

COACH-DATING

MINI-BASKET



ORGANISER
LES REMISES EN JEU
POUR LES MINI-BASKETTEURS
PAR PHILIPPE PREVEL

14 DÉCEMBRE 2024 DE 10H15 À 12H

MAISON DU BASKET
36 AVENUE DE L'HERS, 31500 TOULOUSE



Thème :

- Les Remises en Jeu en zone arrière

Intention du changement de statut de défenseur à attaquant :

- *Lancer le jeu le plus rapidement possible pour créer des avantages offensifs*

Nous aborderons les remises en Jeu (REJ) en zone arrière, après panier encaissé et coup de sifflet avec :

- REJ ligne de fond
- REJ ligne de touche

Ce changement de statut a lieu :

- Après panier encaissé
- Sur rebond défensif
- Après une interception
- Après coup de sifflet de l'arbitre sur changement de possession

Nous souhaitons amener l'enfant à être capable de trouver des solutions motrices et tactiques par lui-même en fonction de la situation qui se présente, et des problèmes rencontrés. Nous allons donc proposer beaucoup de situation de jeu avec opposition sur tout terrain, avec la possibilité de travailler en surnombre pour faciliter les choix d'actions des attaquants.

Dans l'analyse du jeu en Mini Basket, nous pouvons différencier 3 niveaux d'analyse :

1. L'intention et les déplacements (ou Le Structurel)
2. Les choix pour réaliser l'intention (ou la Tactique)
3. Les outils techniques pour réaliser l'intention (ou la Technique)

Pour les REJ en zone arrière :

1. Le structurel correspond à l'organisation des déplacements dans le but de lancer le jeu le plus rapidement possible.

Stimulation :

Où est ce qu'on court ? Qui fait quoi ? Qui fait la remise ? Où est-ce que je demande le ballon ?

2. Le Tactique correspond à faire des choix en fonction de ses partenaires et des adversaires pour lancer le jeu le plus rapidement possible. vers l'avant.

La REJ est une relation entre un Porteur de Balle (PB) passeur et un non porteur de balle (NPB) qui propose une solution de passe. Il faut qu'ils aient les mêmes repères pour pouvoir avoir cette relation. Les notions à aborder par l'encadrant sont :

La prise d'information : Lire la situation (regarder pour choisir) pour maintenir l'intention de jouer vers l'avant = apprendre à lire.

La prise de décision : ce que je dois exécuter par rapport à la situation que je perçois.

Stimulation :

- PB : A qui je fais la passe ? Où est-ce que je fais la passe ?
- NPB : Où est-ce que je propose une solution de passe ?

3. Les outils techniques qui vont permettre de rester dans l'intention d'amener le ballon le plus vite possible vers l'avant pour marquer des paniers sont essentiellement axés sur la passe et le démarquage

Les pré requis

PR 1 : Réactivité

Le joueur le plus près du ballon fait la REJ

Les NPB proposent des solutions de passes (Démarquages)

PR 2 : Jeu en continuité

Le changement de statut est le plus rapide possible, pour se créer un avantage

(L'arbitre ne touche pas le ballon en zone arrière)

Chaque action d'un NPB amène UNE action des autres joueurs

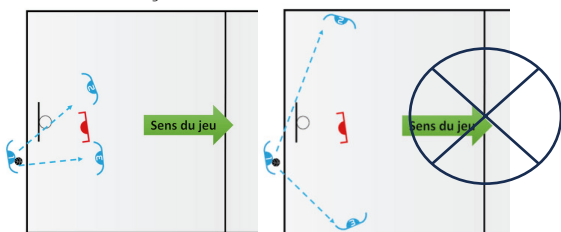
Importance de respecter le timing et le spacing collectif

« Je n'ai pas le ballon, je m'en vais »

PR 3 : Respect du spacing

Utiliser la largeur du terrain pour mettre en difficulté la défense et faciliter les choix d'actions et d'enchaînements

Les zones de jeu sont écartées les unes des autres



Les déplacements sont rythmés et organisés

PR 4 : Intention du jeu vers l'avant

Garder à l'esprit que la REJ permet de lancer le jeu vers l'avant

Uniquement des passes vers l'avant

« Je fais la passe là où va mon partenaire, et non là où il est »

