

Paris, le 13 septembre 1993

**LE MINISTRE DE LA JEUNESSE  
ET DES SPORTS**

**A**

**Messieurs les préfets de région  
Directions régionales de la jeunesse  
et des sports**

**DAF/MV-MV  
Affaire suivie par :  
Michèle VALLEE (DAF)  
Poste 9990  
Yves BAZIN (DAF 2)  
Poste 9174**

**Mesdames et Messieurs les préfets  
de département  
Directions départementales de la  
Jeunesse et des Sports**

**Messieurs les directeurs des écoles  
et instituts nationaux**

**INSTRUCTION N°: 93-166 JS**

**Messieurs les directeurs des centres  
d'éducation populaire et de sport**

**Objet : Prise en compte, dans les formations conduisant au BAPAAT, des compétences spécifiques aux supports techniques socio-culturels.**

**Réf. : Décret n° 93-53 du 12 janvier 1993.  
Arrêté du 19 janvier 1993.  
Arrêté du 4 mars 1993.  
Arrêté du 10 août 1993.**

L'arrêté du 10 août 1993 a fixé la liste des activités socio-culturelles utilisables comme support technique de l'activité professionnelle des titulaires du BAPAAT quelle que soit l'option professionnelle dans laquelle elle s'exerce.

De même que l'instruction n°93-085 JS a fixé les compétences spécifiques aux supports techniques relevant du secteur sportif, de même la présente instruction précise pour chacun des supports techniques socio-culturels autorisés les compétences spécifiques que les candidats doivent avoir acquises au terme de la formation.

Ces référentiels de compétences constituent autant d'éléments que les équipes pédagogiques doivent nécessairement prendre en compte dans l'élaboration du référentiel de formation.

De la même manière, formateurs et jurys doivent intégrer ces données dans les épreuves de validation intermédiaires et finales. Je rappelle notamment que tout candidat, pour se présenter aux épreuves certificatives de l'examen final, doit avoir préalablement obtenu l'attestation de niveau de pratique personnelle dans le support technique concerné. Les référentiels de compétences joints à la présente instruction fournissent aux formateurs les indicateurs de niveau.

Je vous serais obligé de bien vouloir me faire connaître sous le présent timbre toutes difficultés que vous pourriez rencontrer dans l'application de ces dispositions.

## **REFERENTIEL DE COMPETENCES SPECIFIQUES AUX ACTIVITES MUSICALES PRATIQUE D'UNE ACTIVITE**

L'assistant animateur technicien doit avoir les compétences suivantes :

**→Pratique vocale et individuelle :**

Etre capable d'interpréter les œuvres d'un répertoire donné avec une qualité reconnue (justesse de l'interprétation et qualité vocale).

Etre capable de mémoriser une séquence mélodique de quatre mesures et de la reproduire en chantant dans la même tonalité ;

Etre capable de transposer spontanément un chant vers l'aigu ou le grave pour l'adapter à la tessiture du public (sans maîtriser l'aspect théorique de ces transpositions) ;

Etre capable de préparer sa voix à l'aide d'exercices spécifiques simples (techniques respiratoires, attitudes corporelles, exercices vocaux) ;

Connaître dans ses données les plus élémentaires le mécanisme du jeu vocal : air, colonne d'air, cordes vocales, résonateurs.

**→Pratique élémentaire d'un instrument mélodique (personnel ou flûte à bec, ou percussion à lames , ou instrument accompagnateur utilisé de façon mélodique) :**

En connaître les doigtés et techniques de base.

Etre capable de l'utiliser pour déchiffrer et rechercher une mélodie simple.

**→Pratique d'un instrument accompagnateur, pratiqué de façon harmonique (guitare, clavier, accordéon, autoharp,...) :**

Etre capable de chanter en s'accompagnant et d'accompagner un groupe vocal ;

Etre capable de déchiffrer une grille d'accords M, m, 7 ;

Connaître les possibilités de transposition de l'instrument (capodastre pour la guitare, transpositeurs MIDI pour les claviers...).

