

Commission Fédérale Jeunesse

L'opération JAP





JAP®
je Joue j'Arbitre je Participe!



Au MiniBasket J'Apprends à tout faire



**Pourquoi cette
opération ?**

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
- **Etre** proche de l'action (appréciation)



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
-

Les 48 compétences



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
sont 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 – Tirer en course après dribble (main forte / main faible)
- JT2 – Tirer en course après passe (main forte / main faible)
- JT3 – Tirer en course avec pression défensive
- JT4 – Tirer à 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 : jouer le 1c1 : fixer, passer ou tirer
- JR2 – Non porteur : se démarquer des les espaces libres
- JR3 - Réagir rapidement au changement de statut attaquant/défenseur : participer à une contre-attaque, au repli défensif
- JR4 - Gêner la 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 – Chronométrer un jeu à l'entraînement (temps non décompté)
- PC2 – Chronométrer un match à l'entraînement (temps décompté)
- PC3 – Chronométrer lors d'une rencontre avec l'aide d'un adulte
- PC4 – Chronométrer lors d'une rencontre 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 – Etre 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



The background is a solid dark blue. On the right side, there are two thick white lines. One is a straight diagonal line starting from the top right and extending towards the bottom left. The other is a curved line that starts from the top right, curves downwards and to the left, and then curves back towards the right, resembling a large arc or a partial circle. The text is positioned on the left side of the image, overlapping the blue background.

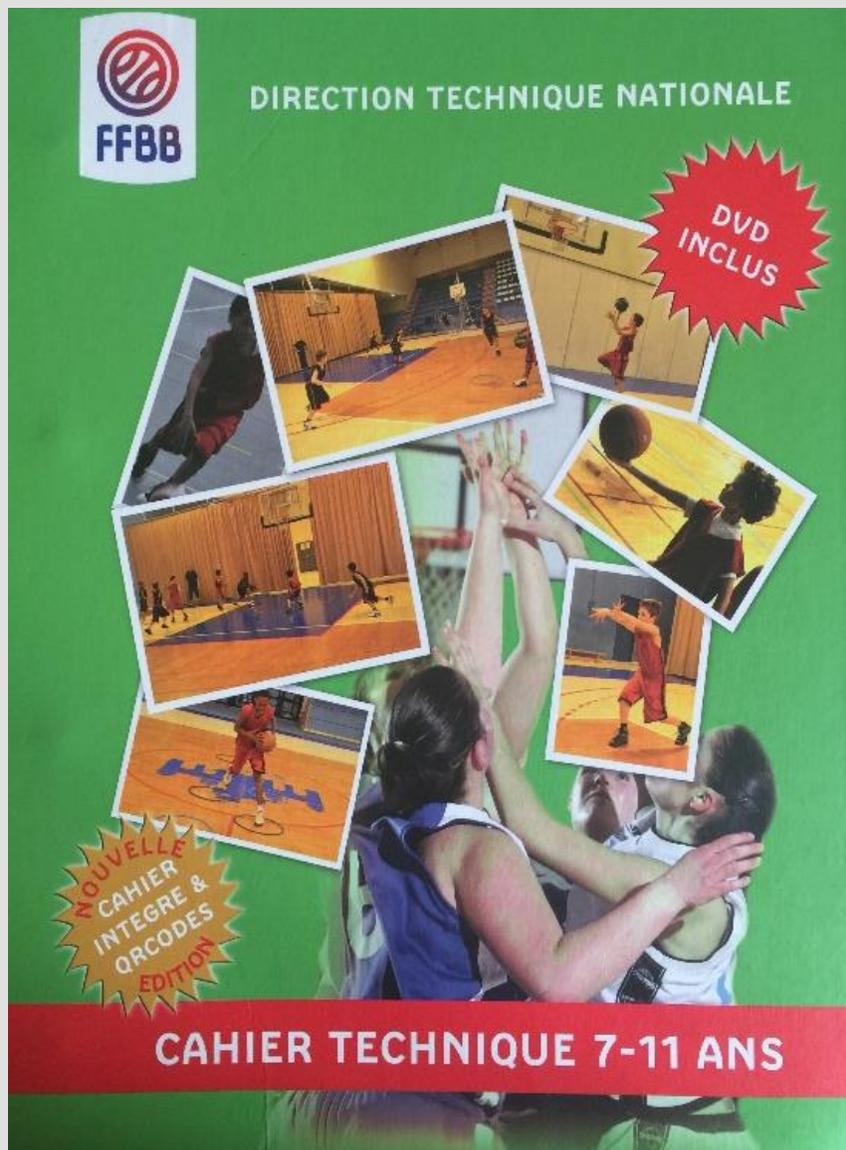
**Le JAP, mise en
œuvre dans nos
écoles de
MiniBasket**

