# Table des matières

[Table des matières 1](#_Toc33166780)

[Introduction 4](#_Toc33166781)

[À propos du guide 4](#_Toc33166782)

[Un programme, deux ateliers 4](#_Toc33166783)

[Ressources pour les entraîneurs 4](#_Toc33166784)

[Conseils d’animation 5](#_Toc33166785)

[Processus d'apprentissage 5](#_Toc33166786)

[Conseils d’animation 5](#_Toc33166787)

[Enseigner aux enfants 5](#_Toc33166788)

[Tâches à accomplir 6](#_Toc33166789)

[Une coanimation efficace 6](#_Toc33166790)

[Fournir des commentaires et gestion de groupe 6](#_Toc33166791)

[Préparation 7](#_Toc33166792)

[Atelier instructeur Apprenti cavalier 1 – Exigences relatives à la mise en place et aux installations 7](#_Toc33166793)

[Atelier instructeur Apprenti cavalier 2 – Exigences relatives à la mise en place et aux installations 7](#_Toc33166794)

[Horaire d’un atelier typique Apprenti cavalier 1 8](#_Toc33166795)

[Remarques 8](#_Toc33166796)

[Animation – Programme Apprenti cavalier 1 9](#_Toc33166797)

[Avant de commencer (T - 30 minutes) 9](#_Toc33166798)

[1. Mot de bienvenue et présentation (20 minutes) 9](#_Toc33166799)

[2. Activités de réchauffement (60 minutes) 10](#_Toc33166800)

[3. 3. Théorie de l'équitation (15 minutes) 12](#_Toc33166801)

[4. Progression des aptitudes – aptitudes au sol et montée (100 minutes) 12](#_Toc33166802)

[5. Leçon de démonstration (30 minutes) 15](#_Toc33166803)

[6. Dîner de travail (60 minutes) 16](#_Toc33166804)

[8. Foire aux questions et récapitulatif 18](#_Toc33166805)

[Horaire d’un atelier typique Apprenti cavalier 2 19](#_Toc33166806)

[Remarques 19](#_Toc33166807)

[Animation – Programme Apprenti cavalier 2 20](#_Toc33166808)

[1. Mot de bienvenue et présentation (20 Minutes) 20](#_Toc33166809)

[2. Leçon de longe et montée (75 Minutes) 21](#_Toc33166810)

[3. Démonstration d’une leçon montée avec un élève débutant (120 minutes) 22](#_Toc33166811)

[4. Formation des aptitudes montées – baril et cheval (120 minutes) 23](#_Toc33166812)

[7. Foire aux questions et récapitulatif 25](#_Toc33166813)

1. [Formation des aptitudes montées – baril et cheval (120 minutes) 22](#_bookmark33)
2. [Dîner de travail (60 minutes) 22](#_bookmark34)
3. [Enseignement pratique 23](#_bookmark35)
4. [Foire aux questions et récapitulatif 24](#_bookmark36)

[Hébergement d’ateliers 25](#_bookmark37)

[Besoins en espace et équipement 25](#_bookmark38)

[Matériel imprimé 25](#_bookmark39)

[Promouvoir l’atelier 25](#_bookmark40)

[Rôle du coordonnateur de l’atelier 25](#_bookmark41)

[Rôle de l’établissement d’accueil 26](#_bookmark42)

[Rôle des animateurs 26](#_bookmark43)

# Introduction

## À propos du guide

Le guide d'animation des instructeurs du programme Apprenti cavalier est destiné à guider les formateurs d'entraîneurs dans la mise en œuvre de la formation des instructeurs du programme Apprenti cavalier, ce qui permet d'assurer une formation uniforme des instructeurs.

## Un programme, deux ateliers

La formation des instructeurs du programme Apprenti cavalier est divisée en deux sessions - Apprenti cavalier 1 et Apprenti cavalier 2. Les instructions d'animation pour les deux programmes sont incluses dans ce guide. Chaque atelier comprend 7 heures d'enseignement, est enseigné principalement sur le terrain de jeu et une partie importante de l'atelier est consacrée à donner aux candidats instructeurs la possibilité d'essayer et de s'entraîner à enseigner les principales composantes du programme.

Les ateliers peuvent être proposés de manière indépendante ou sur des jours consécutifs.

Apprenti cavalier 1

* Les candidats instructeurs devraient être en bonne condition physique, capables d'exécuter la plupart des aptitudes du programme Apprenti cavalier
* L’atelier est requis pour enseigner toute partie du programme Apprenti cavalier
* Se concentre sur les jeux, les aptitudes au sol et monté sur un baril; veuillez noter qu’il n'y a pas de cheval
* L’atelier est offert dans un gymnase ou dans d'autres lieux non équestres

Apprenti cavalier 2

* Les candidats instructeurs doivent avoir suivi l'atelier Apprenti cavalier 1 pour participer à l’atelier Apprenti cavalier 2 et devraient être titulaires d'une certification d'instructeur ou d'entraîneur de compétition du PNCE
* Les candidats instructeurs et entraîneurs de compétition qui terminent actuellement leur certification PNCE et qui ont réussi les tests du programme Apprentissage de l’équitation classique de niveau 6 ou Western de niveau 4 de Canada Équestre peuvent également participer à la formation
* L’atelier se concentre sur le transfert au cheval des aptitudes acquises sur le baril, la préparation adéquate du cheval et la mise en pratique du programme complet dans l'environnement équestre

## Ressources pour les entraîneurs

En tant que formateur d'entraîneurs, vous êtes tenu de connaître toutes les informations présentées dans le guide du programme Apprenti cavalier. Vous devez également bien connaître toutes les ressources du programme, y compris les instructions sur la façon d'accéder et d'utiliser le contenu de PLAYBuilder.

# Conseils d’animation

## Processus d'apprentissage

L'éducation et la formation basées sur les compétences sont fondées sur le concept d'apprentissage par la pratique. Les instructeurs développent et peaufinent mieux leurs compétences lorsqu'ils ont l'occasion d'appliquer des concepts et des compétences dans des situations qui se rapportent à l'environnement dans lequel ils travaillent, et de comparer cette expérience avec des expériences personnelles et professionnelles antérieures. Cet atelier est conçu en fonction de l'apprenant adulte. Il permet aux candidats instructeurs de mettre en pratique les compétences et les concepts et de réfléchir à la manière dont ils pourraient être mis en pratique dans leur propre environnement.

