

# Opération carte J.A.P



## Le minibasketteur....

- *Apprends à tout faire !*



## L'animateur....

- *Forme à tout faire !*



# Opération carte J.A.P



## Un concept .... des outils !

- Un dossier d'organisation : une façon de faire
- Des affiches
- Et bien entendu des cartes !

## Dossier d'organisation

1. Les objectifs
2. Le public concerné
3. Le concept
4. La mise en œuvre de l'opération au sein du club
5. Les référentiels
6. Les rôles du Club, du Comité ou de la Ligue régionale et de la Fédération
7. Procédure de lancement de l'opération

## Les objectifs poursuivis :

- **1 – Amener les éducateurs des écoles de basket à former les Mini basketteurs à tous les aspects de la pratique du basket au sein d'un club.**
- **2 – Renforcer les apprentissages** des Mini basketteurs grâce à une meilleure connaissance des règles et à l'observation de leur application.
- **3 – Amener les minibasketteurs et minibasketteuses à acquérir progressivement des compétences de joueur, d'arbitre et d'organisateur bien identifiées.**



# Opération carte J.A.P



- **4 – Dès la catégorie poussins (voire exceptionnellement mini poussins), les amener à être acteur dans la direction du jeu** en les responsabilisant sur leur jugement et leur prise de décision.
- **5 – Faire admettre aux adultes que le minibasket est avant tout un jeu** destiné aux jeunes et que ceux sont capables de participer à son organisation
- **6 – Répondre à leur envie de jouer, d'arbitrer, de participer** et leur permettre de se faire plaisir en assurant ces différentes actions.
- **7 – Fidéliser les jeunes dans leurs clubs formateurs**



# Opération carte J.A.P



## Concept : une carte pour valider les compétences des trois domaines d'action

- Trois niveaux d'acquisition sont valorisés :
  - JAP de bronze : 16 cases remplies dont au moins 2 dans chaque domaine.
  - JAP d'argent : 32 cases remplies dont au moins 4 dans chaque domaine.
  - JAP d'or : les 48 cases sont remplies
- Si toutes les compétences ne sont pas validées à la fin de la deuxième année poussin, poursuite en benjamins.



## MISE EN ŒUVRE

### 1<sup>ère</sup> étape

- **Je m'entraîne = je joue, j'arbitre, je participe**
- Appropriation du concept et des différents outils par l'équipe d'encadrement de l'école :
  - à travers l'étude des documents fournis ( cf Kit cartes JAP ) avec le concours éventuel d'un membre de la Commission MiniBasket départementale (ou régionale, ou nationale...) ou du CTF.
  - par la participation à une réunion de présentation organisée par la commission départementale de MiniBasket

## MISE EN ŒUVRE 2ème étape

- Prise en compte des trois domaines dans la programmation de la formation et de leur mode d'évaluation.

## MISE EN ŒUVRE 3ème étape

- **Au cours des Entraînements ou des Matches, observation pour repérer les compétences relatives aux trois domaines selon les modalités définies au sein de l'école de basket.**
  - **Quand 16 compétences sont validées (dont au moins 2 dans chaque domaine) → obtention du niveau « Bronze »**
  - **Quand 32 compétences sont validées (dont au moins 4 dans chaque domaine) → obtention du niveau « Argent »**
- **Quand les 48 compétences sont validées → obtention du niveau « OR »**



## MISE EN ŒUVRE 4ème étape

- La liste des jeunes ayant atteint le niveau « **OR** » est transmise au comité. Ils seront mis en valeur et récompensés en fin de saison lors de la Fête Nationale du MiniBasket.



## MISE EN ŒUVRE 5ème étape

- En route vers d'autres compétences...

## Les référentiels

- A afficher si possible!
  - Affiches
  - Copie pages référentiels du dossier d'organisation
- **Doivent absolument être présentés aux jeunes mais aussi à leurs parents!**

## La carte et son suivi



Je joue , c'est PRINCIPAL

## Je joue, c'est PRINCIPAL

- **P**rendre du plaisir
- **R**ire avec ses copains, copines
- **I**ntégrer les consignes de l'entraîneur
- **N**e pas s'énerver contre les autres
- **C**orriger ses erreurs
- **I**mpliquer ses camarades dans le jeu
- **P**articiper à la vie de groupe
- **A**cquérir l'esprit d'équipe
- **L'ESSENTIEL!**





## Je joue, c'est PRINCIPAL

- **Pour tous les niveaux**

J'appartiens à une équipe :

- Je reconnais mes partenaires et mes adversaires
- Je connais les rôles d'attaquant et de défenseur
- J'écoute les conseils de mon entraîneur
- Je comprends les interventions de l'arbitre, je ne les conteste pas

## Je joue, c'est PRINCIPAL

- LE DRIBBLE

- Dribbler sans regarder le ballon :
  - D1 main droite et gauche : *main forte et faible*
  - D2 changement de main pour passer un défenseur : *cross over...*
  - D3 protéger le ballon avec défenseur : *garder le contrôle du ballon sous une pression défensive*
  - D4 aller tirer en dribblant : *enchaîner dribble et tir*

## Je joue, c'est PRINCIPAL

- LA PASSE

- P1 passe à un joueur seul : *passe à partenaire qui se déplace*
- P2 passe face à un défenseur : *passe à partenaire malgré une pression défensive*
- P3 passe longue à joueur qui se déplace : *passe de contre attaque*
- P4 dribbler et passer : *enchaîner dribble et passe*