**→Connaissances théoriques et solfègiques :**

Etre capable de déchiffrer vocalement et sur un instrument une mélodie simple comportant peu d'altérations accidentelles, utilisant :

Les modes Majeur et mineur, dans un mouvement mélodique peu disjoint ;

Les modes rythmiques binaires et ternaires dans des combinaisons simples et dans des mesures usuelles.

Etre capable de déchiffrer reconnaître et écrire les figures rythmiques suivantes :  
ronde - blanche pointée – blanche – noire – 2 croches – 4 doubles croches – triolet de croches  
– 1 croche 2 doubles – croche pointée – double croche – noire pointée croche.

Etre capable de déchiffrer reconnaître et écrire dans la tessiture suivante correspondant à la tessiture courante des instruments à lame et de la flûte à bec :

de Do 1<sup>ère</sup> interligne au dessous de la portée ;

à La 1<sup>ère</sup> interligne au dessus de la portée

**Pratique professionnelle :**

Etre capable de créer une action collective musicale avec un public donné dans un style donné :

Groupe de chant collectif ;

Pratique d'instruments d'initiation, de musique verte ;

Initiation à l'écoute active de musique ;

Animation, à partir de matériaux sonores, de la pratique de l'enregistrement.

Etre capable de conduire le travail d'un groupe en incluant les étapes pédagogiques nécessaires au jeu musical proprement dit : jeux préalables de musique, préparation corporelle et vocale.

Etre capable de guider l'expression individuelle et collective du groupe dans une interprétation musicale appropriée au style pratiqué.

### **CONNAISSANCE ET COMPREHENSION DES INCIDENCES BIOLOGIQUES DE LA PRATIQUE D'UNE ACTIVITE**

Inclure :

Connaître les risques pour l'audition et le système nerveux d'un volume excessif de décibels, des rythmes obstinés en tension, des baladeurs, des effets d'un fond musical permanent.

Connaître les répercussions sur le corps des vibrations sonores : effet des fréquences graves, aiguës, des harmoniques.

Connaître les conséquences physiologiques d'exercices respiratoires et vocaux mal adaptés : utilisation forcée de la voix, suroxygénation par exemple.

Connaître les moyens simples de relaxation, être capable de les mettre en place.

### **EQUIPEMENT INDIVIDUEL**

Etre capable de choisir une tenue vestimentaire favorisant l'aisance dans la pratique de l'expression vocale, corporelle, instrumentale.

### **MONTAGE – ASSEMBLAGE**

Etre capable de faire le montage de l'assemblage d'un instrument de musique à partir de matériaux divers, à l'aide d'un plan d'ensemble ;

Etre capable de choisir dans un ensemble défini le mode de lien d'éléments : pointage, vissage, boulonnage, soudure, collage...

Etre capable d'entretenir son matériel sonore et instrumental : nettoyage, rangement, précautions élémentaires, vérifications simples.

### **MATERIAUX SONORES**

Etre capable d'assurer une prise de son HIFI, un montage sonore simple de qualité HIFI ;

Etre capable d'expérimenter diverses démarches de travail des matériaux sonores enregistrés sur bande (accélération, ralenti, écho, mise à l'envers, mixage, filtrage) ;

Utiliser des appareils de production synthétique de son dans des fonctions pré-programmées ;

Etre capable d'expérimenter diverses sources de production sonore (objet, instrument, phénomènes naturels, voix...). Régler la justesse d'un son.

### **AUDIO-VISUEL**

Connaître les caractéristiques techniques d'un matériel audiovisuel pour apprécier sa compatibilité avec d'autres matériels et pour choisir ainsi un ensemble de matériel le mieux approprié à un usage donné.

Etre capable de faire des enregistrements, des montages, des copies simples dans le cadre d'une procédure pré-établie en assurant les réglages nécessaires.

