

# Voir et agir, agir et voir le jeu en profondeur



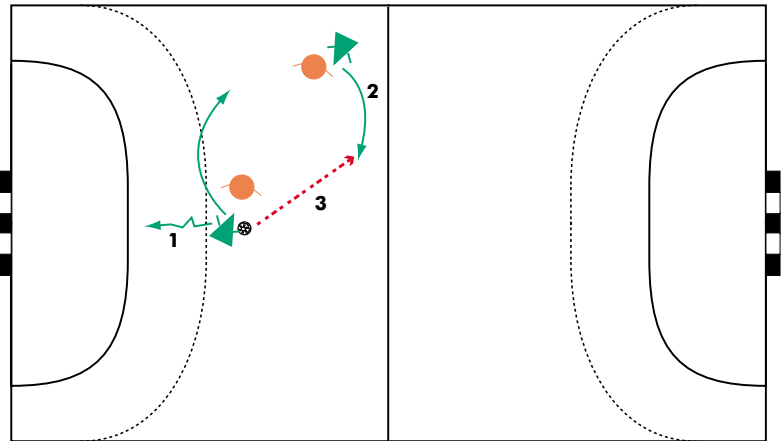
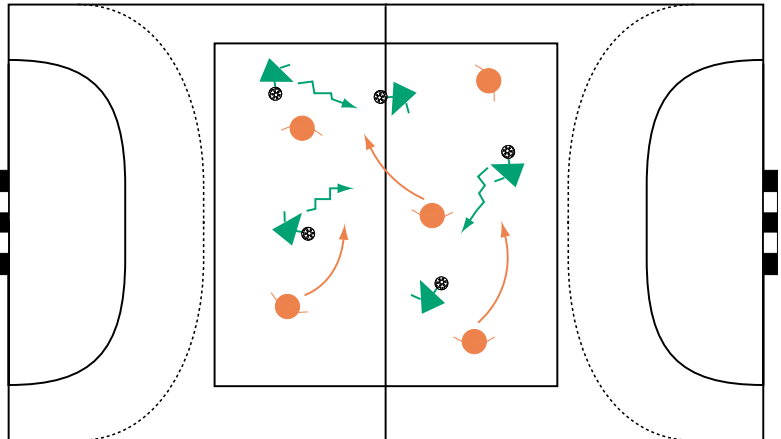
SÉANCE 4

## SITUATION 1

Objectif : Échauffement

### Mise en place et fonctionnement :

1. → 2 équipes, 1 avec un ballon chacun.  
→ Espace du terrain de basket.  
→ L'équipe qui a les ballons se déplace en dribblant.  
→ L'autre équipe essaye de récupérer les ballons.
2. → Même exercice à 2x2 sur un quart de terrain, puis dans les carrés de service de tennis.  
→ Idem avec 1 balle pour 2. Le PB se déplace en dribblant et échange avec le NPB qui se démarque.



### Comportements attendus :

#### → Pour le PB :

- dribbler et regarder son partenaire,
- percevoir les appels de balle du NPB, ne donner que si démarqué.

#### → Pour le NPB :

- percevoir si le PB peut jouer avec moi,
- changement de rythme,
- sortir de l'alignement.

### Régulation :

- Le formateur pourra, au regard des réponses données :
  - jouer sur la grandeur des espaces pour favoriser la réussite ou augmenter la difficulté,
  - donner des contraintes aux défenseurs (balles en mains),
  - jouer avec des contrats 3, 2, 1 balles récupérées, et changer les rôles.



## SITUATION 2

Objectifs : Perception du joueur démarqué pendant un échange de balle.  
Utilisation et amélioration du jeu en profondeur.

### Mise en place et fonctionnement :

- 4x4 secteur central.
- 3 attaquants autour, 1 dedans entre 6 et 9m.
- 3 défenseurs en dehors des 9m qui harcèlent les attaquants.
- 1 défenseur sur le pivot.
- Dribble interdit.
- Les 3 attaquants échangent et essaient de transmettre au joueur dedans qui sort de l'espace qui lui est réservé ou qui est démarqué.