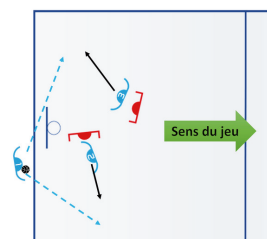
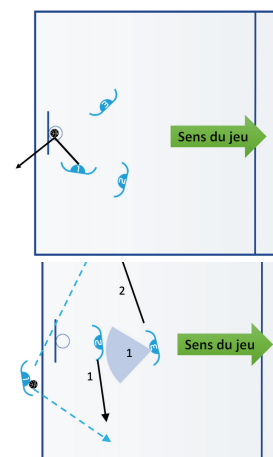
PR 5 : Attitude

Volonté de vouloir le ballon à chaque déplacement

Agressivité et changement de rythme dans les démarquages

Solidarité, entraide, communication

Vitesse d'exécution (Faire les REJ en moins de 3'')



SITUATIONS D'APPRENTISSAGES PROPOSEES

Mise en train :

- Capter/dribbler

REJ ligne de fond

- La Bombe 2x1
- Petit Train

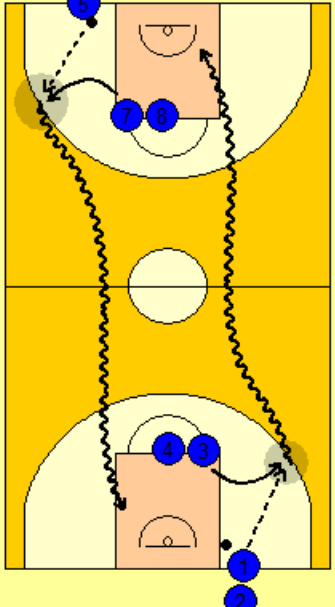
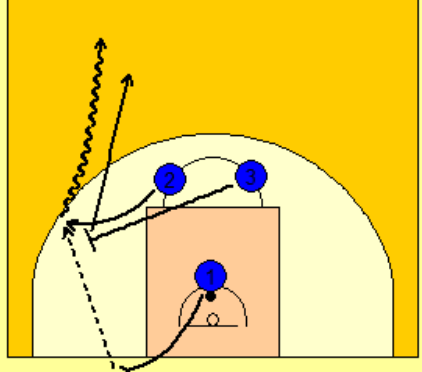
REJ Ligne de touche

- Le Triangle
- Variante

Finalités :

« Perfectionner les déplacements sur REJ en zone arrière, pour lancer le jeu le plus rapidement possible :

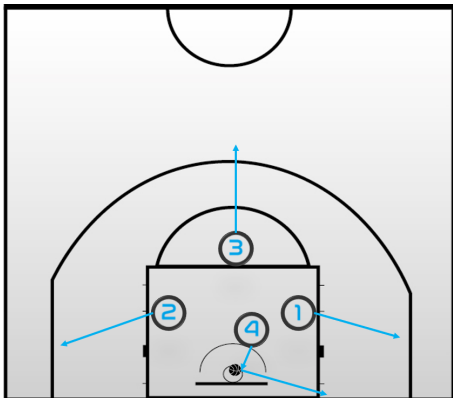
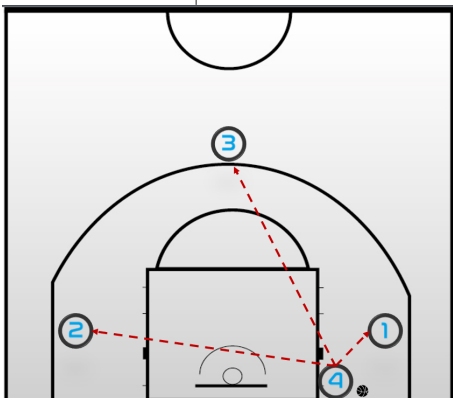
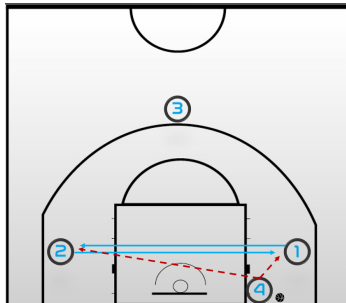
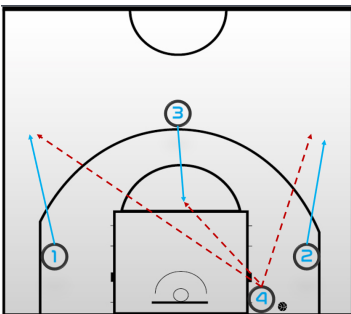
Mise en train

