



# CQP

Animateur de  
Loisir  
Sportif

## CERTIFICAT DE QUALIFICATION PROFESSIONNELLE ANIMATEUR DE LOISIR SPORTIF

- Jeux Sportifs, Jeux d'Opposition (JSJO)
- Activités Gymniques d'Entretien et d'Expression (AGEE)

Le CQP ALS correspond à un besoin d'intervention à temps partiel au sein d'associations sportives ou structures intégrant les activités de loisir sportif comme vecteur de la fonction éducative et sociale.

### OBJECTIFS

L'animateur de loisir sportif a vocation à :

- Faire découvrir, initier et sensibiliser aux pratiques de loisir sportif,
- Accueillir tous les publics, en particulier ceux éloignés de la pratique sportive,
- Transmettre une ou plusieurs techniques indispensables à l'initiation et à la sensibilisation en adéquation avec le public visé,
- Garantir aux pratiquants et aux tiers des conditions de pratique sécurisées

### Types d'activités concernées :

Pour l'option JSJO	Pour l'option AGEЕ
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les activités physiques d'opposition,</li> <li>• Les jeux de raquettes,</li> <li>• Les jeux de ballons.</li> </ul> <p>Ces activités, à caractère ludique et éducatif, sont utilisées dans le cadre de situations pédagogiques dans un objectif de socialisation, de développement et de maîtrise des habiletés motrices en dehors de tout contexte de compétition.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les techniques cardio,</li> <li>• Le renforcement musculaire,</li> <li>• Les techniques douces,</li> <li>• Les activités d'expression.</li> </ul> <p>Ces activités, adaptées à l'âge et aux capacités des pratiquants, visent le maintien de la forme, à travers : le développement des capacités physiques, le maintien et le développement de la souplesse articulaire, ainsi que le renforcement musculaire sans recours à des appareils de musculation.</p>

## CONTENU

UC 1 : Prendre en compte les publics et l'environnement pour préparer un projet d'action.

Ol 1.1.2 : Prendre en compte les caractéristiques des publics.

Ol.1.1.1 : Repérer les attentes et les motivations des différents publics.

Ol.1.1.2 : Evaluer les capacités et les limites des différents publics.

Ol.1.1.3 : Identifier le niveau de pratique des publics.

Ol.1.1.4 : Repérer les comportements à risques et veiller à l'intégrité physique et psychologique des personnes.

Ol.1.1.5 : Assurer la protection des pratiquants et les tiers.

Ol.1.2 : Participer au fonctionnement de la structure.

Ol.1.2.1 : Identifier les rôles, statuts et fonctions de chacun.

Ol.1.2.2 : S'intégrer à une équipe.

Ol.1.2.3 : Articuler son activité à la vie de la structure

Ol.1.2.4 : Rappeler les objectifs et de tenir compte du projet éducatif de la structure.

Ol.1.2.5 : Tenir compte des obligations légales et des règles de sécurité.

Ol.1.3 : Élaborer un projet d'action d'animation.

Ol.1.3.1 : Prendre en compte les contraintes et les ressources de l'environnement

Ol.1.3.2 : Définir les objectifs et les moyens d'action en cohérence avec le projet de la structure.

Ol.1.3.3 : Veiller à l'harmonisation des objectifs, des attentes et du niveau des publics.

Ol.1.3.4 : Choisir les modalités et les outils d'évaluation.

Ol.1.3.5 : Présenter un bilan de son projet d'action et de proposer d'éventuelles modifications.

UC 2 : Préparer, animer et encadrer une action d'animation

### Dans l'option choisie :

Ol. 2.1 : Préparer une action d'animation.

Ol.2.1.1 : Se référer au cadre réglementaire de l'activité proposée.

Ol.2.1.2 : Définir des objectifs adaptés au public et à l'environnement.

Ol.2.1.3 : Planifier et d'organiser le déroulement de la séance.

Ol.2.1.4 : Prévoir des situations pédagogiques

Ol.2.1.5 : Définir les critères d'évaluation de l'action d'animation.

Ol.2.1.6 : Evaluer la progression des pratiquants et d'orienter son action d'animation.

Ol.2.2 : Assurer la sécurité des pratiquants et des tiers.

Ol. 2.2.1 : Aménager les zones d'évolution en toute sécurité

Ol. 2.2.2 : Veiller à l'utilisation et à la maintenance du matériel.

Ol. 2.2.3 : Respecter les règles de sécurité.

Ol. 2.2.4 : Agir de manière efficace en cas d'incident, d'accident ou de blessure.

Ol.2.3 : Réaliser l'action d'animation.

Ol.2.3.1 : Mettre en place des situations aménagées et une progression pédagogique en fonction des publics et de l'activité proposée.

Ol.2.3.2 : Réaliser des séances visant le développement, l'entretien et le maintien des capacités physiques des publics dans le respect du projet éducatif de la structure.