### Comportements attendus :

#### → Pour les arrières :

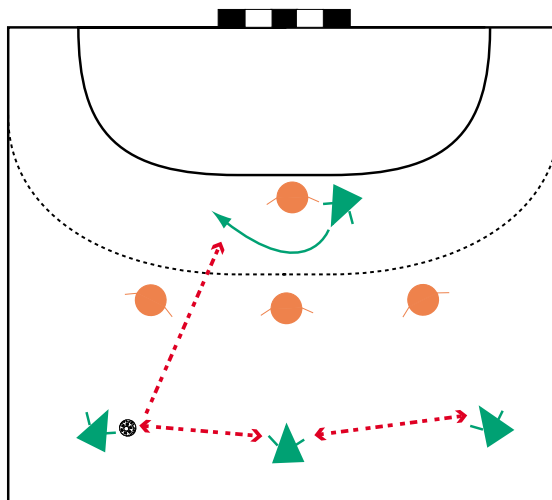
- percevoir le démarquage du pivot,
- orientation face au but,
- transmission au pivot que s'il est réellement démarqué.

#### → Pour le pivot :

- utilisation des espaces libres derrière le dos des défenseurs avancés,
- le changement de rythme pour se démarquer,
- appel de balle : montrer l'espace privilégié de réception.

### Evolution - Régulation :

1. Moduler la taille et le positionnement de l'espace réservé au joueur dedans.
2. Si les attaquants marquent, ils restent en attaque, sinon on change les rôles.
3. Limiter le nombre de passes et/ou dribble. 4 enchaînement défenseur-montée de balle.



### Remarques :

- Cette situation peut se faire à l'échauffement sous forme de passe à 10. Je marque un point à chaque fois que je trouve le partenaire dans le cercle.



### SITUATION 3

Objectifs : Améliorer la perception du joueur dedans et son utilisation en étant engagé, soit dans une action de débordement, soit dans une situation d'échange-tir.

#### Mise en place et fonctionnement :

→ Jeu alterné sur 2 demi-terrains :

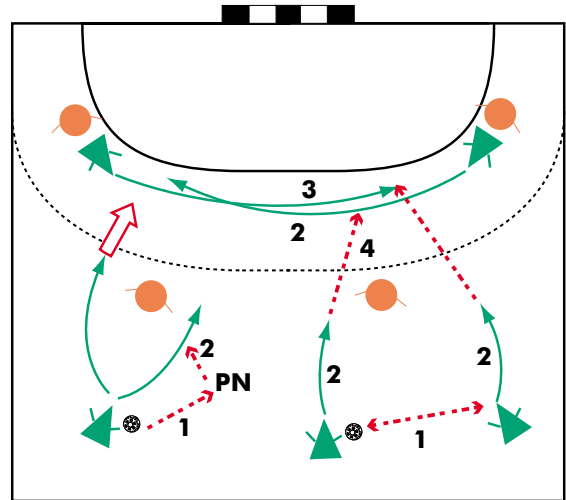
- 2 défenseurs hors des 9m,
- 1 ARG avec 1 passeur neutre (PN),
- 1 DC et 1 ARD,
- 2 couples attaquant/défenseur à l'extérieur des balises.

a) 1/2 terrain de droite :

- le DC et l'ARD s'engagent alternativement vers le but pour marquer,
- le défenseur s'oppose alternativement à chaque PB,
- les PB doivent surveiller en permanence la rentrée d'un partenaire qui vient jouer dans un espace devant eux en étant démarqué,
- aux arrières de choisir la situation la plus favorable pour marquer, tirer ou passer au partenaire démarqué en appui.

b) 1/2 terrain de gauche :

- l'ARG échange avec le PN et cherche à déborder le défenseur pour aller marquer ou passer à un partenaire démarqué devant lui.



