

PLANNING TYPE

	Jour 1	Jour 2	Jour 3
Matin (3h)	<ul style="list-style-type: none"> - Accueil - Retours sur les contenus du E-Learning - Niveau de pratique - Milieu du handicap et médico-social - Environnement sécurisé - Théorico-pratique: le matériel et réglementation - Préparation individuelle de séances 	<ul style="list-style-type: none"> - Accueillir et animer (partie 1) : posture, discours, méthode et caractéristiques pratiquants et notion d'autonomie - Préparation individuelle de séances - Théorico-pratique 	<ul style="list-style-type: none"> - Animer partie 2 : Gestion séance : Situations pédagogiques ludiques, gestion de groupe, gestion des temps. - Préparation collective de séances - Théorico-pratique
Après-midi (4h)	Séance Mise en pratique sur terrain, avec public hétérogène. Retours individuels et collectifs sur la séance réalisée		

PLANNING GENERAL - FORMATION FEDERALE ANIMATEUR BOCCIA			
X au x mois			
	Date	Date	Date
9h	RDV lieu: TEMPS D'ACCUEIL*:	Accueil/attentes de la journée	
9H30-10h45	Théorie - Bloc 1	Théorie Bloc 2	Théorie Bloc 3
	<i>Pause 15 min</i>		
11H-12h	Théorie - Pratique: en "gymnase"; sans public: MATERIEL	Théorie - Pratique : en "gymnase"; sans public PEDAGOGIE	Théorie - Pratique : en "gymnase"; sans public PEDAGOGIE
	<i>Pause déjeuner 12h-13h (autonome)</i>		
13h-15h30	Pratique -Bloc 1	Pratique -Bloc 2	13h-14h45:Pratique -Bloc 3
15h45-16h45	Analyse de la pratique Bloc 1	Analyse de la pratique Bloc 2	15h-15h45: Analyse de la pratique Bloc 3
16h45-17h	Bilan fin 1ere journée	Bilan fin 2eme journée	16h-17h: Bilan formation



**présentations; points administratifs et pédagogiques*

Besoin pour la pratique jour 1, 2, 3
<i>minima / max</i>
3 joueurs rampe / 5 joueurs rampes
3 lanceurs main / 5 joueurs main

***Besoin en matériel: Rampe, accessoires; x jeux; matériel pédagogiques
+++***

V 14.11.2023