

ANIMATEUR FEDERAL (Jeune animateur fédéral) : A partir de Cadet 2^e 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 épreuves : 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)		
D'améliorer les bases tactico-techniques des joueurs	Savoir observer pour faire apprendre	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		Connaître les principes tactico-techniques de base (Servir/remettre, les familles de coups techniques et leur intérêt) / Histoire de la tactique (FOAD)
Education physique et éducation au projet du joueur	Savoir s'échauffer Développer l'autonomie du joueur	Les principes de l'échauffement. L'hygiène de vie.	2h + 2h FOAD	

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	Accueil : Présentation de l'AF Démarche d'enseignement : La pédagogie (observer, mettre en œuvre, évaluer)	Caractéristiques des publics débutants	Animer la séance : Construire un exercice et une séance adaptée au public	Les bases tactico-techniques : familles de coups techniques et leur intérêt
9h-11h		L'animateur : L'attitude éducative comme préalable à l'animation		Animer la séance en fonction des différents publics : utiliser les outils fédéraux pour animer	
11h-12h		Bases tactico-techniques Initier aux actions sur la balle, aux trajectoires, aux rotations Comprendre les paramètres du jeu	Bases tactico-techniques : les systèmes de jeu Bases tactico-techniques Les coups en CD et en RV : la grille d'analyse technique	Bases tactico-techniques : Jouer en mouvement	Certification : les candidats sont évalués lors de l'animation de 2 situations collectives + Test QCM
14h-16h		Animer la séance : Le panier de balles comme outil d'animation	Animer la séance : Aménager son environnement	Les bases tactico-techniques : servir / remettre	BILAN du stage
16h-18h					