

Mise à jour le 22/02/10

INITIATEUR LOISIR ADULTES

STATUT :

Bénévole formé aux fondamentaux technico-tactiques du badminton pour initier collectivement les adultes loisirs du club.

ROLE :

Il contribue à l'amélioration de l'accueil des pratiquants adultes au sein du club.
Il informe sur l'organisation du club et sur le badminton en général.
Il est un relais auprès des dirigeants et peut faire remonter les informations recueillies auprès des pratiquants.
Il met les joueurs en activité en apportant les notions fondamentales pour une pratique ludique et sans risque.
Il organise la pratique adulte en fonction du niveau de jeu dans des créneaux adaptés.

Conditions d'entrée

Age minimum	Exigences préalables	Vérifications des exigences préalables
18 ans révolus au début de la formation (pas de dérogation)	<ul style="list-style-type: none"> Licencié FFBA Etre titulaire de l'Animateur En règle avec le Module Technique. <p><i>Un stagiaire classé C, ou ayant été classé C (au regard de la grille de référence en cours), peut-être dispensé de ce module</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> Diplôme Animateur. Attestation fournie par le coordonnateur de l'ETR, justifiant du suivi du Module Technique individuel ou de la dispense en raison du classement.

Procédure d'organisation de la formation

Demande	Mise en oeuvre	Autorisation et validation
Ligue	Ligue ou CODEP	FFBA

Condition de mise en oeuvre

Volume horaire	Nombre de stagiaires	Niveau de qualification de l'encadrement
15h en centre	Deux cadres au-delà de huit stagiaires	* Responsable : BE1 titulaire du DFF, DE, BE2 * Encadrement : Moniteur, BE1, DE, BE2

Certification

Lieu	Mise en oeuvre	Autorisation et validation
Lieu de formation	Sur avis du Responsable de la formation	Le Diplôme est attribué par la FFBA à la ligue organisatrice de la formation.

Compétence 1 : Etre capable d'utiliser des outils de gestion de projet

Objectifs pédagogiques	Contenus de formation	Démarche et outils
Appréhender un outil de gestion de projet	La démarche de projet C.O.M.M.E	Document C.O.M.M.E

Compétence 2 : Etre capable d'appréhender les fondamentaux de l'activité

Objectifs pédagogiques	Contenus de formation	Démarche et outils
Comprendre l'activité	Les principes d'actions en simple et en double (logique interne)	Glossaire DVD FFBA
Les apprentissages fondamentaux de base	Approfondissement du glossaire et perspectives La démarche par points-clés	Glossaire DVD FFBA

Compétence 3 : Etre capable d'appréhender les caractéristiques du public loisir adultes

Objectifs pédagogiques	Contenus de formation	Démarche et outils
Comprendre la motivation de l'adulte jouant en loisir	Les aspects motivationnels du public adulte loisir sont différents de l'adulte compétiteur : plaisir, convivialité, effort physique, progrès	Partir d'éléments concrets sur la motivation : - les enquêtes sur la motivation des Français sur la pratique sportive - tour de table sur le public loisir dans les clubs des stagiaires - cours théorique
Définir les caractéristiques physiques	Dans le même esprit que le traitement du thème des motivations	Reprendre des données sur la santé et l'état de condition physique des adultes de nos clubs, et selon leur niveau envisager des mises en situation différenciées

Compétence 4 : Etre capable de mettre en œuvre l'initiation d'un public loisir adultes

Objectifs pédagogiques	Contenus de formation	Démarche et outils
Comprendre une fiche pédagogique	Comprendre les paramètres de la situation : objectif, but, consignes, variables.	Travail par ateliers
Préparer une séance d'initiation avec un public loisir adultes	Principe d'organisation d'une séance (formes de travail, aménagement matériel, gestion du temps, chronologie...)	Mise en situation pratique : - préparation en groupe d'une séance d'une heure trente - retour en grand groupe - mise en exergue des principes d'organisation d'une séance - rédaction en commun d'une fiche-type
Mettre en œuvre une séance avec des publics loisir adultes	Cibler les attentes de chaque individu Créer une dynamique conviviale au sein du groupe	Proposer des situations de badminton ludiques et innovantes à base de jeux, matchs, duels, ... Amener le jeu et des jeux dans des situations d'apprentissage Le formateur s'appuiera sur l'expérience des stagiaires dans ce domaine
Evaluer la progression des joueurs	Observation des indices pertinents relatifs à l'objectif fixé La notion de remédiation	Construction d'outils d'observation