

STRUCTURE DE BASE D'UNE FORMATION POUR ENCADRANTS DE BASKIN (entraîneurs / arbitres)

3 MODULES DE 4h, AVEC L'OBJECTIF TRANSVERSAL DE PRENDRE SOIN DE 5 DIMENSIONS DE FORMATION:

**DIMENSION
CULTURELLE**

*(transmission d'un certain
savoir : principes généraux)*

**DIMENSION
TECHNIQUE**

*(transmission d'un certain
savoir faire)*

**DIMENSION
PSYCHOPEDAGOGIQUE**

*(transmission d'un certain
savoir être et vivre ensemble)*

**DIMENSION
ESPERIENTIELLE**

*(solicitation d'une certaine
participation active
dans des situations pratiques)*

**DIMENSION
ORGANISATIONNELLE**

*(transmission d'un certain
savoir : aspects spécifiques)*

1. MODULE 1 – COMPREHENSION DU JEU (du point de vue du SPECTATEUR et du JOUEUR) et DE L'ESPRIT DU JEU

- | | | |
|----------------------|---|--------------------------|
| 1.0. THEORIE (15'): | Préambule: présentation initiale | |
| 1.1. PRATIQUE (90'): | Découverte du jeu: les rôles des joueurs et les règles principales (avec MATCH) | dominante expérientielle |
| PAUSE (15') | | |
| 1.2. THEORIE (45'): | Approfondissement des rôles et du règlement | dominante technique |
| 1.3. THEORIE (45'): | Histoire et philosophie du projet Baskin (<i>des racines au fruit</i>) | dominante culturelle |
| + AGORA (30'): | Question time | |

2. MODULE 2 – GESTION DE L'ENTRAINEMENT (du point de vue de l'ENTRAINEUR et de l'EDUCATEUR) et DE L'ARBITRAGE (en parallèle)

- | | | |
|-----------------------|--|-----------------------------|
| 2.1. PRATIQUE (105'): | Gestion pédagogique de l'entraînement: le rôle de l'entraîneur | dominante expérientielle |
| PAUSE (15') | | |
| 2.2. THEORIE (45'): | Gestion psychopédagogique de l'expérience offerte | dominante psychopédagogique |
| 2.3. THEORIE (45'): | Méthodologie de l'entraînement | dominante technique |
| + AGORA (30'): | Question time | |

3. MODULE 3 – GESTION DE LA COMPETITION (du point de vue du COACH et de l'ENCADRANT RESPONSABLE ou DIRIGEANT) et DU CHAMPIONNAT

- | | | |
|-----------------------|--|-----------------------------|
| 3.1. PRATIQUE (105'): | Système de classification des joueurs | dominante expérientielle |
| | Gestion tactique du match: le rôle du coach (avec MATCH) | |
| PAUSE (15') | | |
| 3.2. THEORIE (45'): | Réflexion sur l'éthique au Baskin (les usages de la compétition) | dominante culturelle |
| 3.3. THEORIE (45'): | Structuration du mouvement Baskin et stratégies opérationnelle pour poursuivre | dominante organisationnelle |
| + AGORA (30'): | Question time | |