ANIMATEUR FÉDÉRAL
MODULE 2
RANDONNÉE PÉDESTRE

PRÉ REQUIS TRANSVERSAUX POUR L'ACCÈS EN MODULES 2 RANDONNÉE PÉDESTRE

- Avoir suivi une FCB et un module 1
- Posséder la condition physique nécessaire pour suivre un effort soutenu.
- Justifier de 20 heures de stage pratique en club à l'issue desquelles le stagiaire devra être capable de :
  - Connaître les composantes de base de la randonnée (lecture de carte, savoir utiliser et préparer les matériels usuels sac à dos, bâtons…)
  - Animer et conduire une randonnée comportant au moins 500 m de dénivelée positive et/ou au moins 15 km

VALIDATION DE FIN DE MODULE 2

VALIDATIONS COMMUNES FIN MODULES 2

- Savoir :
  - Préparer, organiser, conduire et évaluer une sortie
  - Maîtriser la sécurité liée à l'activité
  - Adapter l'effort, la difficulté, la durée au public senior
  - Observer son groupe et faire les adaptations nécessaires
  - Donner des consignes adaptées à l'activité et au milieu
  - Maîtriser les échauffements et les étirements
- Avoir une bonne image motrice (attitude, comportement)
- Maîtriser le vocabulaire spécifique à chaque activité

VALIDATIONS SPÉCIFIQUES FIN MODULE 2 RANDONNÉE PÉDESTRE

- Orientation
  - Lire la carte (tests en salle et sur le terrain)
  - Lire le paysage
  - S'orienter avec et sans boussole
- Gestion de groupe
  - Établir un tableau de marche en salle et l'appliquer sur le terrain
  - Alerter, gérer l'organisation des secours
  - Conseiller sur le contenu et l'utilisation du sac à dos et du matériel (équipement) en général
  - Prendre en considération les variables météorologiques pour l'organisation et la gestion de la randonnée

ANIMATEUR FÉDÉRAL
MODULE 2
RANDONNÉE MONTAGNE

PRÉ REQUIS TRANSVERSAUX POUR L'ACCÈS EN MODULES 2 RANDONNÉE MONTAGNE

- Avoir suivi une FCB et un module 1
- Posséder la condition physique nécessaire pour suivre un effort en altitude.
- Justifier de 20 heures de stage pratique en club à l'issue desquelles le stagiaire devra être capable de :
  - Connaître les composantes de base de la randonnée (lecture de carte, savoir utiliser et préparer les matériels usuels sac à dos, bâtons…)
  - Animer et conduire une randonnée comportant au moins 600 m de dénivelée positive en milieu montagnard et d'une durée supérieure à 6 heures
  - Être capable de poser une main courante (sécurité).

VALIDATION DE FIN DE MODULE 2

VALIDATIONS COMMUNES FIN MODULES 2

- Savoir :
  - Préparer, organiser, conduire et évaluer une sortie
  - Maîtriser la sécurité liée à l'activité
  - Adapter l'effort, la difficulté, la durée au public senior
  - Observer son groupe et faire les adaptations nécessaires
  - Donner des consignes adaptées à l'activité et au milieu
  - Maîtriser les échauffements et les étirements
- Avoir une bonne image motrice (attitude, comportement)
- Maitriser le vocabulaire spécifique à chaque activité

VALIDATIONS SPÉCIFIQUES FIN MODULE 2 RANDONNÉE MONTAGNE

- Orientation :
  - Lire la carte (tests en salle et sur le terrain)
  - Lire le paysage
  - S'orienter avec et sans boussole
- Gestion de groupe :
  - Établir un tableau de marche en salle et l'appliquer sur le terrain
  - Alerter, gérer l'organisation des secours en montagne et posséder les notions de sécurité spécifiques à ce milieu (sécurisation du parcours en cas de difficultés non prévues)
  - Conseiller sur le contenu et l'utilisation du sac à dos et du matériel (équipement) en général

Prendre en considération les variables météorologiques pour l'organisation et la gestion de la randonnée en montagne

ANIMATEUR FÉDÉRAL
MODULE 2
CYCLOTOURISME/VTC

PRÉ REQUIS TRANSVERSAUX POUR L'ACCÈS EN MODULES 2 CYCLOTOURISME/VTC

- Avoir suivi une FCB et un module 1
- Posséder la condition physique adaptée à l'activité
- Justifier de 20 heures de stage pratique en club à l'issue desquelles le stagiaire devra être capable de :
  - Connaître le matériel et l'équipement spécifique
  - Parcourir 50 km en 2h30 en terrain vallonné (cyclo)
  - Parcourir 35 km en 3h00 sur terrains variés (VTC)
  - Effectuer les réparations essentielles sur le vélo (crevaison, frein) et l'entretien courant du vélo

