

Opération CARTES JAP

« A l'Ecole de basket :

Je joue,



J'arbitre,



Je participe.



« *J'apprends à tout faire !* »

Dossier d'organisation

Sommaire

- ⇒ Objectifs
- ⇒ Public concerné
- ⇒ Concept
- ⇒ Mise en œuvre dans les clubs
- ⇒ Référentiels
- ⇒ Rôle du club, du Comité ou de la Ligue et de la FFBB

Préambule

L'Opération « Cartes JAP » est une opération proposée aux écoles de basket. La Fédération Française de Basketball, les Comités départementaux, les Ligues régionales, ont un rôle d'accompagnement et d'aide.

L'Opération « Cartes JAP » a été conçue par la Commission Fédérale des Jeunes de la Fédération Française de Basketball en collaboration avec la Commission Fédérale des Arbitres Marqueurs Chronomètres à partir de plusieurs dispositifs notamment l'opération « Chut ! J'arbitre » lancée par le CD des Vosges.

Elle s'inscrit dans les différentes actions menées par la Fédération pour promouvoir la formation globale du jeune licencié.

Objectifs

- 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.
- 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-ci doivent pouvoir participer à son organisation.
- 6 – Répondre à leur envie de jouer, d'arbitrer, de participer à l'organisation et leur permettre de se faire plaisir en leur permettant d'assurer ces différents rôles.
- 7 – Fidéliser les jeunes dans leurs clubs formateurs.

Public concerné

Ecoles de MiniBasket : poussins (avec prolongement possible en benjamins)

Concept

Au début de sa première année poussin (e), le (la) minibasketteur(se) reçoit une « Carte JAP » sur laquelle seront validées les compétences acquises pendant sa formation au sein de l'école de basket dans les trois domaines ciblés :

J : domaine du jeu – **A** : domaine de l'arbitrage – **P** : domaine de la participation

A chaque domaine correspond un référentiel spécifique qui est décrit et expliqué aux jeunes et à leurs parents.

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 de l'opération au sein du club

Etapas	Commentaires	
<p>Etape N°1</p>	<p>Je m'entraîne = je joue, j'arbitre, je participe</p> <p>Appropriation du concept et des différents outils par l'équipe d'encadrement de l'école :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. <p>par la participation à une réunion de présentation organisée par la commission départementale de MiniBasket</p>	<p><i>Le responsable de l'école de basket et ses collaborateurs définiront ensuite leurs modalités :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - de présentation de l'opération auprès des jeunes et de leurs parents - de la gestion des cartes) - de la valorisation interne des différents niveaux
<p>Etape N°2</p>	<p>Prise en compte des trois domaines dans la programmation de la formation et de leur mode d'évaluation.</p>	<p><i>Privilégier l'évaluation continue individualisée aux séances « évaluation formalisée » : les compétences acquises sont consignées par l'entraîneur sur le tableau de suivi tout au long de la saison. (modèle fourni en annexe)</i></p>
<p>Etape N°3</p>	<p>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.</p> <p>Quand 16 compétences sont validées (dont au moins 2 dans chaque domaine) → obtention du niveau « Bronze »</p> <p>Quand 32 compétences sont validées (dont au moins 4 dans chaque domaine) → obtention du niveau « Argent »</p> <p>Quand les 48 compétences sont validées → obtention du niveau « OR »</p>	<p><i>Les entraînements et les rencontres s'appuieront nécessairement sur les compétences des référentiels des trois domaines et l'observation de celles-ci.</i></p> <p><i>NB : Le(s) jeune(s) arbitre(s) portant la chasuble « Chut ! J'apprends... » officie(nt) avec un « grand » qui connaît l'opération, qui le (s) laisse prendre des décisions et veille à diriger la rencontre afin que le jeu ne pâtissent pas de cet apprentissage.</i></p> <p><i>La validation des compétences <u>sur la carte</u> peut se faire une fois par mois, à la fin de chaque période scolaire...en se référant au tableau de suivi par un animateur, un parent ou l'enfant lui-même...</i></p> <p><i>Les cartes peuvent être laissées en permanence aux enfants ou seulement la semaine suivant l'actualisation de la carte.</i></p> <p><i>Possibilité de personnaliser les différents niveaux. Exemple de Vigne-aux-Bois dont l'emblème est le sanglier: « Marcassin de Bronze, d'argent, d'Or »</i></p>
<p>Etape N°4</p>	<p>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.</p>	<p><i>Diplôme + tee-shirt</i></p>
<p>Etape N°5</p>	<p>En route vers d'autres compétences...</p>	<p><i>Création d'un « JAP+ » benjamins / Minimes ?....</i></p>

Référentiel = « Ce que je dois savoir faire »

J
O
C
E



Jouer c'est:

