

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 5 ADULTES : ATTAQUE</i> PERFECTIONNEMENT DU JEU D'ECRANS		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 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 crée
6. Sélection de tirs

Comment enseigner de manière simple et compréhensible le jeu d'écrans chez les JEUNES ?
Quand démarrer cet apprentissage ?

ATTENTION : au départ de la formation identifier le niveau de connaissance des stagiaires sur le jeu d'écran en vous appuyant sur leurs travaux du DEFI N°2 à l'étape 3 :

« Proposer une situation pédagogique visant le perfectionnement offensif et défensif de l'écran porteur. »

Cette étape vous permettra de cibler clairement le niveau de vos stagiaires pour adapter le contenu de votre journée de formation.

ECRAN PORTEUR

Objectif : Exploiter offensivement l'écran porteur de balle dans le jeu réduit et à 5 joueurs

SITUER L'ECRAN

- Déterminer l'espace d'exploitation de l'écran
 - Dans l'axe
 - Sur le côté
 - Poste arrière
 - à 45°
- Définir le timing approprié dans le déroulement de la possession
 - Début de possession : arrivée du jeu rapide
 - Milieu de la possession

- Fin de la possession : se créer un tir ou un décalage

DEFINIR L'INTENTION

- Définir et communiquer l'intention recherchée
 - Selon l'espace
 - Le moment
 - Les joueurs impliqués dans l'action

Les intentions sont :

- Rechercher un tir pour le porteur du ballon
 - Rechercher une relation de passe avec le joueur poseur d'écran
 - Créer un retard défensif pour sortir d'une zone du terrain
- Déterminer les joueurs concernés directement et indirectement par l'exploitation de l'écran
 - Sensibiliser le porteur de balle sur ce qu'il a à faire à la sortie de l'écran
 - Déterminer les fondamentaux de la pose de l'écran
 - Course
 - Encadrement des appuis
 - Contact
 - Ouverture en sortie d'écrans...
 - Identifier le 3^{ème} joueur facilitateur :
 - Accélérateur par l'angle de passe proposé en sortie d'écran pour rechercher le poseur d'écran dans son ouverture
 - Libérateur d'espace selon l'attaque en dribble du porteur de balle

VOIR et S'ADAPTER

Apprendre aux joueurs à trouver et à traiter la bonne information

- Identifier le choix défensif proposé
 1. Quoi regarder : pression sur la balle, le réseau d'aides défensives
 2. Qui regarder :
 - Le défenseur du porteur de balle
 - Le défenseur du poseur d'écrans
 - Le 1^{er} joueur prêt à aider après l'écran
- Adapter la pose de l'écran en fonction de la défense proposée
- Adapter l'utilisation de l'écran par le porteur de balle
- Utiliser ou non un 3^{ème} joueur facilitateur

ENCHAINER

- Assurer la continuité du jeu à la sortie de l'écran, exploiter l'avantage créé dans le temps et dans l'espace

ECRAN NON PORTEUR

Objectif : Exploiter offensivement les écrans non porteurs de balle dans un jeu à 5 :

SITUER L'ECRAN

- Déterminer l'espace d'exploitation de l'écran
- Définir le timing de pose de l'écran dans la possession

DEFINIR L'INTENTION de l'écran

- Définir et communiquer l'intention recherchée selon
 - L'espace de pose et d'utilisation
 - L'espace de pose de l'écran
 - L'espace de sortie d'écran
 - Le moment de la possession
 - Les joueurs impliqués dans l'action d'écran
 - Le sens et l'orientation de l'écran
 - Écran sortant : faire sortir un joueur loin du panier

- Écran rentrant : faire rentrer un joueur près du panier ou d'une zone de tir

VOIR et S'ADAPTER

- Identifier le choix défensif proposé
- Adapter la pose de l'écran
- Adapter l'utilisation de l'écran par le joueur bénéficiant de l'écran
- Utiliser ou non un 3^{ème} joueur facilitateur pour passer la balle

ENCHAINER

- Assurer la continuité du jeu et exploiter l'avantage crée dans la durée et l'espace

ROLE et IMPORTANCE DU PASSEUR

Valoriser le travail du passeur dans l'exploitation du jeu d'écran non porteur

Le passeur est un facilitateur, il va permettre à l'attaquant de conserver son avantage par rapport au défenseur autour de l'écran.

