



# L'ORGANISATION OFFENSIVE

De l'individu aux partenaires

## INTRODUCTION

- Pourquoi sommes nous frustrés ?
- Quelles sont les problématiques constatés ?
- D'où vient le non collectif ? Par quoi le résout-on ?



# CONSTAT

HÉSITATIONS  
PLACEMENT  
JUSTESSE DES CHOIX  
ATTITUDE PASSIVES  
**PEUR DE MAL FAIRE (CURSEUR DE L'ERREUR ?)**  
ACCEPTATION DE L'ÉCHEC  
**PAS DE PASSE AU JOUEUR SEUL**  
**PB LECTURE DE JEU**  
**MANQUE DE CONFIANCE DANS LES PARTENAIRES**



# L'ORGANISATION OFFENSIVE

De l'individu aux partenaires

**1**

**LE JEU RAPIDE**

**2**

**LES BASES DU  
DEMI TERRAIN**

**PRINCIPES  
GÉNÉRAUX**

**LE  
« COMMENT »  
(INDIV / COLL)**

**MISE EN  
SITUATIONS**

**3**

**LES FORMES DE  
JEU**

**PRINCIPES  
GÉNÉRAUX**

**QUESTIONS /  
RÉPONSES**

**FORMES DE  
JEU POSSIBLE**



## LE JEU RAPIDE

PRINCIPES  
GÉNÉRAUX

### OMNIPRÉSENCE DU REBOND

- Prise d'information
- Importance des 2 premières secondes

### INTRASIGEANCE AUX NON PORTEURS

- Largeur du terrain
- Notion des couloirs
- Prise de conscience des capacités du porteur

### PRIORISER LA PASSE

- Passe courte sur rebond
- Passe longue sur avant la ligne médiane
- Passe courte ensuite

### COMPRENDRE LE SURNOMBRE (NON ABORDÉ CE SOIR)

- Quand jouer solo
- Quand passer la balle
- Où sont les espaces libres



## LE JEU RAPIDE

LE « COMMENT »  
INDIVIDUEL

### PASSE

- Sur réception de balle se dire : « **Est ce que quelqu'un peut marquer plus vite que moi ?** »
- J'emmène la balle sur les côtés (U9 et U11)
- Non porteur : Mon copain a t'il besoin d'un super héros ?

### DRIBBLE

- Le dribble sert à faire quelque chose
- Je ne regarde mon ballon que lorsque j'ai besoin
- Je recherche la diagonale opposé en priorité
- Si le défenseur avance vers moi je passe
- Si le défenseur recule je fonce



## LE JEU RAPIDE

LE « COMMENT »  
COLLECTIF

### INTENTIONS COLLECTIVES

- **On fait une blague à l'adversaire (coup de bluff)**
- **On attaque d'un coté pour marquer de l'autre**
- **On occupe la largeur du terrain : astuce de spiderman**
- **Il faut un joueur de l'équipe le long de chaque ligne de touche**
- **Et si on est 2 dans le même couloir ?**
- **Balle devant, Balle dedans, balle à l'opposé**
- **Chercher la passe directe dans le couloir médian (U15)**



Basket Formation

1

## LE JEU RAPIDE

MISE EN  
SITUATIONS

**PRISE D'INFO : LE KINDER SURPRISE**

**LARGEUR DU TERRAIN : LE SPIDERMAN**

**EXERCICE DE SURNOMBRE - RELANCE**



## LES BASES DU DEMI TERRAIN

PRINCIPES GENERAUX

### PORTEUR DE BALLE

- Avoir de l'espace pour attaquer
- Savoir où et pourquoi dribbler
- Développer la lecture de jeu
- Quand j'ai la balle quelles sont mes priorités

### NON PORTEUR DE BALLE

- Ne pas gêner le porteur (lié à la formation)
- Etre sur des situations de démarquage simple
- Amener du mouvement autour du porteur de balle
- Savoir quand aller vers son coéquipier



## LES BASES DU DEMI TERRAIN

LE « COMMENT » INDIVIDUEL

### PORTEUR DE BALLE

- L'arrêt du dribble est interdit au bord de la raquette (dribble de recul)
- On attaque d'un coté pour marquer de l'autre
- Si je reçois la balle de la droite j'attaque à gauche
- J'enlève les dribbles inutiles
- Si mon défenseur ne défend pas ....je tire
- « Si t'as personne devant toi....tu dois faire un double pas »
- « Je tire parce que je peux et non parce que je veux »

**IL EST IMPOSSIBLE QUE L'ENSEMBLE DES SITUATIONS FINISSENT PAR MOI**



## LES BASES DU DEMI TERRAIN

LE « COMMENT » INDIVIDUEL

### NON PORTEUR DE BALLE

- U9**
- Je sors de la forêt des adversaires
  - Un joueur le long de chaque ligne de touche
  - Mon rapport à la raquette

- U11**
- Si je coupe....je ne reviens jamais en arrière
  - Je joue pour vouloir le ballon
  - Après une passe je suis obligé de me déplacer

- U13**
- Mon coéquipier a t'il besoin de moi ? Comment ?
  - Je ne reçois pas la balle à l'arrêt
  - Quand je suis défendu je m'en vais



## LES BASES DU DEMI TERRAIN

MISE EN  
SITUATIONS

**LA RAQUETTE : LE ROND POINT**

**GRAPPE : LA FORÊT DES ADVERSAIRES**

**CHOIX OFFENSIF : LES GREVISTES**

**UTILISATION DU DRIBBLE : LE PANIER A 20 POINTS**



## LES FORMES DE JEU

PRINCIPES  
GÉNÉRAUX

**COHERENCE PAR RAPPORT AUX APPRENTISSAGES PORTEUR  
DÉVELOPPER LE JEU SANS BALLON  
PROPOSER DES CHOSES SIMPLES ET OUVERTES**

AMENER LES JOUEURS À  
PRENDRE DES INITIATIVES

LAISSEZ UNE GRANDE LIBERTÉ  
DANS LES DÉPLACEMENTS

AMENER PAR ÉTAPES À DU JEU  
STRUCTURÉ

PROPOSER DES ALTERNATIVES  
SIMPLES ET COMPRÉHENSIBLES