Centre de Formation Professionnelle des casinos
Déclaration d'activité enregistrée sous le N°11 75 53377 75 auprès du préfet de région d'Ile de France

Acquérir les compétences techniques et fonctionnelles
en vue d'accéder au poste de

Membre de Comité de Direction

aux machines à sous

NIVEAU 1

Formation en présentiel

Qualifiante

Formation non obligatoire (au sens de l'article L6321-2)

Sommaire

Objectif(s) 2
Publics et Prérequis 3
Durée 3
Méthodes Pédagogiques 4
Programme 6
Contenu 6
Moyens Pédagogiques 8
Moyens d'encadrement 8
Dispositifs de suivi 8
Dispositif d'appréciation des résultats 9

Objectif(s)

L'objectif d'une action de formation de formation professionnelle correspond au but précis qu'elle se propose d'atteindre et vise une évolution des savoirs et des savoir-faire des bénéficiaires de l'action à partir de leurs connaissances, compétences, qualifications et besoins.

MCD NIVEAU 1 :

- ✓ Acquérir les compétences techniques et fonctionnelles en vue d'accéder au poste de Membre de Comité de Direction aux machines à sous.

Compétences techniques et fonctionnelles à acquérir :

- Connaissance des différents matériels, systèmes du floor
- Compréhension des différents modes de fonctionnement des machines à sous
- Connaissance des procédures de comptées
- Compréhension du fonctionnement de la caisse
- Capacité de contrôle des différentes comptées
- Pratique des progiciels DEMETER - GAEA
- Connaissance initiale de la règlementation applicable aux machines à sous
- Prise en charge des clients

Publics et Prérequis

- Etre âgé de 18 ans
- Posséder un casier judiciaire vierge et être inscrit sur les listes électorales ou appartenir à un pays membre de l'Union européenne
- Maîtrise de la langue française, à l'oral comme à l'écrit
- Publics concernés : Caissiers, contrôleurs aux entrées, agents de sécurité, mécaniciens, techniciens, barmans, serveurs, gestionnaires, croupiers, chefs de table, chefs de partie JT, employés administratifs etc …
- Connaissances préalables requises :
  Aucune expérience requise au poste de MCD machines à sous
- Capacité : 4 stagiaires

Durée

L'action de formation sera d'une durée de 2 jours en présentiel (14 heures), réparties comme suit :

Exemple de ventilation de formation sur deux journées :

Jour 1 :

Le MCD dans un casino français
Le fonctionnement d'un jeu automatique
Le rôle d'un MCD de salle dans une journée type

Jour 2 :

Les outils mis à disposition
Les caisses et coffres
Les obligations règlementaires au quotidien
La relation client

Méthodes Pédagogiques

Une méthode pédagogique décrit le moyen pédagogique adopté par le formateur pour favoriser l'apprentissage et atteindre son objectif pédagogique.

Dans le cadre de cette action de formation, le CFPC distingue 4 méthodes pédagogiques :

- Passive, expositive ou magistrale.
- Démonstrative ou du modèle,
- Interrogative ou maïeutique,
- Active ou de découverte

Elles peuvent être pratiquées dans une séquence pédagogique, soit individualisée, soit en petits ou grands groupes avec ou sans la médiation d'outils pédagogiques.

1. **Méthode passive, expositive ou magistrale** :

Le formateur maîtrise un contenu structuré et transmet ses connaissances sous forme d'exposé : c'est le cours magistral

2. **Méthode démonstrative ou du modèle :**

Le formateur détermine un chemin pédagogique : il montre, fait faire ensuite et fait formuler le stagiaire pour évaluer le degré de compréhension.

Cette méthode suit l'enchaînement suivant :

- Montrer (démonstration),
- Faire faire (expérimentation)
- Faire dire (reformulation).

La stagiaire acquiert un savoir-faire par simple imitation.

3. Méthode interrogative ou maïeutique :

Le stagiaire est reconnu comme possédant des éléments de connaissance ou des représentations du contenu à acquérir. A l'aide d'un questionnement approprié, le formateur permet au stagiaire de construire ses connaissances par lui-même ou de faire des liens et de donner du sens à ces éléments épars.

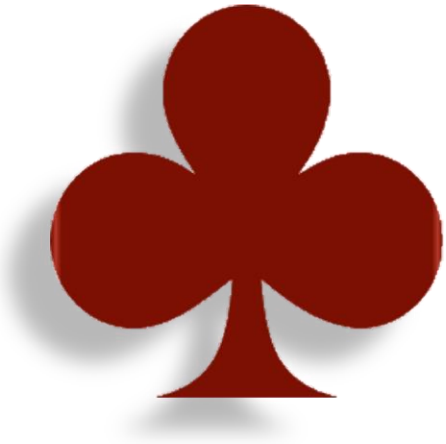
4. Méthode active ou de découverte :

Le formateur crée un scénario pédagogique avec du matériel qui permet d'utiliser les essais, les erreurs et le tâtonnement pour apprendre.

Il mobilise l'expérience personnelle du stagiaire pour apprécier la situation et résoudre le problème avec leurs moyens.
Le travail intra cognitif et le travail co-élaboratif entre pairs sont favorisés.