### **REFERENTIEL DE COMPETENCES SPECIFIQUES AUX ACTIVITES FONDEES SUR LE LIVRE, L'ECRITURE OU LA LECTURE**

### **PRATIQUE D'UNE ACTIVITE**

L'assistant animateur technicien doit être capable dans son activité professionnelle de situer les caractéristiques des divers types de publication :

- Périodiques (quotidiens, hebdomadaires, revues) thématiques ou généralistes ;
- Textes documentaires (historiques, biographiques, techniques...)
- Œuvres de fiction (romans, nouvelles, contes, poèmes, bandes dessinées...)

Il doit en outre :

- Être familiarisé avec le vocabulaire le plus courant, concernant les périodiques : « la une », colonne, éditorial... ;
- Être capable de choisir une histoire pour la lire ou la raconter ;
- Être capable de préparer et de conduire une activité de groupe à partir du livre (lecture, récit oral, exposé, écriture, exposition...)
- Être capable d'animer un coin lecture, une petite bibliothèque ;
- Être capable de coordonner la rédaction d'un journal.

#### **APPRECIATION D'UN ENVIRONNEMENT SPORTIF ET SOCIO-CULTUREL**

Inclure :

- Capacité à repérer les lieux ou institutions pouvant enrichir et compléter ses moyens d'intervention (bibliothèques de prêt, centres de documentation...).
- Avoir une connaissance minimale des principaux éditeurs et de leur ligne éditoriale.

#### **DROIT**

Inclure :

- Acquérir les notions minimales de réglementation en matière de publications.

#### **EXPRESSION ECRITE OU ORALE**

Inclure :

Être capable de s'exprimer simplement et correctement par écrit ;  
Maîtriser la technique de la lecture à haute voix.

### **REFERENTIEL DE COMPETENCES SPECIFIQUES AU PATRIMOINE ETHNOLOGIQUE (ARTS ET TRADITIONS POPULAIRES ET ETHNOGRAPHIE)**

---

#### **A) ETHNOGRAPHIE**

##### **PRATIQUE D'UNE ACTIVITE**

L'assistant animateur technicien doit être capable de rapporter fidèlement un témoignage d'enquête ethnographique, soit par écrit, soit oralement, relatif à un des modes d'expression suivants : langage, artisanat, jeux, rites, mythologie ;

Il doit en outre, à partir d'un guide pré-établi ou d'un catalogue imprimé, être capable de faire découvrir à tout type de public des présentations de nature ethnographique : exposition (itinérante ou fixe, temporaire ou permanente), collections, reconstitution in situ (ex : patrimoine industriel...)

Il doit avoir une connaissance élémentaire des lieux de diffusion et de valorisation du patrimoine ethnographique (principaux musées de sociétés, écomusées, maisons à thèmes... de la région.

Il doit être capable de faire appliquer les règles de sécurité propres à ces présentations ethnographiques.

## **PEDAGOGIE**

### **Inclure :**

- Etre capable, à partir d'éléments pré-établis, de rédiger une fiche pédagogique simple en fonction d'un public spécifique.
- Il doit être capable de recueillir et de prendre en compte les réactions et témoignages que ces présentations ethnographiques suscitent ;

### **METHODE DE COMPREHENSION D'UN ENVIRONNEMENT SOCIAL ET HUMAIN**

### **Inclure :**

- Avoir des notions élémentaires de collectage ;
- Etre capable d'utiliser une grille simplifiée d'enquête, une typologie permettant de lire les usages de la population étudiée ;

### **TECHNIQUES DE SECRETARIAT ET DE DOCUMENTATION**

### **Inclure :**

Il doit être capable d'établir un planning de visites et de s'y tenir ;

### **TECHNIQUES DE COMMUNICATION**

### **Inclure :**

Il doit être capable de mener une campagne d'information minimale en direction des différents publics.

