

# FICHE COMMANDE INTERVENTION PEDAGOGIQUE

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

THÉMATIQUE	<i>Étape 2 ADULTES : Organiser son attaque : de la transition offensive au jeu placé</i>		Certification	CS 4
<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 enchaîner son attaque sur le ½ terrain après l'exploitation du jeu rapide ?  
Comment créer et articuler cette continuité de jeu ?

### SE SITUER SEUL et à 5 à l'arrivée du Jeu rapide

- Se positionner à 5 sur le ½ terrain : occuper les espaces clés à l'arrivée sur le ½ terrain :
  - 4 joueurs extérieurs 1 joueur intérieur

Placement du joueur intérieur face au jeu pour développer sa connaissance du jeu :

- Déterminer la course et l'espace d'arrivée du joueur intérieur rebondeur ou non
  1. Poste haut pour faciliter le transfert du ballon
  2. Poste bas ou short corner ou cœur de raquette pour permettre la fixation dans le jeu posté
  3. Poste bas ou short corner côté opposé au ballon pour favoriser l'agressivité du joueur extérieur porteur du ballon
- Placer le joueur intérieur dans une situation où il pourra prendre et traiter de l'information sur le jeu ½ terrain
  1. Short corner : apprendre à libérer de l'espace pour permettre la fixation du porteur de balle, obliger à son vis-à-vis à faire un choix dans son placement
  2. Poste haut : faciliter le transfert du ballon = développer sa qualité de passe, permettre l'exploitation du 1C1 face au cercle
- Placement joueur extérieur : Définir les espaces clés d'évolution pour permettre la continuité du jeu
  - Espace arrière pour pouvoir fixer par le dribble, transférer la balle, assurer le repli en cas de tir
  - Espace à 45° pour rentrer en relation avec le joueur intérieur
  - Corner pour étirer la défense

- 5 joueurs extérieurs selon la catégorie
  - Favoriser le jeu de coupes et d'enchaînement
  - Privilégier la fixation intérieure par un jeu posté après une coupe
- 3 joueurs extérieurs et 2 joueurs intérieurs
  - 1 meneur de jeu et 2 ailiers
  - Favoriser l'alternance entre le jeu de drive et le jeu posté intérieur
- Comprendre les espaces de jeu : fixation et soutien
  - Où se situer sur le terrain
  - Comment s'espacer entre les joueurs selon le déroulement de l'action
    - Apprendre à libérer de l'espace pour favoriser la fixation
    - Occuper le bon espace en fonction de la fixation
  - Offrir des alternatives de jeu par son placement et son déplacement
    - Faciliter la circulation du ballon
    - Permettre l'alternance entre les phases de fixation et de transfert
- Anticiper les relations
  - VOIR les déplacements de mes partenaires :
    - Lire les intentions
  - VOIR les déplacements de mes adversaires

### **SE COORDONNER pour garder les avantages créés**

- Se coordonner à 5 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 l'expression du porteur de balle
  - Gestion du spacing approprié pour favoriser l'agressivité offensive
  - Gestion du timing : qui à la priorité = porteur de balle ou non porteur

### **DECIDER SEUL ET COLLECTIVEMENT**

- Décider individuellement et collectivement : analyser la situation = création du sens tactique
  - Avec qui je suis ?
  - Où je suis ?
  - Contre qui je suis ?
  - Qu'est ce qui vient de se passer précédemment dans
    - Le match = connaître le Momentum
    - La possession
- Assurer la continuité jeu Rapide/Transition OFFENSIVE/Jeu Placé :
  - Découvrir les rythmes de jeu
    1. Garder la vitesse : jouer vite et exploiter le 1<sup>er</sup> avantage crée
    2. Ralentir pour déborder la défense et recréer un nouvel avantage
  - Développer de l'alternance et de la continuité
    1. Alternner les phases de fixation et de transfert pour déséquilibrer les déplacements du bloc défensif

### **ENCHAINER : NE PAS S'ARRETER**

- Enchaîner des actions de jeu sans écrans : Se déplacer et se replacer pour assurer la continuité du jeu
  - Jeu de fixation par le dribble
  - Recréer de l'espacement entre nous pour faciliter la circulation du ballon
  - Anticiper et se déplacer : jouer devant ou derrière la défense
- Enchaîner des actions de jeu avec écrans : Se déplacer et se replacer pour assurer la continuité du jeu :
  1. Écran Porteur de balle
    - Où : Poser un écran porteur entre la ligne médiane et la ligne des 3pts sur le côté ou dans l'axe du terrain
    - Qui : l'intérieur qui arrive en second sur le joueur extérieur en possession du ballon
    - Comment :
      - Écran rentrant pour s'ouvrir le milieu du terrain
      - Écran sortant pour s'ouvrir la ligne de fond
    - Pourquoi : recréer un décalage et profiter de la désorganisation défensive dans le repli défensif
  2. Écran non porteur de balle
    - Où : à l'opposé du ballon à hauteur de la ligne des 3pts
    - Qui : le joueur intérieur pour un joueur extérieur ou 2 joueurs extérieurs entre eux
    - Comment :

- Écran rentrant type back Pick pour faire rentrer un joueur vers le panier ou dans un espace de tir
- Écran sortant pour démarquer un shooter extérieur à l'opposé du ballon

### **ALTERNER pour déborder ou franchir la défense**

- Exploiter le jeu près du cercle : jeu intérieur
  - Créer un espace cible près du cercle pour jouer face et dos au cercle
  - Créer un réseau de passe collectif pour amener la balle près du cercle et la ressortir
  - Coordonner les déplacements et les positions des 2 joueurs intérieurs
    - Un près du cercle : espace de fixation
    - Un loin du cercle
      - Poste haut
      - Corner
      - Short corner...
- Organiser et coordonner les déplacements des joueurs et du ballon sur le ½ terrain : jeu de principes / Motion offense
  - Créer les principes de collaborations entre les joueurs
  - Identifier et gérer les temps forts

### Être capable de :

- Démontrer techniquement et pédagogiquement les situations offensives à 5
- Proposer des situations de jeu réduit facilitant le transfert dans le jeu à 5
- Mettre du sens dans les intentions offensives demandées et expliquées aux joueurs
- Accompagner le joueur dans sa lecture de la situation et sa prise de décision : questionner
- D'identifier les fondamentaux individuels nécessaires à la réalisation des actions collectives
- De diriger le jeu offensif à 5 : réguler, adapter, corriger

### Attendus en fin de séance :

- Fiche résumée sur les :
  - Les espaces à occuper
  - Les déplacements des 5 joueurs autour des attaques en dribble
  - Les déplacements des joueurs autour du jeu posté
  - Les déplacements des joueurs autour du jeu d'écran dans le début de la possession
- Fiche sur les points clés à respecter pour construire son collectif
- Situations pédagogiques références sur le développement des situations d'attaque à 5

### **PEDA :**

1. ***Veiller toujours à contextualiser le jeu à 5 par des situations pré-collectives de jeu réduit***
2. ***On veillera d'abord à travailler en situation de surnombre offensif, puis on ira progressivement vers une situation de 5c5 sans avantage préalable : pour favoriser la compréhension***
  - ***Des espaces de jeu à occuper***
  - ***Du déplacement et remplacement des non porteurs de balle pour faciliter la circulation du ballon***
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 à 5 chez les ADULTES.

S'appuyer sur les formes de jeu proposées par les stagiaires avant le présentiel DEFI N°1

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 4 « Organiser son collectif ADULTES »*



**Déroulement de la séquence pédagogique :**

---