

CYCLE PERFECTIONNEMENT ET SPÉCIALISATION

Filière en extérieur

MARCHE DYNAMIQUE : BungyPump



Cette formation est à l'attention des animateurs sportifs souhaitant enrichir leurs séances d'animations EPGV en extérieur ou en salle à partir de l'activité **BungyPump**.



PUBLIC

- Titulaire du diplôme « animateur 1^{er} degré Adultes en salle »
- Titulaire du CQP ALS option AGEE
- Titulaire du CQP Instructeur FITNESS mention cours collectifs
- Titulaire d'un diplôme professionnel de niveau IV et plus dans le champ sportif (BP-STAPS...).



PRÉREQUIS

- Être licencié à la FFEPGV
- Être titulaire du PSC1 (Prévention et Secours Civiques de niveau 1)
- Être titulaire de la formation « Culture fédérale »
- Être à jour de sa carte professionnelle d'Éducateur Sportif (fournir une impression datée du site EAPS).



OBJECTIFS DE LA FORMATION

- S'approprier les caractéristiques de l'activité et les connaissances théoriques et pédagogiques qui y sont rattachées
- Concevoir des séances variées et/ou un cycle
- Maîtriser les recommandations de mise en sécurité liées à l'activité
- Permettre une pratique physique efficiente pour la santé.



CONTENUS DE LA FORMATION

- Acquérir la technique de marche dynamique : BungyPump
- Vivre des situations d'apprentissages techniques,
- Vivre des situations de renforcement musculaire et cardio
- Comment construire une séance variée en extérieur et/ou en salle,
- Savoir entretenir le BungyPump (changement de résistance, maintenance...).



MOYENS TECHNIQUES ET PÉDAGOGIQUES

- Alternance d'apport de connaissances et de mises en pratique sur le terrain.
- Formation centrée sur l'appropriation de techniques en lien avec les compétences d'animateur.



OUTILS DE FORMATION

- Livret pédagogique BungyPump.



DIRECTEUR DE FORMATION, FORMATEURS ET/OU INTERVENANTS

- Directeur de Formation FFEPGV
- Intervenant expert de la technique.



MODALITÉS DE VALIDATION

- Feuilles de présence
- Fiche d'émargement
- Formulaires d'évaluation de la formation
- Évaluation formative :
 - › Quiz / Questionnaires
 - › Mises en situation pratique
 - › Animation de séquences.



MODALITÉS DE CERTIFICATION

- **Pour y accéder :**
 - › Avoir suivi intégralement la formation
 - › Formation non certifiante.



DIPLÔME REMIS

- Attestation fédérale « Marche dynamique : BungyPump ».



BÉNÉFICES MÉTIER

- Renforcer ses compétences d'animation (technique, démarches pédagogiques).



POINTS FORTS

- Redynamiser les séances EPGV en mettant en œuvre des séquences de BungyPump.



RENSEIGNEMENTS ET INSCRIPTION

- › Renseignements disponibles sur le site fédéral ffepgv.fr, rubrique Formation



Vous êtes en situation de handicap et souhaitez participer à l'une de nos formations ? Consultez-nous : nous mettrons tout en œuvre pour trouver une solution adaptée.



DURÉE ET DÉROULÉ DE LA FORMATION : 7 h

- Formation en centre : **7h**



POUR ALLER PLUS LOIN

Suite à cette formation, nous vous conseillons de suivre une formation **Filière en salle**.