### **EXPRESSION ECRITE ET ORALE**

### **Inclure :**

Outre le fait de posséder les rudiments de l'information par voie de presse, d'affiche et de divers médias, l'assistant animateur technicien doit être sensible aux particularismes linguistiques et en tenir compte dans sa fonction ;

### **MONTAGE-ASSEMBLAGE**

Il doit être capable d'assurer la mise en place d'une exposition légère suivant un plan défini, ainsi que le démontage ;

## ***B) ARTS ET TRADITIONS POPULAIRES***

### **PRATIQUE D'UNE ACTIVITE**

- L'assistant-animateur technicien doit être sensibilisé à la pratique du chant, de la danse, de la musique ou des contes traditionnels en tant que moyen de sauvegarde et de transmission patrimoniale, ainsi que d'éveil social et culturel ;
- Il doit être capable de présenter cinq chants, danses, musiques ou contes traditionnels en les restituant dans leur contexte historique, naturel, social et symbolique.
- Il doit savoir appréhender dans ses composantes élémentaires la dimension historique et géographique d'un territoire donné et les caractéristiques sociales et culturelles de la population ;

### **METHODE DE COMPREHENSION D'UN ENVIRONNEMENT SOCIAL ET HUMAIN**

- IL doit connaître les composantes principales du folklore en tant que culture traditionnelle et populaire ;

- Il doit être capable de comprendre la signification des diverses formes d'expression de ce folklore telles que la musique, la danse, les jeux...
- Il doit être capable de tenir compte, dans la conduite de ses activités, des éléments de pratiques sociales et culturelles locales qu'elles soient héritées du passé ou actuelles.

## REFERENTIEL DE COMPETENCES SPECIFIQUES AUX ACTIVITES D'EXPRESSION CORPORELLE

### PRATIQUE D'UNE ACTIVITE

#### Pratique personnelle

L'assistant animateur technicien doit être capable de réaliser un solo technique de 1 minute 30 et un solo personnalisé de la même durée en pouvant justifier ses choix musicaux, de style, de costume.

Il doit savoir commenter au moins deux spectacles dans la discipline choisie.

Il doit être capable d'effectuer un travail corporel sur quatre styles musicaux différents : trois styles contemporains, un style classique.

- pour la danse folklorique : deux danses régionales, une danse nationale française, une danse d'un autre pays
- pour le rock : trois styles

Il doit être capable de situer sa pratique par rapport à des grands courants de l'histoire de la danse et de la création contemporaine.

L'assistant animateur technicien doit en outre être capable de :

- développer un mouvement sur différents espaces (carré, triangle, cercle, courbe, ligne brisée), dans différents plans (frontal, sagittal) dans quatre directions différentes en effectuant pivots et tours, en maîtrisant les changements de niveau (sol, debout, saut, sursaut, rebond) ;
- différencier le battement, le temps, l'accent, la mesure ;
- repérer le battement sur cinq musiques différentes ;
- compter la durée d'un mouvement en la structurant en séquences de 3 ou 4 temps, à partir de deux musiques différentes ;
- mémoriser une phase de 4x4 temps, de 4x3 temps

#### Pratique professionnelle

L'assistant animateur technicien doit être capable de conduire un groupe dans un travail d'échauffement général et de technique de base, de manière correcte et juste, en incluant chaque fois le placement corporel, l'énergie, l'espace, le temps et l'expression.

### *TRAVAIL CORPOREL*

Il doit :

- être capable d'initier aux techniques de base du placement du corps et de la maîtrise des appuis :
  - placement du bassin, du dos, de la tête-rôle de ce placement dans le mouvement réalisé dans diverses directions, en statique, en équilibre, en déplacement, dans des sauts ;
  - techniques et principes fondamentaux des équilibres.
- être capable d'initier au développement du mouvement par contrastes :
  - de forme,

- de direction,
  - d'énergie...
- être capable de conduire un travail d'improvisation en groupe, de construire et de guider un enchaînement en faisant exprimer au moins cinq émotions différentes.
  - être capable de soutenir l'exécution d'un mouvement à la voix (onomatopée-consignes rythmées) et/ou au tambourin ou tout autre instrument.

