

B.I.F.
Brevet d'Initiateur Fédéral
Skateboard



Brevet Initiateur Fédéral

Option : Skateboard

Conditions Spécifiques *2021 - 2022*

Sommaire

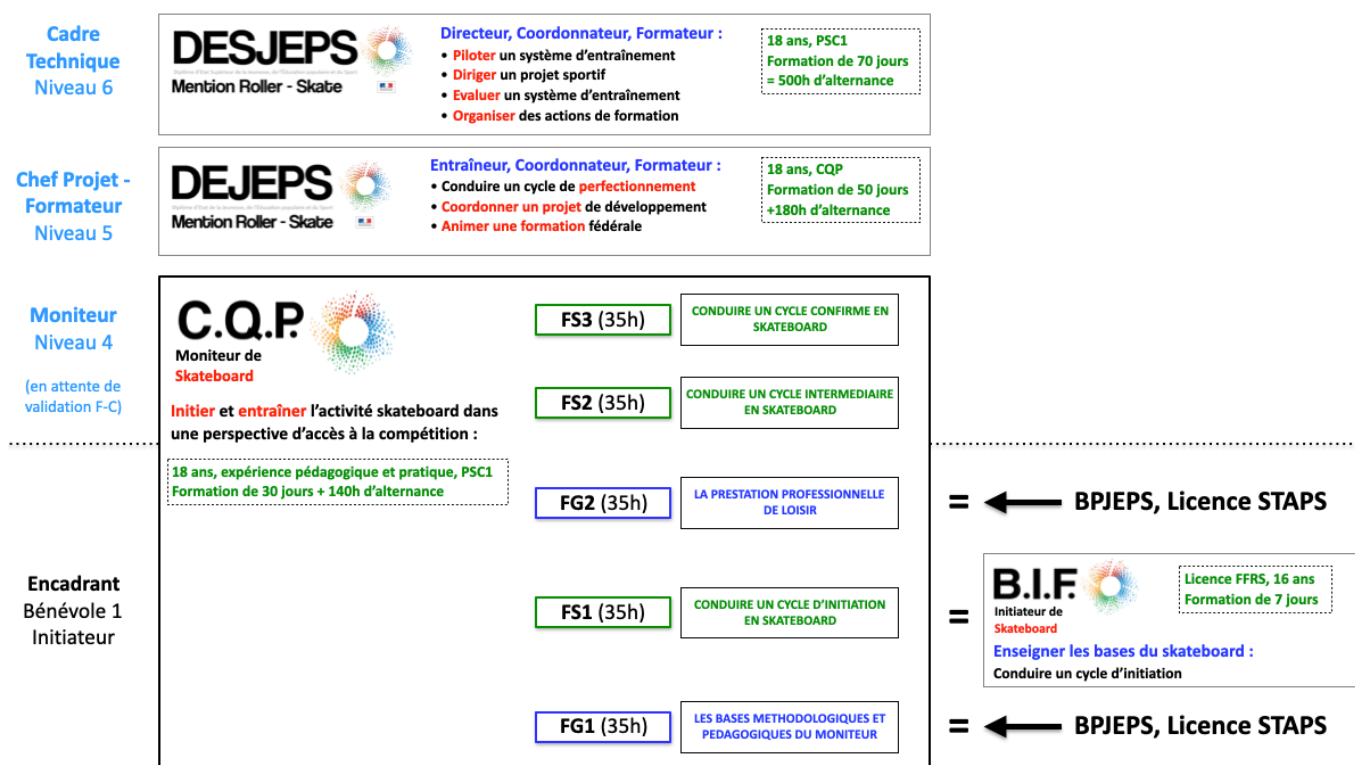
I.	SPECIFICITES DE L'ACTIVITE D'ENCADREMENT DU SKATEBOARD	2
A.	LA FILIERE DE FORMATION PROPRE AU SKATEBOARD.....	2
B.	LES SPECIFICITES DE L'ENCADREMENT BENEVOLE AU NIVEAU DU BIF.....	2
II.	ORGANISATION DE LA FORMATION SPECIFIQUE BIF SKATEBOARD.....	2
A.	RAPPELS ORGANISATION GENERALE BIF	2
B.	CONTENUS DE FORMATION SPECIFIQUES BIF SKATEBOARD.....	3
III.	CONDITIONS SPECIFIQUES D'EVALUATION BIF SKATEBOARD	4
A.	COMPLEMENTS TECHNIQUES DE L'EPREUVE PEDAGOGIQUE, UC1	4
IV.	BANQUE DE THEMES POUR L'EPREUVE PEDAGOGIQUE, UC1.....	5

Ce document constitue le règlement technique spécifique à la pratique du « [Skateboard](#) » du cahier des charges général *Brevet d'Initiateur Fédéral*.

