

# OPERATION

je *J*oue - j'*A*rbitre - je *P*articipe





je *J*oue - j'*A*rbitre - je *P*articipe

# Le minibasketteur....

- *Apprends à tout faire !*

J



A



P



# L'animateur....

- *Forme à tout faire !*



je *J*oue - j' *A*rbitre - je *P*articipe

# Un concept .... des outils !

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



je *J*oue - j' *A*rbitre - je *P*articipe

# 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**



je *J*oue - j' *A*rbitre - je *P*articipe

# 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.



## je *J*oue - j' *A*rbitre - je *P*articipe

- **4 – 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.**
- **5 – 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.**
- **6 – Répondre à leur envie de *J*ouer, d' *A*rbitrer, de *P*articiper et leur permettre de se faire plaisir en assurant ces différentes actions.**
- **7 – Fidéliser les jeunes dans leurs clubs formateurs.**



je *J*oue - j' *A*rbitre - je *P*articipe

## 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.



je *J*oue - j' *A*rbitre - je *P*articipe

# 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.



je *J*oue - j' *A*rbitre - je *P*articipe

# MISE EN ŒUVRE

## 2ème étape

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



je *J*oue - j' *A*rbitre - je *P*articipe

# 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** »



je *J*oue - j' *A*rbitre - je *P*articipe

# 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.



je *J*oue - j'*A*rbitre - je *P*articipe

# MISE EN ŒUVRE

## 5ème étape

- En route vers d'autres compétences...



je *J*oue - j' *A*rbitre - je *P*articipe

# Les référentiels

- A afficher si possible!
  - L'Affiche
  - Le Référentiels du dossier d'organisation
- **Doivent absolument être présentés aux jeunes mais aussi à leurs parents!**



je *J*oue - j'*A*rbitre - je *P*articipe

# La carte et son suivi



Je joue , c'est le PRINCIPAL



je *J*oue - j'*A*rbitre - je *P*articipe

# Je joue, c'est le 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 *J*oue - j' *A*rbitre - je *P*articipe

# 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 *J*oue - j'*A*rbitre - je *P*articipe

# 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 *J*oue - j'*A*rbitre - je *P*articipe

# Je joue , c'est PRINCIPAL

- LA PASSE

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



je *J*oue - j'*A*rbitre - je *P*articipe

# 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 *J*oue - j' *A*rbitre - je *P*articipe

# 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 *J*oue - j'*A*rbitre - je *P*articipe

# Je joue , c'est PRINCIPAL

TIRER		PASSER	
E1	E2	E1	E2
M3	M4	M3	M4
REGARDER Att / Déf		DRIBBLER	
E1	E2	E1	E2
M3	M4	M3	M4

E : Entrainement

M : match / plateau



je *J*oue - j'*A*rbitre - je *P*articipe

# La carte et son suivi



J'arbitre, c'est SIMPLE



je *J*oue - j' *A*rbitre - je *P*articipe

# 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)





je *J*oue - j'*A*rbitre - je *P*articipe

# 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



je *J*oue - j'*A*rbitre - je *P*articipe

# J'arbitre, c'est SIMPLE

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





je *J*oue - j'*A*rbitre - je *P*articipe

# 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 *J*oue - j' *A*rbitre - je *P*articipe

# 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 *J*oue - j' *A*rbitre - je *P*articipe

# 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



je *J*oue - j' *A*rbitre - je *P*articipe

## 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 »



je *J*oue - j' *A*rbitre - je *P*articipe

## 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.*



je *J*oue - j' *A*rbitre - je *P*articipe

## 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.



je *J*oue - j'*A*rbitre - je *P*articipe

En route vers l'informatisation pour 2016 :



# POLE TERRITOIRES FFBB



**FFBB**

FÉDÉRATION  
FRANÇAISE DE  
BASKETBALL

117 RUE DU CHÂTEAU DES RENTIERS - 75013 PARIS  
T 01 53 94 25 00 - F 01 53 94 26 80  
[www.ffbb.com](http://www.ffbb.com)