#### **VARIATION D'ENERGIE**

Etre capable de conduire un travail d'atelier d'expression à partir de variations d'énergie : forte, douce, régulière, avec changements rapides ou lents.

#### **EXPLOITATION DE L'ESPACE**

Etre capable de guider le public individuellement et collectivement dans sa découverte de l'espace (plans, niveaux...) avec des structures symétriques ou non.

#### **LE TEMPS**

Etre capable de faire réaliser un mouvement ou un enchaînement à des vitesses variées selon des rythmes simples, dans au moins trois espaces différents.

Etre capable, à partir de l'écoute de l'introduction musicale, d'exécuter juste à temps le départ d'un pas, d'une danse.

#### **QUALITE DU MOUVEMENT ET EXPRESSION**

Etre capable de faire réaliser une improvisation simple à partir des divers types d'émotion ou de l'imaginaire.

Etre capable de sensibiliser un groupe au rapport entre le geste et le style musical.

Etre capable de conduire un travail d'expression gestuelle à partir de trois styles musicaux différents.

Pour les danses folkloriques il doit être capable d'expliquer de manière simple et claire le rapport entre le costume, le style des pas de danse, l'origine géographique de ces danses (montagnes, plaines, pays chauds, froids) et le rôle de ces danses (danse de travail, rituel, fêtes).

Il doit être capable de faire découvrir l'utilisation possible d'objets comme partie prenante du mouvement.

#### **CONNAISSANCE DES INCIDENCES BIOLOGIQUES DE LA PRATIQUE D'UNE ACTIVITE**

##### **Inclure :**

Il doit être capable de connaître et comprendre de manière élémentaire :

- Le fonctionnement des articulations les plus sollicitées ;
- Le principe des appuis et du transfert du poids du corps ;
- Les mouvements de la colonne vertébrale ;
- Le mouvement de la cage thoracique et la fonction respiratoire ;
- Les contractions et étirements musculaires ;

#### **EQUIPEMENT INDIVIDUEL**

Etre capable de comparer les caractéristiques des articles d'un équipement individuel. Choisir les articles d'un équipement individuel pour qu'il soit adapté à l'individu et à la pratique de l'activité.

**REFERENTIEL DE COMPETENCES SPECIFIQUES  
AU SUPPORT TECHNIQUE IMAGE ET SON :  
(spécialité : RADIO)**

**PRATIQUE D'UNE ACTIVITE**

L'assistant animateur technicien doit être capable de conduire avec des publics différents des activités simples d'expression radiophonique, telles que : parler dans un micro, rédiger un message clair, réaliser une émission simple (présentation, rubriques, générique) définie par un format, un langage, une couleur, une technique, un public ciblé, soit dans le cadre d'une relation contractuelle avec une radio locale (associative ou commerciale) soit dans le cadre d'un atelier radiophonique.

Ces activités constituent une première initiation à la pratique radiophonique.

L'assistant-animateur doit avoir une connaissance élémentaire du vocabulaire, des outils, du matériel de la pratique radiophonique.

Il doit être capable de situer sa pratique par rapport aux différents types de format et de produit radiophoniques.

Il doit être capable de différencier les principaux genres musicaux et de respecter et faire respecter les règles déontologiques essentielles du traitement de l'information.

Il peut intervenir comme assistant d'un cadre de niveau supérieur de qualification pour la création d'une radio locale dont l'autorisation d'émettre est limitée à un ou plusieurs jours ; dans ce cas, il doit être capable d'aider ce cadre à réaliser une programmation et une animation d'antenne.

Il doit être capable de réaliser une émission radio en direct avec un conducteur écrit, un générique d'émission et des jingles ;

Il doit connaître les caractéristiques essentielles de la bande FM locale ;

Il doit en outre :

- Connaître les données les plus élémentaires du développement radiophonique (histoire de la radio dans ses grandes étapes, la fin du monopole, le développement des radios libres...)
- Etre capable de manier le matériel de technologie numérique (DAT, norme MIDI...)