Rôle du passeur :

- Analyser le rapport de force ATTAQUANT/DEFENSEUR dans l'action d'écran non porteur

Prendre de l'information :

- Observer la position du défenseur (loin de l'attaquant, au-dessus, en dessous, derrière...) avant/pendant/après l'écran
- Observer la position et l'action du défenseur du poseur d'écran
- Observer le déplacement de l'attaquant bénéficiaire de l'écran
- Observer le déplacement de l'attaquant poseur d'écran
- Utiliser la bonne passe
 - Passer la balle dans le sens du déplacement de l'attaquant : passer dans la course
 - Passer pour éliminer le défenseur
 - Passer vite

APPRENDRE A UTILISER DES ENCHAINEMENTS D'ECRANS : augmenter le retard défensif

Aujourd'hui la défense est habituée à défendre les situations d'écrans et s'avère efficace. Ce qui a pour conséquence que l'utilisation d'un simple écran ne procure plus d'avantages ou de décalage suffisants pour trouver une situation de tir.

Donc au lieu de multiplier les temps d'écrans sur la possession nous pouvons utiliser les enchaînements suivants :

- Enchaînement Main à Main – Ecran porteur
 - Créer un retard défensif ou un déséquilibre défensif dans le main à main
 - Main à main joueur intérieur / joueur extérieur = limiter les changements défensifs, mobiliser le défenseur du joueur extérieur
 - Main à main joueur extérieur / joueur extérieur = utiliser les changements défensifs possibles
 - Exploiter ce retard défensif dans l'écran porteur
 - Adapter la pose de l'écran : timing, angle, contact (attention aux fautes offensives)
 - Développer l'agressivité du porteur de balle
- Enchaînement Ghost screen + écran porteur :
 - Une feinte de pose d'un premier écran porteur pour mobiliser la défense
 - Suivi de la pose d'un écran porteur pour contacter le défenseur du porteur de balle
- Enchaînement écran non porteur + écran porteur de balle
 - Pose d'un écran non porteur sortant par un joueur intérieur pour libérer un joueur extérieur
 - Créer un retard défensif chez le défenseur du joueur extérieur
 - Favoriser l'agressivité du porteur de balle pour mobiliser le défenseur du poseur d'écran
 - Pose d'un écran porteur de balle dans la continuité de la course de sortie d'écran non porteur
 - Adapter la pose de l'écran
 - Développer l'agressivité du porteur de balle avec un angle d'attaque permettant la fixation
- Enchaînement écran porteur + écran non porteur
 - Pose d'un écran porteur dans l'axe ou à 45°
 - Pose d'un écran non porteur sur le défenseur du poseur d'écran pour libérer le poseur d'écran
- Pose de 2 écrans non porteur à la suite
 - Stagger pick
 - Iverson screen
 - Pick the picker

Ces enchaînements d'action permettent de développer du mouvement mais nécessite une excellente coordination des joueurs dans l'exécution.

Attendus en fin de séance :

- Fiche résumée sur les :
 - o L'écran porteur : espace + pose de l'écran + utilisation de l'écran + fondamentaux individuels pour les joueurs concernés
 - o L'écran non porteur de balle : espace + pose de l'écran + utilisation de l'écran + fondamentaux individuels pour les joueurs concernés
- Situations pédagogiques références sur le PERFECTIONNEMENT du jeu d'écran sur le ½ terrain

PEDA :

1. *Veiller toujours à contextualiser le jeu à 5 par des situations pré-collectives de jeu réduit*
2. *On veillera à diriger la défense pour permettre de corriger et réguler l'attaque*
3. *Illustrer dans l'ensemble des situations proposées la notion de responsabilité individuelle : qui fait quoi ?*

Méthodes pédagogiques à utiliser

Support d'intervention descendant. Mise en interaction des stagiaires sur la réflexion autour des éléments constituant leur perception du jeu d'écran chez les ADULTES.

Propositions de situations pédagogiques des stagiaires dans le défi N°2

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

Cadre de l'intervention

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

Déroulement de la séquence pédagogique :
