

## INITIATEUR DE CLUB (Jeune Initiateur de Club) : A partir de Cadet 1<sup>ère</sup> année

### Accueillir, faire découvrir :

Les outils fédéraux pour le public « jeune » au service de l'animation et de la compréhension de l'activité.

L'initiateur doit savoir **accueillir les différents publics** et leur **donner envie** de pratiquer.

Il sait **animer** du TT en utilisant **les outils FFTT** pour le public jeune.

Sur le plan technique il doit comprendre que :

- C'est un **duel** avec un **matériel spécifique** (raquette plus ou moins adhérente) ;
- On peut tenir de manières différentes (les **prises de raquette** à partir de règles particulières) ;
- Il y a **des coups pour agir** dans la balle (coup droit, revers ; haut / bas du corps).

**Validation** : Attestation des heures en situation pédagogique.

| Compétences<br><i>Être capable ...</i>                                      | Activités   | Connaissances   | Horaires        |
|---|---|---|-----------------|
| <b>D'organiser l'accueil des différents publics dans son club</b>           | Organiser l'accueil du public en sécurité (accueillir, renseigner, orienter)<br>Adopter une posture d'éducateur | Caractéristiques des publics débutants<br>Connaître les services proposés par son club<br>Connaître les attitudes éducatives et citoyennes<br>Connaître les conditions de pratique en sécurité  | 3h + 1h<br>FOAD |
| <b>De prendre en main un groupe dans une séance prédéfinie</b>              | Gérer le déroulement d'une séance<br>Animer une séance  | Intérêt et caractéristiques d'un échauffement<br>les différents temps possibles d'une séance<br>Motiver, donner envie de pratiquer (Attitude dynamique)   | 5h + 1h<br>FOAD |
| <b>D'appréhender les bases du jeu</b>                                       | Faire jouer   | Les différentes formes de communication<br>Logique interne de l'activité: le duel (le jeu en mouvement, les différentes façons de marquer le point, paramètres de la balle)<br>. sensibilisation aux actions sur la balle (trajectoires produites, résultat sur la raquette adverse)<br>. Les raquettes et les prises de raquette, le CD et le RV<br>Histoire et règles du jeu (FOAD) | 5h + 2h<br>FOAD |
| <b>Présentation de la formation (PerFTT2, FOAD, le contenu et l'esprit)</b> |   |   | 1h              |

### Proposition de planning INITIATEUR DE CLUB : Accueillir – La séance – Technique

| JOUR 1  |  | JOUR 2    |   |
|---------|--|-----------|---|
| 9h-10h  | <b>Accueil :</b><br>Présentation de la filière   | 9h-10h30  | Retour d'expérience des stagiaires  |
| 10h-12h | <b>Accueillir- informer :</b><br>Connaître les attitudes éducatives et citoyennes<br><b>La séance :</b><br>Les différentes formes de communication<br>Donner envie de pratiquer, motiver | 10h30-12h | <b>Technique (partie 1) :</b><br>- les paramètres du jeu (actions, ...)<br>- les façons de gagner le point              |
| 14h-16h | <b>La séance :</b><br>Les conditions de pratique en sécurité (30')<br><b>Accueillir :</b><br>Caractéristiques des différents publics pongistes débutants (1h30)                          | 14h-16h   | <b>Technique (partie 2) :</b><br>Le matériel, les prises de raquette<br>Savoir-faire un CD, un RV et un service         |
| 16h-18h | <b>Accueillir :</b><br>Repérage des temps d'une séance (à travers la pratique)<br>+ l'échauffement physique<br>Les services proposés par son club (30')                                  | 16h-18h   | <b>Technique (partie 3) :</b><br>L'outil "panier de balles" au service de l'animation (1h)<br><b>Bilan de formation</b> |