

**OBJECTIFS :** Donner les bases de l'accueil et de la mise en activité d'un groupe de non compétiteurs.

## CADRE GENERAL

### Conditions d'accès des stagiaires à la formation

| Age minimum   | Exigences préalables                  | Vérifications des exigences préalables                                 |
|---|---------------------------------------|--|
| 16 ans révolus au début du module (pas de dérogation) | Licence FFbAD<br>Etre à jour du MODEF | Poona pour licence active<br>Attestation suivi MODEF ou son équivalent |

### Procédures d'autorisation préalables à la mise de la formation

| Demande   | Mise en oeuvre                        | Autorisation et validation |
|---|---------------------------------------|----------------------------|
| Formulaire et engagement des formateurs au moins 2 mois avant le premier jour de formation. | Ligue ou Comité en lien avec la ligue | FFbAD                      |

### Conditions de mise en œuvre

| Volumes horaires   | Encadrement                                    | Niveau de qualification de l'encadrement  |
|--|--|---|
| 30h en centre et<br>10h de mise en œuvre en club<br>auprès d'un public non<br>compétiteur jeune et/ou adulte | Deux formateurs au-delà de huit<br>stagiaires. | <u>Responsable</u> : Formateur Fédéral FFbAD<br>agréé ou stagiaire<br><u>Formateurs</u> : Formateur Fédéral FFbAD<br>agréé ou stagiaire |

### Condition(s) de validation

| Lieu              | Modalités                                      | Evaluateurs           |
|-------------------|--|-----------------------|
| Lieu de formation | Validation par le responsable de la formation. | L'équipe pédagogique. |

# CADRE PEDAGOGIQUE

Chaque diplôme ou module de formation composant la filière de formation fédérale des techniciens de la FFBA d vise des compétences ou connaissances issues de trois domaines :

1. La connaissance et la prise en compte des publics
2. Les aspects tactico-techniques du badminton et la mise en œuvre de séances
3. L'environnement institutionnel du badminton et la démarche de projet

Ces trois domaines sont issus de ceux des fiches RNCP des diplômes professionnels délivrés par le Ministère chargé des sports, notamment les DEJEPS et DESJEPS, permettant une mise en perspective pour les formateurs et les stagiaires depuis le MODEF jusqu'au DESJEPS (voir le tableau des compétences des encadrants sportifs dans le livret du formateur).

## ANIMATEUR BENEVOLE 1 :

### DOMAINE de COMPETENCE 1 : connaissance et prise en compte des publics

#### 1.1 : Etre capable de définir les caractéristiques des publics du badminton et de son club

| Contenus de formation                           | Détails   |
|---|---|
| Les caractéristiques des licenciés en badminton | <ul style="list-style-type: none"><li>○ Les différents publics de pratiquant.</li><li>○ Effectifs globaux et effectifs par public.</li><li>○ Caractéristiques par public.</li></ul> |
| Les attentes des licenciés non compétiteurs     | Motivations et besoins par public   |
| Les valeurs de la citoyenneté                   | <ul style="list-style-type: none"><li>○ Définition générale.</li><li>○ Sport et citoyenneté.</li><li>○ La citoyenneté appliquée au badminton.</li></ul>                             |

### DOMAINE de COMPETENCE 2 : Aspects tactico-techniques du badminton et mise en place de séance

#### 2.1 : Etre capable de mettre les joueurs en activité

| Contenus de formation         | Détails  |
|-------------------------------|--|
| La prise en main du public    | Le début de la séance, Le premier contact.   |
| Les bases de la communication | <ul style="list-style-type: none"><li>○ Verbal</li><li>○ para verbal</li><li>○ non verbal</li><li>○ écoute</li><li>○ observation</li></ul> |
| L'organisation du jeu libre   | <ul style="list-style-type: none"><li>○ Rotation des joueurs</li><li>○ Gérer le sur nombre</li><li>○ Optimiser les temps de jeu</li></ul>  |
| La connaissance du badminton  | Règles du jeu, logique interne   |

## 2.2 : Etre capable de conduire une séance d'animation

| Contenus de formation                                   | Détails  |
|---|--|
| Les bases de la séance                                  | <ul style="list-style-type: none"><li>○ L'échauffement et ses principes,</li><li>○ Le corps de la séance</li><li>○ Le retour au calme.</li></ul>   |
| Les différents types de jeu et/ou situation d'animation | Les formes de situations et de rencontres possibles afin de préserver un aspect ludique du jeu.  |
| La gestion du groupe en activité                        | <ul style="list-style-type: none"><li>○ Préparer une séance,</li><li>○ règle du groupe,</li><li>○ rassembler,</li><li>○ démonstrations,</li><li>○ styles d'apprentissage,</li><li>○ dynamique du groupe et gestion des individus dans le groupe.</li></ul> |
| Les fondamentaux du badminton                           | Techniques de déplacement (démarrage et dernier appui) et de frappes (prises de raquette)  |
| Le DJ   | Présentation générale et formes de rencontre.  |

## DOMAINE de COMPETENCE 3 : environnement institutionnel du badminton et démarche de projet

### 3.1 : Etre capable de présenter le profil de son club et le resituer dans son environnement

| Contenus de formation  | Détails   |
|--|---|
| L'offre de pratique du club                                    | Informé sur les créneaux disponibles, les manifestations du club. |
| L'offre de pratique adaptée aux débutants et non compétiteurs. | DJ, promobad, IC loisirs  |