

Devenir un « superhéro » !

Littératie physique NB, Entraîneur NB et Loisirs NB sont heureux de vous présenter notre formation sur le thème des " superhéros ". Pour devenir des " superhéros ", les animateurs de première ligne doivent être formés et capables d'offrir des programmes de qualité qui donnent aux enfants l'occasion d'acquérir des habiletés motrices fondamentales dans un environnement amusant, sécuritaire et positif. La formation de superhéros est ouverte aux animateurs de première ligne et aux facilitateurs âgés de 15 ans et plus, travaillant directement avec des enfants âgés de 5 à 12 ans.

Éduquer et former les animateurs, c'est leur donner les compétences et les outils nécessaires pour développer l'enfant dans sa globalité. Ainsi, les enfants qui participent à leurs programmes pourront prendre part avec succès à toute une série d'activités différentes, tout en acquérant les compétences sociales et psychologiques qui leur donneront la motivation et la confiance nécessaires pour mener un mode de vie sain et actif dans leur vie quotidienne. Nous voulons également nous assurer que les dirigeants comprennent que les programmes de qualité qu'ils proposent aux enfants leur permettront non seulement d'être actifs toute leur vie, mais aussi de devenir de meilleurs citoyens pour l'ensemble de leur communauté, que ce soit en tant que futur modèle ou champion de la cause.

La formation « Superhéros » se déroulera sur une journée complète (8 heures) et comprendra les éléments suivants :

Les principes du développement sain de l'enfant HIGH FIVE® de Recreation NB (3.5h)

HIGH FIVE® utilise les principes du développement sain de l'enfant pour fournir une gamme de formations, d'outils d'évaluation et de ressources et s'assurer que les dirigeants, les entraîneurs et les instructeurs disposent des connaissances nécessaires pour favoriser la santé mentale de l'enfant tout en créant des expériences positives.



Les expériences vécues par les enfants dès leur plus jeune âge dans le cadre du sport et des loisirs peuvent avoir un impact sur leur vie entière. HIGH FIVE® améliore les expériences positives dans ces contextes afin d'aider les enfants à devenir des adultes compétents et bienveillants qui contribueront plus efficacement à la communauté à l'avenir. Rejoignez les centaines d'autres organisations qui utilisent le seul programme d'assurance qualité pour le sport et les loisirs au Canada et aidez à démontrer votre engagement à assurer que chaque enfant vit une expérience positive dans le sport et les loisirs.

Habilités liées aux fondements du mouvement d'entraîneur NB (3.5 h)

Les techniques de mouvement fondamentales (lancer, attraper, sauter, coller, courir, donner des coups de pied, agilité, équilibre et coordination) constituent la base du développement futur des compétences sportives et du plaisir de l'activité physique tout au long de la vie. Apprenez à OBSERVER et à AMÉLIORER les habiletés motrices fondamentales en suivant le format ci-dessous qui vous convient le mieux, à vous et à votre groupe.



Les avantages de la certification en habiletés fondamentales du mouvement - Dans l'ensemble, l'atelier préparera les animateurs à : créer des jeux sécuritaires où les enfants peuvent pratiquer les habiletés motrices fondamentales ; appliquer un processus d'enseignement en six étapes aux habiletés motrices fondamentales ; adopter un comportement responsable dans un rôle de leadership ; appliquer les valeurs du Programme national de certification des entraîneurs (PNCE) dans la prise de décisions ; diriger les enfants dans des activités qui favoriseront le développement des habiletés motrices fondamentales.

Littératie physique au NB: Créer une expérience de littératie physique par le biais de jeux amusants et sécuritaire (1h)

HIGH FIVE® et Habiletés liées aux fondements du mouvement sont les éléments de base pour créer une expérience de littératie physique de qualité. Cette section de la formation vise à fournir aux animateurs un résumé des concepts appris, le lien avec la littératie physique et enfin la façon d'intégrer ces concepts dans les programmes par le biais de jeux amusants et sûrs.