| | |
|--|--|
| Capter/dribbler sur REJ ligne de fond | Technique REJ, U11 à U15 |
| <p>Déroulement : 4 colonnes, 2 au lancer franc sans ballon, et 2 lignes de fond avec ballon Effectuer une sortie de balle sur le côté, traverser le terrain en dribble, ralentir devant la chaise, cross et tir en course</p> | <p>Objectif : EC d'enchaîner capter/ dribbler sur une REJ ligne de fond pour attaquer en dribble de progression</p> |
|  | <p>Consignes technique :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Course en curl vers l'extérieur du terrain - Appuis dans le sens de la course, regard sur la balle - Demander le ballon avec les 2 mains - Se tourner face à la balle par un pivoter effacer pour se présenter vers l'axe central : Être ouvert au jeu - Pied de pivot : pied extérieur - Les appuis fléchis se retrouvent parallèle à la ligne de touche, - Crawler le ballon pour l'amener vers la main extérieure - 1^{er} dribble d'enroulement avec le main extérieure, par un fouetté du poignet - Enchaîner le capter/ tirer en continuité, sans s'arrêter <ul style="list-style-type: none"> • Pour le passeur : Passer fort la balle à hauteur d'épaule au niveau des 3 points |
| <p>Stimulation Comment je cours ? Comment je demande la ballon ? Dans quelle position dois je me retrouver ? Avec quelle main je dribble ?</p> | <p>Evolution 2 joueurs avec un pied dans le rond des LF 1 remiseur avec ballon dos aux joueurs, choisit son côté, ce qui permet de déterminer le rôle des 2 joueurs. Le plus prêt attaque, l'autre défend Après la relance, jouer le 1x1x tout terrain</p> |
| <p>Évaluation : Combien d'enchaînements réussis /10 passages</p> |  |

Les planètes

Remise en jeu (RE) ligne de fond

Objectif : « EC de réagir en moins de 3" pour lancer la phase de création sur une remise en jeu ligne de fond »

| Structurel | Tactique |
|---|--|
| <p><u>Ouverture lignes de passe :</u> <u>Les planètes</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Le plus près du ballon fait la remise en jeu 2. Les 2 joueurs les plus excentrés sprintent de chaque côté du ballon 3. Le 3ème NPB se place dans l'axe entre la ligne des 3 points et le rond central  <ol style="list-style-type: none"> 4. Recherche de passe sur les placements, là où va mon partenaire  | <p><u>Le Switch des planètes</u></p> <p>Quand passe sur le placement des planètes impossible :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) <u>Les 2 joueurs des côtés :</u> Croiser les courses pour intervertir les zones de placements  <ol style="list-style-type: none"> 2) <u>Joueur dans l'axe :</u> Contacter défenseur puis course vers le ballon 3) <u>Joueur des côtés :</u> Contacter défenseur puis course vers l'avant dans l'axe  <p><u>Les Techniques sur REJ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Saut derrière la ligne de fond • Passe à 2 mains • Passe base ball • Contact et Démarquage • Départ en dribble |

La Bombe 2x1

Objectif :

Ouvrir une ligne de passe sur REJ après panier encaissé

Organisation

Préparation

1 ballon/ 3 enfants. 1 attaquant avec ballon, 2 défenseurs

Les 3 joueurs sont en colonne ligne de fond

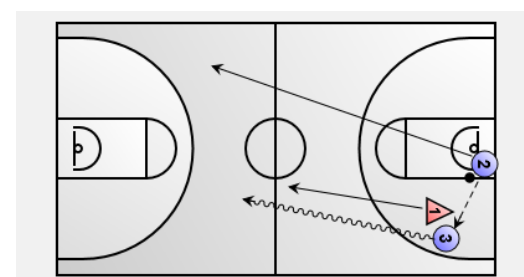
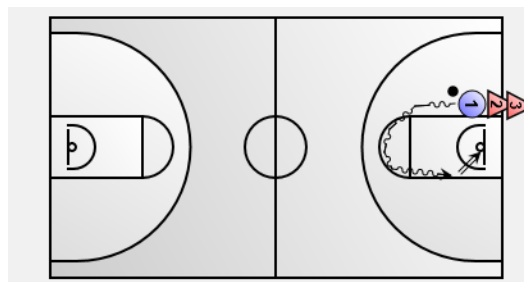
Déroulement :

Le PB vérifie que ses partenaires sont prêts puis part en dribble en faisant le tour de la bouteille et va au panier pour effectuer un tir en course.