Il vous incombe de gérer la journée et de créer un environnement d'apprentissage qui garantit que les candidats instructeurs participent activement à tous les aspects de l'atelier. Celui-ci ne doit pas être enseigné dans un style clinique « conventionnel » où les participants se contentent de suivre les instructions et d'écouter le clinicien. Dans la mesure du possible, les candidats instructeurs devraient travailler en groupe pour résoudre les problèmes et partager leurs idées. Lorsqu'ils observent l'enseignement des autres, les candidats instructeurs devraient se voir confier des tâches d'observation spécifiques qu'ils seront invités à partager lors des comptes rendus d'activité.

## Conseils d’animation

Il incombe à l’animateur de veiller à ce que les participants soient impliqués et encouragés à partager leurs observations, en s'assurant que:

* Vous vous appuyez sur l'expérience des candidats instructeurs
* Vous gérez l'environnement et le temps
* Tous les candidats instructeurs participent activement aux activités, sont enthousiastes et discutent des activités avec leurs pairs
* Les candidats écoutent ce que les autres ont à dire
* Il n'y a pas ou peu de temps mort

Intervenez dans une discussion de groupe si vous constatez que:

* Il y a un problème de sécurité
* La discussion est hors sujet
* La discussion est dominée par une seule personne
* La session se transforme en cours magistral ou les candidats instructeurs se désintéressent
* L'opinion d'un participant n'est pas respectée
* La plupart des membres du groupe sont prêts à passer à la tâche suivante
* La conclusion à laquelle on arrive est différente de celles présentées dans l'atelier

## Enseigner aux enfants

La partie de l'après-midi des deux ateliers comprend une occasion pour les candidats instructeurs de s'exercer à enseigner les éléments clés du programme aux élèves. Cela crée une formidable opportunité d'apprentissage qui doit être géré avec soin.

En tant qu'animateur, vous avez une responsabilité envers les élèves et les candidats instructeurs.

* Donnez des commentaires au candidat instructeur pour l'inciter et le soutenir dans son apprentissage, plutôt que d'encadrer directement l’élève.
* Intervenir immédiatement si un instructeur risque de mettre un participant en danger
* Toujours donner l'exemple d'un comportement d'encadrement approprié et fournir des commentaires aux candidats instructeurs s'ils ne sont pas efficaces
* Lorsque les étudiants font des erreurs, assurez-vous qu'ils reçoivent des commentaires appropriés et encourageants, tout en étant conscients de la façon dont les élèves peuvent percevoir les correctifs lors du compte rendu

## Tâches à accomplir

Les ateliers pour instructeurs du programme Apprenti cavalier sont conçus pour donner aux candidats instructeurs beaucoup de temps pour pratiquer l'enseignement, ce qui signifie également que pendant certaines parties d'un atelier, il y a un certain nombre de candidats instructeurs dont la tâche principale est d'observer. Pendant ce temps, il est facile pour les candidats instructeurs de se laisser entraîner dans d'autres domaines de conversation.

Pour éviter cela et pour maximiser les possibilités d'apprentissage, il est essentiel de fournir aux candidats des tâches spécifiques à accomplir pendant que d'autres sont en train de donner des cours. Des fiches de travail ont été créées pour faciliter cette tâche. Il est également recommandé d'inviter systématiquement ces instructeurs à partager leurs observations lors du compte rendu de chaque section. Veillez à ce que les commentaires offerts par les autres candidats instructeurs soient offerts de manière encourageante et constructive, ceci étant une bonne pratique pour donner des commentaires aux élèves.

## Une coanimation efficace

L'atelier du programme Apprenti cavalier s’anime mieux avec deux formateurs d'entraîneurs. Cela permet des commentaires et un soutien plus individuels lors des activités en petits groupes et donne l'occasion à l'un des formateurs d'entraîneurs de soutenir les candidats instructeurs engagés dans l'enseignement, tandis que l'autre formateur peut guider ceux qui sont en mode d'observation.

En présence d’élèves, un animateur peut être le principal responsable de la gestion des enfants, tandis que l'autre prend la relève de l'animation de l'atelier pour les candidats instructeurs.

Lors de la coanimation, il est important de coordonner vos tâches au sein de votre équipe, en identifiant clairement qui dirige chaque section, qui la soutient et de quelle manière. Lorsque vous jouez un rôle de soutien, vous ne devez pas ajouter d'informations à ce que l'animateur principal présente, à moins d'y être invité spécifiquement.

## Fournir des commentaires et gestion de groupe

Des stratégies types seront utilisées pour la mise en œuvre du programme Apprenti cavalier. Consultez le guide du programme Apprenti cavalier pour une liste complète de conseils et de suggestions. Nous vous encourageons à attirer l'attention des candidats instructeurs sur cette section du guide du programme tout au long de l'atelier.

# Préparation

Les dispositions suivantes s'appliquent à tous les ateliers.

* Familiarisez-vous avec l'établissement et son plan d'action d'urgence, sa trousse de premiers soins et toute règle de sécurité spécifique avant le début de l'atelier
* Organisez le matériel pour qu'il puisse être facilement récupéré à l'arrivée des candidats instructeurs, testez le matériel audiovisuel, affichez des informations sur le Wi-Fi
* Préparez à l'avance des plans de cours pour la section d'enseignement pratique, en fonction de la taille du groupe
* Préparez la liste des candidats et notez les présences sur la feuille d'inscription à l'arrivée des candidats instructeurs

## Atelier instructeur Apprenti cavalier 1 – Exigences relatives à la mise en place et aux installations

* La configuration idéale comprend une salle de classe, avec un gymnase tout près. Une grande salle polyvalente convient également.
* Un baril Rookie Riders pour 4 à 6 candidats instructeurs
* Le baril est correctement assemblé avant l'atelier et tout l'équipement inclus avec le baril est disponible
* Un nombre suffisant de tapis de sol est disponible pour que tous les candidats instructeurs puissent participer aux activités
* Les enfants âgés de 6 à 12 ans (idéalement de 7 à 9 ans) doivent être présents pendant la dernière heure avant la pause du dîner ainsi que les 2 heures suivantes après celle-ci. Aucune expérience préalable de l'équitation n'est requise.