VALIDATION DE FIN DE MODULE 2

VALIDATIONS COMMUNES FIN MODULES 2

- Savoir :
  - Préparer, organiser, conduire et évaluer une sortie
  - Maîtriser la sécurité liée à l'activité
  - Adapter l'effort, la difficulté, la durée au public senior
  - Observer son groupe et faire les adaptations nécessaires
  - Donner des consignes adaptées à l'activité et au milieu
  - Maîtriser les échauffements et les étirements
- Avoir une bonne image motrice (attitude, comportement)
- Maîtriser le vocabulaire spécifique à chaque activité

VALIDATIONS SPÉCIFIQUES FIN MODULE 2 CYCLOTOURISME / VTC

- Savoir élaborer une feuille de route sur un itinéraire : établir un road book
- Prendre en compte les variations météo
- Conseiller sur l'alimentation et l'hydratation des participants
- Alerter, gérer l'organisation des secours

ANIMATEUR FÉDÉRAL
MODULE 2
RAQUETTES À NEIGE

PRÉ REQUIS TRANSVERSAUX POUR L'ACCÈS EN MODULES 2 NEIGE

- Avoir suivi une FCB et un module 1
- Posséder la condition physique nécessaire pour suivre un effort en altitude en milieu hivernal.
- Justifier de 20 heures de stage pratique en club à l'issue desquelles le stagiaire devra être capable de :
  - Connaître les éléments techniques de base propres à l'activité, le matériel actuel ainsi que les effets de l'altitude
  - Avoir des notions de climatologie montagnarde
  - Aider à la préparation d'une sortie de groupe dans le support technique de son choix avec le référent et en animer une ou plusieurs séances
- Utiliser le matériel
- Conduire un échauffement spécifique
- Proposer et pratiquer des étirements au cours de la sortie

PRÉ REQUIS SPÉCIFIQUES POUR L'ACCÈS EN MODULES 2 RAQUETTES À NEIGE

- Posséder de bonnes connaissances en cartographie, orientation et maîtrise de la boussole
- Connaître et maîtriser le matériel (vérification du sac à dos et du matériel)
- Être capable de se déplacer en raquettes sur une randonnée de plusieurs heures (minimum 4 heures réparties sur la journée).

VALIDATION DE FIN DE MODULE 2

VALIDATIONS COMMUNES FIN MODULES 2

- Savoir :
  - Préparer, organiser, conduire et évaluer une sortie
  - Maîtriser la sécurité liée à l'activité
  - Adapter l'effort, la difficulté, la durée au public senior
  - Observer son groupe et faire les adaptations nécessaires
  - Donner des consignes adaptées à l'activité et au milieu
  - Maîtriser les échauffements et les étirements
- Avoir une bonne image motrice (attitude, comportement)
- Maîtriser le vocabulaire spécifique à chaque activité

VALIDATIONS SPÉCIFIQUES FIN MODULE 2 RAQUETTES À NEIGE

- Savoir :

- Connaissance du milieu
  - Utiliser une corde de randonnée.
  - Conseiller sur l'alimentation, l'hydratation.
  - Prendre en compte le milieu enneigé et le terrain hivernal (cartographie, boussole, nivologie, météo).
  - Identifier les sources de renseignements (Office de Tourisme, Météo France...).
- Gestion du groupe
  - Conseiller sur la technique de progression.
  - Connaître les effets du milieu enneigé.
- Connaissance du matériel
  - Connaître les matériels utilisés, leurs caractéristiques et accessoires pour réparer.
  - Connaître les différents équipements.
  - Savoir utiliser DVA, pelle et sonde.
  - Savoir utiliser un GPS.

ANIMATEUR FÉDÉRAL
MODULE 2
SKI ALPIN

PRÉ REQUIS TRANSVERSAUX POUR L'ACCÈS EN MODULES 2 NEIGE

- Avoir suivi une FCB et un module 1
- Posséder la condition physique nécessaire pour suivre un effort en altitude en milieu hivernal.
- Justifier de 20 heures de stage pratique en club à l'issue desquelles le stagiaire devra être capable de :
  - Connaître les éléments techniques de base propres à l'activité, le matériel actuel ainsi que les effets de l'altitude
  - Avoir des notions de climatologie montagnarde
  - Aider à la préparation d'une sortie de groupe dans le support technique de son choix avec le référent et en animer une ou plusieurs séances
- Utiliser le matériel
- Conduire un échauffement spécifique
- Proposer et pratiquer des étirements au cours de la sortie

PRÉ REQUIS SPÉCIFIQUES POUR L'ACCÈS EN MODULES 2 SKI ALPIN

- Être capable de maîtriser sa vitesse, ses changements de direction, sa technique personnelle sur toutes pistes et sur des qualités de neige différentes