**DROIT**

Il doit connaître les textes de loi réglementant la production et la diffusion radiophonique.

**TRAITEMENT DES MATERIAUX SONORES**

Les mots suivants sont familiers : modulation de fréquence, basse et haute fréquence, longueur d'onde, régie son, table de mixage, fading, effets sonores, bruitage, échantillonnage, synthétiseur, compresseur, modulateur, codeur décodeur, enregistrement analogique et numérique, numérotation du son, duplication, vitesse de défilement, réglage des niveaux, insert téléphonique sur table de mixage.

Il doit être capable

- D'utiliser les micros adaptés à l'activité
- De mixer différentes sources sonores

**TECHNIQUES DE MARKETING**

Les mots suivants sont familiers :

- Mesure d'audience
- Régie d'achat d'espace publicitaire
- Nombre de passages de spot à l'antenne

## AUDIOVISUEL

Etre capable de connaître les caractéristiques techniques d'un matériel pour apprécier la compatibilité avec d'autres matériels et choisir au mieux un ensemble de matériel correspondant à un usage donné, faire des enregistrements, montages, copies simples, dans le cadre de procédures préalables en assurant les réglages nécessaires.

## TECHNIQUES DE COMMUNICATION

Connaître les canaux d'information de l'entreprise, leur rôle et leur fonction pour trouver une information, connaître les procédures de publi-reportage, les différents média, connaître les règles élémentaires de déontologie.

## MESURES ET INSTRUMENTATION

- Connaître les unités de mesure de volume du son (décibel)
- Etre capable d'utiliser un chronomètre.

## REFERENTIEL DE COMPETENCES SPECIFIQUES AUX ACTIVITES SCIENTIFIQUES ET TECHNIQUES

### PRATIQUE D'UNE ACTIVITE

L'assistant animateur technicien doit être capable de réaliser (dans l'un des domaines suivants : astronomie, électronique, fusée, construction mécanique), un dispositif expérimental simple en faisant varier trois des paramètres ; il doit être capable d'en expliquer les résultats.

Il doit être capable de faire évoluer un montage, une construction, un assemblage donné, par tâtonnement expérimental, pour en améliorer le fonctionnement.

Il doit en outre être capable de :

- concevoir un plan coté d'un objet simple,
- réaliser une construction en suivant un cheminement logique à l'aide d'un plan coté.

### NOMBRES, CALCULS ET STATISTIQUES

Capacité à combiner les quatre opérations dans le calcul du résultat d'une expression numérique, intégrant nombres négatifs et fractionnaires. Réaliser tout calcul de pourcentage, de fraction, de règle de trois : conversion, moyenne arithmétique, intérêts simples... Traduire une série de chiffres en données graphiques appropriées : courbe, camembert, histogramme... Identifier et restituer une information à partir de barèmes, d'abaques simples, de formulaires proportionnels ; apprécier la vraisemblance de résultats et interpréter une série statistique simple.

### CARACTERISTIQUES DES MATERIAUX

- Capacité à connaître les principes d'élaboration des matériaux, de leur mise en œuvre et de leurs limites d'utilisation.
- Capacité à reconnaître les caractéristiques de matériaux significatifs pour un usage et capacité à assembler des matériaux compatibles entre eux pour un usage.

### TRAVAIL DES MATERIAUX

- Capacité à régler et utiliser les machines outils d'usinage, tour, fraiseuse, plieuse, perceuse, foreuse.
- Capacité à couper une tôle, un tuyau.

## MESURES ET INSTRUMENTATION

- Capacité à réaliser une conversion d'unité.
- Capacité à effectuer une mesure avec l'instrument approprié dans le cadre d'une procédure décrite avec précision : réglage de l'appareil, positionnement, connexion, lecture, ainsi que mesures conservatoires, afin d'éviter de modifier la grandeur ou détériorer l'appareil.
- Capacité à comparer le résultat d'une mesure avec les données et tolérances du constructeur.