## Atelier instructeur Apprenti cavalier 2 – Exigences relatives à la mise en place et aux installations

* L'installation idéale comprend une salle de classe, par exemple une grande zone d'observation ou un salon, à proximité immédiate du manège
* On aura besoin d’un cheval convenablement dressé et au moins une personne entraînée pour faire du cheval de longe
* Si l’animation se fait dans un autre établissement que le vôtre, assurez-vous de le visiter à l'avance. Donnez-vous suffisamment de temps pour vous familiariser avec le(s) cheval(s) avec lequel/lesquels vous travaillerez, la/les personne(s) qui fera la longe et l'environnement dans lequel vous travaillerez.
* On a besoin d’au moins un baril Rookie Riders; idéalement vous devriez avoir un baril pour 4 à 6 candidats instructeurs
* Le baril est correctement assemblé avant l'atelier et tout l'équipement inclus avec le baril est disponible
* Un nombre suffisant de tapis de sol est disponible pour que tous les candidats instructeurs puissent participer aux activités
* Les enfants âgés de 6 à 12 ans (idéalement de 7 à 9 ans) doivent être présents à 9 h 30. Les élèves devraient avoir une certaine expérience de l'équitation et être à l'aise avec les chevaux. Différents groupes d'enfants peuvent être utilisés pour les sessions du matin et de l'après-midi.

# Horaire d’un atelier typique Apprenti cavalier 1

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 8 h 30 | **1. Mot de bienvenue et présentations** | (20 min) |
| 8 h 50 | **2. Activités de réchauffement** | (60 min) |
| 9 h 50 | **3. Progression des aptitudes – au sol et montée** | (100 min) |
| 11 h 30 | **4. Leçon de démonstration** | (30 min) |
| 12 h | **5. Dîner de travail** | (60 min) |
| 1 h  | **6. Enseignement pratique** | (120 min) |
| 3 h 30 | **7. Foire aux questions – récapitulatif** | (30 min) |
| 4 h  | **8. FIN DE LA JOURNÉE ET MERCI** |  |

## Remarques

* L'heure des pauses du matin et de l'après-midi est laissée à la discrétion du formateur d’entraîneurs.
* Les heures de début et de fin de l’atelier peuvent être ajustées à la discrétion des animateurs.

# Animation – Programme Apprenti cavalier 1

## Avant de commencer (T - 30 minutes)

* La mise en place de toutes les installations et de tous les équipements est terminée
* Le nom et le mot de passe WIFI sont affichés avec les instructions de connexion pour PLAYBuilder - [https://equestrian.playbuilderapp.com/login](%20https%3A//equestrian.playbuilderapp.com/login)
* Saluer chaque candidat instructeur à son arrivée
* Veiller à ce que les candidats s'inscrivent
* Aider les candidats à accéder à PLAYBuilder

## Mot de bienvenue et présentation (20 minutes)

Mot de bienvenue (10 MINUTES)

* + Accueil des candidats instructeurs
	+ Questions administratives - toilettes, attentes de l'établissement, emplacement du plan d’urgence et de la trousse de premiers soins, etc.
	+ Revoir l'horaire de la journée avec les candidats instructeurs
	+ Présentez le matériel du programme et donnez un aperçu du programme en consultant les pages 3 et 4 du guide du programme
	+ Montrez la vidéo Apprenti cavalier si l'établissement le permet: <https://youtu.be/-XaPUI7CmlI> (en anglais seulement)

PRÉSENTATION (10 MINUTES)

* + Diviser les candidats instructeurs en petits groupes
	+ Demandez aux membres des groupes de se présenter à leur petit groupe en fournissant des informations clés (nom, d’où ils viennent, raison de la participation, leurs antécédents, un fait intéressant sur eux-mêmes)
	+ Une personne de chaque groupe sera chargée de présenter les personnes de son groupe

 ORIENTATION sur PLAYBUILDER (10 MINUTES)

* + - PLAYBuilder permet aux instructeurs d’Apprenti cavalier d'avoir accès aux éléments suivants:
			* Accéder à une base de données en ligne des aptitudes qui comprend des instructions écrites, des photos et des vidéos pour toutes les aptitudes et activités du programme Apprenti cavalier
			* Exemples de plans de cours organisés en une série de recueils basés sur les modèles de prestation recommandés
			* Possibilité de copier et de modifier des exemples de plans de cours pour répondre aux besoins spécifiques de vos élèves
			* Leçons d'équitation avec des documents téléchargeables à envoyer à la maison en préparation du prochain cours
			* La possibilité de glisser et de déposer des activités dans vos propres plans de cours personnalisables
	+ Le contenu est organisé en 4 catégories pour supporter la prestation du programme Apprenti cavalier
* Activités – Présenter les activités et les aptitudes qui composent le programme, chaque activité comprend des instructions sur la façon de l'exécuter, accompagnées de photos et de vidéos le cas échéant; il est également possible de les télécharger
* Progressions – Série d'activités placées dans un ordre précis dans le but de faire progresser les aptitudes. Les jeux qui comprennent plusieurs aptitudes complètes sont également stockés sous forme de progressions.
* Plans de cours – La section sur les plans de cours vous donnent accès à des plans de cours préétablis, développés spécifiquement pour le programme Apprenti cavalier. L'utilisateur peut également copier/modifier les plans de cours pour les adapter à un groupe spécifique ou créer les siens par l’entremise de la fonctionnalité glisser-déposer du contenu.
* Collections – Les collections permettent de regrouper les plans de cours pour former un programme. Une série de programmes types pour le programme Apprenti cavalier sont préremplis. Les plans de cours auxquels nous allons accéder aujourd'hui ont également été chargés dans cette section.
	+ Toutes les sections peuvent être parcourues; utilisez la fonction de recherche pour filtrer le contenu. Cliquez sur l'Étoile pour choisir, à titre de favori, des activités spécifiques et utilisez le menu pour créer des listes de lecture personnalisées afin d’en trouver rapidement le contenu
	+ Consultez la section d'aide pour des vidéos expliquant comment utiliser les fonctionnalités de PLAYBuilder
	+ Tout au long de la journée, nous ferons référence au contenu de PLAYBuilder, pour commencer. Tapez sur les collections et sélectionnez la collection Atelier de l’instructeur du programme Apprenti cavalier.

## Activités de réchauffement (60 minutes)

Suivez-moi (5 MINUTES)

* + Faites en sorte que les candidats instructeurs soient actifs et vivent le programme en jouant à Suivez-moi - posture et équilibre (dirigé par l’animateur)
	+ Faites attention à la façon dont les candidats se déplacent, en préparation du reste de la session

Compte rendu (3 minutes)

* + - Comment vous sentez-vous?
		- Quel était le but du jeu Suivez-moi?
		- Pourquoi ces aptitudes sont-elles importantes?