VALIDATION DE FIN DE MODULE 2

VALIDATIONS COMMUNES FIN MODULES 2

- Savoir :
  - Préparer, organiser, conduire et évaluer une sortie
  - Maîtriser la sécurité liée à l'activité
  - Adapter l'effort, la difficulté, la durée au public senior
  - Observer son groupe et faire les adaptations nécessaires
  - Donner des consignes adaptées à l'activité et au milieu
  - Maîtriser les échauffements et les étirements
- Avoir une bonne image motrice (attitude, comportement)
- Maîtriser le vocabulaire spécifique à chaque activité

VALIDATIONS SPÉCIFIQUES FIN MODULE 2 SKI ALPIN

- Savoir découvrir une station nouvelle et adapter ses pistes au groupe
- Savoir apporter une aide technique.
- Maîtriser la gestion d'un accident.

ANIMATEUR FÉDÉRAL
MODULE 2
SKI DE FOND

PRÉ REQUIS TRANSVERSAUX POUR L'ACCÈS EN MODULES 2 NEIGE

- Avoir suivi une FCB et un module 1
- Posséder la condition physique nécessaire pour suivre un effort en altitude en milieu hivernal.
- Justifier de 20 heures de stage pratique en club à l'issue desquelles le stagiaire devra être capable de :
  - Connaître les éléments techniques de base propres à l'activité, le matériel actuel ainsi que les effets de l'altitude
  - Avoir des notions de climatologie montagnarde
  - Aider à la préparation d'une sortie de groupe dans le support technique de son choix avec le référent et en animer une ou plusieurs séances
- Utiliser le matériel
- Conduire un échauffement spécifique
- Proposer et pratiquer des étirements au cours de la sortie

PRÉ REQUIS SPÉCIFIQUES POUR L'ACCÈS EN MODULES 2 SKI DE FOND

- Maîtriser les techniques de base du ski de fond grâce à une pratique régulière (pas alternatif, poussée simultanée, pas tournant, changement de trace, descente avec arrêt contrôlé, pas de patinage)
- Accepter de pratiquer les deux techniques
- Maîtriser la vitesse et les changements de direction sur différentes neiges
- Effectuer un circuit vallonné avec un rythme soutenu et sur des qualités de neige différentes

VALIDATION DE FIN DE MODULE 2

VALIDATIONS COMMUNES FIN MODULES 2

- Savoir :
  - Préparer, organiser, conduire et évaluer une sortie
  - Maîtriser la sécurité liée à l'activité
  - Adapter l'effort, la difficulté, la durée au public senior
  - Observer son groupe et faire les adaptations nécessaires
  - Donner des consignes adaptées à l'activité et au milieu
  - Maîtriser les échauffements et les étirements
- Avoir une bonne image motrice (attitude, comportement)
- Maîtriser le vocabulaire spécifique à chaque activité

VALIDATIONS SPÉCIFIQUES FIN MODULE 2 SKI DE FOND

- Savoir découvrir une station nouvelle et adapter ses pistes au groupe
- Savoir apporter une aide technique.
- Maîtriser la gestion d'un accident.

ANIMATEUR FÉDÉRAL
MODULE 2
MARCHE NORDIQUE

PRÉ REQUIS TRANSVERSAUX POUR L'ACCÈS EN MODULES 2 MARCHE NORDIQUE

- Avoir suivi une FCB et un module 1
- Posséder la condition physique nécessaire pour suivre un effort soutenu.
- Justifier de 20 heures de stage pratique en club à l'issue desquelles le stagiaire devra être capable de :
  - Connaître les éléments techniques de base (utiliser le matériel, régler et utiliser les gantelets
  - Avoir des notions d'orientation et savoir utiliser la carte et la boussole
  - Maîtriser la technique coordination bras/jambes/bâtons dans la durée (1h30)

VALIDATION DE FIN DE MODULE 2

VALIDATIONS COMMUNES FIN MODULES 2

- Savoir :
  - Préparer, organiser, conduire et évaluer une sortie
  - Maîtriser la sécurité liée à l'activité
  - Adapter l'effort, la difficulté, la durée au public senior
  - Observer son groupe et faire les adaptations nécessaires
  - Donner des consignes adaptées à l'activité et au milieu
  - Maîtriser les échauffements et les étirements
- Avoir une bonne image motrice (attitude, comportement)
- Maîtriser le vocabulaire spécifique à chaque activité

