



JAP[®]

je Joue j'Arbitre je Participe!





Pourquoi cette
opération ?

Votre question à rdvffbbclub10@ffbb.com

Les objectifs poursuivis :

- Amener les éducateurs des écoles de basket à former les minibasketteurs à tous les aspects de la pratique du basket au sein d'un club.
- Renforcer les apprentissages des minibasketteurs grâce à une meilleure connaissance des règles et à l'observation de leur application
- Amener les minibasketteurs et minibasketteuses à acquérir progressivement des compétences de joueur, d'arbitre et d'organisateur bien identifiées.
- Dès la catégorie U11 (voire exceptionnellement U9), les amener à être acteur dans la direction du jeu en les responsabilisant sur leur jugement et leur prise de décision.
- Faire admettre aux adultes que le MiniBasket est avant tout un jeu destiné aux jeunes et que ceux-ci sont capables de participer à son organisation.
- Répondre à leur envie de Jouer, d'Arbitrer, de Participer et leur permettre de se faire plaisir en assurant ces différentes actions.
- Fidéliser les jeunes dans leurs clubs

L'intérêt pour l'enfant :

- Développer le sens de l'observation
- Développer l'esprit d'analyse
- Développer les savoir faire sociaux
- Développer la confiance en soi
- Renforcer l'estime de soi et accepter le regard des autres, la critique
- Développer le savoir s'entraîner

L'éducateur forme à tout faire
Le minibasketteur apprend à tout faire

Le cadre de cette opération :

- Pour tous les enfants de U9 à U13
- Des évaluations régulières des compétences acquises
- Un suivi interactif via la plateforme d'accès aux familles
- Une saisie simple des données via l'application JAP

Evaluer au MiniBasket, pourquoi ?

- Les enfants : aider la joueuse et le joueur à entrer dans un processus de formation en développant chez l'enfant la volonté d'apprendre et d'évoluer. FORMER
- Les entraîneurs : vérifier les acquisitions des enfants et ajuster la planification des apprentissages en fonction du niveau d'acquisition des compétences. ADAPTER
- Les parents : développer la confiance en nos écoles de MiniBasket par une communication interactive sur les acquisitions de leurs enfants et en présentant les compétences à acquérir. FIDELISER
- Les dirigeants : asseoir la place du MiniBasket dans nos clubs en valorisant les enfants de nos écoles par la remise de récompenses ou de diplômes. RECONNAÎTRE

= PASSER DE L'ANIMATION À LA FORMATION

Une séance d'évaluation bien menée se termine avec des enfants qui n'ont qu'une envie... RECOMMENCER !



**JE JOUE,
J'ARBITRE,
JE PARTICIPE**



Je Joue, c'est le PRINCIPAL

Jouer c'est:

- Prendre du plaisir
- Rire avec ses copains, copines
- Intégrer les consignes de l'entraîneur
- Ne pas s'énerver contre les autres
- Corriger ses erreurs
- Impliquer ses camarades dans le jeu
- Participer à la vie de groupe
- Acquérir l'esprit d'équipe
- L'ESSENTIEL!



J'Arbitre, c'est

SIMPLE

Arbitrer c'est:

- Siffler fort
- Indiquer à qui a le ballon (couleur maillots)
- Montrer le sens de l'attaque
- Parler pour dire ce que l'on a vu
- Limiter les signes
- Être proche de l'action (appréciation)



Je Participe, c'est EVIDENT

Participer c'est:

- Ecouter/ Encourager
- Vivre au sein de son équipe et de son club
- Intégrer le groupe
- Donner des coups de mains
- Emettre des idées
- Nouer des contacts
- Tester ses co

Les 48 compétences

Votre question à rdvffbbclub10@ffbb.com

Trois niveaux d'acquisition :

JAP de bronze : 16
compétences validées dont au
moins 2 dans chaque domaine

JAP d'argent : 32
compétences validées dont au
moins 4 dans chaque domaine

JAP d'or : les 48 compétences
validées



Je JOUE

DRIBBLER :

- JD1 –Utiliser sa main forte ou sa main faible
- JD2 –Protéger le ballon face à un défenseur
- JD3 –Changer de main pour passer un défenseur
- JD4 –Enchaîner dribble et tir



Je JOUE

TIRER :

- JT1 –Tirerencourse après dribble (main forte / main faible)
- JT2 –Tirerencourse après passe (main forte / main faible) •JT3
–Tirerencourse avec pression défensive
- JT4 –Tirerà mi-distance après dribble



Je JOUE

PASSER :

- JP1 –Passer le ballon à un partenaire immobile
- JP2 –Passer le ballon à un partenaire qui se déplace
- JP3 –Passer le ballon à un partenaire malgré une pression défensive
- JP4 –Réaliser une passe de contre-attaque