I. SPECIFICITES DE L'ACTIVITE D'ENCADREMENT DU SKATEBOARD

a. La filière de formation propre au Skateboard

La filière de formation Skateboard 2017-2022



b. Les spécificités de l'encadrement bénévole au niveau du BIF

Le BIF constitue le premier niveau de qualification en *Skateboard*. Il reconnaît les compétences pour encadrer des cycles de découverte et d'initiation dans cette discipline.

Le BIF est la reconnaissance fédérale d'une compétence d'initiateur capable d'enseigner les **bases techniques du Skateboard**.

Les compétences visées par le BIF *Skateboard* sont :

- Enseigner les **bases techniques** de la discipline,
- Encadrer une séance de découverte ou d'initiation **en toute sécurité** dans la discipline
- Concevoir, animer, clôturer un cycle de découverte ou d'initiation dans la discipline
- Mobiliser les **savoirs règlementaires** de la discipline dans les situations d'encadrement
- Fédérer / fidéliser les **pratiquants** en participant à l'organisation d'une journée de promotion du club et de la discipline.

II. ORGANISATION DE LA FORMATION SPECIFIQUE BIF SKATEBOARD

a. Rappels organisation générale BIF

La formation BEF 1 a une durée minimale de **49h de formation, réparties sur une période minimale de 7 jours** continus ou discontinus, et de 7h forfaitaires d'examen (soit un total de 56h).