Mini-exposé (2 minutes)

* + - *Suivez-moi* est l'un des nombreux « jeux à faible organisation » qui peuvent être utilisés pour aider les élèves à s'échauffer.
		- Ces jeux vous permettent d'enseigner/renforcer le développement des aptitudes fondamentales du mouvement et sont un excellent moyen de développer le savoir-faire physique.
	+ Revoir la définition du savoir-faire physique - l*e savoir-faire physique est la motivation, la confiance et l’aptitude physique nécessaires pour être actif toute sa vie*. Il s'agit d'un parcours continu qui doit être développé dans divers environnements, tout au long de la vie.
	+ En jouant à ces jeux, notre objectif est de créer un environnement qui favorise le développement du savoir-faire physique.
	+ Chaque participant devrait être capable de se concentrer sur lui-même et doit se sentir à l'aise pour participer à son propre niveau.
	+ Les enfants apprennent beaucoup en imitant. Des jeux comme Suivez-moi leur permettent de vous observer, vous et leurs pairs, et d'ajuster leurs mouvements sans correctif.
	+ Si vous leur donnez des indices verbaux, limitez-les à des mots clés spécifiques qui dirigent le mouvement et les aident à trouver le bon moment. L'ajout d'une histoire ou d'images peut rendre l'expérience des mouvements clés amusante, sans jugement.
	+ Le programme Apprenti cavalier comprend plusieurs jeux à faible organisation destinés à aider au développement du savoir-faire physique.

DÉCOUVRIR DES JEUX ET DES ACTIVITÉS D'ÉCHAUFFEMENT DU PROGRAMME APPRENTI CAVALIER (45 MINUTES)

Invitez les participants à accéder aux *Jeux et activités d’échauffement du programme Apprenti cavalier* à

 partir de l’onglet Collection d’Atelier pour instructeurs du programme Apprenti cavalier.

IMPORTANT: Si vous ne prévoyez pas disposer de PLAYBuilder pour l'atelier, assurez-vous d'imprimer des copies de chaque activité pour les candidats instructeurs afin de pouvoir compléter cette activité.

* + Divisez les candidats instructeurs en petits groupes.
	+ Invitez-les à revoir les activités assignées en accédant à l'application PLAYBuilder ou en leur remettant des documents.
	+ Assignez à chaque groupe une série de jeux connexes; chaque groupe sera chargé de revoir les jeux qui lui ont été assignés et de présenter un (1) de ces jeux à l’ensmble des groupes.
	+ Demandez à chaque petit groupe de choisir un jeu parmi ceux qui lui ont été attribués et de l'enseigner aux autres groupes.
	+ Donnez aux candidats instructeurs 10 minutes pour passer en revue les jeux, puis allouez 4-5 minutes par groupe pour la présentation, suivie d'un compte rendu de 2-3 minutes.
	+ Utilisez le compte rendu pour passer en revue l'objectif et les concepts clés de chaque famille de jeux et pour montrer comment le jeu peut être modifié pour augmenter ou diminuer le niveau de difficulté.
	+ Passez en revue les stratégies permettant de s'assurer que tous les élèves sont inclus (consultez le guide du programme).

## 3. Théorie de l'équitation (15 minutes)

*Cette section est destinée aux personnes non équestres. Si vous animez un atelier destiné à un groupe * *exclusivement équestre, présentez les ressources et passez à la section suivante.*

ACTIVITÉ DE GROUPE: UN PAS EN AVANT (30 MINUTES)

* + Les instructeurs se tiennent en deux lignes, face à face. Utilisez du ruban adhésif, de la ficelle ou votre imagination pour tracer une ligne entre les instructeurs. Le formateur d’entraîneurs vous fournira ensuite une série de mots d’équitation et, pour chacun d'eux, les instructeurs se placeront sur la ligne centrale lorsqu'ils sauront ce que le mot signifie. Les autres restent en place. Demandez ensuite à un instructeur situé sur la ligne centrale d'identifier le sens du mot.
	+ Ce jeu est une occasion simple et amusante de voir l'étendue des connaissances équines du groupe, d'explorer les différents types de connaissance en équitation et d'apprendre à se connaître.
	+ Passez en revue les documents sur l'équitation et les ressources théoriques dans PLAYBuilder. Apportez une copie imprimée des documents à distribuer pour que les candidats instructeurs puissent les consulter.
	+ Expliquez que de nombreuses leçons d'équitation sont conçues comme des devoirs à emporter à la maison qui peuvent être distribués à la fin d'une session et revus au début de la session suivante.
	+ Dans le cadre d'un camp, ces sujets peuvent être traités plus en détail dans le cadre d'une session d'atelier

## Progression des aptitudes – aptitudes au sol et montée (100 minutes)

EXAMINER LES PRINCIPALES APTITUDES AU SOL (30 MINUTES)

Référez-vous au plan de cours de *l’Atelier pour instructeurs : aptitudes au sol*. Encouragez les candidats  à l’avoir également à leur disposition sur leur téléphone.

* + Revoir les points clés des aptitudes au sol avec les candidats instructeurs en utilisant l'approche « Suivez-moi ».
* Réception sécuritaire
* Bondir et sauter
* Progressions des planches
* Roulades
	+ Après chaque série d’aptitudes, invitez les candidats instructeurs à se mettre par deux avec la personne à côté d'eux et à pratiquer les aptitudes.
	+ Encouragez-les à se donner mutuellement des commentaires et à discuter des aptitudes.
	+ Circuler pour clarifier la compréhension et corriger les aptitudes selon les besoins
	+ Passez en revue les questions communes et les points clés avec le groupe

INITIATION AU BARIL (5 MINUTES)

Référez-vous au plan de cours de *l’Atelier pour instructeurs : monter et descendre*. Encouragez les candidats  à l’avoir également à leur disposition sur leur téléphone.

* + En séance plénière, initiez tous les candidats instructeurs au baril
	+ Veillez à lui donner un nom
	+ Passez en revue les principes de la sécurité à l'approche d'un cheval, expliquez comment les enfants réagissent au baril et l'importance de l'utiliser pour enseigner les bases de l'équitation
	+ Examinez la façon de configurer le baril, les contrôles de sécurité et l'équipement qui l'accompagne
	+ Expliquez comment le baril est destiné à aider les élèves à développer les aptitudes de base en équitation et le lien entre les aptitudes au sol, les aptitudes pour la monte sur le baril et celles pour la monte sur un cheval.