VALIDATIONS SPÉCIFIQUES FIN MODULE 2 MARCHE NORDIQUE

- Comprendre et utiliser la spécificité technique de la marche nordique sans la dénaturer (terrain avec accroche possible des bâtons, propulsion haute via l'utilisation des gantelets)
- Savoir animer en intégrant dans les séances (d'1h30 en moyenne) des exercices de condition physique
- Être capable de reconnaître des itinéraires et des terrains (sols permettant l'accroche) adaptés à l'activité
- Savoir transmettre avec précision sa position à tout moment et trouver rapidement en cas de besoin un itinéraire de dégagement.
- Prendre en compte les variations météo
- Savoir transmettre et corriger le geste technique (propulsion, montée, descente, coordination..) et des exercices de conditions physiques (renforcement musculaire, équilibre, étirements, exercices cardio respiratoires…)

ANIMATEUR FÉDÉRAL
MODULE 2
ACTIVITÉS AQUATIQUES

PRÉ REQUIS TRANSVERSAUX POUR L'ACCÈS EN MODULES 2 ACTIVITÉS AQUATIQUES

- Avoir suivi une FCB et un module 1
- Justifier de 20 heures de stage pratique en club à l'issue desquelles le stagiaire, devra :
  - Être à l'aise dans l'eau : savoir évoluer en position dorsale et ventrale sur une distance continue de 25 m (sans arrêt), savoir évoluer sous l'eau sur une distance d'environ 5 M
  - Être capable d'évoluer et de s'équilibrer en eau profonde

VALIDATION DE FIN DE MODULE 2

VALIDATIONS COMMUNES FIN MODULES 2

- Savoir :
  - Préparer, organiser, conduire et évaluer une séance
  - Maîtriser la sécurité liée à l'activité
  - Adapter l'effort, la difficulté, la durée au public senior
  - Observer son groupe et faire les adaptations nécessaires
  - Donner des consignes adaptées à l'activité et au milieu
  - Maîtriser les échauffements et les étirements
- Avoir une bonne image motrice (attitude, comportement)
- Maîtriser le vocabulaire spécifique à chaque activité

VALIDATIONS SPÉCIFIQUES FIN MODULE 2 ACTIVITÉS AQUATIQUES

Savoir :

- Construire une séance en sollicitant des capacités spécifiques (musculaires, coordination, souplesse, équilibres….) adaptées aux publics
- Construire un enchaînement évolutif
- Mettre en place des situations d'animation évolutives et créatives
- Utiliser et exploiter le milieu et l'espace
- Utiliser les différents matériels
- Proposer des séquences en musique

ANIMATEUR FÉDÉRAL
MODULE 2
GYMNASTIQUE DE MAINTIEN EN FORME

PRÉ REQUIS POUR L'ACCÈS EN MODULE 2

- Avoir suivi une FCB et un module 1
- Justifier de 20 heures de stage pratique en club à l'issue desquelles le stagiaire devra être capable de :
  - Connaîtra différentes façons de s'exercer pour entretenir la condition physique de base (les capacités SSS, des activités complémentaires)
  - Effectuer des exercices en sécurité (placement du corps)
  - Avoir une certaine aisance corporelle
  - Maîtriser quelques déplacements et mouvements de base et leur dénomination dans une spécialité gymnique
  - Utiliser différents supports (matériel, musique)
  - S'exercer régulièrement en GMF.

VALIDATION DE FIN DE MODULE 2

VALIDATIONS COMMUNES FIN MODULES 2

- Savoir :
  - Préparer, organiser, conduire et évaluer une séance
  - Maîtriser la sécurité liée à l'activité
  - Adapter l'effort, la difficulté, la durée au public senior
  - Observer son groupe et faire les adaptations nécessaires
  - Donner des consignes adaptées à l'activité et au milieu
  - Maîtriser les échauffements et les étirements
- Avoir une bonne image motrice (attitude, comportement)
- Maîtriser le vocabulaire spécifique à chaque activité

VALIDATIONS SPÉCIFIQUES FIN MODULE 2 GYM MAINTIEN FORME

À la fin du stage l'animateur doit être capable de :

- Construire des séances de maintien de condition physique attrayantes et évolutives
- Savoir mettre en œuvre des cycles de préparation physique (pour activités saisonnières)
- Savoir mettre en œuvre des challenges (SSS), les explorer, les faire évoluer
- Savoir interpréter une fiche de séance et explorer chaque capacité physique choisie

ANIMATEUR FÉDÉRAL
MODULE 2
GYMNASTIQUE DOUCE

PRÉ REQUIS POUR L'ACCÈS EN MODULE 2

- Avoir suivi une FCB et un module 1
- Justifier de 20 heures de stage pratique en club à l'issue desquelles le stagiaire devra être capable de :
  - Connaître différentes façons de s'exercer pour entretenir sa condition physique de base (les capacités SSS)
  - Effectuer des exercices en sécurité (placement du corps)
  - Avoir une certaine aisance corporelle
  - Maîtriser quelques déplacements, mouvements
    et postures de base et leur dénomination dans une spécialité technique dite douce
  - Utiliser différents supports (matériel de confort, aide au placement, petit matériel, musique),
  - Pratiquer régulièrement une technique douce