## ELECTRONIQUE

Connaissance précise du vocabulaire suivant : système, baie, rack, sérigraphie, carte, circuit imprimé, connecteur, wrapping, masse, circuit intégré, microprocesseur, transistor, tube, analogique, donnée, bus, fréquence, signal, crête à crête, dérive, fiabilité, oscilloscope. Les sigles suivants sont connus : VVC, DB, MTBF, MTTR.

- Capacité à différencier un composant actif (transistor, diode, circuit intégré) d'un composant passif (résistance, capacité, self).
- Capacité à mettre en service un équipement autonome (exemple : un amplificateur).
- Capacité à remplacer, sur consignes ou dans le cadre de procédures très précises, un ensemble complet : téléviseur, amplificateur ou un sous-ensemble tel une carte.
- Capacité à remplacer ou à permuter des amplificateurs.
- Capacité à appliquer des consignes d'intervention sur des équipements TBT.

## MONTAGE ASSEMBLAGE

Capacité à : faire le montage de l'assemblage d'un objet quelconque, à partir d'un plan d'ensemble. Assurer le démontage puis le montage d'un appareil pour vérifier l'état des pièces mécaniques et/ou faire le nettoyage et graissage de tous les éléments. Choisir dans un ensemble défini le mode de lien d'éléments (pointage, vissage, boulonnage, soudure, collage...).

## CHIMIE

Le vocabulaire suivant est familier : PH, acide, base, dureté, électrode, anode, corrosion, oxydation.

- Capacité à lire et comprendre les indications données sur les emballages de tout produit chimique.
- Capacité à réaliser un mélange selon instructions précises.
- Capacité à réaliser ou ajuster tout mélange de résines ou d'adhésifs par exemple.

## REFERENTIEL DE COMPETENCES SPECIFIQUES AUX ACTIVITES PLASTIQUES

### PRATIQUE D'UNE ACTIVITE

#### Pratique personnelle

L'assistant animateur technicien doit :

- Maîtriser la pratique d'au moins une activité relevant des arts plastiques (sculpture, peinture, dessin, estampe ou une forme d'expression relevant des arts décoratifs)
- Etre capable de situer sa pratique par rapport à des grands courants de l'histoire de l'art et de la création contemporaine.
- Etre capable d'utiliser le vocabulaire plastique élémentaire permettant de « lire » une œuvre,
- Avoir une connaissance élémentaire du patrimoine artistique de sa région, des musées qui y sont implantés et des expositions qui y sont organisées.

## Pratique professionnelle

- Etre capable d'animer des séances d'initiation ou de participer à leur animation dans au moins une activité relevant des arts plastiques,
- Etre capable de choisir une œuvre d'art en fonction des attentes du groupe et de la commenter,
- Etre capable d'initier à l'utilisation des outils et matériaux de base de la création dans au moins une activité relevant des arts plastiques,
- Etre capable de préparer la visite d'un monument, d'un musée ou d'une exposition et éventuellement de la conduire à l'aide d'un guide ou d'un catalogue.

## **APPRECIATION D'UN ENVIRONNEMENT SPORTIF ET SOCIO-CULTUREL**

### Inclure :

- Capacité à repérer les lieux ou institutions pouvant enrichir et compléter ses moyens d'intervention (musées, centres culturels, bibliothèques spécialisées...)

## **DROIT**

### Inclure :

- Acquérir les notions minimales de réglementation en matière de propriété artistique.

## **AUDIOVISUEL**

### Inclure :

Les mots suivants sont familiers : camescope, carrousel, caméra, magnétoscope VHS, BETA, UMATIC, SECAM, PAL, bande, cassette, projecteur  
Capacité à installer et utiliser des appareils d'enregistrement et de diffusion dans des contextes ne nécessitant que des réglages élémentaires.