Ol.2.3.3 : Communiquer en situation d'animation et de présenter les objectifs de l'action.

Ol.2.3.4 : Participer à l'épanouissement et au développement de l'autonomie des pratiquants.

Ol.2.3.5 : S'adapter son action aux publics et aux milieux.

Ol.2.3.6 : Communiquer et faire respecter les règles relatives à la pratique de l'activité.

UC 3 : Mobiliser les connaissances et de maîtriser les outils et techniques nécessaires à la conduite de l'activité.

## Dans l'option choisie

OI.3.1 : Mobiliser les connaissances nécessaires à la conduite de l'action d'animation.

OI.3.1.1 : Mobiliser les connaissances de base dans le domaine de la psychopédagogie appliquée à l'animation de l'activité.

OI.3.1.2 : Mobiliser les connaissances scientifiques de base dans le domaine de la biomécanique, la physiologie, la biologie et l'anatomie.

OI.3.1.3 : Maîtriser les connaissances réglementaires liées à l'activité.

OI.3.1.4 : Mobiliser les connaissances relatives à la sécurité des pratiquants et des tiers.

OI.3.2 : Maîtriser les outils et techniques de l'activité.

OI.3.2.1 : Maîtriser les gestes et conduites professionnels liés à l'activité.

OI.3.2.2 : Démontrer les gestes et conduites professionnels liés à l'activité.

OI.3.2.3 : Expliciter les bases techniques de l'activité.

OI.3.2.4 : Rappeler les exigences liées à l'activité.

## PREREQUIS

- Etre âgé de 16 ans révolus au moment de l'entrée en formation et 18 ans à la date des certifications finales
- Présenter un certificat médical de non contre-indication à la pratique et l'animation sportive datant de moins de 3 mois
- Satisfaire aux Tests d'Exigences Préalables à l'entrée en formation (TEP=durée de validité 4 mois) ou justifier de 140 heures de pratique sportive en lien direct avec le diplôme sur les 3 dernières années.

## DUREE ET PERSONNALISATION DES PARCOURS

- Volume horaire en organisme de formation : 134 à 137 h
- Volume horaire en structure d'alternance : 50 h minimum
- La durée totale de la formation est de 6 mois minimum

En amont de la formation, une journée de positionnement (entretien individuel avec chaque candidat) permet d'adapter (alléger) le volume horaire en centre de formation et/ou le volume horaire de stage (ajout de temps en structure d'accueil) en fonction du profil de chaque candidat.

## MODALITES ET DELAIS D'ACCES

Tests d'Exigences Préalables à l'entrée en formation pour l'option JSJO	Tests d'Exigences Préalables à l'entrée en formation pour l'option AGEE
Suivre en pratique une séance d'1h comprenant un échauffement type lutte (25 min) et deux activités au choix (flag, ultimate....). Critères d'évaluation : acceptation du contact, communication, motricité, coordination, travail en groupe.	Suivre en pratique une séance d'1h comprenant un échauffement, une séquence cardio (possibilité d'utiliser une technique d'expression) puis une séquence renforcement musculaire/stretching. Critères d'évaluation: placement, posture, coordination motrice, capacité à l'effort.

**Délais d'accès** : en cas d'impossibilité d'intégrer une session (complète ou annulée), les candidats qui auront satisfait aux TEP pourront être redirigés, dans la mesure du possible, vers d'autres sessions sous 4 mois afin de couvrir la période de validité des TEP.

---

## TARIFS ET MODALITÉS DE PRISE EN CHARGE

- **Frais d'inscription** : 50 €
- **Frais pédagogiques** : taux horaire : 13,50 €, soit 1 809 € pour 134H de formation en centre

La formation CQP ALS s'inscrit dans le dispositif de la formation professionnelle continue : elle peut être prise en charge par un employeur, par un Opérateur de Compétences (OPCO), notamment dans le cadre d'un contrat Parcours Emploi Compétence ou d'un contrat de professionnalisation. L'Aide Individuelle à la Formation peut aussi être accordée pour les demandeurs d'emploi inscrits à Pôle Emploi.

---

## COORDONNÉES ET CONTACT

**Amandine CARO, chargée de développement**  
**Pôle Formation de la Fédération Nationale Profession Sport et Loisirs**  
**FNPSL – 17 bis rue de la Somme – 17000 LA ROCHELLE**  
**amandine.caro@profession-sport-loisirs.fr / 06 63 66 96 27**  
**<https://www.profession-sport-loisirs.fr>**

---

## MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

La formation comprend des temps de formation en centre et des périodes de stage en structure d'accueil. Les temps de formation sont réalisés en face à face pédagogique en salle de cours ou sur le terrain (gymnase, stade....) pour les séances pratiques.

Les présences sont validées par signature de feuilles d'émargement par demi-journée.

