



Caisse principale





FORMATION EXTERNE

Qualifiante non certifiante.

Sommaire

Objectif(s).....	2
Publics et Pré-requis	2
Durée.....	3
Méthodes Pédagogiques	4
Programme	6
Moyens Pédagogiques.....	9
Moyens d'encadrement:.....	9
Dispositif de suivi.....	10
Dispositif d'appréciation des résultats	10

Objectif(s)

L'objectif d'une action 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.

Caissier principal :

Compétences techniques et fonctionnelles à acquérir :

- Connaître toutes les obligations réglementaires
- Maîtriser toutes les fonctionnalités de GAEA
- Etre en mesure de gérer, reconstituer, vérifier une caisse principale
- Connaître le fonctionnement des changeurs automatiques, des appareils monétique
- Gérer le coffre, la réserve
- Etre capable de transférer, reverser les flux

Publics et Pré-requis

- 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 en caisse
- Connaissances préalable requises :
 - Maîtriser les principales fonctionnalités de GAEA
- Expérience dans le secteur de 1 an
 - Capacité : 5 stagiaires

Durée

L'action de formation sera d'une durée de 2 jours, répartie comme suit :

Exemple de ventilation de formation sur 2 journées :

Jour 1 :

Matin :

- Rôle d'une caisse principale dans une salle de jeux
- Les différentes méthodes de gestion du coffre
- Le matériel de caisse

Après midi :

- Les obligations réglementaires
- Les obligations déontologiques

Jour 2 :

Matin :

- L'informatique : Gaea

Après midi :

- La sécurité
- L'accueil clients

Méthodes Pédagogiques

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

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)
- Et 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 ou celle d'un groupe 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

Présentation du programme des 2 jours :

A/ Rôle d'une caisse principale dans une salle de jeux / Comptées / JT / Autres caisses.

B/ Les différentes méthodes de gestion du coffre et des caisses :

- Encaisse fixe : calcul du versement
- Encaisse variable : notion de flux

C/ Matériel de caisse

- Percompta /Scancoin
- Ordinateur
- Compteuses a billets
- TPE
- Imprimante Chèques
- Lecteur codes barre
- Imprimante TITO
- Compteuses de billets
-

D/ L'informatique : Gaea

- Prise de caisse – Notion de dotation initiale
- La réserve de jetons / les scellés
- Les transactions – Notion d'entrées/sorties
 - o Espèces
 - o Chèques
 - o Cartes bleues
 - o Devises et paramétrage
 - o Les jetons
 - o Les cartes monétiques
 - Anonymes
 - Players : avantages et inconvénients / le DFT
 - o Le tito

- Le tito promo
 - Les offres promotionnelles / Crédits Promotionnels.
 - offres spéciales
 - coupons offres spéciales
 - La conversion d'€ fidélité en Crédits Promotionnels.
 - Les inscriptions Poker et Bingo
 - Les pourboires
 - Les Orphelins
 - Les bons de paiements et remplissages
 - Les fausses pièces et monnaies étrangères.
 - Pièces abimées
 - Les Chèques de Gains / Remboursement de Chèques de Gains
 - Versements
-
- La gestion des caisses distributeurs
 - Les kiosques
 - Les distributeurs de jetons
-
- La gestion des caisses autonomes
 - La caisse dédiée aux jeux traditionnels sous forme électronique
-
- Les spécificités de la caisse des Jeux traditionnels :
 - Les encaisses
 - L'ouverture des tables
 - Les fermetures de tables
 - L'enregistrement des résultats
-
- Les comptées
 - Jetons
 - Kiosques
 - Billets
 - Tito
 - Trémies avec réintégration au coffre

- Les informations à la compta
- L'analyse des bilans comptables
 - Détection des erreurs provoquants un déséquilibre
- La fin de service
 - Clôture de caisse
 - Les erreurs de Caisse
 - La passation de caisse
 - La dé clôture de caisse ou de coffre
 - Bilan comptable
- Les relations avec les caisses
 - Echanges
 - Réapprovisionnement

E/ Les obligations réglementaires

- Les changes >2000€ / Contrôle des changes
- Les poches cousues art9 / art11 Justification de caisse et des valeurs à tout moment
- Supérieur hiérarchique : MCD
- Tracfin
- Adictel
- La vidéo
- Les registres
 - Pourboires
 - Orphelins
 - + de 2000€
 - + de 2000€ jeux elec

F/ Les obligations déontologiques

- La discrétion
- La tenue vestimentaire

G/ L'accueil clients

- Accueil
- Information
- Gestion des conflits

H/ La sécurité

- Mise en sécurité des fonds
- Comportement en cas d'attaque

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:

Prénom:

Statut: Caissier confirmé en poste au casino de

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...),
- 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	Les connaissances nécessaires à la maîtrise de la compétence sont très développées. Le caissier principal sait utiliser de manière autonome sa compétence pour gérer toutes les situations. Il est reconnu comme expert dans ce domaine de compétences. Il est capable de former un collègue à l'acquisition ou au développement de la compétence en question.
B	Les connaissances nécessaires à la maîtrise de la compétence sont acquises. Le caissier principal sait les utiliser, de manière autonome, dans des situations courantes.

	Le recours à la hiérarchie pour exercer la compétence reste ponctuel si la situation le nécessite.
C	Les bases élémentaires de la compétence sont acquises. Le caissier principal sait les utiliser pour faire face à des situations simples. Dès que la situation se complexifie, il sollicite l'aide d'une personne maîtrisant la compétence en question.

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	Coefficient	Résultat
Maitrise de la réglementation relative au flux financiers			1.5	
Connaissance de GAFA			3	
Aptitude à gérer, vérifier, reconstituer une caisse principale			2	

Etre apte à virer, reverser			1	
Gestion de la réserve, du coffre			1	
Aptitude à gérer les caisses (changes/ autonomes)			1.5	
Analyse du bilan comptable / recherche des écarts			2	
Calcul du PBJ (tables et machines)			1.5	
Aptitude au travail d'équipe / encadrement (relations avec les caisses de change)			1	
Aptitude à prendre des décisions, rendre compte			1	
Maitrise des procédures de comptées			1.5	
Connaissance des registres règlementaires			2	
Aptitude à renseigner les clients			1	
Total			20	