## **CARACTERISTIQUES DES MATERIAUX**

### Inclure :

- Capacité à identifier les types de matériaux le plus souvent utilisés dans la technique pratiquée, à en connaître les caractéristiques, les principes de mise en œuvre et les limites d'utilisation.
- Capacité à assembler des matériaux compatibles entre eux pour la réalisation d'une œuvre.

## **CHIMIE**

- Le vocabulaire suivant est familier : PH, acide, base, dureté, corrosion, oxydation.
- Capacité à lire et comprendre les indications données sur les emballages de tout produit intervenant dans la réalisation d'œuvres dans l'activité pratiquée.

## **REFERENTIEL DE COMPETENCES SPECIFIQUES AUX JEUX**

### **PRATIQUE D'UNE ACTIVITE**

L'assistant animateur technicien doit connaître et être capable de présenter

- Cinq jeux de plein air
- Cinq jeux de société

en précisant avec clarté la fonction et les enjeux de chacun d'eux.

En outre, l'assistant-animateur technicien doit avoir les compétences suivantes :

- Avoir une connaissance actualisée des jeux,

- Etre capable d'utiliser au mieux les supports ludiques existants,
- Etre capable de lire et comprendre une règle de jeu, de la présenter à un groupe d'enfants ou d'adultes,
- Connaître le classement des jeux et être capable de repérer la typologie d'un jeu,
- Connaître les différents types de jouets tels que : jouets d'éveil et de compréhension, jouets d'initiation, jouets de création, jouets sportifs, jouets électroniques, consoles video, jeux de société ;

### **APPREHENSION d'UN ENVIRONNEMENT SPORTIF ET SOCIO-CULTUREL**

#### **Inclure :**

- Etre capable de repérer dans l'environnement de sa structure d'appartenance les principaux fabricants de jouets et de jeux, leurs spécialités, leurs tendances ;
- Etre capable de tisser des liens avec les partenaires potentiels : école, C.L.S.H., halte-garderie, médiathèque, ludothèque, bibliothèque ;

### **PEDAGOGIE**

#### **Inclure :**

- Etre capable de choisir un jeu après avoir écouté la demande d'un enfant, d'un jeune,
- Etre capable de communiquer le goût du jeu,
- Savoir accompagner un enfant dans sa découverte d'un jeu, d'un jouet,
- Etre capable d'adapter les jeux, les jouets à une situation ludique précise en fonction du lieu, de la demande du public, des objectifs poursuivis ;

### **LOGISTIQUE**

#### **Inclure :**

- Etre capable d'assurer la préparation des jeux et jouets en vue d'une séance d'animation,
- Etre capable de réparer un jouet, un jeu,
- Etre capable d'organiser et d'aménager un lieu pour y faire jouer,
- Etre capable de participer à la maintenance des jouets et des jeux : rangement, classification, plastification des boîtes de jeux , codification,
- Etre capable de se repérer dans le système de classification et de rangement du stock de jeux de la structure qui l'emploie,
- Etre capable de choisir, en vue d'un achat, parmi plusieurs modèles les jeux ou les jouets les plus adaptés aux besoins de sa structure d'appartenance ;

### **EQUIPEMENT INDIVIDUEL**

Etre capable de conseiller le public (parents, jeunes, enfants) en vue d'un achat de jeux ou de jouets ; pour cela, être capable de comparer les caractéristiques de différents articles ; choisir un article parmi un ensemble de possibilités pour qu'il soit adapté à l'utilisateur et aux conditions de l'activité ;

### **CARACTERISTIQUES DES MATERIAUX**

- Connaître les principes d'élaboration des matériaux composant les jouets et les jeux, de leur mise en oeuvre, et leurs limites d'utilisation,
- Etre capable de reconnaître les caractéristiques des matériaux composant les jouets, d'assembler des matériaux compatibles entre eux en vue de la fabrication d'un jouet.

\*\*\*