Je JOUE

REGARDER :

- JR1 –Porteur: jouerle 1c1 : fixer, passer ou tirer
- JR2 –Non porteur: se démarquerdes les espaceslibres
- JR3 -Réagirrapidementau changementde statut
attaquant/défenseur: participerà unecontre-attaque, au repli
défensif
- JR4 -Gênerla passe sur un non porteur



J'ARBITRE

Siffler la sortie :

- AS1 – Repérer les sorties du ballon
- AS2 – Repérer les sorties du porteur de balle
- AS3 – Repérer le joueur responsable de la sortie
- AS4 – Repérer les mauvaises remises en jeu



J'ARBITRE

Siffler le marcher :

- AM1 – Repérer les marchers sur les arrêts
- AM2 – Repérer les marchers sur le pied de pivot
- AM3 – Repérer les marchers sur les départs en dribble
- AM4 – Repérer les marchers sur le tir en course



J'ARBITRE

Siffler les dribbles irréguliers:

- AD1 –Repérer les dribbles à deux mains
- AD2 –Repérer les porters de balle
- AD3 –Repérer les reprises de dribble
- AD4 –Ne pas sanctionner les pertes accidentelles



J'ARBITRE

Siffler les contacts :

- AC1 –Repérer les contacts irréguliers sur un porteur de balle
- AC2 –Repérer les contacts irréguliers sur un tireur
- AC3 –Repérer les contacts irréguliers sur un non-porteur •AC4
–Repérer les contacts irréguliers des attaquants



Je PARTICIPE

Tenir la feuille de marque :

- PF1 – Compter les points lors d'un jeu à l'entraînement
- PF2 – Compter les points lors d'un match à l'entraînement
Match
- PF3 – Tenir une feuille de marque lors d'une rencontre avec l'aide d'un adulte
- PF4 – Tenir une feuille de marque lors d'une rencontre sous la surveillance d'un adulte



Je PARTICIPE

Chronométrer:

- PC1 –Chronométrerun jeu à l'entraînement(temps non décompté)
- PC2 –Chronométrerun match à l'entraînement(temps décompté)
- PC3 –Chronométrerlors d'unerencontre avec l'aide d'un adulte
- PC4 –Chronométrerlors d'unerencontre sous la surveillance d'un adulte



Je PARTICIPE

Aider à l'encadrement :

- PE1 –Installer/ranger le matériel pour un jeu selon un schéma ou les consignes de l'entraîneur
- PE2 –Faire respecter une consigne technique lors d'un atelier à l'entraînement
- PE3 –Installer et ranger du matériel sur un jeu lors d'un plateau
- PE4 –Choisir et animer un jeu lors d'un plateau



Je PARTICIPE

Participer à la vie du club :

- PV1 – Participer aux tâches liées à son équipe : maillots, goûters, déplacements
- PV2 – Être régulier et ponctuel aux entraînements et aux matchs ; Prévenir en cas d'absence
- PV3 – Participer aux animations : fêtes, tombolas, calendriers, lotos...et aussi assister aux rencontres d'autres équipes du club
- PV4 – Participer à l'assemblée générale du club





