



Commission Technique et Jeunes

FORMATION ANIMATEUR et INITIATEUR

Modèles de séance

Sablier

Global – Analytique – Global

Jeu – Exercice – Jeu

Ex : **Jeu en 3c3**

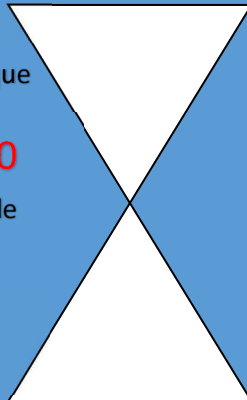
Evaluation diagnostique

Ex : **1c0**

Remède

Ex : **Jeu en 3c3**

Evaluation finale



Quand : Besoin de convaincre le public

Avec qui : Public semi-contraint ou réfractaire à la technique

Avantage : Permet d'ancrer les apprentissages

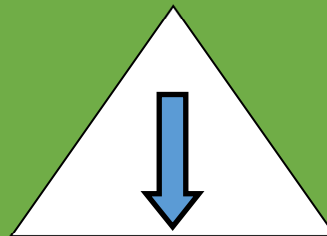
Inconvénient : Méthode longue

Pyramide

Du Simple au Compliqué

De l'Exercice vers le Jeu

1c0 travail technique



Jeu en 3c3 / 4c4 / 5c5

Contextualisation

Quand : Besoin de performance

Avec qui : Public compétiteur

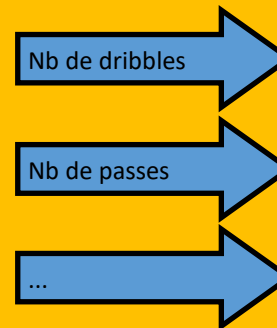
Avantage : Permet d'apporter des contenus précis

Inconvénient : Problème de contextualisation

Rectangle

Globale—Progression par le Jeu

Aménagement des règles du jeu



JEU

Quand : Pratique non-compétitive

Avec qui : Public contraint ou loisir

Avantage : Plaisir

Inconvénient : Manque de précision technique