Les autres enfants suivent le PB en restant en colonne. Une fois le tir en course effectué, le tireur devient défenseur

Les 2 attaquants récupèrent le ballon et effectue une sortie de balle (REJ si panier, rebond si raté).

Les attaquants jouent un 2x1 sur tout terrain.



Repères observables

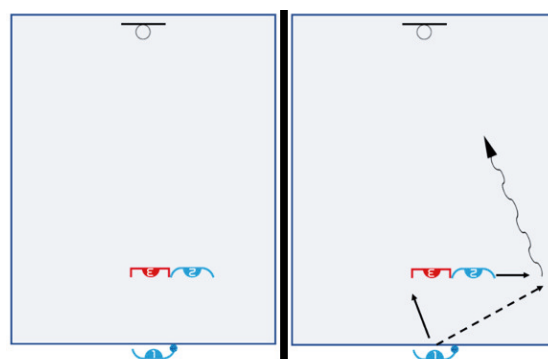
Quand : Après panier encaissé ou coup de sifflet de changement de possession.

L'enfant le plus proche du ballon attrape le ballon à 2 mains pour aller derrière la ligne le plus vite possible. (SANS DRIBBLER et EN REGARDANT LE JEU).

Le NPB sprinte vers la ligne de touche la plus proche pour donner une solution de passe au PB qui fait la remise en jeu.

Ouvrir une ligne de passe :

1. Venir bloquer mon défenseur en me plaçant du côté de la ligne de touche la plus proche,
2. Prendre contact épaule contre épaule et poser mon appui contre le sien.
1. Changement de rythme et accélération vers la ligne de touche
2. Faire la passe dans l'espace libre, là où va l'attaquant.
3. Lâcher le contact du défenseur quand le ballon part des mains.



Critère de réussite :

Effectuer la REJ en moins de 3"

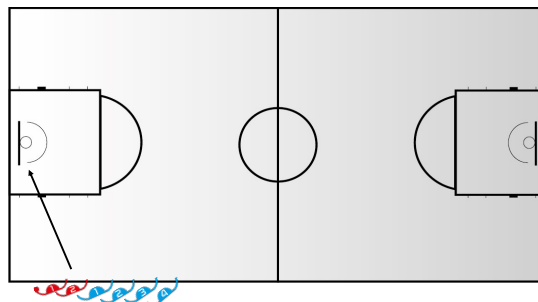
Evaluation :

Sur 10 passages, combien de REJ réussies ont été effectuées en moins de 3"

Le Petit Train

Déroulement :

4x2 puis 4x3 petit train avec panier marqué
Les attaquants tirent (on considère que tous les tirs sont marqués).et deviennent défenseurs, les défenseurs s'organisent pour effectuer la remise en jeu et deviennent attaquants. Après la remise en jeu, jouer le 4x2 tout terrain, en courant de chaque côté du ballon.



Evolution :

Démarrer en 4x2, puis 4x3 et enfin 4x4

Stops :

| | <i>Stops</i> |
|---|---|
| 1 | <p>Les NPB ne savent pas où se placer => Expliquer le placement des 3 NPB : Les planètes Repères : 2 joueurs de chaque côté du ballon, le 3^{ème} dans l'axe à 3 pts</p> |
| 2 | <p>Le remiseur ne sait pas où faire la passe => Donner un ordre de priorité dans la recherche des passes (Passe courte côté remise, passe longue vers l'avant)</p> |
| 3 | <p>La 1^{ère} passe n'est pas possible => Mise en place de la rotation des joueurs pour un démarquage collectif (Le Switch des planètes)</p> |

Repères sur priorité de la passe :

- Priorité 1 : Rechercher des passes courtes sur la zone coté remise. Le joueur doit arriver en mouvement dans cette zone (voir exercice REJ ligne de fond 2x0).
- Priorité 2 : Quand la passe courte prioritaire pas possible, rechercher une passe sur le joueur opposé
- Priorité 3 : Passe longue vers l'avant sur le joueur le plus avancé dans l'axe
- Aucune passe dans la zone restrictive