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

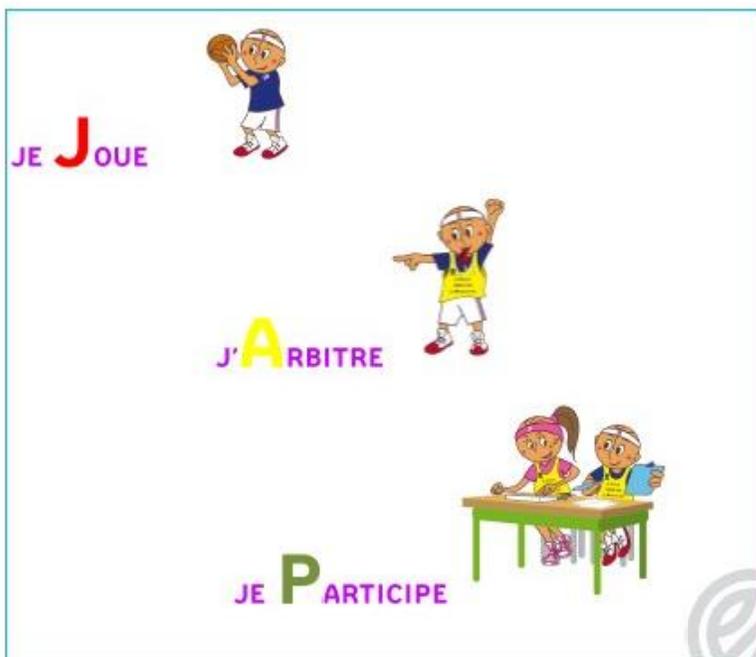
Outil pour la
conception
des séances



Acheter sur
FFBB Store



Guide d'aide à l'évaluation des compétences au J.A.P



Le guide d'aide à l'évaluation des compétences

Outil pour la
conception
des séances

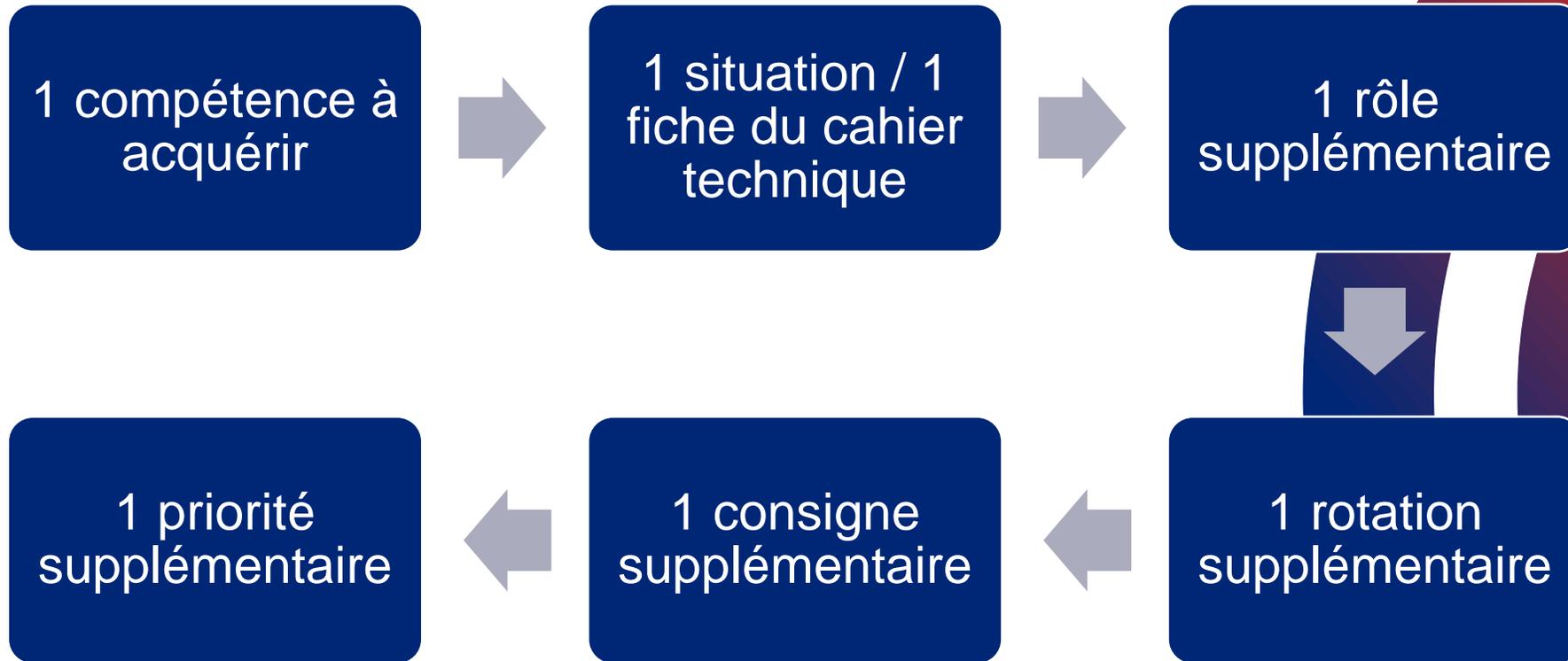


Télécharger
le document

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 leur 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**





Télécharger l'appli
JAP pour iOS



Télécharger l'appli
JAP pour Android

L'application



vidéo appli
JAP CD42



tuto appli
JAP

**Saisie des
compétences
validées par les
entraîneurs**



Info site
FFBB



Flash code pour télécharger l'application

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





Challenge Benjamin(e)s



vidéo préparation
challenge U11

Evaluation des
compétences



Info site
FFBB

**La famille suit
l'évolution de
l'enfant**

The image features a solid red background. On the right side, there are several thick, white, curved lines that sweep across the frame. One line starts from the bottom left and curves upwards and to the right. Another line starts from the bottom right and curves upwards and to the left, meeting the first line. A third line starts from the top right and curves downwards and to the left, forming a shape that resembles a stylized 'C' or a partial circle.



BIENVENUE!

MA DATE DE NAISSANCE

MON NUMÉRO DE LICENCE



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**

