

LISTE DES MODULES TFP ENTRAINEUR DE BREAKING

- **Module 1A : Fondamentaux du Breaking – 35h**

- **Objectifs :**

- Définir un projet d'animation d'un atelier de Breaking
- Décrire les caractéristiques historiques de la culture Bboying
- Identifier les influences artistiques, culturelles et sociales
- Identifier le répertoire gestuel de base du Breaking
- Sélectionner des influences de musique

- **Séquences :**

- S1. Développer des méthodologies de recherche et d'analyse
- S2. Analyser les influences artistiques, culturelles, sociales et mobiliser ses connaissances acquises (caractéristiques de la culture)
- S3. Acquérir des connaissances sportives et se les approprier en prenant en compte l'enjeu de préservation de l'intégrité physique
- S4. Appréhender la méthodologie de construction d'un projet d'animation sportive
- S5. Mobiliser les différentes techniques, mouvements et variantes du Breaking
- S6. Identifier les différents styles de musique (évolutions, tendances et pratiques actuelles).

- **Module 1B : Approche singulière / valeurs du Breaking – 7h**

- **Objectifs :** Accompagner les élèves à développer et à s'appuyer sur leur personnalité dans le processus d'apprentissage.

- **Séquences :**

- S34. Décrypter les valeurs humaines (traits de personnalité et de savoir-être) et sportives (respect des adversaires, fair-play etc.)

- **Module 2A : Structuration d'un atelier – 70h**

- **Objectifs :**

- Evaluer le niveau de danse des élèves en matière de Breaking
- Réaliser un planning de cours de Breaking
- Evaluer le niveau de chaque élève
- Mettre en place un échauffement
- Proposer des exercices de récupération adaptés à l'intensité du cours de Breaking

- **Séquences :**

- S10. Classifier les gestuelles existantes et identifier les publics correspondants
- S11. Examiner les profils d'un groupe d'élèves
- (attentes, conditions physiques, critères d'évaluation)

- S12. Définir un parcours évolutif et opérationnel (de la feuille de séance à un projet pédagogique au long terme)
- S17. Elaborer des tests d'évaluation permettant d'identifier les axes de progression (définition des indicateurs de performance / Grille d'évaluation)
- S18. Structurer une séance de Breaking en déterminant son séquençage (échauffement, travail, récupération, débriefing).

- **Module 2B : Réalisation d'une séance – 70h**

- **Objectifs :**

- Réaliser une démonstration technique des mouvements du répertoire de base du Breaking.
- Expliquer la réalisation technique des mouvements, pas et gestes.

- **Séquences :**

- S19. Savoir observer / regarder / distinguer / appréhender les défauts techniques de la réalisation des mouvements de base du Breaking
- S20. Savoir décomposer , analyser les mouvements et les expliquer (Transmettre son savoir-faire technique en illustrant (méthode, gestuelle)
- S21. Mettre en œuvre les mouvements de base du Breaking.

- **Module 2C : Coaching des élèves – 14h**

- **Objectifs :** Réaliser un coaching individuel des élèves.

- **Séquences :**

- S22. Appréhender les techniques de coaching (Valoriser le travail fourni)
- S23. Formuler des préconisations d'amélioration (techniques de communication)

- **Module 2D : Pédagogie participative – 14h**

- **Objectifs :** Impulser une dynamique de groupe.

- **Séquences :**

- S19. Développer une stratégie de travail en groupe/équipe
- S20. Appréhender les méthodes/pédagogies participatives et interactives (motivation des objectifs finaux : battle).

- **Module 2E : Ecoute musicale – 14h**

- **Objectifs :** Développer l'écoute musicale active des élèves

- **Séquences :**

- S30. S'approprier les différentes notions musicales pour une mise en application des mouvements dansés (solfège de la danse, rythmes, BPM, découpage phases musicales)
- S31. Développer un raisonnement construit et argumenté

- **Module 3A : Mise en scène du Breaking – 14h**

- **Objectifs :** Déterminer le cadre d'exercice du Breaking

- **Séquences :**

- S7. Identifier les formules de représentations en conjuguant les dimensions performance sportives et scéniques (battle, spectacle, compétition)
- S8. Identifier les paramètres spaciaux et logistiques propices à la performance
- S9. Définir les modalités de mise en scène d'un projet de performance

- **Module 3B : Animation d'ateliers créatifs – 34h**

- **Objectifs :**

- Développer des ateliers de créativité et d'autonomie
- Développer un laboratoire expérimental de création

- **Séquences :**

- S.23. Définir les objectifs/problématiques des ateliers en lien avec la créativité et la performance
- S24. Appréhender les techniques d'enseignement et d'entraînement
- S25. Favoriser la créativité dans un souci de performance
- S26. Favoriser l'expression individuelle des élèves
- S32. Accompagner individuellement des élèves (intervention personnalisée sur les choix chorégraphiques)
- S33. Accompagnement général en mettant à disposition des sources documentaires (panel musical, vidéo, photo)
- S34. Savoir mobiliser les outils adaptés aux objectifs fixés.

- **Module 3C : Processus chorégraphique – 28h**

- **Objectifs :**

- Guider les élèves vers l'apprentissage du processus chorégraphique en autonomie
- Organiser la création chorégraphique

- **Séquences :**

- S.26. Mesurer la capacité des élèves à mobiliser les connaissances et les compétences acquises en lien avec la créativité, l'inventivité et la performance (battle)
- S28. Être capable d'accompagner les élèves dans un processus chorégraphique
- S29. Définir et expérimenter une chorégraphie de groupe