MONTER ET DESCENDRE (20 MINUTES)

Référez-vous au plan de cours de *l’Atelier pour instructeurs: monter et descendre*. Encouragez les candidats  à l’avoir également à leur disposition sur leur téléphone.

Introduction – mini-exposé (5 minutes)

* + En séance plénière, présentez aux candidats instructeurs chacune des montes et descentes qui seront couvertes:
* Courte échelle
* Siège intérieur
* Siège extérieur
* Assis à califourchon
* En moulin
	+ Demandez à un volontaire de vous aider à faire la démonstration.
	+ Invitez les instructeurs à se référer aux compétences de l'application PLAYBuilder pour vous accompagner dans l'enseignement de ces aptitudes.
	+ Passez en revue la façon de faire la *courte échelle*, y compris la technique de levage appropriée et rappelez-le aux instructeurs.
	+ Rappelez aux candidats instructeurs qu'ils doivent toujours demander le consentement des élèves avant de leur faire la courte échelle. Soyez précis quant à l'endroit et à la raison pour laquelle vous allez les toucher - une main sur le genou, une main sur la cheville pour leur donner une poussée vers le baril.
	+ Revoir la position de la main et la monte de base
	+ Répétez pour démontrer chacune des montes

Mettre en pratique – (10 minutes)

* + Diviser les candidats instructeurs en petits groupes - 1 groupe par baril
	+ Invitez-les à pratiquer à tour de rôle les montes et les descentes et à s'autocorriger
	+ Les animateurs circulent pour fournir des commentaires aux groupes et aider à la compréhension des aptitudes.

Compte rendu de la séance plénière (5 minutes)

* + Inviter les candidats instructeurs à partager leurs expériences
	+ Revoir les points clés de l'enseignement, aborder toute question commune et/ou récurrente

JAMAIS AUCUN ÉTUDIANT AVANT CETTE SECTION

Aptitudes et postures de monte (50 Minutes)

Adaptez votre approche à cette section en fonction de la disponibilité des enfants pour cette partie de l'atelier. Si aucun élève n'est disponible, les candidats instructeurs devront agir en tant qu'élèves et exécuter les aptitudes. Si des élèves sont disponibles, demandez-leur de démontrer les aptitudes.

Si l'on inclut les élèves, pour cette section, il est préférable qu'ils maîtrisent les aptitudes, car l'objectif principal est que les candidats instructeurs se familiarisent avec les positions et la forme appropriée par rapport aux aptitudes d'instruction. Si les élèves sont nouveaux, l'un des animateurs doit passer en revue les aptitudes avec eux avant que les élèves n'arrivent devant les candidats instructeurs.

 Référez-vous au plan de cours de *l’Atelier pour instructeurs : aptitudes et postures de*

 * monte*. Encouragez les candidats à l’avoir également à leur disposition sur leur téléphone ou tablette.

Introduction – mini-exposé (15 minutes)

* + En séance plénière, présentez aux candidats instructeurs les aptitudes et les postures montées qui seront couvertes.

|  |  |
| --- | --- |
| * Assiette de base
* Position de la boîte
* Drapeau
* Agenouillé
* Sadie latéral
 | * Coup de pied inversé
* Arabesque
* Drapeau latéral
* Courte échelle à une jambe
 |

* + Demandez à un ou deux volontaires de vous aider à en faire la démonstration.
	+ Invitez les candidats instructeurs à se référer aux aptitudes dans l'application PLAYBuilder pour suivre avec vous la présentation des aptitudes.
	+ Montrez les progressions des aptitudes au sol, puis sur le baril.
	+ Expliquez comment celles -ci devraient être présentées au cours d'une série de leçons avec les participants.

Mettre en pratique – (30 minutes)

* + Placez les candidats instructeurs en groupes - 1 groupe par baril
	+ Invitez les candidats instructeurs à travailler les aptitudes, encouragez-les à changer de « cavalier » pour chaque aptitude afin qu'ils aient tous de multiples occasions de pratiquer les montes et les descentes et de visualiser les aptitudes pour différentes postures.
	+ Les formateurs d'entraîneurs circulent pour fournir des commentaires aux groupes et aider à la compréhension des aptitudes.

### Récupération (5 Minutes)

* + Indiquez aux candidats instructeurs qu'à la fin de chaque session, ils devraient prendre quelques minutes pour récupérer avec leurs participants
	+ C'est une excellente occasion de passer en revue les aptitudes de la journée, de revenir sur certaines aptitudes de base et de couvrir également certains aspects de l'équitation. Aujourd'hui, nous allons passer en revue les expériences sur le baril
	+ Inviter les candidats instructeurs à partager leurs expériences.
	+ Revoir les points clés de l'enseignement, aborder toute question commune et/ou récurrente

## Leçon de démonstration (30 minutes)

À ce stade, vous et votre co-animateur devriez vous séparer. L'un assumera le rôle d’entraîneur et dirigera les enfants pendant une leçon, l'autre continuera à jouer son rôle d’animateur et aidera les entraîneurs à observer l'exécution d'un plan de cours.

Référez-vous au plan de cours de *l’Atelier pour instructeurs: leçon de démonstration 1*. Fournir une copie imprimée montrant la vue d'ensemble du plan de cours. En fonction de vos candidats instructeurs et des élèves à votre disposition, vous pourriez vouloir modifier votre plan de cours pour votre atelier.

ENTRAÎNEUR

* + Présentez-vous aux participants et expliquez-leur qu'ils participeront à une session qui fait partie de la formation des instructeurs
	+ Parlez-leur de la leçon et des aptitudes qu'ils vont exercer. Rassemblez des informations sur leur expérience antérieure et leur niveau d'aisance avec les aptitudes qu'ils vont exécuter.
	+ Demandez-leur s'ils ont des questions sur l'activité
	+ Diriger la session

ANIMATEUR

* + Fournir à chaque entraîneur une copie du plan de cours et expliquer le scénario
	+ Divisez les entraîneurs en trois ou quatre groupes. Attribuez à chaque groupe la responsabilité d'observer une partie de la leçon : échauffement, aptitudes au sol, aptitudes à la monte.
	+ A la fin de la session de démonstration, chaque groupe sera invité à identifier les éléments suivants et à les partager avec le groupe en tant que partie intégrante de celui-ci.
* Comment pensez-vous que l'activité/station a été exécutée ?
* Identifiez un élément qui s'est démarqué pour votre groupe en observant l'activité/l’aptitude en rapport avec les participants
* Identifiez un élément qui s'est démarqué pour votre groupe en observant l'activité/l’aptitude liée à l'instructeur et à son rôle
* Quelle est la question que vous vous posez sur l'activité/la station?

