

Bases et placements offensifs sur le jeu à 5

Définition

Concentration, lecture de jeu, mémorisation, mobilité, créativité...seront nécessaire pour réussir un collectif de base. Les bases techniques associées à des principes simples de jeu permettront l'accession à un jeu performant.

Points de repère

- Les couloirs de jeu direct sont d'une extrême importance.
- Aérer le jeu pour une meilleure lecture de jeu offensive et défensive.
- Mémoriser les espaces clefs de jeu.
- A chacun son poste de jeu (base de placement) : rechercher les lignes de passe pour le Non Porteur de Balle- image des joueurs « attachés par la patte » pour les déplacements.
- Créer le danger à l'intérieur et à l'extérieur en alternance.

↩ A propos de ces points de repères :

- Proposer une base de jeu offensif avec des placements de départ qui correspondent aux qualités des joueurs potentiels.
- Sur ces bases, rappeler les notions collectives de jeu à 2 (de jeu à 3), c'est à dire : Passe et va, Back door, libérer l'espace...(programme du stage précédent). - Ne pas couper ou gêner le déplacement d'un partenaire -
- Le jeu sans ballon va permettre de créer, d'offrir des situations offensives très intéressantes.
- Nécessité d'être patient, d'analyser chaque situation.
- Aller au bout de son action = ne jamais revenir en arrière.
- Ne pas couper ou gêner le déplacement d'un partenaire.
- Dominer physiquement, mentalement, techniquement son espace de jeu.






■ Pour l'entraîneur : savoir accepter une certaine créativité de la part des joueurs, surtout si elle offre une réussite – La créativité fait partie du bagage basket du joueur -


Formes de travail possibles

- 1 - Explication des rôles de chacun.
 - 2 Décomposer les phases de jeu (jeu à 2, jeu à 3).
 - 3 Repérer les espaces clefs par un travail de démarquage sans ballon (mémoriser les phases de jeu).
- 4 - Répétition des mouvements à 5c0.
- 5 - Amener progressivement un défenseur puis 2, puis 3 ...
- 6 - Jouer sur demi terrain d'abord, puis sur tout terrain, alterner .
- 7 - Il faut dynamiser l'esprit sportif, les paniers valent 4 points, les ballons perdus valent 2.

BILAN : Nécessité d'approcher au plus près la compétition : Le match amical doit être la répétition minutieuse de la compétition.

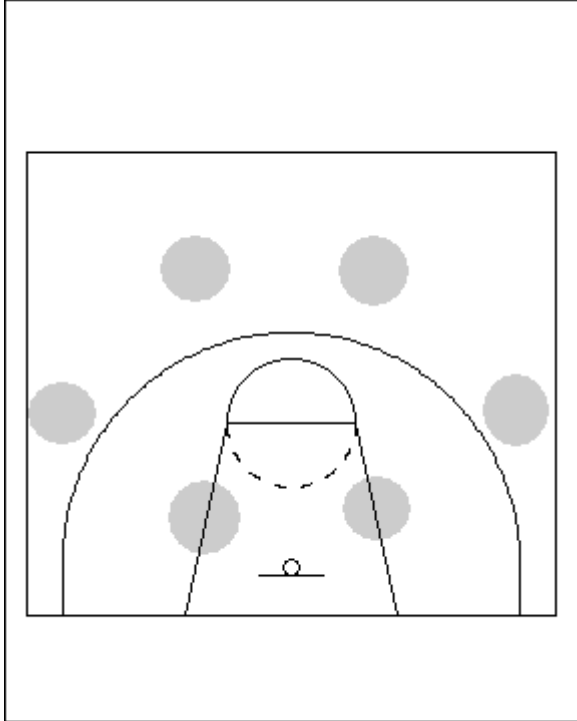
Repères pédagogiques

-  Instaurer une certaine rigueur sur vos principes, surtout sur la première compétition.
-  Le jeu simple est souvent le plus efficace.
-  Ne pas être spectateur des phases offensives, chacun contribue à la construction de l'attaque (notion de groupe).
-  Les notions de triangle sont sans cesse à renouveler.
l'objectif des joueurs doit être de se fondre dans le collectif et non pas d'accaparer le collectif.
-  Chaque joueur doit apporter son potentiel au poste de jeu ou au rôle qu'on lui a confié = repères à apporter de manière précise par le staff :
 - Avant : préparation.
 - Pendant : préparation / remédiation.
 - Après : évaluation - La Compétition.

 Le collectif à cinq fait ressortir la philosophie sportive de l'entraîneur, c'est maintenant que vous dirigez une équipe, les notions de communication, d'encouragement, sont passées à un niveau plus élevé.

LE JEU PLACE

Dans ces séquences à 4c4 nous jouerons sur 6 positions (voir ci-dessous). Nous souhaitons, sur des principes simples (passer et couper à l'opposé, équilibrer en essayant autant que possible de se poster) évaluer la capacité des joueurs à alterner entre le jeu direct (1c1 ou passe à l'intérieur) et le jeu de transfert.



Dans le jeu à cinq, nous pourrons utiliser un 5ème joueur au POSTE MEDIAN.