VALIDATION DE FIN DE MODULE 2

VALIDATIONS COMMUNES FIN MODULES 2

- Savoir :
  - Préparer, organiser, conduire et évaluer une séance
  - Maîtriser la sécurité liée à l'activité
  - Adapter l'effort, la difficulté, la durée au public senior
  - Observer son groupe et faire les adaptations nécessaires
  - Donner des consignes adaptées à l'activité et au milieu
  - Maîtriser les échauffements et les étirements
- Avoir une bonne image motrice (attitude, comportement)
- Maîtriser le vocabulaire spécifique à chaque activité

VALIDATIONS SPÉCIFIQUES FIN MODULE 2 GYM DOUCE

A la fin du stage l'animateur doit être capable de :

- Savoir distinguer les techniques dites douces des techniques dites traditionnelles
- Connaître et mettre en œuvre les 7 principes communs aux techniques douces (centrés sur le corps)
- Mettre en œuvre et explorer quelques approches spécifiques
- Savoir interpréter une fiche de séance et explorer les principes communs aux des techniques douces
- Savoir utiliser du petit matériel spécifique

ANIMATEUR FÉDÉRAL
MODULE 2
GYMNASTIQUE TONIQUE/FITNESS

PRÉ REQUIS POUR L'ACCÈS EN MODULE 2

- Avoir suivi une FCB et un module 1
- Justifier de 20 heures de stage pratique en club à l'issue desquelles le stagiaire devra être capable de :
  - Connaître différentes façons de s'exercer pour entretenir la condition physique de base
  - Effectuer des exercices en sécurité (placement du corps)
  - Avoir une certaine aisance corporelle, savoir s'exercer en rythme
  - Maîtriser quelques déplacements et mouvements de base et leur dénomination dans une spécialité gymnique et en fitness
  - Utiliser différents supports (matériel, petit matériel, musique)
  - Pratiquer régulièrement une technique de 'fitness'
  - Savoir utiliser le matériel de sonorisation de base

VALIDATION DE FIN DE MODULE 2

VALIDATIONS COMMUNES FIN MODULES 2

- Savoir :
  - Préparer, organiser, conduire et évaluer une séance
  - Maîtriser la sécurité liée à l'activité
  - Adapter l'effort, la difficulté, la durée au public senior
  - Observer son groupe et faire les adaptations nécessaires
  - Donner des consignes adaptées à l'activité et au milieu
  - Maîtriser les échauffements et les étirements
- Avoir une bonne image motrice (attitude, comportement)
- Maîtriser le vocabulaire spécifique à chaque activité

VALIDATIONS SPÉCIFIQUES FIN MODULE 2 GYM TONIQUE FITNESS

À la fin du stage l'animateur doit être capable de :

- Utiliser et explorer quelques approches spécifiques faisant référence par exemple :
  - à l'endurance musculaire, un 'entraînement' soutenu, des exercices contre résistance suffisamment répétés pour obtenir une efficacité, des coordinations, des passes, des gestuelles….
- Savoir interpréter une fiche de séance et explorer chaque capacité physique choisie
- Savoir construire, explorer et faire évoluer des enchaînements (chorégraphiés) en musique
- Comprendre les repères musicaux utilisés en gym-fitness et les mettre en pratique (suivre un rythme, un enchaînement ou une chorégraphie)
- Savoir utiliser du petit matériel 'spécifique' (tels que : barres / balles / ballons lestés, élastiques, exertubes, ballons mousse, bâtons, chiball, raquettes, ….)

ANIMATEUR FÉDÉRAL
MODULE 2
ACTIVITÉS DANSÉES (EN LIGNE, COLLECTIVES, SALON)

PRÉ REQUIS POUR L'ACCÈS EN MODULE 2

- Avoir suivi une FCB et un module 1
- Justifier de 20 heures de stage pratique en club à l'issue desquelles le stagiaire devra être capable de :
  - Écouter et reconnaître des 'genres' musicaux (tango, valse, paso, chacha, charleston, ….)
  - Savoir se mouvoir en rythme sur diverses musiques et danses
  - Maîtriser quelques pas de base et leur dénomination dans une spécialité dansée
  - Savoir utiliser le matériel de sonorisation de base

VALIDATION DE FIN DE MODULE 2

VALIDATIONS COMMUNES FIN MODULES 2

- Savoir :
  - Préparer, organiser, conduire et évaluer une séance
  - Maîtriser la sécurité liée à l'activité
  - Adapter l'effort, la difficulté, la durée au public senior
  - Observer son groupe et faire les adaptations nécessaires
  - Donner des consignes adaptées à l'activité et au milieu
  - Maîtriser les échauffements et les étirements
- Avoir une bonne image motrice (attitude, comportement)
- Maîtriser le vocabulaire spécifique à chaque activité