## Dîner de travail (60 minutes)

IMPORTANT: Avant l'atelier, vous devez créer et imprimer les mini leçons de PLAYBuilder à utiliser pendant l'atelier en fonction des conditions spécifiques associées à cet atelier. Gardez à l'esprit le nombre de candidats instructeurs, le nombre d'élèves, la capacité des élèves et des candidats instructeurs.

Des exemples de leçons sont disponibles pour être copiés dans PLAYBuilder. Assurez-vous d'ajouter ces leçons au contenu de *l'Atelier pour instructeurs : Apprenti cavalier 1* afin que les participants puissent y accéder sur leur téléphone ou tablette pendant l'atelier.

Il est recommandé d'imprimer le résumé de chaque plan de cours pour les participants.

* + Informez les participants qu'après le dîner, ils auront l'occasion de donner une partie de la leçon aux participants
	+ Formez de nouvelles équipes et attribuez à chaque groupe une mini leçon qu'il sera chargé d'enseigner après le dîner. Chaque groupe disposera de 15 à 20 minutes pour donner sa leçon, suivie d'un compte rendu de groupe.
	+ Idéalement, les équipes ne devraient pas être composées de plus de 3 ou 4 candidats instructeurs. En fonction du nombre de candidats instructeurs, vous devrez adapter le nombre de groupes et la durée des leçons.
	+ Assurez-vous d'être disponible pour les participants pendant le dîner afin de les aider à se préparer en fonction des besoins
	+ Identifiez l'ordre dans lequel les groupes enseigneront
1. Enseignement pratique (120 min)

### DÉBIT

* + Rassemblez le groupe et expliquez le processus pour l'après-midi, pendant que votre co-animateur explique le processus aux participants
	+ Un groupe enseignera sa leçon
	+ Le groupe suivant sera en attente et devra se préparer à enseigner sa leçon, pendant qu'il observe le groupe précédent.
	+ Le ou les groupes restants devraient observer le déroulement de la session. Demandez à chaque groupe de désigner une personne responsable de l'observation du ou des instructeurs, une personne responsable de l'observation des participants et une personne responsable de l'observation du déroulement et de la gestion du groupe
	+ Invitez le premier groupe à commencer. Dans l'hypothèse de 3 groupes, la leçon de chaque groupe devrait durer 20 à 25 minutes, suivie de 5 à 10 minutes pour faire un compte rendu de l'activité. Si le nombre de groupes est plus important, le temps par groupe devrait être réduit.

GUIDER LES CANDIDATS INSTRUCTEURS

Pendant que les candidats instructeurs dirigent leur session, un formateur d'entraîneurs devrait surveiller attentivement leur prestation et prendre des notes en préparation du compte rendu.

* + Le formateur d'entraîneurs devrait éviter d'intervenir, et se garder de faire des commentaires jusqu’à la fin, à moins que:
* S’il existe une situation dangereuse, le formateur d’entraîneurs doit intervenir immédiatement pour assurer la sécurité des participants
* Il existe une importante opportunité d'apprentissage pour le groupe
	+ Le second formateur d'entraîneurs devrait aider à guider les autres groupes dans leurs tâches d'observation et être disponible pour le groupe qui se prépare à enseigner sa leçon
	+ Lorsque des domaines à améliorer se présentent pour un groupe, le formateur d'entraîneurs devrait discuter avec le groupe suivant pour voir s'il peut identifier les possibilités d'amélioration, puis inviter ce groupe à intégrer ces améliorations dans sa prestation
	+ Il est recommandé que les formateurs d'entraîneurs alternent les rôles tout au long de la session afin d'exposer les candidats instructeurs à différentes perspectives et approches, en particulier lors du compte rendu.

CONSEILS POUR LE COMPTE RENDU

* + Commencez toujours par demander au groupe qui a donné la session comment elle s'est déroulée
	+ Utilisez les informations partagées par les candidats instructeurs qui ont enseigné la leçon pour éclairer votre compte rendu
	+ Invitez les observateurs à faire part de leurs observations
	+ Encouragez chacun à être constructif, positif et spécifique dans ses commentaires
	+ Continuez à aller de l’avant, vous n'avez pas besoin de tout couvrir lors du premier compte rendu.

## Foire aux questions et récapitulatif

* + Retournez en classe ou trouvez un endroit tranquille dans votre établissement pour terminer la classe.
	+ Faites un bref résumé de la journée et invitez les participants à poser toutes les questions importantes qu'ils pourraient avoir
	+ Examinez les prochaines étapes pour la commande de matériel et le lancement d'un programme avec les participants
	+ Invitez chaque participant à partager une pensée finale en faisant le tour de table.
	+ Remerciez les participants d'être venus

# Horaire d’un atelier typique Apprenti cavalier 2

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 8 h 30 | **1. Mot de bienvenue/Révision** | (20 min) |
| 8 h 50 | **2. Leçon de longe et montée** | (40 min) |
| 9 h 30 | **3. Démonstration de la leçon montée avec un élève débutant** | (30 min) |
| 10 h | **4. Formation des aptitudes montées – baril et cheval** | (120 min) |
| 12 h | **5. DÎNER de travail – préparer la leçon** | (60 min) |
| 1 h | **6. Enseignement pratique** | (150 min) |
| 3 h 30 | **7. Foire aux questions – récapitulatif** | (30 min) |
| 4 h | **8. FIN DE LA JOURNÉE ET REMERCIEMENT** |  |

## Remarques

* L'heure des pauses du matin et de l'après-midi est laissée à la discrétion du formateur d’entraîneurs.
	+ Les heures de début et de fin de l’atelier peuvent être ajustées à la discrétion des animateurs.