The background is a solid dark blue. On the right side, there are two thick white lines. One is a straight diagonal line starting from the top center and extending towards the bottom right. The other is a curved line that starts from the top right, curves downwards and to the left, and then curves back towards the bottom right, partially overlapping the straight line.

JE JOUE, J'ARBITRE, JE PARTICIPE !

La Fédération Française de BasketBall
est heureuse d'attribuer le JAP d'Argent

à _____

du Club _____

engagé dans la formation des jeunes.

Le-la président-te du Club

Le-la président-te du Comité Départemental

Le président de la FFBB

JAP
Je Joue, J'Arbitre, Je Participe

FFBB

FFBB FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BASKETBALL
Fédération Française de BasketBall 117, rue du Château des Rentiers 75013 Paris

Les diplômes



Diplôme
JAP d'or



Diplôme
JAP d'argent



Diplôme
JAP de bronze

Remise lors
d'évènements
ou de
manifestations



plateforme
ffbb fbi



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

Le bracelet or

**Remise lors
d'évènements
ou de
manifestations**



plateforme
ffbb fbi

**Valoriser votre
structure**



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 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.



Service Jeunesse :

- Agnès FAUCHARD Présidente de la Commission Fédérale Jeunesse
- Gilles MALECOT Responsable du Service Jeunesse 01 53 94 25 31 ; 06 89 80 23 80
- Nzumba KAMALANDUA Chargée de missions 01 53 94 25 31 ; 06 89 80 23 80
- Sarah AL ASHRAM Assistante 01 53 94 25 84
- Mails : jeunesse@ffbb.com / intervenantforum@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

