

Fiche Coaching (Vers attaque rapide)

Observations

Prénoms des élèves/ actions réalisées	Balles perdues	Interceptions / Blocks (actions qui provoquent la récupération de la balle)	Tirs tentés lointains	Tirs tentés favorables	Paniers réussis
J1					
J2					
J4					
J5					
Totaux					

Constats

Cocher une case jugée comme prioritaire, puis entourer deux flèches de conseils donnés à respecter :

- De nombreuses pertes de balle sont enregistrées (**Balles perdues > Tirs tentés**)
 - ➔ Favoriser le jeu de passes : diminuer le nombre de dribbles, s'orienter vers le panier, puis faire une passe si un joueur est mieux placé.
 - ➔ Réaliser des passes plus sûres, plus sécurisées : personne entre le porteur de balle et le receveur. Passe à distance raisonnable, limiter les passes en cloche, se déplacer vers des zones libres.
 - ➔ Proposer du soutien : déterminer un joueur toujours proche du porteur de balle, soutien de la possession, être à distance de passe.
 - ➔ Jouer plus directement : limiter les passes avant le tir, s'éloigner de la balle pour aérer le jeu.
- Faible nombre de paniers (**Tirs tentés 2x supérieurs à nombre de paniers**)
 - ➔ **TL>TP** Favoriser l'approche du panier rapide : déterminer deux élèves chargés de se projeter vers l'avant dans les couloirs latéraux
 - ➔ **TL>TP** Favoriser l'approche du panier en attaque placée : définir un schéma de passe (3 passes) pour mobiliser la défense adverse et atteindre zone flash (proche du panier)
 - ➔ **TL<TP** Orienter le jeu : en cas de repli défensif, déterminer un joueur à atteindre plus souvent.
 - ➔ **TL<TP** Trouver un partenaire isolé : face à des défenseurs regroupés mais peu mobiles, déterminer une zone de shoot à mi-distance à atteindre.
- Défense inefficace (**Faible nombre d'interception/block**)
 - ➔ Définir son rôle en tant que défenseur : qui défend sur qui ?
 - ➔ Définir une zone d'action par joueur (tout terrain, demi-terrain, dans la raquette)
 - ➔ Définir sa fonction parmi : bloque de tirs lointains, rebonds, gêne du meneur adverse.

Evaluation du coach

Niv. acquisition	Insuffisant	Fragile	Satisfaisant	Très bonne maîtrise
Projet adapté	Les choix du coach sont inadaptés. Manque d'observation.	Les choix sont adaptés mais ne sont pas expliqués aux partenaires.	Les choix sont adaptés à l'observation et expliqués	Les choix sont adaptés et individualisés.
Formulation	Pas ou peu de phrases formulées. Peu d'implication.	De nombreuses phrases, peu claires, et/ou phrases contradictoires.	Les propos sont clairs et l'équipe sait ce qu'elle doit faire.	Les propos sont clairs et laissent la place à la discussion

Fiche Coaching (vers l'utilisation de rôles)

Observations

Prénoms des élèves/ actions	Balles perdues	Rebonds	Passes Décisives / Passe Clés (qui font progresser efficacement)	Interceptions / Blocks	Tirs en attaque rapide	Tirs en attaque placée	Paniers réussis
J1							
J2							
J4							
J5							
Totaux							