#### Comportements attendus :

→ **Le PB :**

- course vers le but pour marquer,
- perception de la rentrée de l'ailier,
- juger du réel démarquage du joueur dedans,
- choisir : tirer ou passer.

→ **Le NPB dedans :**

- juger de la possibilité de rentrer en relation avec le PB,
- chercher à se démarquer.

#### Régulation :

→ Le formateur pourra :

- moduler les espaces de jeu,
- jouer des contraintes aux défenseurs (balle en main) ou aux attaquants (limitation du dribble).





## SITUATION 4

**Objectifs :** Marquer en étant engagé dans un duel en situation d'égalité numérique (1x1 ou 2x2), ou avec l'aide d'un partenaire qui vient jouer dans son secteur.

### Mise en place et fonctionnement :

1. → 2x2 secteur AR/AL.
  - DC en passeur neutre (PN).
  - Pivot secteur central avec un défenseur.
  - Défenseurs actifs qui cherchent à jouer sur les trajectoires pour récupérer la balle (volume défensif).
  - Si récupération, changer les rôles.

#### 1er temps :

- rechercher une solution de tir à 2x2 dans son secteur ou avec le pivot dans le secteur central,
- les défenseurs cherchent à perturber et à récupérer le ballon.

#### 2ème temps :

- si des espaces en profondeur se libèrent (dans le dos des défenseurs) et si les crédits d'action des partenaires s'épuisent, démarquage des joueurs dans les secteurs voisins.

2. → Idem 1., mais c'est le DC qui rentre en pivot et qui cherche à se démarquer.

### Comportements attendus :

#### → PB :

- perception du démarquage du joueur dedans,
- évolution des modes de jeu utilisés pour réussir le jeu en relation (masquer ses intentions de passe, induire en erreur son adversaire sur son déplacement).

#### → NPB :

- reconnaissance et exploitation d'un espace libre derrière ou entre les défenseurs,
- moyens mis en œuvre dans le démarquage pour surprendre son adversaire direct,
- moyens mis en œuvre pour jouer avec le PB au plan des savoir-faire.

### Evolution :

1. Si la relation passeur-réceptionneur est de moindre qualité, conserver le DC en PN (schéma A).
2. Positionner un DC à la place du joueur dedans pour offrir des solutions de surnombre dans les secteurs voisins à partir de tous les joueurs de la base arrière (schéma B).
3. Si la relation passeur-réceptionneur s'améliore, suppression du poste de DC pour offrir des rentrées plus lointaines (AL et AR opposé) (schéma C).

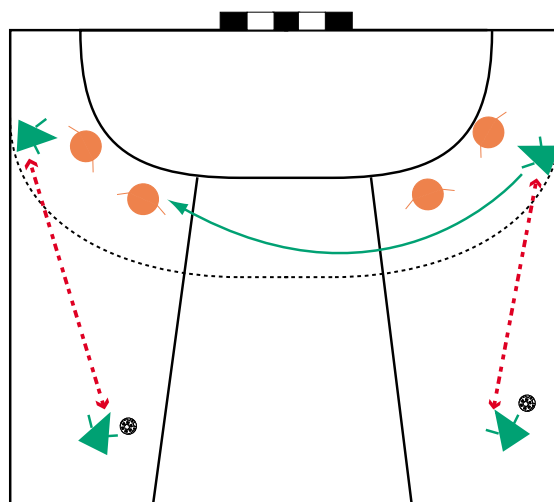
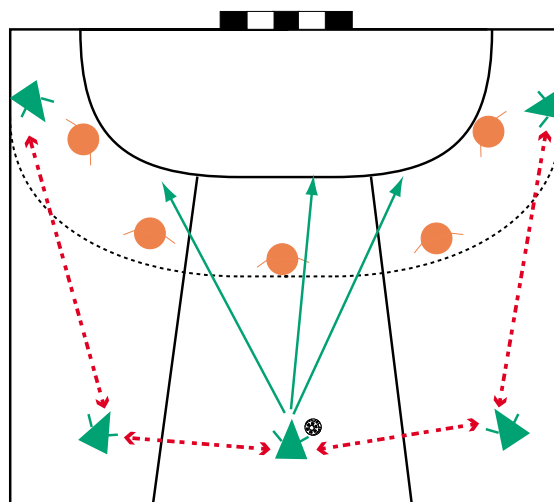
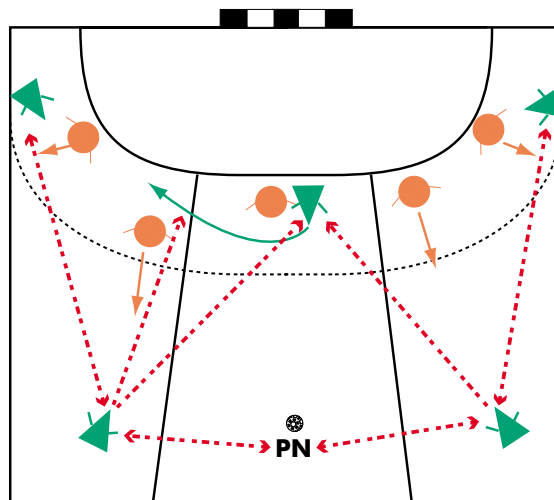
### Régulation :