# Animation – Programme Apprenti cavalier 2

## Mot de bienvenue et présentation (20 Minutes)

Mot de bienvenue (10 MINUTES)

* + Accueil des candidats instructeurs
	+ Questions administratives - toilettes, attentes de l'établissement, etc.
	+ Revoir le programme de la journée

Si jour 2, à la suite de l’atelier Apprenti cavalier 1:

* + Passez en revue les activités de la veille et répondez aux questions

Si c’est un atelier autonome:

* + Présentez aux participants le matériel du programme et donnez un aperçu du programme en consultant les pages 3 et 4 du guide du programme
	+ Montrez la vidéo Apprenti cavalier si l'établissement le permet: <https://youtu.be/-XaPUI7CmlI> (en anglais seulement)
	+ Diviser les candidats instructeurs en petits groupes
	+ Demandez aux membres des groupes de se présenter à leur petit groupe en fournissant des informations clés (nom, d’où ils viennent, raison de la participation, leurs antécédents, 1 fait intéressant sur eux-mêmes)
	+ Une personne de chaque groupe sera chargée de présenter les personnes de son groupe

##  Leçon de longe et montée (75 Minutes)

SÉCURITÉ

Discutez des attributs d'un anneau de sécurité pour réaliser les leçons de longe et de monte:

* + Prise de pied souple et sécuritaire: une prise de pied de sable est typique et devrait se comprimer entre quatre et huit centimètres, et idéalement ne devrait pas se tasser lors d’une seule compression.
	+ Un manège sécuritaire se compose de parois latérales (plate de haut en bas ou légèrement incliné vers l'intérieur du bas). L'arène doit être exempte d'obstacles (autres que les tapis et le(s) baril(s)).

ÉQUIPEMENT

Discutez et démontrez l’ajustement d’un harnachement de saut et d’équitation, comprenant ce qui suit:

|  |  |
| --- | --- |
| Harnachement de saut  | Harnachement d’équitation |
| * Ligne de longe
* Fouet de longe
* Bride ou caveçon
* Surfaix pour le saut (les points essentiels sont qu'il ne se tortille pas dans le gosier et que les poignées doivent être fermes)
* Tapis dorsal de saut (un grand tapis Western pourrait également être utilisé)
* Rênes latérales (avec des anneaux élastiques ou en caoutchouc souple)
 | * Bride
* Selle
* Tapis de selle

Tenue du dresseur de chevaux* Casque
* Bottes
* Gants
 |

CHEVAL

Discuter des caractéristiques à rechercher chez un cheval qui convient aux apprentis cavaliers ainsi que de l'entraînement d'un cheval adapté à la longe pour l’enseignement aux apprentis cavaliers.

* + Un cheval de leçon, c'est:
		- En général, un maître d'école calme
		- Sans danger pour l’enseignement au sol et le toilettage de base
		- Confortable avec le saut au pas
		- Longe dans un cercle assez uniforme, en restant à l'extérieur du cercle
		- A été présenté et est à l'aise avec les personnes qui s'approchent du cercle en marchant
		- Tolère tous les participants qui se déplacent autour de lui
		- Accepte et aide les cavaliers débutants au pas et au trot
	+ Discutez les méthodes d'entraînement utilisées pour apprendre au cheval à accepter les cavaliers débutants au pas et au trot (utilisation de la vidéo).
	+ Expliquez les rôles du dresseur de chevaux dans le programme Apprenti cavalier
		- Le dresseur doit être capable de gérer le cheval sur la ligne de longe.
		- Il est préférable, mais pas obligatoire, qu'il soit également un instructeur formé et/ou un entraîneur certifié.

**ACTIVITÉ**

* + Démontrer comment faire de la longe et ce qui est attendu (et requis) pour la sécurité des apprentis cavaliers.
	+ Foire aux questions

##  Démonstration d’une leçon montée avec un élève débutant (120 minutes)

Fournir des informations et faire la démonstration d'une leçon montée grâce aux aptitudes suivantes:

* + La monte
	+ Assiette de base
	+ Drapeau
	+ Descente

**DISCUSSION, démonstration et pratique**

* + Discutez de l'objectif des exercices
	+ Discutez de la relation entre les exercices montés et les aptitudes sur baril et au sol
	+ Assurer la sécurité grâce au port du casque + pourquoi le casque est nécessaire
	+ Démonstration et pratique - approche d’un cheval en compagnie d’un élève
	+ Examinez le matériel
	+ Démonstration et pratique de l'enseignement de la monte/descente à l'élève débutant lors du pas
	+ Démonstration et pratique du repérage

**ACTIVITÉ**

Le formateur d'entraîneurs fait la démonstration d'une leçon montée avec un participant débutant. La leçon comprendra une discussion (révision) sur l'approche, la monte et le repérage de l'élève sur le baril, puis sur le cheval. Le participant travaillera sur les exercices et à un rythme réduit pour revoir clairement les aptitudes et souligner les considérations de sécurité.

## Formation des aptitudes montées – baril et cheval (120 minutes)

Introduction – mini-exposé (10 minutes)

* + En séance plénière, présentez aux candidats instructeurs les aptitudes et les postures montées qui seront couvertes.

|  |  |
| --- | --- |
| * Assiette de base
* Position de la boîte
* Drapeau
* Agenouillé
* Sadie latéral
 | * Coup de pied inversé
* Arabesque
* Drapeau latéral
* Courte échelle à une jambe
 |

* + Demandez à un ou deux volontaires de vous aider à faire la démonstration.
	+ Invitez les candidats instructeurs à se référer aux aptitudes dans l'application PLAYBuilder pour suivre avec vous la présentation des aptitudes.
	+ Montrez les progressions des aptitudes au sol, puis sur le baril.
	+ Expliquez comment celles -ci devraient être présentées au cours d'une série de leçons avec les participants.
1. **Dîner de travail (60 minutes)**
* Informez les participants qu'après le dîner, ils devront donner une mini-leçon qui comprend tous les éléments - l'échauffement, les aptitudes au sol, sur baril et montées
	+ Dites-leur de combien de temps ils disposent, les aptitudes qu'ils sont censés couvrir à cheval et le nombre de participants dans leur groupe
	+ Ils peuvent exécuter le programme comme une série de stations ou en ordre en fonction de leur groupe et de leurs participants
	+ Formez de nouvelles équipes et attribuez à chaque groupe une mini leçon qu'il sera chargé d'enseigner après le dîner. Chaque groupe disposera de 15 à 20 minutes pour donner sa leçon, suivie d'un compte rendu de groupe.
	+ Assurez-vous d'être disponible pour les participants pendant le dîner afin de les aider à se préparer en fonction des besoins
	+ Identifiez l'ordre dans lequel les groupes enseigneront
1. **Enseignement pratique**