b. Contenus de formation spécifiques BIF Skateboard

Jour 1		Jour 2		Jour 3		Jour 4		Jour 5		Jour 6		Jour 7	
9h00	Accueil J1-0 <i>Salle de cours</i>	9h00	Accueil J2-0 <i>Salle de cours</i>	9h00	Accueil J3-0 <i>Salle de cours</i>	9h00	Accueil J4-0 <i>Salle de cours</i>	9h00	Accueil J5-0 <i>Salle de cours</i>	9h00	Accueil J6-0 <i>Salle de cours</i>	9h00	Accueil J7-0 <i>Salle de cours</i>
9h30	Présentation de la formation et de la filière de formation fédérale J1-1 <i>Information Salle de cours</i>	9h30	Ma discipline J2-1 Historique, Définition et caractéristiques <i>Information Salle de cours</i>	9h30	L'organisation FFRS et son environnement J3-1 <i>Information Salle de cours</i>	9h30	La Commission Nationale Skateboard J4-1 <i>Information Salle de cours</i>	9h30	Le fonctionnement associatif J5-1 <i>Information Salle de cours</i>	9h30	Sensibilisation aux Violences Sexuelles dans le sport J6-1 <i>Information Salle de cours</i>	9h30	UC2 - QCM blanc J7-1 Entraînement au QCM + correction <i>Prépa Exam Salle de cours</i>
10h15	Attitude et qualités de l'initiateur J1-2 Valeurs éducatives et citoyennes <i>Construct* Coll Salle de cours</i>	10h30	Les habiletés spécifiques + notion de motricité J2-2 <i>Construct* Coll Salle de cours</i>	11h00	La Séance J3-2 Construction, structure, conseils, ... <i>Construct* Coll Salle de cours</i>	10h30	Les Outils Pédagogiques à disposition de l'initiateur J4-2 Définitions <i>Construct* Coll Salle de cours</i>	10h30	Préparation d'une séance Loisir - Découverte J5-2 <i>Pédagogie Skatepark</i>	10h30	Construire un cycle d'initiation J6-2 <i>Pédagogie Skatepark</i>	10h30	Préparation et Organisation d'une évaluation de fin de cycle J7-2 protocoles, parcours, grille <i>Construct* Coll Salle de cours</i>
11h15	La sécurité J1-3 Avant, pendant et après la séance <i>Construct* Coll Salle de cours</i>	12h00	<i>Construct* Coll Salle de cours</i>	12h00	<i>Construct* Coll Salle de cours</i>	12h00	<i>Construct* Coll Salle de cours</i>	12h00	<i>Pédagogie Skatepark</i>	12h00	<i>Pédagogie Skatepark</i>	12h00	<i>Construct* Coll Salle de cours</i>
	Pause déjeuner		Pause déjeuner		Pause déjeuner		Pause déjeuner		Pause déjeuner		Pause déjeuner		Pause déjeuner
13h30	La Sécurité - Les Parades J1-4 <i>Mise en situation pédagogique (entre stagiaires)</i> <i>Pédagogie Skatepark</i>	13h30	Mise en situation pédagogique J2-3 <i>S'équilibrer, S'arrêter, Se propulser et Se diriger (FLAT)</i> 3 à 4 séquences de : 20 min de péda / évaluateur 15 min d'échanges et retours du formateur <i>Pédagogie Skatepark</i>	13h30	Mise en situation pédagogique J3-3 <i>Se propulser et se diriger (MODULES)</i> 4 à 5 séquences de : 20 min de péda / évaluateur 15 min d'échanges et retours du formateur <i>Pédagogie Skatepark</i>	13h30	Mise en situation pédagogique J4-3 <i>Se retourner et Sauter (FLAT)</i> 4 à 5 séquences de : 20 min de péda / évaluateur 15 min d'échanges et retours du formateur <i>Pédagogie Skatepark</i>	13h30	Mise en situation pédagogique J5-3 <i>Mise en place d'une séance Loisir - découverte</i> 4 à 5 séquences de : 20 min de péda / évaluateur 15 min d'échanges et retours du formateur <i>Pédagogie Skatepark</i>	13h30	Mise en situation pédagogique J6-3 <i>Se retourner et Sauter (MODULES)</i> 4 à 5 séquences de : 20 min de péda / évaluateur 15 min d'échanges et retours du formateur <i>Pédagogie Skatepark</i>	13h30	Mise en situation pédagogique - Révision J7-3 <i>Evaluation pratique si nécessaire - Choix des thèmes à l'appréciation du formateur</i> 4 à 5 séquences de : 20 min de péda / évaluateur 15 min d'échanges et retours du formateur <i>Pédagogie Skatepark</i>
15h00	Public niveau découverte J1-5 <i>Mise en situation pédagogique</i> 3 à 4 séquences de : 20 min de péda / évaluateur 15 min d'échanges et retours du formateur <i>Pédagogie Skatepark</i>	16h15	Construire un cycle d'initiation J2-4 Elaborer le cahier de séances <i>Construct* Coll Salle de cours</i>	17h00	<i>Pédagogie Skatepark</i>	17h00	<i>Pédagogie Skatepark</i>	17h00	<i>Pédagogie Skatepark</i>	17h00	<i>Pédagogie Skatepark</i>	17h00	<i>Pédagogie Skatepark</i>
16h30	Les situations pédagogiques J1-6 Définitions, caractéristiques, usage <i>Construct* Coll Salle de cours</i>	17h00	Bilan de la journée J2-5 <i>Construct* Coll Salle de cours</i>	17h30	Bilan de la journée J3-4 <i>Salle de cours</i>	17h30	Bilan de la journée J4-4 <i>Salle de cours</i>	17h30	Bilan de la journée J5-4 <i>Salle de cours</i>	17h30	Bilan de la journée J6-4 <i>Salle de cours</i>	17h30	Bilan de la journée J7-4 <i>Salle de cours</i>
17h30	Bilan de la journée J1-7 <i>Salle de cours</i>												
18h00	<i>Salle de cours</i>												

III. CONDITIONS SPECIFIQUES D'EVALUATION BIF SKATEBOARD

a. Compléments techniques de l'épreuve pédagogique, UC1

Rappel : La formation fédérale BIF prend tout son sens lorsque le candidat met en application les apports de la formation au sein de son club en participant à l'encadrement de publics en initiation.

1. Le compte-rendu de cycle (*cahier de séances*)

Le candidat envoie le **compte-rendu de cycle au jury une semaine avant l'examen**, retraçant l'encadrement d'un groupe de **skateurs** dans son club. Le niveau des **skateurs** correspond au niveau 1 de **l'école française de skateboard**. *Le cycle doit comporter au moins 6 séances en initiation.*

2. Le sujet d'examen

Le Président du jury fait tirer au sort un sujet au candidat pour construire une séquence pédagogique de 20 minutes. Si des thèmes n'ont pas été abordés en formation, le président du jury peut les retirer.