---

## MODALITÉS D'ÉVALUATION ET VALIDATION DES BLOCS DE COMPÉTENCES

Les épreuves de certification visent à apprécier l'acquisition des 3 Unités de Compétences constitutifs du Certificat de Qualification Professionnelle d'Animateur de Loisir Sportif. Ces épreuves sont organisées par l'organisme de formation habilité. La validation des 3 unités de compétence, du PSC1, et la présentation des attestations justifiant les exigences préalables à l'entrée dans le processus de qualification conduisent à l'obtention du CQP ALS.

Aucune Unité de Compétence ne permet de rattraper un résultat insuffisant dans l'une ou l'autre des autres unités de compétences. En cas d'échec à une ou plusieurs unités de compétences, le bénéfice des unités de compétences acquis par le candidat sera conservé pendant une période maximale de 5 ans.

Deux épreuves évaluations sont prévues :

- **UC 1** : Prendre en compte les publics et l'environnement pour préparer un projet d'action. Une épreuve d'expression écrite et orale permettant d'évaluer les capacités du candidat à mettre en place un projet d'animation en adéquation avec les objectifs poursuivis par la structure. Le candidat doit faire la preuve de la connaissance de l'objet de la structure, de son environnement, de la typologie des adhérents et publics accueillis, ainsi que des finalités de l'offre de pratique sportive. Le candidat élabore un rapport mentionnant le cadre et les objectifs de son action, ainsi que les caractéristiques de la structure et des publics auxquels il s'adresse. Ce document de 15 à 20 pages, présente les éléments descriptifs de sa structure d'accueil, la typologie du public cible, les aspects généraux du projet de structure (loisir, santé ...), les éléments des séances dans le cadre d'un projet d'animation, l'expression de ses motivations, supports privilégiés, projet personnel. L'épreuve certificative est constitutive d'un rapport effectué par le stagiaire. Le stagiaire transmet le dossier au jury d'évaluation au moins une semaine avant l'épreuve. L'évaluation porte sur le rapport, sa soutenance (15 min) et l'entretien (20 à 30 min) avec le jury d'évaluation.

• **UC 2 - 3** : Préparer, animer et encadrer une action d'animation Mobiliser les connaissances et de maîtriser les outils et techniques nécessaires à la conduite de l'activité. Une épreuve pratique portant sur une ou plusieurs activités choisies dans deux familles d'activité tirées au sort dans l'option du CQP ALS, permettant d'évaluer les capacités du candidat à animer et à encadrer un groupe en toute sécurité et à maîtriser les outils et les techniques de l'activité présentée.

L'épreuve consiste à l'animation d'une séance permettant une évaluation concernant les éléments techniques et pédagogiques fondamentaux supports de l'animation, la maîtrise des gestes et conduites professionnels. La première phase d'entretien vise à mesurer la capacité du stagiaire à exprimer les objectifs visés et les moyens mis en œuvre. Cette séquence doit permettre de situer la séance dans un contexte plus général de planification et de public. La deuxième phase doit permettre au stagiaire de justifier ses choix et d'appuyer ceux-ci d'éléments scientifiques ou réglementaires. L'épreuve est constituée par la préparation d'une séance complète d'animation (30mn), suivie du déroulement de la séance complète en cours collectif (45 min à 1h15 min) et d'un entretien (30mn) portant sur la fiche de préparation de la séance et la prestation du stagiaire Le candidat tire au sort 2 familles d'activité dans l'option du CQP ALS). Cette séance se déroulera dans la structure de stage ou tout autre lieu retenu par l'équipe pédagogique réunissant les conditions et objectifs de l'évaluation.

---

## ACCESSIBILITE AUX PERSONNES HANDICAPEES

Informations et adaptation des parcours en fonction des besoins spécifiques auprès de notre référente handicap :  
**Justine ROBELET - justine.robelet@profession-sport-loisirs.fr - 06.98.26.17.00**

---

## EQUIVALENCES & PASSERELLES

Les titulaires du CQP ALS option AGEE ou JSJO obtiennent l'équivalence de l'UC1 et l'UC4 du BPJEPS APT (Activités Physiques pour Tous) en 4UC.

Les titulaires du CQP ALS option AGEE obtiennent l'équivalence de l'UC1 et une dispense des tests techniques préalable à l'entrée en formation pour l'option cours collectifs du BPJEPS AF (Activités de la Forme).

---

## SUITES DE PARCOURS ET DEBOUCHES

Le CQP est un premier niveau de qualification pour l'encadrement de la pratique sportive.

Il permet la délivrance d'une carte professionnelle d'éducateur sportif pour exercer une activité réglementée de façon complémentaire à son activité professionnelle principale.

Pour les professionnels du sport, il permet d'élargir son champ de compétences et ses prérogatives d'encadrement.

Pour les non-diplômés, il représente un tremplin pour accéder à une formation BPJEPS ou à une Licence STAPS.

---

## TAUX D'OBTENTION

91% de réussite (2019)

---

## TAUX DE SATISFACTION

Statistiques en cours