- 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!**

<p>Pour tous les niveaux</p>	<p>J'appartiens à une équipe :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 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
<p>Les quatre compétences à acquérir</p> <p><i>pour parler « basket »</i></p>	<p>Dribbler sans regarder le ballon :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 - main droite et gauche : <i>main forte et faible</i> 2 - changement de main pour passer un défenseur : <i>cross over...</i> 3 - protéger le ballon avec défenseur : <i>garder le contrôle du ballon sous une pression défensive</i> 4 - aller tirer en dribblant : <i>enchaîner dribble et tir</i> <hr/> <p>Passer :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 - passe à un joueur seul : <i>passe à partenaire qui se déplace</i> 2 - passe face à un défenseur : <i>passe à partenaire malgré une pression défensive</i> 3 - passe longue à joueur qui se déplace : <i>passe de contre attaque</i> 4 - dribbler et passer : <i>enchaîner dribble et passe</i> <hr/> <p>Tirer :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 - en course main forte au moins de deux façons: <i>lay in, lay up,....</i> 2 - en course main faible : <i>lay in, lay up,....</i> 3 - en course main forte avec défenseur : <i>avec pression défensive</i> 4 - à mi-distance (geste correct) : <i>tir de plein pied (appui, geste : poignet cassé, visée)</i> <hr/> <p>Regarder :</p> <p>Attaquant :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 - porteur : jouer le 1c1 pour tirer ou passer: <i>jouer le 1c1, fixation</i> 2 - non porteur : se démarquer, se déplacer pour faciliter l'action du porteur: <i>occuper les espaces libres, ne pas rester dans l'espace de jeu direct du porteur</i> 3 - sait réagir rapidement au changement de statut attaquant/défenseur : <i>participer à une contre-attaque, au repli défensif</i> <p>Défenseur :</p> <ol style="list-style-type: none"> 4 - sait se placer pour empêcher son joueur d'avoir le ballon : <i>sait se placer sur le non porteur pour contester les passes</i>

J A R B I T R E



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, 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

Les quatre compétences à acquérir	Siffler les S orties
	Siffler les reprises de D ribble
	Siffler les M archer
	Siffler les C ontacts

PRATIQUER



Participer c'est:

- E**couter / Ecourager
- 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

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

Les quatre compétences à acquérir	Tenir une feuille de marque (match ou atelier) à l'entraînement et lors de rencontres
	Chronométrer (match et atelier) à l'entraînement et lors de rencontres
	Installer un atelier d'après un schéma ou les consignes données par mon entraîneur
	Participer aux animations de l'école de basket et du club

Rôles du Club, du Comité ou de la Ligue régionale et de la Fédération

Le Club	<p>Le Club est l'élément clé du dispositif</p> <p>Le club met en œuvre l'opération :</p> <ul style="list-style-type: none">▪ 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 »
Le Comité ou la Ligue	<p>Le Comité diffuse l'information et les Kits de lancement auprès des clubs lors d'une ou plusieurs réunions spécifiques via la commission MiniBasket.</p> <p>Il organise la remise des diplômes et des tee-shirts « JAP d'OR » lors de la Fête du MiniBasket.</p> <p><i>Le Comité peut regrouper ces jeunes lors d'un stage arbitrage / formation de joueur, créer un prolongement pour les autres catégories.</i></p>
La FFBB	<p>La FFBB assure la promotion, le suivi et l'évaluation de cette action.</p> <p>Elle offre aux écoles de basket des outils pour mettre en place cette opération :</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Kit d'un lot de cartes et d'une affiche plastifiée format A2 présentant les 3 référentiels.▪ Sur son site Internet, un lien permet l'accès au guide d'accompagnement 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.

Procédure

Présentation de l'opération à l'ensemble des comités à l'Assemblée Générale de la FFBB de 2008

Promotion de l'Opération lors du Forum de Sablé-sur-Sarthe et lors des forums départementaux qui en feront la demande, par le biais du site de la FFBB, par le Bulletin d'infos de la FFBB, par une présentation dans la revue Fédérale. Information par mail (avec en pièces jointes : le guide d'accompagnement et la carte recto-verso en PDF) avec demande d'inscription en ligne pour le 13 septembre au plus tard.

Semaine du 15 au 20 septembre, **envoi des Kits** dans les comités pour les écoles inscrites comprenant :

- une affiche plastifiée présentant les référentiels (A2)
- un nombre de carte correspondant au nombre de minipoussins et poussins inscrits dans ces écoles majoré de 10%
- un jeu de gommettes

Evaluation de l'action assurée par la Commission des Jeunes selon des critères quantitatifs (nombre d'écoles, nombre de jeunes, nombre de « JAP d'OR ») et qualitatifs : impact sur :

- les contenus des séances,
- leurs conduites,
- les acquisitions des jeunes, leurs progressions
- les relations avec les jeunes, avec les parents, les autres clubs
- la formation des animateurs de MiniBasket
- l'opération basket-école
- l'influence éventuelle sur les carnets de suivi des EFMB

par la conception d'un questionnaire qui sera transmis aux clubs en mai 2010, soit après deux années de fonctionnement.