### DÉBIT

* + Rassemblez le groupe et expliquez le processus pour l'après-midi, pendant que votre co-animateur explique le processus aux participants
	+ Un groupe enseignera sa leçon
	+ Le groupe suivant sera en attente et devra se préparer à enseigner sa leçon, pendant qu'il observe le groupe précédent.
	+ Le ou les groupes restants devraient observer le déroulement de la session. Demandez à chaque groupe de désigner 1 personne responsable de l'observation du ou des instructeurs, 1 personne responsable de l'observation des participants et 1 personne responsable de l'observation du déroulement et de la gestion du groupe
	+ Invitez le premier groupe à commencer. Dans l'hypothèse de 3 groupes, la leçon de chaque groupe devrait durer 20 à 25 minutes, suivie de 5 à 10 minutes pour faire un compte rendu de l'activité. Si le nombre de groupes est plus important, le temps par groupe devrait être réduit.

GUIDER LES CANDIDATS INSTRUCTEURS

Pendant que les candidats instructeurs dirigent leur session, un formateur d'entraîneurs devrait surveiller attentivement leur prestation et prendre des notes en préparation du compte rendu.

* + Le formateur d'entraîneurs devrait éviter d'intervenir, et se garder de faire des commentaires jusqu’à la fin, à moins que:
* S’il existe une situation dangereuse, le formateur d’entraîneurs doit intervenir immédiatement pour assurer la sécurité des participants
* Il existe une importante opportunité d'apprentissage pour le groupe
	+ Le second formateur d'entraîneurs devrait aider à guider les autres groupes dans leurs tâches d'observation et être disponible pour le groupe qui se prépare à enseigner sa leçon
	+ Lorsque des domaines à améliorer se présentent pour un groupe, le formateur d'entraîneurs devrait discuter avec le groupe suivant pour voir s'il peut identifier les possibilités d'amélioration, puis inviter ce groupe à intégrer ces améliorations dans sa prestation
	+ Il est recommandé que les formateurs d'entraîneurs alternent les rôles tout au long de la session afin d'exposer les candidats instructeurs à différentes perspectives et approches, en particulier lors du compte rendu.

CONSEILS POUR LE COMPTE RENDU

* + Commencez toujours par demander au groupe qui a donné la session comment elle s'est déroulée
	+ Utilisez les informations partagées par les candidats instructeurs qui ont enseigné la leçon pour éclairer votre compte rendu
	+ Invitez les observateurs à faire part de leurs observations
	+ Encouragez chacun à être constructif, positif et spécifique dans ses commentaires
	+ Continuez à aller de l’avant, vous n'avez pas besoin de tout couvrir lors du premier compte rendu

## Foire aux questions et récapitulatif

* Retournez en classe ou trouvez un endroit tranquille dans votre établissement pour terminer la classe.
* Faites un bref résumé de la journée et invitez les participants à poser toutes les questions importantes qu'ils pourraient avoir
* Examinez les prochaines étapes pour la commande de matériel et le lancement d'un programme avec les participants
* Invitez chaque participant à partager une pensée finale en faisant le tour de table.
* Remerciez les participants d'être venus

 Hébergement d'ateliers

**Besoins en espace et en équipement**

ESPACE PHYSIQUE

* + Gymnase/manège
	+ Accès aux toilettes
	+ Tables

BARILS TAPIS DE SOL

Besoins en matériel audio-visuel

* + WIFI fiable et mot de passe
	+ Optionnel (écran/projecteur pour visionner la vidéo)

**Matériel imprimé**

* + Tous les documents pertinents se trouvent dans PLAYbuilder et peuvent être imprimés sous forme de documents à distribuer

**Promouvoir l’atelier**

* + Pour faire la promotion de l’atelier, on trouvera les supports marketing standard/de marque CE dans la [Rookie Riders smartsheet](https://app.smartsheet.com/sheets/9fgj66H2qrQXqQM6W7f27hQgxHqM3QrCx73xGxF1?view=grid) sous l’onglet « Branding and Marketing »

**Le rôle du coordonnateur de l’atelier**

* + C'est le rôle du coordinateur de l'atelier de saisir toutes les informations pertinentes sur la smartsheet Rookie Riders
	+ Ceci comprend ce qui suit:
		- Chargement de l'atelier sur le calendrier de CE [(Register Workshop](https://app.smartsheet.com/b/form/e292e82ccaca4a599389493c6babbb06))
		- Saisir les instructeurs/participants formés [(Trained Instructors](https://app.smartsheet.com/sheets/GcMW6V729jXffPMxvJp6QXmXWQW9qQwPjm4V5HQ1?view=grid&amp;filterId=2287285279451012))
	+ Aviser CE à l'avance de leur atelier afin d'être autorisé à accéder à PLAYbuilder en tant qu'administrateur et approuver l'accès des candidats sur place
	+ Trouver un établissement ayant accès à un WiFi et veiller à ce que les participants soient préparés sur place grâce à un ordinateur portable ou une tablette
	+ Il est avantageux d’exécuter la partie non montée du programme dans un cadre tel qu'un centre communautaire ou un gymnase si possible
	+ Veiller à ce que l’établissement d'accueil soit sécuritaire, propre et dispose de l'espace nécessaire
	+ S'assurer que tout l'équipement est disponible, assemblé et sur place
	+ Promouvoir l'atelier bien à l'avance

**Rôle de l'établissement d'accueil**

* + S'assurer que l'installation est sécuritaire et disponible pour la date de l'atelier
	+ Fournir à l'avance un plan d'action d'urgence au coordonnateur de l'atelier

**Rôle des animateurs**

* + Veiller à ce que les candidats soient encouragés et participent
	+ S'assurer que les candidats remplissent les conditions requises à l'issue de l'atelier
	+ Veiller à ce que les candidats reçoivent des informations correctes et actualisées sur le [Rookie Riders smartsheet](https://app.smartsheet.com/sheets/9fgj66H2qrQXqQM6W7f27hQgxHqM3QrCx73xGxF1?view=grid)
	+ Veiller à ce que les candidats soient informés des prochaines étapes et des conditions à remplir pour exécuter le programme Apprenti cavalier dans leur propre établissement
	+ S'assurer que les candidats se comportent de bonne manière et respectent les directives de sécurité de l'établissement d'accueil
	+ Les OSPT distribueront des certificats pour les candidats formés