

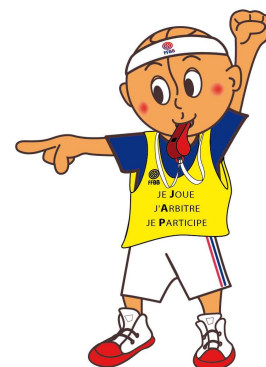
« JE JOUE, J'ARBITRE, JE PARTICIPE » (JAP) ECOLE DE MINI-BASKET



Je Joue, J'Arbitre, Je Participe » (JAP) est une opération fédérale proposée à l'ensemble des clubs et destinée à promouvoir la formation globale du jeune licencié. **A l'école du Mini-Basket, j'apprends à tout faire.** Cet outil est mis à la disposition des clubs et permet de valider des compétences fondamentales au cursus d'apprentissage d'un Mini-Basketteur. Une application JAP permet également aux familles de visualiser la progression de leur enfant.

→ Objectifs principaux de l'opération

- Amener les éducateurs à former à tous les aspects de la pratique du basket au sein d'un club;
- Encourager les mini-basketteurs et mini-basketteuses à acquérir progressivement des compétences bien identifiées de joueur, d'arbitre et d'organisateur;
- Les inciter à être acteur dans la direction du jeu, en les responsabilisant sur leur jugement et leur prise de décision;
- Répondre à leur envie de jouer, d'arbitrer, de participer à l'organisation et leur permettre de se faire plaisir en assurant ces différents rôles.



« JE JOUE, J'ARBITRE, JE PARTICIPE » (JAP) ECOLE DE MINI-BASKET

→ Fonctionnement

Au début de sa première année U11, le/la mini basketteur(se) reçoit une «**Carte JAP**». Sur cette carte, seront validées les compétences acquises pendant sa formation au sein de l'école de Mini Basket dans les trois domaines suivants :

- J : Jeu
- A : Arbitrage
- P : Participation



À L'ÉCOLE DE BASKET : J'APPRENDS À TOUT FAIRE !

JE JOUE

LES QUATRE COMPÉTENCES À ACQUÉRIR

> REGARDER

ATTAQUANT

- 1 - PORTEUR : JOUER LE 1C1 POUR TIRER OU PASSER : (pour le 1c1, fixation)
- 2 - NON PORTEUR : SE DÉMARQUER, SE DÉPLACER POUR FACILITER L'ACTION DU PORTEUR : occuper les espaces libres, ne pas rester dans l'espace du jeu devant du porteur
- 3 - SAIT RÉAGIR RAPIDEMENT AU CHANGEMENT DE STATUT ATTAQUANT/DÉFENSEUR : participer à une contre-attaque, au repli défensif

DÉFENSEUR

- 4 - SAIT SE PLACER POUR EMPÊCHER SON JOUEUR D'AVOIR LE BALLON : soit se placer sur le non porteur pour contenir les passes

> REGARDER

ATTAQUANT

- 1 - PORTEUR : JOUER LE 1C1 POUR TIRER OU PASSER : (pour le 1c1, fixation)
- 2 - NON PORTEUR : SE DÉMARQUER, SE DÉPLACER POUR FACILITER L'ACTION DU PORTEUR : occuper les espaces libres, ne pas rester dans l'espace du jeu devant du porteur
- 3 - SAIT RÉAGIR RAPIDEMENT AU CHANGEMENT DE STATUT ATTAQUANT/DÉFENSEUR : participer à une contre-attaque, au repli défensif

DÉFENSEUR

- 4 - SAIT SE PLACER POUR EMPÊCHER SON JOUEUR D'AVOIR LE BALLON : soit se placer sur le non porteur pour contenir les passes

> PASSER

- 1 - PASSE À UN JOUEUR SEUL : passe à un partenaire qui se déplace
- 2 - PASSE FACE À UN DÉFENSEUR : passe à un partenaire malgré une pression défensive
- 3 - PASSE LONGUE À JOUEUR QUI SE DÉPLACE : passe de contre-attaque
- 4 - DRIBBLER ET PASSER : enchaîner dribble et tir

> TIRER

- 1 - EN COURSE MAIN FORTE AU MOINS DE DEUX FAÇONS : lay up, lay up,....
- 2 - EN COURSE MAIN FAIBLE : lay up, lay up,....
- 3 - EN COURSE MAIN FORTE AVEC DÉFENSEUR : avec pression défensive
- 4 - À MI-DISTANCE (GESTE CORRECT) : tir de plein pied (espace, geste : poignet cassé, visage)

J'ARBITRE

LES QUATRE COMPÉTENCES À ACQUÉRIR

> SIFFLER LES SORTIES

> SIFFLER LES REPRISES DE DRIBBLE

> SIFFLER LES MARCHES

> SIFFLER LES CONTACTS

ARBITRER, C'EST :

- SIFFLER FORT
- INDiquer à QUI EST LE BALLON
- MONTRER LE SENS DE L'ATTAQUE
- PARLER POUR DIRE CE QU'ON A VU
- LIMITER LES SIGNES
- ÊTRE PROCHE DE L'ACTION (APPRÉCIATION)

JE PARTICIPE

PARTICIPER, C'EST :

ÉCOUTER / ENCOURAGER

VIVRE AU SEIN DE SON ÉQUIPE ET DE SON CLUB

INTÉGRER LE GROUPE

DONNER DES COUPS DE MAINS

JE PENSE À :

- ÊTRE DISPONIBLE AU DÉBUT ET À LA FIN DES SÉANCES
- RANGER LE MATÉRIEL LÀ OU JE L'AI PRIS
- RESPECTER LES RÈGLES DE VIE DE L'ÉCOLE AVEC LES AUTRES (JOUeurs, ENTRAÎNEURS, ARBITRES...)
- COMMUNIQUER
- PARTICIPER À L'APRÈS-MATCH

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.

En savoir plus →



Fiche FFBB

Livret de compétences →

