



CS 4 Construire son collectif

40H

JEUNES

Introduction :

Bienvenue dans le 4^{ème} Certificat de spécialités « CONSTRUIRE SON COLLECTIF CHEZ LES JEUNES ».

Grâce à cette formation « construire son collectif chez les jeunes » vous allez pouvoir développer vos connaissances techniques et tactiques sur les fondamentaux collectifs à développer sur les catégories jeunes.

Ces catégories concernent :

- U13
- U15
- U17/U18

Cette phase de conception de son collectif est devenue une étape incontournable pour chaque entraîneur afin de pouvoir transmettre avec sens, cohérence les principes qui guideront votre équipe de jeunes en attaque et en défense quel que soit le niveau de pratique ou la catégorie de cette dernière.

Vous deviendrez des experts sur les aspects suivants de construction de votre collectif chez les jeunes :

- Organiser son collectif offensif chez les jeunes face à une défense homme à homme :
- *Créer et gérer des avantages pour avoir un tir à haut %*
- Organiser son collectif défensif chez les jeunes en Homme à homme
- *Regagner le ballon ou forcer l'attaque à un tir à faible %*
- L'apprentissage du jeu d'écran chez les jeunes : comment faire simple et adapté

Nous partons pour 35h de découverte et d'apprentissage sur les principes de construction de votre collectif offensif et défensif pour apprendre à jouer ensemble sur le ½ terrain.



Les objectifs de CS 4 JEUNES sont les suivants :

Créer du SENS et comprendre les situations : développement de la tactique individuelle et collective dans le collectif à 5 joueurs sur le ½ terrain

Être capable de :

- Définir des principes de jeu collectif à 5 avec des intentions claires
- Démontrer techniquement et pédagogiquement les situations offensives et défensives dans le jeu à 5
- D'identifier les fondamentaux individuels nécessaires à la réalisation des actions
- Identifier les collaborations collectives à maîtriser pour attaquer et défendre durant cette phase de jeu
- Utiliser des situations références pour l'apprentissage et le perfectionnement du jeu collectif à 5
- Créer une progression pédagogique adaptée pour favoriser la compréhension tactique des joueurs dans la construction et la mise en place de votre collectif.
- Être capable de diriger le jeu à l'entraînement et en compétition pour faire appliquer le projet collectif offensif et défensif

Partie 1 Organiser son attaque : de la transition offensive au jeu placé

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

- Se positionner à 5 sur le ½ terrain : occuper les espaces clés :
 - 4 joueurs extérieurs 1 joueur intérieur sont à privilégier sur les jeunes catégories
 - Placement du joueur intérieur face au jeu pour développer sa connaissance du jeu : poste haut ou short corner
 - Placement joueur extérieur : Définir les espaces clés d'évolution pour permettre la continuité du jeu
 - 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
 - Comprendre les espaces de jeu : fixation et soutien
 - o Où se situer sur le terrain
 - o Comment s'espacer entre les joueurs selon le déroulement de l'action
 - o Offrir des alternatives de jeu par son placement et son déplacement
 - Anticiper les relations
 - o VOIR les déplacements de mes partenaires : lire les intentions
 - o 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
 - Gestion du spacing approprié pour favoriser l'agressivité offensive

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
 - o Le match = connaître le Momentum
 - o La possession
- Assurer la continuité jeu Rapide/Transition OFFENSIVE/Jeu Placé :
 - Découvrir les rythmes de jeu
 - Développer de l'alternance et de la continuité

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

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
- 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

Partie 2 : Organiser sa défense : défendre ensemble à 5

SE SITUER COLLECTIVEMENT à l'arrivée du jeu rapide

- Se positionner à 5 sur le ½ terrain en fonction du ballon et de l'espace de jeu à défendre en homme à homme :
 - Faire face au jeu
 - o VOIR/ANTICIPER/AGIR
 - o Dissuader, feinter, stopper
 - Voir la balle pour
 - o Se situer ou se resituer
 - o Gérer les espaces à défendre
 - o Gérer la prise en charge du porteur de balle
 - Se positionner par rapport au panier
 - o Rester à hauteur de son joueur : ne pas se tasser = ressortir avec la balle
 - o Protéger l'accès au panier

VOIR = ANALYSER

- Identifier le danger : se responsabiliser et se coordonner face au danger offensif : aides et rotations
 - Lire et anticiper l'intention de jeu offensive
 - Avec qui je suis ?
 - Où est le danger ?
 - Stopper le danger individuellement et collectivement

DECIDER = AGIR

- Prendre des décisions individuellement
 - o Qui stoppe la balle ?
 - o Quand intervenir ?
 - o Comment revenir à l'équilibre défensif après avoir stopper le danger : rotations défensives
 - o Je décide = je suis responsable
- Prendre des décisions collectivement
 - o Gérer le niveau d'agressivité sur la balle et les non porteur selon le moment du match, l'espace de jeu
 - o Communiquer : je décide cela s'entends et cela se voit
 - o On s'adapte à la situation, à la décision de mes coéquipiers.