VALIDATIONS SPÉCIFIQUES FIN MODULE 2 ACTIVITÉS DANSÉES

À la fin du stage l'animateur doit être capable de :

- Comprendre l'analyse musicale et la mettre en pratique
- Maîtriser la technique de l'option danse choisie (exploiter les aides pédagogiques abordées en M1: pas, enchaînements) et sur la 'piste' (le terrain)
- Savoir déchiffrer une fiche technique
- Faire évoluer une danse (trame de variance) ou concevoir une chorégraphie complète (compétences créatives)
- Mettre en œuvre les fondamentaux de l'activité dansée sans la dénaturer

ANIMATEUR FÉDÉRAL
MODULE 2
TAÏ CHI

PRÉ REQUIS POUR L'ACCÈS EN MODULE 2

- Avoir suivi une FCB et un module 1
- Justifier de 20 heures de stage pratique en club à l'issue desquelles le stagiaire, devra être capable de :
  - montrer une maîtrise de son style de pratique suffisante :

    connaissance des postures de base, coordination haut/bas

    en statique et en déplacement, gestuelle harmonieuse,

    maîtrise d'un enchaînement (Duan) de son style.

    Cette maîtrise est généralement acquise au bout de 2 ans de pratique assidue.
  - montrer et expliquer une séquence d'échauffement.

VALIDATION DE FIN DE MODULE 2

VALIDATIONS COMMUNES FIN MODULES 2

- Savoir :
  - Préparer, organiser, conduire et évaluer une séance
  - Maîtriser la sécurité liée à l'activité
  - Adapter l'effort, la difficulté, la durée au public senior
  - Observer son groupe et faire les adaptations nécessaires
  - Donner des consignes adaptées à l'activité et au milieu
  - Maîtriser les échauffements et les étirements
- Avoir une bonne image motrice (attitude, comportement)
- Maîtriser le vocabulaire spécifique à chaque activité

VALIDATIONS SPÉCIFIQUES FIN MODULE 2 TAI CHI

A la fin du stage l'animateur doit être capable de :

- Montrer une maîtrise de la Petite Forme de Pékin (PFP) ET de son style de pratique lui permettant d'être un « référent postural ».
- Proposer une pratique en accord avec les objectifs FFRS : bâtir des séances adaptées aux spécificités du public FFRS.
- Transmettre la PFP en complément de son style de pratique.
- Créer des situations de réussite.
- Faire acquérir un minimum d'autonomie pour inciter à une pratique régulière (dans l'idéal journalière).

ANIMATEUR FÉDÉRAL
MODULE 2
GOLF

PRÉ REQUIS TRANSVERSAUX POUR L'ACCÈS EN MODULES 2 GOLF

- Avoir suivi une FCB et un module 1
- Justifier de 20 heures de stage pratique en club à l'issue desquelles le stagiaire, golfeur régulier, devra :
  - Être capable de jouer 9 trous dans une partie de 3 balles
  - Avoir participé pour son club FFRS à un projet d'animation golf avec un club d'accueil partenaire

VALIDATION DE FIN DE MODULE 2

VALIDATIONS COMMUNES FIN MODULES 2

- Savoir :
  - Préparer, organiser, conduire et évaluer une partie de golf
  - Maîtriser la sécurité liée à l'activité
  - Adapter l'effort, la difficulté, la durée au public senior
  - Observer son groupe et faire les adaptations nécessaires
  - Donner des consignes adaptées à l'activité et au milieu
  - Maîtriser les échauffements et les étirements
- Avoir une bonne image motrice (attitude, comportement)
- Maîtriser le vocabulaire spécifique à chaque activité

VALIDATIONS SPÉCIFIQUES FIN MODULE 2 GOLF

À la fin du stage l'animateur doit :

- Savoir organiser une pratique de loisir pour un groupe de plusieurs personnes dans un environnement golfique
- Connaître les règles de comportement des golfeurs (étiquette) sur et hors du terrain
- Connaître et maîtriser les principes fondamentaux du jeu et ses principales règles
- Connaître les aspects réglementaires et statutaires des structures golfiques.