Evaluation :

Sur 10 passages, combien de REJ réussies ont été effectué en moins de 3"

« Le Triangle »

Remise en jeu (REI) ligne de touche

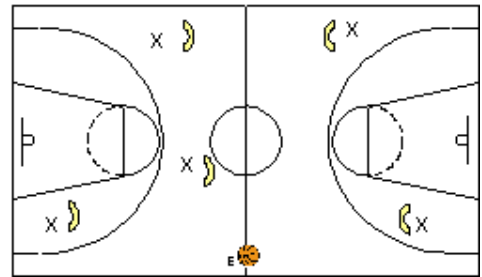
Objectif : « EC de réagir en moins de 3" pour lancer la phase de création sur une remise en jeu ligne de touche »

| Schémas | Projet |
|---------|---|
| | <p><u>Pour le PB :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Le plus près du ballon s'en saisit à 2 mains (Joueur 4) et saute derrière la ligne - La tête et le regard orientés vers le jeu pour prendre l'information - Faire la passe vers l'avant et dans la course du NPB <p><u>Pour les NPB :</u> S'écarter du ballon en se déplaçant rapidement pour former un triangle, le plus large possible</p> <ul style="list-style-type: none"> • Joueur 1 devant le ballon, • Joueur 2 derrière le ballon, le plus écarté possible, proche de l'axe panier-panier • Joueur 3, face au ballon le long de la ligne de touche opposé |
| | <p><u>Quand passe vers l'avant impossible sur le I1 :</u> Libère l'espace et va le long de la ligne de touche opposée</p> <p>L'espace libéré permet au joueur 2 de sprinter vers l'avant, pour une nouvelle possibilité de passe vers l'avant</p> <p>L'espace libéré par J2 permet à J3 d'assurer la continuité du jeu en venant sur le spot arrière</p> |
| | <p><u>Quand passe à I2 impossible :</u> Libère l'espace et vient le long de la ligne de touche côté ballon</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Maintient le Couloir de Jeu Direct libre <p>J3 sprinte dans le CJD, pour une passe vers l'avant</p> |

Le jeu du triangle

Déroulement :

2 équipes de 4 + 2 joueurs avec ballons se déplaçant librement le long de chaque ligne de touche.
Les joueurs courent par 2 sur le terrain en se tenant la main ;
au signal de l'entraîneur, remise en jeu
L'entraîneur indique l'équipe attaquante, le lieu de la remise en jeu (en indiquant le nom d'un joueur sur la touche), le panneau attaqué (panneau de l'entrée ou panneau du fond),
Les enfants doivent réagir le plus rapidement possible pour effectuer la REJ.



Stimulation :

- Qui fait la remise en jeu ?
- Qui va où ?
- Où je cours ?
- Où je fais la passe ?

Critères de réussite :

Lancer la phase de création en moins de 3"

Évaluation/ Échantillonnage :

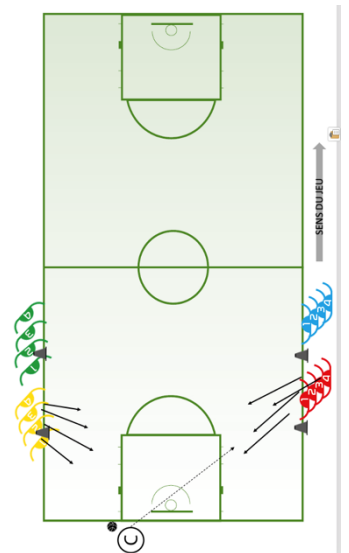
Compter le nombre de REJ en moins de 3"/ 5 remises en jeu

Variantes :

X équipes de 4 joueurs entrent sur le terrain au signal du coach puis il annonce à qui est la balle.

L'équipe qui prend la possession doit s'organiser pour faire la remise en jeu ligne sur le côté.

Une fois l'action terminée les équipes reviennent sur le côté pour laisser la place à 2 autres équipes ou font un aller-retour (avec les changements de statuts).



VOTRE AVIS SUR LE COACH DATING ET VOS SOUHAITS



Vous pouvez prendre contact avec Mathieu pour une intervention sur le terrain avec les enfants de votre école de basket ou toute demande en lien avec le Mini.

mathieucoillac@basketcd31.com

0676775529