

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 6 : DEFENSE</i> APPRENTISSAGE DE LA DEFENSE SUR JEU D'ÉCRANS		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 DEFENSE sur le ½ terrain :

DEFENSE

Regagner le ballon ou forcer l'attaque à un tir à faible %

Perturber le mouvement du ballon
Stopper les pénétrations
Aide et rotations
Utiliser des fautes appropriées
Défendre les situations spéciales
Rebond

Comment enseigner de manière simple et compréhensible la défense du jeu d'écrans chez les JEUNES ? ?

ECRAN PORTEUR

Objectif : Défendre l'écran porteur de balle à 5

IDENTIFIER L'INTENTION de l'écran

- Comprendre l'intention de l'écran porteur
- Identifier l'espace à protéger
- Déterminer la prise de risque face au danger offensif
 - Dans quel espace est utilisé l'écran
 - A quel moment de la possession et/ou du match il est utilisé
 - Quels sont les joueurs concernés par l'écran

DECIDER individuellement et collectivement

- Avoir une intention défensive claire
 - Repousser l'attaque
 - Contrôler l'avancée du ballon
 - Protéger son panier...

- Définir le rôle et les comportements des joueurs impliqués :
 - Défenseur du porteur de balle
 - Défenseur du poseur d'écran
 - Défenseur derrière l'écran (côté ballon ou opposé...)

ENCHAINER = continuer à défendre

- Défendre la continuité de l'écran :
 - Contrôler la prise de risque : gérer le déséquilibre défensif (changement de joueurs, surnombre défensif...)
 - Revenir à l'équilibre défensif...
 - Contrôle le rebond défensif

ECRAN NON PORTEUR

Objectif : Défendre l'écran non porteur de balle à 5 de manière simple et efficace

IDENTIFIER L'INTENTION de l'écran

- Comprendre l'intention de l'écran non porteur
- Identifier l'espace à protéger suivant l'orientation de l'écran et l'objectif de l'écran
 - Écran sortant
 - Écran rentrant

DECIDER individuellement et collectivement

- Déterminer la prise de risque face au danger offensif :
 - Quel est le sens de l'écran ? (Écran sortant, rentrant...)
 - Quels sont les joueurs impliqués dans l'écran ? (Poste de jeu, particularités du joueur)
- Avoir une intention défensive claire :
 - Gagner du temps : contestation
 - Repousser la balle, allonger les distances de passe

ENCHAINER = continuer à défendre

- Défendre la continuité de l'écran :
 - Contrôler la prise de risque : gérer le déséquilibre défensif (changement de joueurs, surnombre défensif...)
 - Revenir à l'équilibre défensif...
 - Contrôle le rebond défensif

Attendus en fin de séance :

- Fiche résumée sur les :
 - La défense de l'écran porteur :
- La défense de l'écran non porteur de balle :
- Situations pédagogiques références sur l'apprentissage de la défense face au 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 l'attaque pour permettre de corriger et réguler la défense*
3. *Illustrer dans l'ensemble des situations proposées la notion de responsabilité individuelle : qui fait quoi ? qui est responsable de quoi ?*

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

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

Cadre de l'intervention

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

Déroulement de la séquence pédagogique :