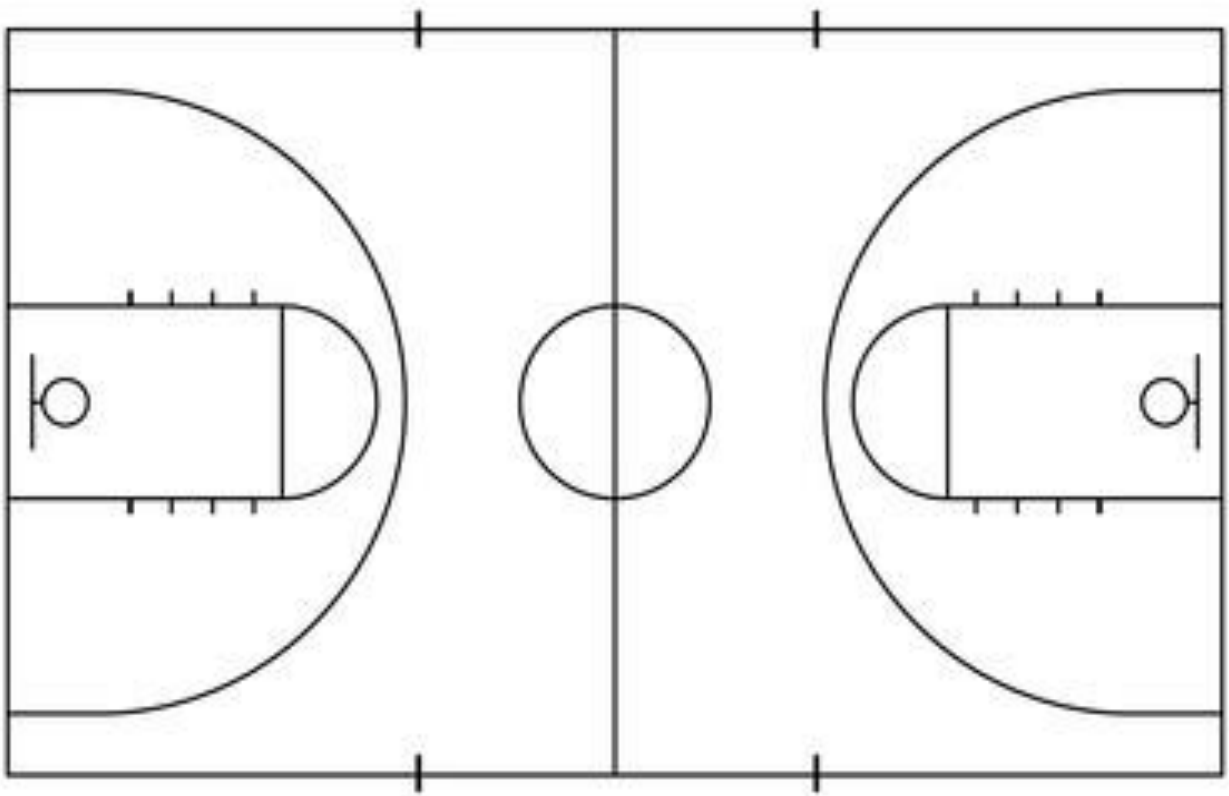
Constats

Cocher une case jugée comme prioritaire, puis entourer deux flèches de conseils donnés à respecter :

- Déterminer des rôles en fonctions des qualités athlétiques/motrices de chacun (**Peu de tirs tentés**)
 - ➔ P1 : Meneur de jeu, capable de réaliser des passes efficaces, et de conserver la balle en dribble. Qualité en dextérité, en vision du jeu (**passé clé – passé décisive**).
 - ➔ P2 : Soutien du meneur, peut se projeter vers l'avant ou revenir apporter de l'aide au meneur. Qualité **au tir et en passe**.
 - ➔ P3 : Ailier, Se projette vers l'avant à la récupération de balle. Qualité en vitesse et **tir en course**.
 - ➔ P4 : Ailier fort, se projette vers l'avant, a comme qualité première de récupérer la balle au rebond. Qualité au saut et en taille pour **rebond**.
- Faible nombre de tirs en attaque placée (**Tirs en attaque rapide > Tirs en attaque placée**)
 - ➔ Différencier situation favorable/défavorable : suite à une attaque rapide reconnaître s'il est encore temps de shooter, ou plutôt de s'organiser ➔ **annonce du meneur**.
 - ➔ Déterminer la position de chaque joueur, et leur premier mouvement possible.
 - ➔ Construire la libération d'un joueur : deux schémas possibles de passe (*algorithme décisionnel*) deux alternatives vers le passage d'un joueur en zone flash.
 - ➔ Orienter le jeu vers une faille : avoir repérer un joueur/côté plus faible dans l'équipe adverse.
- Attaque adverse efficace (**Faible nombre d'interception/block**)
 - ➔ Définir son rôle en tant que défenseur : qui défend sur qui ?
 - ➔ Communiquer simplement pour gêner la transmission et les déplacements des joueurs
 - ➔ Définir sa fonction parmi : bloque de tirs lointains, rebonds, gêne du meneur adverse
 - ➔ Surprendre l'adversaire : prise à deux ponctuelle, changement de joueurs à défendre coordonnés à un shoot, réduire ou allonger la distance de défense.

Niv. acquisition	Insuffisant	Fragile	Satisfaisant	Très bonne maîtrise
Projet adapté	Les choix du coach sont inadaptés. Manque d'observation.	Les choix sont adaptés à une observation incomplète : manque d'informations	Les choix sont adaptés, expliqués, et individualisés	Les choix sont adaptés, individualisés, vers des contenus d'enseignements
Formulation	Phrases peu claires. Peu d'implication.	Les propos sont clairs mais sont trop simples	Les propos sont clairs et l'équipe sait ce qu'elle doit faire.	Les propos sont clairs et laissent la place à la discussion

Organisation 1 :



Organisation 2 :