ANIMATEUR FÉDÉRAL
MODULE 2
SWIN GOLF

PRÉ REQUIS POUR L'ACCÈS EN MODULE 2

- Avoir suivi une FCB et un module 1
- Justifier de 20 heures de stage pratique en club à l'issue desquelles le stagiaire devra être capable de :
  - effectuer une démonstration en explicitant les fondamentaux de la posture et du lancer
  - agir sur la trajectoire de balle
  - diriger 3 balles sur 5 dans une cible de 30 cm de diamètre distante d'une canne
  - lancer 3 balles sur 5 dans une cible de 10 m de diamètre distante de 10 à 20 mètres
  - lancer 3 balles sur 5 au-delà de 30 mètres

VALIDATION DE FIN DE MODULE 2

VALIDATIONS COMMUNES FIN MODULES 2

- Savoir :
  - Préparer, organiser, conduire et évaluer une sortie ou une séance
  - Maîtriser la sécurité liée à l'activité
  - Adapter l'effort, la difficulté, la durée au public senior
  - Observer son groupe et faire les adaptations nécessaires
  - Donner des consignes adaptées à l'activité et au milieu
  - Maîtriser les échauffements et les étirements
- Avoir une bonne image motrice (attitude, comportement)
- Maîtriser le vocabulaire spécifique à chaque activité

VALIDATIONS SPÉCIFIQUES FIN MODULE 2 SWIN GOLF

A la fin du stage l'animateur doit :

- Réaliser et maîtriser les différents gestes techniques utilisés en swin golf
- Organiser un espace swin et baliser un parcours sur tout terrain adapté
- Organiser des situations adaptées permettant au joueur de se familiariser avec la stratégie du jeu et les règles du comportement (étiquette) et de sécurité
- Placer en situation de réussite immédiate sur un espace tout joueur découvrant le swin et ses règles.

ANIMATEUR FÉDÉRAL
MODULE 2
TIR A L'ARC

PRÉ REQUIS POUR L'ACCÈS EN MODULE 2

- Avoir suivi une FCB et un module 1
- Justifier de 20 heures de stage pratique en club à l'issue desquelles le stagiaire, devra être capable de :
  - Monter son arc et l'utiliser
  - Faire des réglages simples sur un arc classique
  - Pratiquer le tir sans viseur et avec viseur
  - Réaliser un objectif de réussite : distance 15 m, blason de 80 cm, 130 points en 6 volées de flèches.
  - Faire preuve d'autodiscipline.

VALIDATION DE FIN DE MODULE 2

VALIDATIONS COMMUNES FIN MODULES 2

- Savoir :
  - Préparer, organiser, conduire et évaluer une séance
  - Maîtriser la sécurité liée à l'activité
  - Adapter l'effort, la difficulté, la durée au public senior
  - Observer son groupe et faire les adaptations nécessaires
  - Donner des consignes adaptées à l'activité et au milieu
  - Maîtriser les échauffements et les étirements
- Avoir une bonne image motrice (attitude, comportement)
- Maîtriser le vocabulaire spécifique à chaque activité

VALIDATIONS SPÉCIFIQUES FIN MODULE 2 TIR À L'ARC

À la fin du stage l'animateur doit être capable de :

- Connaître son matériel et ses caractéristiques
- Connaître et maîtriser les fondamentaux de la pratique du tir à l'arc
- Maîtriser la technique de tir à l'arc classique
- Savoir effectuer les réglages et réparations courantes
- Analyser le geste et la posture, corriger
- Mettre en place des situations progressives créatives et récréatives
- Savoir s'auto évaluer.

ANIMATEUR FÉDÉRAL
MODULE 2
TENNIS

PRÉ REQUIS POUR L'ACCÈS EN MODULE 2

- Avoir suivi une FCB et un module 1
- Justifier de 20 heures de stage pratique en club à l'issue desquelles le stagiaire, devra :
  - Connaître l'activité et ses règles par une pratique personnelle, actuelle et régulière
  - Jouer des points en simple et en double (organisation du jeu et comptage des points)
  - Connaître les éléments techniques de base.
  - Connaître et maîtriser globalement les différents coups : mises en jeu, coups droits, revers, volées
  - Réaliser un échange avec un partenaire avec régularité, en simple et en double

VALIDATION DE FIN DE MODULE 2

VALIDATIONS COMMUNES FIN MODULES 2

- Savoir :
  - Préparer, organiser, conduire et évaluer une séance
  - Maîtriser la sécurité liée à l'activité
  - Adapter l'effort, la difficulté, la durée au public senior
  - Observer son groupe et faire les adaptations nécessaires
  - Donner des consignes adaptées à l'activité et au milieu
  - Maîtriser les échauffements et les étirements
- Avoir une bonne image motrice (attitude, comportement)
- Maîtriser le vocabulaire spécifique à chaque activité

VALIDATIONS SPÉCIFIQUES FIN MODULE 2 TENNIS

A la fin du stage l'animateur doit être capable de :

Aspects pédagogiques :

