



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

Membre du Comité de Direction

Développer ses compétences techniques et fonctionnelles
aux machines à sous



NIVEAU 2

Formation en présentiel

Qualifiante

Bloc 1 Module 3

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

Sommaire

Objectif(s)	2
Publics et prerequis	3
Duree.....	3
Methodes pedagogiques	4
Programme.....	6
Contenu.....	7
Moyens pedagogiques	9
Moyens d'encadrement.....	9
Dispositifs de suivi	9
Dispositif d'appréciation des resultats.....	10

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 2 :

- ✓ Développer ses compétences techniques et fonctionnelles aux machines à sous.

Compétences techniques et fonctionnelles à acquérir :

- Connaissance des différents modes de fonctionnement des machines à sous
- Application des procédures de comptées
- Capacité à déterminer les dysfonctionnements techniques et incohérences des données
- Compétence à gérer une caisse
- Aptitude à reconstituer un coffre
- Capacité à reconstituer l'ensemble des flux du floor
- Connaissance des réseaux
- Pratique du progiciel - DANAÉ
- Maîtrise des progiciels DEMETER - GAÉA
- Pratique du progiciel KALYPSE ONLINE MANAGER – KALYPSE JACKPOT MANAGER
- Connaissance de la réglementation applicable aux machines à sous
- Connaissance des registres réglementaires
- Capacité à gérer la sécurité des procédures
- Dispositions à gérer, encadrer une équipe
- Gestion des clients

Publics et Prérequis

- Être 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
- Niveau d'entrée : Niveau IV ou une expérience de 5 ans dans la branche des casinos de jeux
- 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 : Avoir suivi la formation MCD MAS de niveau 1
- 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 fonctionnement détaillé d'un jeu automatique
- Le rôle primordial des compteurs
- La comptée sous tous ses aspects
- Le suivi des changes dans le cadre LCB/FT et suivi des stackers

Jour 2 :

- Gestion des fichiers des interdits
- Les outils en mode avance
- Les caisses et coffres
- Les obligations réglementaires

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 :

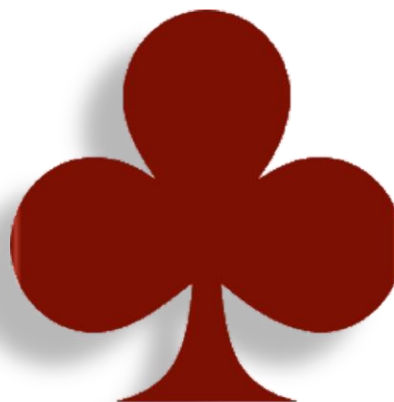
Le formateur crée un scénario pédagogique avec du matériel qui permet d'utiliser les essais, les erreurs et le tâtonnement pour apprendre.

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 :

1. Accueil des participants et présentation
2. Présenter le fonctionnement détaillé d'un jeu automatique
3. Examiner le rôle des compteurs
4. Gérer la comptée sous tous les aspects techniques
5. Manipuler les données et les outils nécessaires afin de remplir les obligations de suivi LCB/FT
6. Intégrer et manipuler les fichiers des interdits
7. Manipuler les outils informatiques en mode avancée
8. Examiner le fonctionnement détaillé des caisses et coffres
9. Gérer les obligations réglementaires au quotidien / fin de mois

Contenu

1. LE FONCTIONNEMENT DETAILLE D'UN JEU AUTOMATIQUE

- a. Les différents types de jeux automatiques
- b. Les différences entre les types
- c. Les Systèmes Hyperlink



2. LE ROLE PRIMORDIAL DES COMPTEURS

- a. Les compteurs Obligatoires
- b. Le fonctionnement détaillé des compteurs
- c. Les compteurs Multijeux
- d. Le Produit de Gestion et les interactions



3. LA COMPTEE SOUS TOUS SES ASPECTS

- a. Les différentes comptées MAS
- b. Les différentes Comptées JTE
- c. Cas Particulier : La comptée de KIOSK
- d. Détermination des PBJ et rapprochement avec le Produit de Gestion
- e. Les opérations de contrôle et de validation.



4. LE SUIVI DES CHANGES DANS LE CADRE LCB/FT ET SUIVI DES STACKERS

- a. L'interface RHEA
- b. Le suivi et report des Alertes RHEA et CHRONOS
- c. L'identification des TITOS sur Gaea
- d. L'aide d'autres supports informatiques et vidéos
- e. Le registre de change + 2000€



5. GESTION DES FICHIERS DES INTERDITS

- a. Qui ?
- b. Quand ?
- c. Comment ?
- d. Pantheonweb



6. LES OUTILS EN MODE AVANCE

- a. Les réseaux
- b. Les outils informatiques
- c. Les outils disponibles sur les mas/jte

7. LES CAISSES et COFFRES

- a. Les flux de coffre
- b. Recherche et identification des erreurs de caisse à postériori
- c. Recherche et identification des erreurs de coffre à postériori
- d. Le bilan comptable
- e. Les recherches d'écarts comptables
- f. Les possibilités de navigation dans GAEA
- g. Les possibilités de résolution



8. LES OBLIGATIONS REGLEMENTAIRES

- a. Gestion des ANPR
- b. Gestion des LVA
- c. Les articles de réglementation courants

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 maîtrise de la compétence sont partiellement acquises.
C	Les connaissances nécessaires à la maîtrise 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 modes de fonctionnement des machines à sous		
Application des procédures de comptées		
Capacité à déterminer les dysfonctionnements techniques et incohérences des données		
Compétence à gérer une caisse		
Aptitude à reconstituer un coffre		
Capacité à reconstituer l'ensemble des flux du floor		
Connaissance des réseaux		
Pratique du progiciel DANAE		
Maîtrise des progiciels DEMETER - GAEA		
Pratique du progiciel KALYPSE ONLINE MANAGER – KALYPSE JACKPOT MANAGER		
Connaissance de la réglementation applicable aux machines à sous		
Connaissance des registres réglementaires		
Capacité à gérer la sécurité des procédures		
Dispositions à gérer, encadrer une équipe		
Gestion des clients		
Total		

