

## ANIMATEUR FEDERAL (Jeune animateur fédéral) : A partir de Cadet 2<sup>e</sup> année

### Former, faire aimer apprendre :

La compréhension du jeu au service de la construction de la situation. L'animation.

L'animateur doit **comprendre comment s'organise le duel** pour savoir observer les joueurs (les systèmes de jeu, la tactique, la grille d'analyse technique).

Il sait **construire des exercices** (l'objectif, les variables) pour une séance collective. Il sait animer (encourager, questionner, conseiller) et **prend en compte le public** auquel il s'adresse.

**Certification** : L'animation des 2 situations + 1 QCM + Attestation des heures en situation pédagogique.

Compétences <i>Être capable ...</i>	Activités	Connaissances	Horaires	Certification
De fidéliser les différents publics de son club	S'adapter aux attentes des 3 grands types de publics débutants (4-7 ans, jeunes, adultes loisirs)	Caractéristiques de chaque type de public	4h + 2h FOAD	2 <b>épreuves</b> : 1- QCM (les différents publics, la séance, l'aspect technique) (Coefficient 1) 2- Animation de deux situations construites (15' de préparation, 15' d'animation) coefficient 2  Attestation des heures en situation pédagogique
		Pédagogie en fonction des différents publics débutants		
		Connaissance des outils fédéraux		
De préparer et d'animer une séance collective	Construire une séance en fonction d'un objectif prédéfini	La construction d'un exercice (objectif, contenu, variables, évaluation)	8h + 1h FOAD	
		La construction d'une séance (grille de la séance collective)		
	Mobiliser du matériel pédagogique (paniers de balles...)	Connaissance des outils pédagogiques (le panier de balles comme outil d'animation et de progression)		
Observer et améliorer la séance collective (savoir intervenir)	Modes d'intervention	La grille d'analyse technique du joueur en action (Jeu en mouvement, posture, équilibre, relâchement, placement de l'accélération)	11h + 1h FOAD	
				Savoir faire jouer en fonction de l'adversaire
D'améliorer les bases tactico-techniques des joueurs	Savoir observer pour faire apprendre	Les principes de l'échauffement. L'hygiène de vie.	2h + 2h FOAD	
Education physique et éducation au projet du joueur	Savoir s'échauffer Développer l'autonomie du joueur			

### Proposition de planning ANIMATEUR FEDERAL : Les différents publics - La séance - Tactico-technique

	FOAD (Formation à distance)	JOUR 1	JOUR 2	JOUR 3	JOUR 4		
8h30-9h	Documents à lire en amont de la formation : 1- Caractéristiques de chaque type de public 2- Pédagogie en fonction des différents publics 3- La construction d'un exercice (objectif, contenu, variables, évaluation) 4- La grille d'analyse technique 5- Histoire de la tactique 6- L'autonomie du joueur	<b>Accueil</b> : Présentation de l'AF <b>Démarche d'enseignement</b> : La pédagogie (observer, mettre en œuvre, évaluer)	<b>Caractéristiques des publics débutants</b>	9h-11h	<b>Animer la séance</b> : Construire un exercice et une séance adaptée au public	8h30-10h30	<b>Les bases tactico-techniques</b> : familles de coups techniques et leur intérêt
9h-11h		<b>L'animateur</b> : L'attitude éducative comme préalable à l'animation		11h-12h		10h30-12h30	
11h-12h		<b>Bases tactico-techniques</b> Initier aux actions sur la balle, aux trajectoires, aux rotations Comprendre les paramètres du jeu	<b>Bases tactico-techniques</b> : les systèmes de jeu <b>Bases tactico-techniques</b> Les coups en CD et en RV : la grille d'analyse technique	14h-16h	<b>Bases tactico-techniques</b> : Jouer en mouvement	14h30-17h30	<b>Certification</b> : les candidats sont évalués lors de l'animation de 2 situations collectives + Test QCM
14h-16h		<b>Animer la séance</b> : Le panier de balles comme outil d'animation	<b>Animer la séance</b> : Aménager son environnement	16h-18h	<b>Les bases tactico-techniques</b> : servir / remettre	17h30-18h	<b>BILAN</b> du stage
16h-18h							