- préparer et d'animer des séances en privilégiant des situations de jeu ludiques, attrayantes, essentiellement en jeu de double
- gérer l'hétérogénéité des groupes en conciliant la sécurité et le plaisir du jeu (rotations, situations d'animations spécifiques à l'activité, gestion de l'espace, gestion des temps de pratique et de récupération…)
- aménager les situations de jeu, les espaces, les règles, l'utilisation de différents types de balles en restant conforme aux fondamentaux de la pratique du tennis
- organiser des exercices et des situations de jeux évolutifs adaptés aux besoins des pratiquants
- intégrer et transmettre les éléments techniques et tactiques de base dans l'optique d'une progression individualisée

Maîtrise de l'activité

- effectuer des échanges avec les participants afin d'en faciliter la pratique (partenaire)
- démontrer les coups de tennis (geste avec balle, geste sans balle, prises et tenues de raquette)
- présenter et illustrer les différentes formes d'animation adaptées aux seniors, en simple et en double

ANIMATEUR FÉDÉRAL
MODULE 2
TENNIS DE TABLE

PRÉ REQUIS POUR L'ACCÈS EN MODULE 2

- Avoir suivi une FCB et un module 1
- Justifier de 20 heures de stage pratique en club à l'issue desquelles le stagiaire, devra :
  - Connaître l'activité et ses règles par une pratique personnelle, actuelle et régulière.
  - Connaître les éléments techniques de base.
  - Connaître et de maîtriser globalement les différents coups de raquette, services coups droits et revers.
  - Faire un échange en régularité.

VALIDATION DE FIN DE MODULE 2

VALIDATIONS COMMUNES FIN MODULES 2

- Savoir :
  - Préparer, organiser, conduire et évaluer une séance
  - Maîtriser la sécurité liée à l'activité
  - Adapter l'effort, la difficulté, la durée au public senior
  - Observer son groupe et faire les adaptations nécessaires
  - Donner des consignes adaptées à l'activité et au milieu
  - Maîtriser les échauffements et les étirements
- Avoir une bonne image motrice (attitude, comportement)
- Maîtriser le vocabulaire spécifique à chaque activité

VALIDATIONS SPÉCIFIQUES FIN MODULE 2 TENNIS DE TABLE

A la fin du stage l'animateur doit être capable de :

ANIMATION

- Prendre en charge un groupe et ANIMER l'activité.
- Mettre en place des situations évolutives et créatives adaptées aux publics.
- Proposer des rencontres ludiques et d'émulation.

TECHNIQUE et PÉDAGOGIE

- Utiliser et exploiter l'espace et les matériels
- Construire une séance dans les règles du jeu en appliquant toutes les techniques acquises.
- Mettre en place une progression dans ses animations pour faire évoluer son public.

ANIMATEUR FÉDÉRAL
MODULE 2
BADMINTON

PRÉ REQUIS TRANSVERSAUX POUR L'ACCÈS EN MODULES 2 BATMINTON

- Avoir suivi une FCB et un module 1
- Justifier de 20 heures de stage pratique en club à l'issue desquelles le stagiaire, devra :
  - Connaître l'activité et ses règles par une pratique personnelle, actuelle et régulière
  - Jouer des points en simple et en double (organisation du jeu et comptage des points)
  - Connaître les éléments techniques de base.
  - Connaître et maîtriser globalement les différents coups : mises en jeu, coups droits, revers, volées, smash
  - Réaliser un échange avec un partenaire avec régularité, en simple et en double

VALIDATION DE FIN DE MODULE 2

VALIDATIONS COMMUNES FIN MODULES 2

- Savoir :
  - Préparer, organiser, conduire et évaluer une séance
  - Maîtriser la sécurité liée à l'activité
  - Adapter l'effort, la difficulté, la durée au public senior
  - Observer son groupe et faire les adaptations nécessaires
  - Donner des consignes adaptées à l'activité et au milieu
  - Maîtriser les échauffements et les étirements
- Avoir une bonne image motrice (attitude, comportement)
- Maîtriser le vocabulaire spécifique à chaque activité

VALIDATIONS SPÉCIFIQUES FIN MODULE 2 BADMINTON

À la fin du stage l'animateur doit être capable de :

Aspects pédagogiques :

- préparer et d'animer des séances en privilégiant des situations de jeu ludiques, attrayantes, essentiellement en double
- gérer l'hétérogénéité des groupes en conciliant la sécurité et le plaisir du jeu (rotations, situations d'animations spécifiques à l'activité, gestion de l'espace, gestion des temps de pratique et de récupération…)
- aménager les situations de jeu, les espaces, les règles, les temps et intensité de jeu et de récupération
- organiser des exercices et des situations de jeux évolutifs
- intégrer et transmettre les éléments techniques et tactiques de base dans l'optique d'une progression individualisée

Maîtrise de l'activité

- effectuer des échanges avec les participants afin d'en faciliter la pratique (partenaire)
- démontrer les coups du badminton
- présenter et illustrer les différentes formes d'animation adaptées aux seniors essentiellement en double