Le JAP, mise en œuvre dans nos écoles de MiniBasket

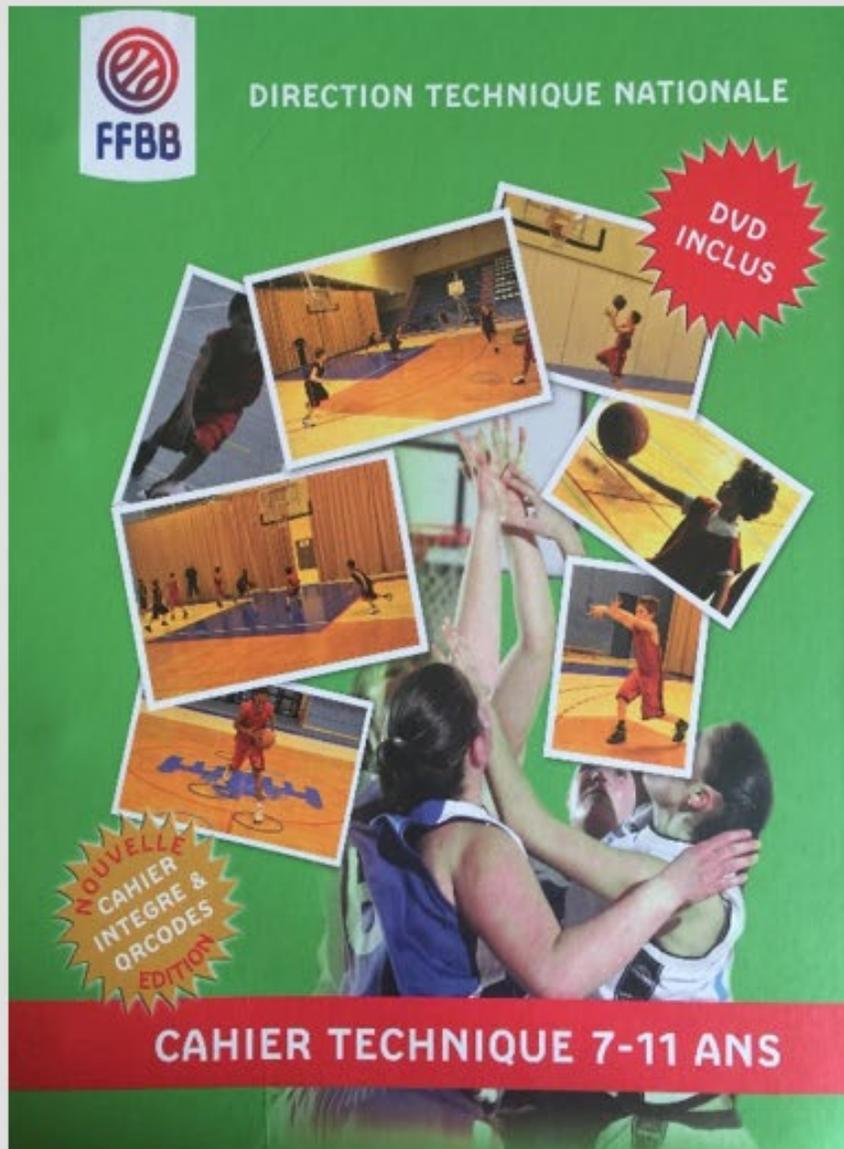
Votre question à rdvffbbclub10@ffbb.com

Quelles stratégies ?

- Laisser l'enfant découvrir par lui-même
- Développer chez l'enfant la volonté de progresser
- Investir l'enfant dans la recherche du résultat
- Faire participer les enfants à l'organisation de la séance
- Prendre son temps
- L'importance de la répétition

Quels outils ?

- Le projet pédagogique de votre école de MiniBasket
- La planification annuelle des apprentissages de votre école de MiniBasket
- Les fiches du cahier technique 7-11ans
- Votre imagination
- Votre expérience
- Les échanges au fil du temps, les formations (BF Enfant), les forums départementaux MiniBasket
- La créativité des enfants