Les sujets se caractérisent par :

- Le nombre (4 à 12) et la tranche d'âge du public.
- Le niveau du public (découverte, jusqu'à fin de l'initiation)
- La zone de pratique et le matériel à disposition.
- 1 thème s'appuyant sur les habiletés spécifiques du *Skateboard*.

Les thèmes de séquence pédagogique, spécifiques au BIF *Skateboard* sont les suivants :

- S'équilibrer
- Se propulser
- Se diriger
- Se retourner
- Sauter
- S'arrêter

3. La préparation

Le candidat dispose de **30 minutes pour préparer sa séquence**. Il peut utiliser les supports pédagogiques de la formation ou ses notes. En revanche, il doit effectuer seul cette préparation. L'usage du téléphone n'est pas autorisé pendant le temps de préparation.

Cas de candidats « dyslexique ou dyspraxique » : Ils disposeront, comme pour tout examen, d'un **tiers-temps supplémentaire** dans la préparation soit **45 minutes** au lieu de 30 minutes.

4. L'animation de la séquence pédagogique

Le candidat anime une séquence pédagogique pendant une durée de **20 minutes**.

Pour cela, il disposera des conditions matérielles minimales suivantes :

- d'une aire de « Flat » de 200 m² minimum,
- des modules suivants : tremplin, courbe, plan incliné (au minimum),
- d'un groupe de 4 à 12 débutants,
- du matériel pédagogique de base : plots, bâtons, cerceaux, ballons, craie...

5. L'entretien

Un **entretien de 10 min maximum** portant sur la séquence aura lieu avec le jury.

Sujets de Niveau 1 - Initiation

1. Proposer une séance basée sur le jeu, axée sur la découverte de la planche.
2. Proposer une séance sur le positionnement des pieds.
3. Proposer une séance sur la posture idéale sur un skate.
4. Proposer une séance visant à faire fléchir les jambes.
5. Proposer une séance sur l'arrêt en skate.
6. Proposer une séance sur le freinage « Pied ».
7. Proposer une séance sur le freinage « Tail ».
8. Proposer une séance visant à travailler l'équilibre sur la planche.
9. Proposer une séance visant à faire découvrir de nouvelles façons d'avancer / se déplacer.
10. Proposer une séance basée sur la découverte d'un skatepark et de ces différents modules.
11. Proposer une séance basée sur l'apprentissage des différentes règles de sécurité et de fonctionnement d'un skatepark.
12. Proposer une séance d'évaluation initiale qui vous servira à proposer un cycle d'apprentissage.
13. Proposer une séance en flat, sans matériel pédagogique.
14. Proposer une séance destinée à apprendre à chuter et à se relever.
15. Proposer une séance sur « la poussée ».
16. Proposer une séance sur la gestion de la vitesse.
17. Proposer des exercices visant à anticiper un changement de direction.
18. Proposer une séance en Flat, ayant pour objectif d'aborder les différents virages.

19. Proposer une séance ayant pour objectif « le Wheeling ».
20. Proposer une séance sur le franchissement d'obstacle.
21. Proposer une séance ayant pour objectif « le Drop ».
22. Proposer une séance basée sur la découverte de la courbe.
23. Proposer une séance basée sur la technique des chutes en courbe.
24. Proposer une séance basée sur le déplacement et la relance en courbe.
25. Proposer une séance en Flat, ayant pour objectif de se retourner.
26. Proposer une séance ayant pour objectif de se retourner sur différents modules.
27. Proposer une séance ayant pour but l'apprentissage du déplacement en « Fakie » et/ou en « Switch ».
28. Proposer une séance ayant pour objectif de découvrir le « Hippy Jump ».
29. Proposer une séance ayant pour objectif de découvrir le « Boneless ».
30. Proposer une séance où vous mettez en place différents éducatifs ayant pour but d'aborder le « Ollie ».
31. Proposez un circuit abordant les différents éléments techniques fondamentaux en skateboard.
32. Proposez une évaluation de fin de stage qui a pour but de valider l'acquisition des différents points techniques qui constituent l'initiation.
33. Proposez un atelier de découverte du skateboard destiné à accueillir des débutants dans le cadre d'une journée porte ouverte (Drop Skate).
34. Proposer une séance sachant que vous ne disposez que d'une planche pour deux pratiquants.
35. Proposer une séance avec deux groupes de niveaux différents. Le premier groupe est au stade débutant. Le deuxième groupe a déjà effectué plusieurs séances en initiation.