



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 jeux traditionnels





FORMATION EXTERNE

Qualifiante non certifiante

**Bloc de compétences :
Développer ses compétences techniques et fonctionnelles
aux jeux traditionnels**

Sommaire

Objectif(s).....	2
Publics et Prérequis.....	2
Durée.....	3
Méthodes Pédagogiques	3
Programme.....	4
Moyens Pédagogiques	7
Moyens d'encadrement:	7
Dispositif de suivi	7
Dispositif d'appréciation des résultats.....	8

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.

Bloc de compétences MCD :

Développer ses compétences techniques et fonctionnelles aux jeux traditionnels.

Compétences techniques et fonctionnelles à acquérir:

- Garantir le bon déroulement de l'exploitation et le respect des procédures conformément à la réglementation des jeux et au règlement interne.
- Maîtriser la théorie et la pratique des différents jeux de tables
- Connaitre les règles applicables aux jeux de contrepartie
- Savoir analyser en temps réel le déroulement d'une partie
- Intervenir en cas de litige
- Veiller à la bonne conduite des comptées de tables (ouverture et fermeture)

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.
- Formation initiale :
 - Sans niveau spécifique
- Publics concernés :
Personnel de casino en poste ou en cours d'agrément MCD
- Connaissances préalable requises :
 - Expérience dans le secteur de 3 à 5 ans
- Capacité : 1 à 10 stagiaires

Durée

L'action de formation sera d'une durée de 2 jours (14 heures) de :

- 9H00 à 12H00 et de 14h00 à 17H00

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

Accueil des participants et présentation

A/ Cadre légal et réglementaire spécifique aux jeux traditionnels :

- Les différents textes
- Le cadre légal et réglementaire des jeux de casino
- Les obligations réglementaires tenant à la fonction de MCD
- Les autorités de tutelle

B/ Ouverture des Jeux Traditionnels :

- Accueil du personnel
- Comptée et ouverture des tables

- Vérification des affichages (minimas, maximas, montant de l'encaisse)
- Les minimas des tables : approche réglementaire et stratégique (comment les déterminer, les modifier)
- Organisation du tour de pause des croupiers, et de leurs prises de table

C/ Déroulement et animation d'une séance aux jeux traditionnels

- Accueil des clients
- Suivi du jeu sur les différentes tables, en relation avec les différents responsables (chef de partie, chefs de table)
- Suivi du tour de pause des croupiers
- Les changes à table
- Suivi de la situation des tables
- Le suivi du drop, le faux drop
- Notion de ratio recette/drop
- Litiges courants (jeux de rôles MCD/employé-MCD/client, mises en situation)
- Positionnement physique, psychologique et managérial du MCD par rapport aux employés
- Interaction avec la salle machines à sous, et/ou le slot ou MCD machines à sous
- Visite des autorités de tutelle (accueil, échanges, réponses aux demandes, le modèle 26 « Registre d'observations »)
- La vidéo-protection

D/La relation avec la clientèle jeux traditionnels

- L'adaptabilité aux différents types de clientèle
- La réponse aux attentes des clients
- La gestion du suivi clientèle (drop, gains, pertes, addiction, chèque service, clients posant problème, notes Groupe, compteurs de cartes, tricheurs, ANPR)
- La qualité de la relation avec les clients (gestion des offerts, demandes diverses...)

E/ Fermeture des tables : (intervenants, procédures, registres...)

- Chronologie et organisation des fermetures
- Distinction jeux de table et poker (applications utilisées, registres)
- Récupération du PBJT (document de situation mensuelle spécifique aux JT)
- Différences clients

F/ Le back office

- Capacité d'analyse du PBJT et de la séance de jeux
- Rédaction des commentaires mensuels et annuels
- Elaboration d'une stratégie JT
- Retour sur la notion du ratio recette/drop (table de jeux/salle de jeux)
- Elaboration des approchés budget
- Elaboration du budget définitif JT
- Notion de gestion de l'unité JT (achats, dépenses, recrutement ...)
- Propositions sur les projets futurs



Moyens Pédagogiques

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

Moyens d'encadrement

Nom: FROMONT Alain

Statut : MCD confirmé, responsable des Jeux Traditionnels en poste au Casino de Cabourg

Titulaire de l'habilitation de pédagogie initiale et commune de formateur

Dispositif de suivi

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

Dispositif d'appréciation des résultats

1. Les 3 niveaux de compétences retenus

Niveau	Compétences
A	<p>Les connaissances nécessaires à la maîtrise de la compétence sont très développées.</p> <p>Le stagiaire sait utiliser de manière autonome sa compétence pour gérer toutes les situations.</p> <p>Il est reconnu comme expert dans ce domaine de compétences.</p> <p>Il est capable de former un collègue à l'acquisition ou au développement de la compétence en question.</p>
B	<p>Les connaissances nécessaires à la maîtrise de la compétence sont acquises.</p> <p>Le stagiaire sait les utiliser, de manière autonome, dans des situations courantes.</p> <p>Le recours à la hiérarchie pour exercer la compétence reste ponctuel si la situation le nécessite.</p>
C	<p>Les bases élémentaires de la compétence sont acquises.</p> <p>Le stagiaire sait les utiliser pour faire face à des situations simples.</p> <p>Dès que la situation se complexifie, il sollicite l'aide d'une personne maîtrisant la compétence en question.</p>

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
Garantir le bon déroulement de l'exploitation et le respect des procédures conformément à la réglementation des jeux et au règlement interne.		
Maitriser la théorie et la pratique des différents jeux de tables		
Connaitre les règles applicables aux jeux de contrepartie		
Savoir analyser en temps réel le déroulement d'une partie		
Intervenir en cas de litige		
Veiller à la bonne conduite des comptées de tables (ouverture et fermeture)		
Total		