ENCHAINER = Ne pas s'arrêter de défendre avant d'avoir regagner la balle.

- Enchaîner les actions défensives : se déplacer et se replacer selon son statut et le déplacement du ballon
 - Stopper l'avancée du ballon près du panier ou dans les espaces clés
 - Regagner du temps et de l'espace : perturber la circulation du ballon
 - Gérer le rebond défensif

Partie 3 : Apprentissage du jeu d'écrans en ATTAQUE

Objectif : Exploiter offensivement l'écran porteur de balle à 5 joueurs

SITUER L'ECRAN

- o Déterminer l'espace d'exploitation de l'écran
 - Dans l'axe
 - Sur le côté
 - o Poste arrière
 - o à 45°
- o 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

- o Définir et communiquer l'intention recherchée
 - o Selon l'espace
 - o Le moment
 - o Les joueurs impliqués dans l'action
- o 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
 - Déterminer les fondamentaux de la pose de l'écran
 - o Course
 - o Encadrement des appuis
 - o Contact
 - o Ouverture en sortie d'écrans...
 - Identifier le 3^{ème} joueur facilitateur :
 - o Accélérateur par l'angle de passe proposé en sortie d'écran pour rechercher le poseur d'écran dans son ouverture
 - o Libérateur d'espace selon l'attaque en dribble du porteur de balle

VOIR et S'ADAPTER

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

ENCHAINER

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

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

SITUER L'ECRAN

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

DEFINIR L'INTENTION de l'écran

- o Définir et communiquer l'intention recherchée selon
 - o L'espace de pose et d'utilisation
 - L'espace de pose de l'écran
 - L'espace de sortie d'écran
 - o Le moment de la possession
 - o Les joueurs impliqués dans l'action d'écran
 - o Le sens et l'orientation de l'écran
 - Écran sortant
 - Écran rentrant

VOIR et S'ADAPTER

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

ENCHAINER

- o Assurer la continuité du jeu et exploiter l'avantage créé 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

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
 - o Dans quel espace est utilisé l'écran
 - o A quel moment de la possession et/ou du match il est utilisé
 - o Quels sont les joueurs concernés par l'écran

DECIDER individuellement et collectivement

- Avoir une intention défensive claire
 - o Repousser l'attaque
 - o Contrôler l'avancée du ballon
 - o Protéger son panier...
- Définir le rôle et les comportements des joueurs impliqués :
 - o Défenseur du porteur de balle
 - o Défenseur du poseur d'écran
 - o Défenseur derrière l'écran (côté ballon ou opposé...)

ENCHAINER = continuer à défendre

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

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
 - o Écran sortant
 - o Écran rentrant

DECIDER individuellement et collectivement

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

ENCHAINER = continuer à défendre

- Défendre la continuité de l'écran :

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

Partie 5 : Organiser et structurer son collectif en ATTAQUE et en DEFENSE

Objectifs :

- Définir et structurer les principes offensifs collectifs dans le jeu à 5
- Définir et structurer les principes défensifs collectifs dans le jeu à 5
- Organiser les contenus pour pouvoir les diffuser à ses joueurs afin de faciliter leur compréhension et leur implication

OFFENSIF

SE PLACER

- Identifier les espaces à occuper sur le ½ terrain

SE DEPLACER/SE REPLACER

- Définir le sens des priorités dans les déplacements du ballon et des joueurs :
 - o Règles de déplacements des joueurs sur la fixation par le dribble
 - o Règles de déplacements des joueurs sur la fixation par le jeu posté : mobilité autour du jeu posté
 - o Occupation de l'espace et Règles de déplacements des joueurs après un transfert de balle (changer de ¼ de terrain)
 - o Règles de déplacements des joueurs après une passe de fixation
 - o Règles de déplacements des joueurs après une passe de transfert

GERER LE RYTHME et les INTENTIONS

- Définir les priorités de timing dans les enchainements d'actions : définir le qui fait quoi à quel moment ?
 - Insister sur les déplacements et les replacements des joueurs pour
 - Permettre la circulation du ballon
 - Perturber l'action défensive
 - Alternner les phases de fixation et de transfert
- Apprendre à décider rapidement
 - o Éduquer le joueur à VOIR et COMPRENDRE la situation
 - o Ne pas geler le ballon

DECIDER

- Développer une bonne sélection de tirs dans le jeu à 5
 - Déterminer les conditions collectives et individuelles d'un « bon » tir
 - Identifier les avantages pour décider :
 - o Avec Qui je suis ?
 - o Qui est le mieux placé
 - o Contre qui je joue