#### → Le formateur pourra :

- au regard des réponses données, jouer avec les espaces de jeu, exiger une qualité supérieure dans les savoir-faire utilisés.

#### → Le formateur devra :

- aider les joueurs à identifier et hiérarchiser les repères



à prendre en compte :

- pour se démarquer,
- pour choisir de jouer avec son partenaire ou pas (perception de tous les éléments du jeu, reconnaissance des espaces à occuper, évaluation des crédits d'action des partenaires et des adversaires...).

## SITUATION 5

Objectif : Mise en opposition des relations base arrière – base avant.

### Mise en place et fonctionnement :

- 2 équipes de 5.
- 2 joueurs seulement sur la base arrière. Passe entre les 2 interdite.
- Les défenseurs doivent chercher à récupérer la balle.
- Les attaquants doivent marquer pour conserver la balle et ne pas désertier plus d'un des postes du "trapèze" d'attaque.

### Comportements attendus :

#### → PB :

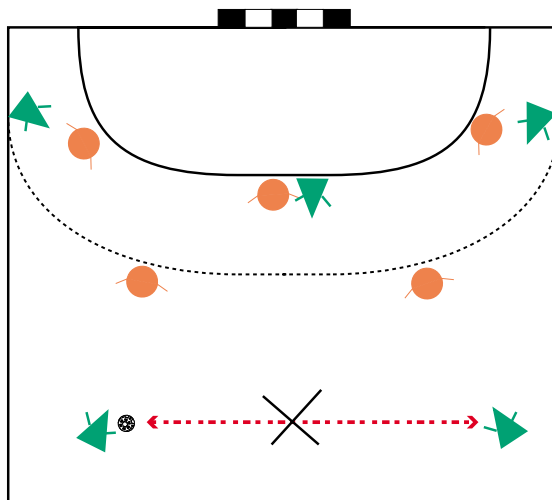
- accéder au but,
- surveiller en permanence les démarquages pour les exploiter,
- équilibrer l'attaque.

#### → NPB :

- surveiller les crédits d'action des partenaires,
- aider les PB en difficulté.

### Régulation :

- En fonction de la réussite ou de l'échec :
  - aider le joueur à identifier les repères d'épuisement des crédits d'actions des partenaires, à identifier les espaces à attaquer,



- limiter l'utilisation du dribble,
- valoriser les réussites et exiger des savoir-faire plus précis,
- veiller à l'équilibre offensif de l'attaque.

- On change de statut à 1, 2, 3 échecs de l'attaque sur 1/2 terrain.
- On joue sur tout le terrain.