Le cahier technique

Outil pour la
conception
des séances

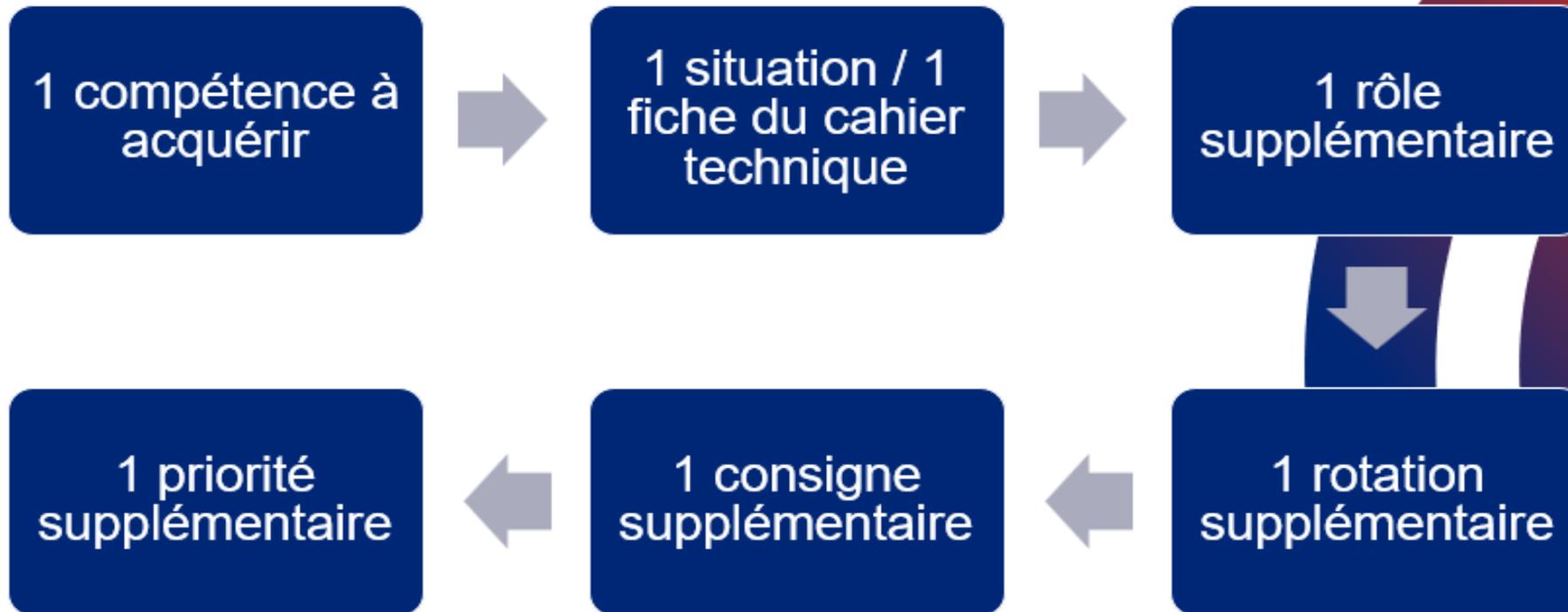


Acheter sur
FFBB Store

Proposition de mise en oeuvre

- Ne bouleverser pas vos séquences d'entraînements
- Lors de la préparation de vos séances, ajouter un rôle de « jappeur » sur vos situations habituelles (compteur, observateur, arbitre, juge, ...). Ce rôle devra être prévu dans vos rotations avec une consigne et un objectif.
- Répéter les mêmes exercices pendant plusieurs séances pour laisser le temps aux enfants de s'approprier ces situations et de faire évoluer leurs compétences
- Laisser le temps aux enfants d'acquérir les compétences avant de les évaluer avec l'application. Une compétence ne doit pas être évaluée après une seule séquence d'apprentissage.
- Programmer l'acquisition des compétences par cycle (par exemple de vacances à vacances => 5 semaines d'apprentissage + 1 semaine d'évaluation des acquisitions)
- **Faire le JAP ce n'est pas uniquement arbitrer le samedi après-midi pour acquérir une compétence mais apprendre à arbitrer lors des entraînements**

Process



Evaluer les compétences de nos jappeurs

Votre question à rdvffbbclub10@ffbb.com



Télécharger
l'appli JAP pour
iOS



Télécharger
l'appli JAP pour
Android

L'application

- Saisie des compétences validées par les entraîneurs



tuto appli
JAP



Info site
FFBB

Très prochainement disponible sur le store

Quand et à quelle fréquence évaluer ?

Lorsque les enfants sont prêts et le demandent

A chaque fin de période = séance ludique d'évaluation avant les vacances

A chaque période de vacances : pendant des journées de stage = thématique JAP sur une journée / thématique challenge / etc.

2 à 5 phases d'évaluation sur la saison pour permettre à l'enfant de se confronter régulièrement à ses progrès et ses difficultés





La famille suit
l'évolution de
l'enfant

Votre question à rdvffbbclub10@ffbb.com



La plateforme JAP

- Accès enfant et famille avec n° de licence et date de naissance



Lien page
jap.ffbb.com

Valoriser la réussite de nos jappeurs

Votre question à rdvffbbclub10@ffbb.com



Les diplômes



Diplôme
JAP d'or



Diplôme
JAP d'argent



Diplôme
JAP de bronze

• Remise lors
d'évènements ou
de manifestations



plateforme
ffbb fbi



les 48 compétences ont été validées avant le 30 avril de la saison en cours sur fbi

Le bracelet or

- Envoyé par la FFBB aux comités avec la liste des jappeurs d'or

- Remise lors d'évènements ou de manifestations



plateforme
ffbb fbi

Valoriser votre structure

Votre question à rdvffbbclub10@ffbb.com

Le label EFMB



Info site
FFBB

ÉCOLE
FRANÇAISE
MINIBASKET

LABEL FFBB

Informations

Label EFMB : les points liés à la mise en œuvre de l'opération JAP sont validés automatiquement sur la plateforme EFMB dès qu'une compétence a été saisie pour un enfant en cours de saison.

Un club doit avoir validé des compétences JAP sur la saison précédente ou la saison en cours (8 jappeurs actifs minimum) pour postuler au label EFMB.

La mise en œuvre du JAP est le minimum des évaluations envisageable pour s'assurer de l'acquisition de compétences par les enfants. Cette opération remplace les évaluations précédemment demandées pour la labellisation.

Aucune donnée n'est stockée sur votre smartphone, toutes les données sont actualisées en instantanée sur fbi lorsque vous validez une saisie via l'application. D'où la nécessité d'être connecté à internet pour ouvrir l'appli JAP.

Le total des compétences validées par le club est contrôlé le 30 avril par la CFJ pour préparer l'envoi des bracelets JAP d'or.

Votre question à rdvffbbclubs10@ffbb.com



Commission Fédérale Jeunesse

Développer

Accompagner

Fidéliser

Innover



FFBB
FÉDÉRATION
FRANÇAISE DE
BASKETBALL

117 rue du Château des Rentiers - 75013 Paris
Tél. 01 53 94 25 00 - www.ffbb.com