ATTAQUER LES DEFENSES DE ZONE

Faire simple et efficace = chercher à

- Gagner des espaces pour déstructurer le positionnement et les déplacements défensifs
- Éliminer des joueurs pour jouer en surnombre
 - o Avec le drive : conserver l'agressivité du porteur de balle
 - o Avec la passe : faire courir la défense
- Garder du rythme dans
 - o La circulation du ballon
 - o La prise de décision
- Enchaîner : conserver les principes de déplacement et remplacement du ballon et des joueurs
 - o Se déplacer et se replacer à 5
 - o Lire les intentions du porteur du ballon
 - o Préserver la circulation du ballon

ATTAQUER UNE DEFENSE TOUT TERRAIN

- Se positionner sur le terrain
 - o Occuper la totalité du terrain
 - o Occuper le couloir central
 - o Se déplacer avec l'avancée du ballon, offrir des solutions de passe
 - Vers l'avant pour déborder et franchir la défense
 - Vers l'arrière ou au même niveau que la balle pour contourner la défense
- Remettre vite le ballon en jeu
 - o Capturer le ballon rapidement
 - o Faire vite la remise en jeu pour ne pas permettre la mise en place défensive
- Faire avancer la balle
 - o Utilisation du dribble pour franchir
 - o Utilisation de la passe pour garder la balle au centre

ORGANISER LE REBOND

- Organiser le rebond offensif à 5 de son équipe
- Inciter ses joueurs à aller au rebond offensif pour regagner la balle
- Trouver un juste équilibre entre le rebond offensif et la transition défensive

DEFENSIF

SE PLACER

- Identifier les espaces clés à couvrir sur le ½ terrain pour
 - o Perturber la circulation du ballon entre les joueurs

- o Protéger des zones de tirs à fort %
- o Dissuader les attaques en dribble

GERER LES RESPONSABILITES

- PORTEUR DE BALLE
 - o Qui prend en charge le porteur de balle
 - o Quelles intentions défensives sur le porteur
 - Agresser/repousser
 - Ralentir/contrôler...
- NON PORTEUR DE BALLE
 - o Se situer par rapport
 - Au ballon
 - Au panier
 - A ses partenaires
 - Au danger immédiat
 - o Qui agit en 1^{er} ?
 - Sur l'attaque en dribble
 - Sur la coupe d'un joueur au panier
 - o Se positionner dans son 1c1 NON PORTEUR
 - Défense d'un joueur extérieur côté ballon, opposé à la balle
 - Défense d'un joueur intérieur dans le jeu posté

DECIDER / COMMUNIQUER

- Gérer les collaborations défensives
 - o Dans l'espace à défendre
 - o L'urgence de la situation
- Communiquer
- Décider et agir avec intensité et engagement pour
 - o Stopper l'action offensive

GAGNER LA BALLE

- Organiser les comportements individuels et collectifs du rebond défensif
 - o Préservation de la zone de rebond
 - o Ecran retard
- Se préparer à transiter rapidement : DEF/ATT

Ruban Pédagogique :

OPTION JEUNES 40H								
Étape 1	Étape 2	Étape 3	Étape 4	Étape 5	Étape 6	Étape 7	Étape 8	Étape 9
 E-learning	 Présentiel	 Présentiel	 E-learning	 Présentiel	 Présentiel	 E-learning	 Présentiel	 E-learning
Découvrir les principes d'organisation OFF et DEF : spacing + Timing DEFI N°1 <i>Proposer une forme de jeu utilisée chez les JEUNES</i> 1H	Attaque Homme à Homme Jeu à 5 sans écrans De la transition DEF au jeu placé 7H	Défense Homme à Homme Rappel fondamentaux Indiv et pré-collectifs : collaborations 7H	Utiliser le jeu d'écrans chez les jeunes DEFI N°2 <i>Proposer une situation sur l'apprentissage de l'écran porteur</i> 1H	Attaque Homme à Homme Apprentissage du jeu d'écrans 7H	Défense Homme à Homme Apprentissage de la défense sur écrans 7H	Organiser et programmer son collectif DEFI N°3 : <i>Proposer et organiser des principes défensifs et/ou des principes offensifs chez les jeunes</i> 2H	Structurer son collectif OFF et DEF Découverte défense tout terrain 7H	Réactivation des connaissances 1H

Présentiel :

5 journées = 35H de formation

Alternance :

3 défis terrain à réaliser :

- Étape 1 : Proposer une forme de jeu que vous utilisez avec votre équipe JEUNES
- Étape 4 : Proposer une situation pédagogique sur l'apprentissage de l'écran porteur
- Étape 8 : Proposer et organiser des principes défensifs et offensifs structurés, organisés et adaptés à la catégorie que vous entraînez