Cette méthode suit l'enchaînement suivant :

- Faire faire au stagiaire,
- Faire dire au stagiaire
- Le stagiaire reformule.



Programme

Avant le présentiel :

Le CFPC analyse le besoin du bénéficiaire en lien avec l'entreprise et/ ou le financeur concerné (s) en effectuant une évaluation diagnostic du futur apprenant.

Le test de positionnement est effectué en amont de la formation. Il a pour objet de viser les acquis plus que les aptitudes. Le résultat de cette évaluation "diagnostic" nous donne des informations dans le but d'ajuster la formation aux différents profils des stagiaires. Il permet également de créer des groupes homogènes.

Pendant le présentiel :

Accueil des participants et présentation

1. Découvrir le rôle du MCD dans un casino français
2. Présenter le fonctionnement d'un jeu automatique en France
3. Examiner le rôle d'un mcd de salle dans une journée type
4. Manipuler au quotidien les outils mis à disposition pour le MCD
5. Contrôler les caisses et coffres au cours de la journée type
6. Gérer les obligations réglementaires au quotidien
7. Pratiquer la relation client au quotidien

Contenu

1. **LE MCD DANS UN CASINO FRANÇAIS**
    a. Un casino c'est quoi ?
    b. Les acteurs nécessaires
    c. Les conditions obligatoires pour ouvrir un casino
    d. Les activités obligatoires d'un casino
    e. Les autres activités d'un casino
    f. Le personnel dans un casino

2. LE FONCTIONNEMENT D'UN JEU AUTOMATIQUE

a. Les différents types de jeux automatiques
b. Les différences entre les types
c. Les éléments obligatoires sur les MAS et JTE
d. Les éléments nécessaires au fonctionnement technique des MAS et JTE
e. Les Systèmes Hyperlink et progressifs.

3. LE ROLE D'UN MCD DE SALLE DANS UNE JOURNEE TYPE

a. Ouverture du casino
b. Exploitation en journée
c. Fermeture du casino

4. LES OUTILS MIS A DISPOSITION

a. Les outils informatiques
b. Les outils disponibles sur les jeux automatiques
c. Gestion des outils au cours d'une journée type de MCD
d. La vidéo protection.

5. LES CAISSES et COFFRES

a. Les principes de fonctionnements
b. Les types de caisses
c. Les flux de caisse
d. Recherche et identification des erreurs de caisse
e. Recherche et identification des erreurs de coffre
f. Le cas particulier du KIOSK
g. Gestion des orphelins

6. LES OBLIGATIONS REGLEMENTAIRES AU QUOTIDIEN

a. Les conditions d'accès en salle de jeux
b. Les conditions d'entrée libre de certains fonctionnaires
c. Gestion du suivi des changes dans le cadre de LCB/FT et registre + 2000€ au quotidien
d. Gestion du client dans la cadre de la prévention du jeu abusif au quotidien
e. Utilisation des différents registres et documents réglementaires au quotidien.

7. **LA RELATION CLIENT**
    a. L'importance de l'accueil.
    b. Les Offres commerciales générales GP.
    c. Les Offres commerciales spécifiques.
    d. La gestion des litiges.

Moyens Pédagogiques

- Salle de formation spécifique
- Séquences de formation "intégrée" réalisées en situation d'exploitation du casino.
- Supports pédagogiques et techniques sous format papier et informatique.

Moyens d'encadrement

Nom : DUVERGER Jérôme
Statut : Slot manager en poste au Casino de ROYAT
Certificat de Compétences en Entreprise (CCE) "Exercer la mission de formateur en entreprise"

Dispositifs de suivi

- Feuilles de présence émargées par les stagiaires et le formateur,
- Questions orales ou écrites (QCM…),
- Mises en situation,
- Fiches d'évaluation,
- Compte rendu du formateur par module de formation.

Dispositif d'appréciation des résultats

Après le présentiel :

Une évaluation finale via des questionnaires en ligne est effectuée à la fin de la formation. L'évaluation finale vise à valider ou non l'acquisition des connaissances à l'issue du parcours de formation.

1. Les 3 niveaux de compétences retenus

Niveau	Compétences
A	Les connaissances nécessaires à la maîtrise de la compétence sont acquises.
B	Les connaissances nécessaires à la maitrise de la compétence sont partiellement acquises.
C	Les connaissances nécessaires à la maitrise de la compétence ne sont pas acquises.

2. Le nombre de points attribués par niveau

Niveau A = 4 points	Niveau B = 2 points	Niveau C = 1 point

3. Niveau de compétence requis à partir des critères d'évaluation déterminés

Compétences	Niveau	Nombre de points
Connaissance des différents matériels, systèmes du floor		
Compréhension des différents modes de fonctionnement des machines à sous		
Connaissance des procédures de comptées		
Compréhension du fonctionnement de la caisse		
Capacité de contrôle des différentes comptées		
Pratique du progiciel DEMETER- GAEA		
Connaissance initiale de la règlementation applicable aux machines à sous		
Prise en charge des clients		
Total		