



Le CRAPS





Formation en présentiel

Qualifiante non certifiante

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

Sommaire

Objectif(s).....	2
Publics et Pré-requis	3
Durée.....	3
Méthodes pédagogiques:	3
Programme	5
Moyens Pédagogiques	6
Moyens d'encadrement.....	6
Dispositifs de suivi	6
Dispositif d'appréciation des résultats.....	7

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.

Le CRAPS

Compétences techniques et fonctionnelles à acquérir :

Gestion technique de la table de CRAPS

- Ouvrir la partie et conduire techniquement le déroulement du jeu en respectant strictement toutes les procédures et la réglementation des jeux.
- Manipuler avec dextérité les jetons, les plaques, la canne (présenter les dés aux joueurs sans les toucher) en respectant la réglementation des jeux.
- Positionner les mises des joueurs selon leur place à la table afin qu'il n'y ait pas de litiges.
- Appliquer les différents rapports de gains.
- Retirer les mises perdantes, vérifier et corriger si nécessaire les mises placées pour la clarté des opérations.
- Sécuriser les résultats du jeu.
- Vérifier et annoncer les mises gagnantes.
- Calculer et annoncer rapidement les gains.
- Préparer et procéder rapidement au paiement des joueurs en appliquant les règles de calcul adéquates afin de sécuriser le paiement conformément à la réglementation des jeux dans les casinos.

- Annoncer tous les paiements effectués pour que les joueurs soient précisément informés des paiements.

Animation de la table de CRAPS :

- Animer la table pour créer une ambiance de plaisir et de jeux
- Créer et maintenir un rythme de jeu rapide pour contribuer à la rentabilité de la table.

Publics et Prérequis

- Formation initiale : Sans niveau spécifique
- Publics concernés : Croupiers en poste
- Capacité : 7 stagiaires

Durée

Le CFPC effectue un positionnement du stagiaire avant le commencement de l'action.

Le positionnement permet de définir le(s) module(s) du référentiel d'emploi (grille d'évaluation) acquis par le salarié pour le(s)quel(s) il n'y a pas besoin de formation

L'action de formation sera d'une durée de 5 jours en présentiel (5 heures par journée) soit 25 heures de formation au total.

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)
- 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

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

La Manipulation :

- Les jetons
- La canne (pour présentation des dés)
- Règle du jeu et matériels utilisés
- Les mises minimums et maximums
- Les paiements et prélèvements
- Anglais technique
- Mise en situation

Moyens Pédagogiques

- Salle de formation spécifique
- Les séquences de formation pratiques dites « intégrées » se déroulent au sein de la salle des jeux traditionnels du PASINO GRAND LA TOUR DE SALVAGNY permettant ainsi l'utilisation de la table de CRAPS de l'établissement comme support pédagogique.
- Matériels d'exploitation propre au jeu (jetons, dés, canne)
- Supports pédagogiques et techniques sous format papier et informatique
- Un support théorique général, reprenant l'ensemble des sujets à traiter.
- Des fiches techniques concernant des points particuliers.

Moyens d'encadrement

Nom : Nathalie DAVASSE

Statut : Chef de table confirmée en poste au casino de Palavas les Flots.

24 ans d'expériences dans les jeux traditionnels

- Certificat de Compétences en Entreprise (CCE) "Exercer la mission de formateur en entreprise"
- Certificat de Qualification Professionnelle de croupier

Dispositifs de suivi

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

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	<p>Les connaissances nécessaires à la maîtrise de la compétence sont très développées. Le stagiaire 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.</p>
B	<p>Les connaissances nécessaires à la maîtrise de la compétence sont acquises. Le stagiaire 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.</p>
C	<p>Les bases élémentaires de la compétence sont acquises. Le stagiaire 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.</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
Ouvrir la partie et conduire techniquement le déroulement du jeu en respectant strictement toutes les procédures et la réglementation des jeux.		
Manipuler avec dextérité les jetons, les plaques, la canne (présenter les dés aux joueurs sans les toucher) en respectant la réglementation des jeux.		
Positionner les mises des joueurs selon leur place à la table afin qu'il n'y ait pas de litiges.		
Appliquer les différents rapports de gains.		
Retirer les mises perdantes, vérifier et corriger si nécessaire les mises placées pour la clarté des opérations.		
Sécuriser les résultats du jeu.		
Vérifier et annoncer les mises gagnantes.		
Calculer et annoncer rapidement les gains.		
Préparer et procéder rapidement au paiement des joueurs en appliquant les règles de calcul adéquates afin de sécuriser le paiement conformément à la réglementation des jeux dans les casinos.		
Annoncer tous les paiements effectués pour que les joueurs soient précisément informés des paiements.		

Animer la table pour créer une ambiance de plaisir et de jeux		
Créer et maintenir un rythme de jeu rapide pour contribuer à la rentabilité de la table.		
Total		



Pour que la formation soit une chance pour tous

Notre organisme est engagé dans une démarche d'accueil et d'accompagnement en formation des personnes en situation de handicap

Dans ce cadre, nous vous proposons :

-  de **vous accueillir** et **vous accompagner** individuellement,
-  d'**évaluer vos besoins** spécifiques au regard d'une situation de handicap,
-  de **mettre en œuvre les adaptations** pédagogiques, organisationnelles et matérielles nécessaires.



Contactez le
RÉFÉRENT HANDICAP
de notre organisme

NOM DE L'ORGANISME :

CFPC

NOM DU RÉFÉRENT :

Thierry DESCORMIERS

TÉLÉPHONE :

06.07.91.12.25

MAIL :

tdescormiers@cfpc.fr



agefiph ouvrir l'emploi
aux personnes handicapées

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