## Je joue, c'est PRINCIPAL

- LE TIR
  - T1 en course main forte au moins de deux façons: *lay in, lay up,....*
  - T2 en course main faible : *lay in, lay up,....*
  - 3 en course main forte avec défenseur : *avec pression défensive*
  - T4 à mi-distance (geste correct) : *tir de plein pied (appuis, geste : poignet cassé, visée)*



## Je joue, c'est PRINCIPAL

- LA VISION DU JEU : REGARDER

### Attaquant :

- R1 porteur : jouer le 1c1 pour tirer ou passer: *jouer le 1c1, fixation*
- R2 - non porteur : se démarquer, se déplacer pour faciliter l'action du porteur : *occuper les espaces libres, ne pas rester dans l'espace de jeu direct du porteur*
- R3 sait réagir rapidement au changement de statut attaquant/défenseur : *participer à une contre-attaque, au repli défensif*

### Défenseur :

- R4 sait se placer pour empêcher son joueur d'avoir le ballon : *sait se placer sur le non porteur pour contester les passes*

## Je joue, c'est PRINCIPAL

TIRER		PASSER	
T1	T2	P1	P2
T3	T4	P3	P4
REGARDER Att / Déf		DRIBBLER	
R1	R2	D1	D2
R3	R4	D3	D4

E : Entraînement

M : match / plateau

## La carte et son suivi



J'arbitre, c'est SIMPLE

## J'arbitre, c'est SIMPLE

Arbitrer c'est:

- **S**iffler fort
- **I**ndiquer à qui est le ballon (couleur maillots)
- **M**ontrer le sens de l'attaque
- **P**arler pour dire ce qu'on a vu
- **L**imiter les signes
- **E**tre proche de l'action (appréciation)



## J'arbitre, c'est SIMPLE

J'arbitre, je pense à :

- Etre près de l'action sans gêner les joueurs
- Siffler fort
- Dire ce que j'ai sifflé
- Dire à qui je redonne la balle et le faire au bon endroit



## J'arbitre, c'est SIMPLE

- **Les quatre compétences à acquérir**
  - Siffler les Sorties
  - Siffler les reprises de Dribble
  - Siffler les Marcher
  - Siffler les Contacts



## J'arbitre, c'est SIMPLE

SIFFLER LES SORTIES		SIFFLER LES REPRISES	
E1	E2	E1	E2
M1	M2	M1	M2
SIFFLER LES MARCHER		SIFFLER LES CONTACTS	
E1	E2	E1	E2
M1	M2	M1	M2

E : Entraînement

M : match / plateau

## La carte et son suivi



Je participe, c'est ESSENTIEL !

## Je participe, c'est EVIDENT

Participer c'est:

- **E**couter / Encourager
- **V**ivre au sein de son équipe et de son club
- **I**ntégrer le groupe
- **D**onner des coups de mains
- **E**mettre des idées
- **N**ouer des contacts
- **T**ester ses compétences



## Je participe, c'est EVIDENT

J'organise, je pense à :

- Etre disponible au début et à la fin des séances
- Ranger le matériel là où je l'ai pris
- Respecter les règles de vie de l'école
- Communiquer avec les autres  
(joueurs, entraîneurs, arbitres...)
- Participer à l'après-match



## Je participe, c'est EVIDENT

<b>INSTALLE R / RANGER LE MATERIEL</b>		<b>TENIR LA FEUILLE DE MARQUE</b>	
<b>E1</b>	<b>E2</b>	<b>E1</b>	<b>E2</b>
<b>M1</b>	<b>M2</b>	<b>M1</b>	<b>M2</b>
<b>CHRONOMETRER</b>		<b>PARTICIPER AUX ANIMATIONS</b>	
<b>E1</b>	<b>E2</b>	<b>E1</b>	<b>E2</b>
<b>M1</b>	<b>M2</b>	<b>M1</b>	<b>M2</b>

E : Entrainement

M : match / plateau

## Les rôles du **Club**, du **Comité** ou de la **Ligue régionale** et de la **Fédération**

- **Le Club est l'élément clé du dispositif**
- Le club met en œuvre l'opération :
- Prise en compte des trois domaines dans la planification des apprentissages pour une évaluation continue des compétences visées par la carte JAP
- Présentation de l'opération au sein de l'école de basket (encadrement, jeunes concernés, parents)
- Distribution et gestion du suivi des cartes
- Valorisation des différents passages « JAP de bronze » et « JAP d'argent »
- Information au CD des jeunes « JAP d'OR »



# Opération carte J.A.P



## Les rôles du Club, du Comité ou de la Ligue régionale et de la Fédération

- Le Comité diffuse l'information et les Kits de lancement auprès des clubs lors d'une ou plusieurs réunions spécifiques via la commission MiniBasket.
- Il organise la remise des diplômes et des tee-shirts « JAP d'OR » lors de la Fête du MiniBasket.
- *Le Comité peut regrouper ces jeunes lors d'un stage arbitrage / formation de joueur, créer un prolongement pour les autres catégories.*



# Opération carte J.A.P



## Les rôles du Club, du Comité ou de la Ligue régionale et de la **Fédération**

- La FFBB assure la promotion, le suivi et l'évaluation de cette action.
- Elle offre aux écoles de basket des outils pour mettre en place cette opération :
  - Kit d'un lot de cartes et d'une affiche format A2 présentant les 3 référentiels.
  - Sur son site Internet, un lien permet l'accès au guide d'organisation et à des exemples d'outils conçus par des écoles de basket pour faciliter la gestion et le suivi des cartes : tableaux récapitulatifs, exemples de feuilles de marque simplifiées, de valorisation des passages de niveaux, d'autres modèles de gommettes etc.

## MERCI DE VOTRE ATTENTION

