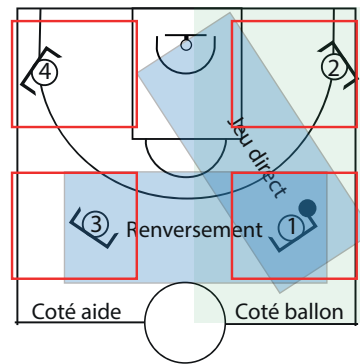


PROJET DE JEU U11

- Priorités :**
- 1 - 1x1
 - 2 - Déplacement sans ballon vers le panier (passe et va - équilibre)
 - 3 - Jeu de passes
 - 4 - Jouer sans ballon à l'opposé de la balle (ouvrir les couloirs de passe)

Mise en place



4 maisons !

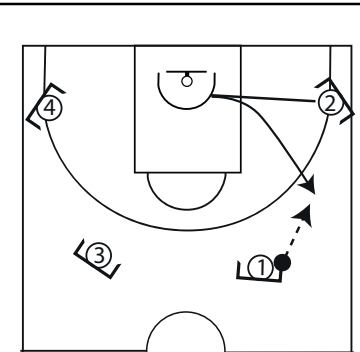
Pourquoi cette mise en place ?

- 1 - avoir un jeu espacé
- 2 - ouvrir les couloirs de jeu direct (1c1)
- 3 - une organisation qui permet de renverser le jeu rapidement
- 4 - une organisation avec un coté ballon et un coté aide identifié qui permettra un apprentissage des déplacements à l'opposé de la balle

ATTENTION : remarquez la position basse de 2 et 4 qui permet

- 1 - d'ouvrir le jeu direct pour le porteur
- 2 - de permettre à 2 et 4 d'avoir un espace important pour le démarquage

Plusieurs déplacements a maitriser



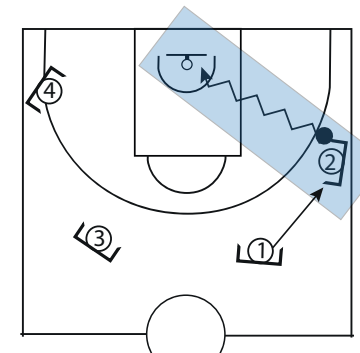
1 Démarquage de 2 coté ballon

Démarquage

2 se démarque (Sprint vers raquette, stop, sprint vers aile) 1 passe à 2

Priorité : 2 reçoit la balle pour jouer le 1x1

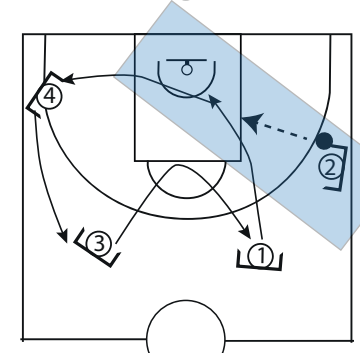
⚠ **Rythme du démarquage (vite - stop - vite)**
Différents arrêts (entrer dans la balle, engager, effacer)
Différents départs (croisé, direct, enroulé) => après feinte !



2 1x1 après démarquage

1x1

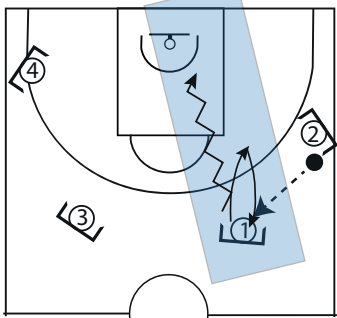
⚠ **Changement de mains, de rythmes, d'angles**
Différents tirs (lay-up, push-up, appuis décalés, power)



3 Passe et va / équilibre

Passe et va, équilibre

⚠ **Passe dans le dribble, après feintes, de rythmes, d'angles**
Démarquage



4 Démarquage / 1x1

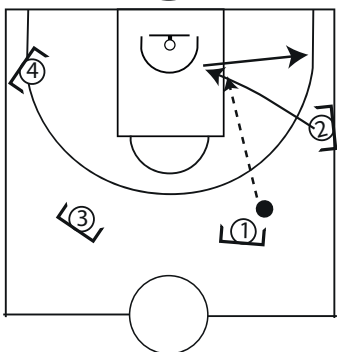
Démarquage + 1x1

Après démarquage de 1, 2 passe la balle à 1 et se prépare au back door

Priorité 1

2 joue le 1x1

Démarquages / arrêts / départs



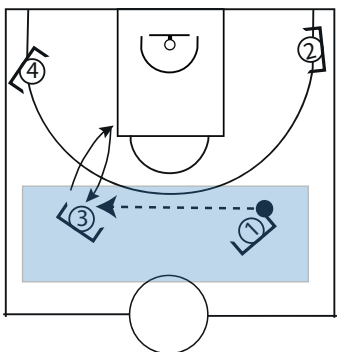
6 Back door / 1x1

Back door + équilibre

2 sprint vers position basse pour libérer le 1x1 de 1

Priorités

Passe à 2 dans le back door



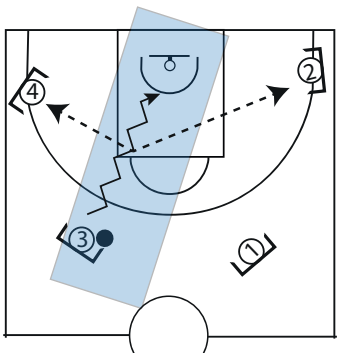
7 Renversment / 1x1

Démarquage

1 à la balle => passe à 3

Après démarquage de 3, renversment du jeu

⚠ **Rythme du démarquage (vite - stop - vite)**
Différents arrêts (entrer dans la balle, engager, effacer)
Différents départs (croisé, direct, enroulé) => après feinte !



8 Renversment / 1x1

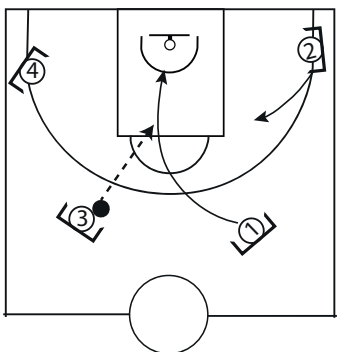
Priorité 1

3 joue le 1x1 dans le jeu direct

⚠ **Changement de mains, de rythmes, d'angles**
Différents tirs (lay-up, push-up, appuis décalés, power)

Passe possible sur 2 ou 4

⚠ **Passe en décalé à terre, sèche dans les mains, dans la course**



Priorités

1 - 2 joue le 1x1

2 - 1 coupe vers le panier pour recevoir le ballon (passe et va) de 2
Si 2 ne reçoit pas la balle, 2 va à l'opposé

Passe possible sur 2 ou 4