cet avantage numérique le plus longtemps possible
- Exploiter cet avantage avec la recherche d'un tir rapide à haut %

Les joueurs DEF devront pouvoir :

- 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
- Provoquer l'incertitude dans le choix des attaquants

Exploiter

EXPLOITER LES SURNOMBRES OFFENSIFS

- Sur la zone arrière : éliminer les défenseurs très tôt par la transition DEF/ATT, les courses... pour se créer un tir facile en zone avant :
 - Rechercher la course en profondeur pour jouer derrière la défense et mobiliser les défenseurs près du panier
 - Courir large pour étirer la défense dans la largeur
 - Décider dans la zone de DECISION au milieu du terrain
- Sur la zone avant : projeter vite le ballon vers le panier par le dribble par la passe

GERER ET DEFENDRE LES SURNOMBRES OFFENSIFS :

- o Identifier rapidement le danger et adapter son intervention :
 - Qui je suis ?
 - Où je suis ?
 - Contre qui je joue ?
 - Avec qui je joue ?
- o Ralentir l'avancée de l'attaque en stoppant le dribble et/ou les courses vers l'avant pour permettre le retour à l'équilibre défensif (1 attaquant / 1 défenseur) le plus rapidement possible
- o Déterminer le rôle de chacun en fonction de la progression de l'attaque :
 - Qui prend le ballon,
 - Qui défend le panier,

- Courir en direction du panier le plus vite possible : chercher la trajectoire la plus directe
 - Équilibrer les intentions de course : attention à ne pas effectuer en même temps et sur la même hauteur des courses similaires en direction du panier : proposer une situation de passe claire
 - Vers l'avant
 - En soutien
 - Regarder mes partenaires et la position des défenseurs pour jouer derrière ou devant la défense
 - Continuer à courir sur le ½ terrain
- A 2, à 3, à 4, à 5 : reconnaître vite les situations et avec qui je suis et surtout évaluer le dispositif défensif (surnombre ou non...)
 - Déterminer les rôles de chacun porteur et non porteur de balle dans les courses et les actions en fonction de l'espace et de la défense
 - Fixer la défense par le drive ou par les courses

DECIDER

- o Accompagner la prise de décision rapide avec le développement de la prise d'information sur la défense
- o Identifier rapidement la situation, lire le positionnement défensif et de ses coéquipiers pour adapter son action :
 - Qui je suis ?
 - Où je suis ?
 - Contre qui je joue ?
 - Avec qui je joue ?
- o Utiliser le bon geste technique en fonction de la situation pour :
 - Déborder/franchir par le dribble
 - Passer la balle
 - tirer

- o Feinter et perturber pour créer de l'incertitude et provoquer les mauvais choix offensifs

Enchaîner

Enchaîner les actions offensives : se déplacer et se replacer selon

- o Le déplacement du ballon
- o Le déroulement de l'action

Pour assurer la continuité du jeu et de la possession

Enchaîner les actions défensives : se déplacer et se replacer selon

- Le déplacement du ballon
- Le déroulement de l'action

Pour stopper et ralentir le déroulement de la possession offensive

PEDA	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Veiller toujours à contextualiser le jeu réduit dans l'espace et le temps (important pour le jeu rapide qui a un début et une fin et donc une durée limitée) pour favoriser la compréhension du joueur dans la réalité d'un jeu à 5</i> 2. <i>On pourra travailler le jeu rapide avec des situations de jeu réduit à partir de 3 joueurs minimum : pour favoriser la compréhension tactique de cette phase de jeu.</i> 3. <i>On travaille des situations avec des traversées de terrain favorisant le travail de la transition ATT/DEF, DEF/ATT</i> 4. <i>Veiller à limiter dans le temps la possession pour démontrer à vos joueurs que l'exploitation des surnombres dans le jeu rapide est une situation transitoire</i>
-------------	--

Attendus en fin de séance :

- o Fiche résumée sur l'apprentissage et le perfectionnement de la phase
- o De création et de gestion du surnombre offensif
- o De stopper la progression du ballon, protéger les espaces clés sans se découvrir

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 du début du JEU RAPIDE (*Les stagiaires issus du BF Jeunes ont été sensibilisés à ces contenus de formation*).

S'appuyer sur les retours du défi terrain N°2 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

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

Déroulement de la séquence pédagogique :
