



FILIÈRE PROFESSIONNELLE DIPLÔMANTE



Certificat de Qualification Professionnelle Animateur de Loisir Sportif Option : Activités Gymniques d'Entretien et d'Expression RNCP 38820



CQP ALS AGEE 2023-2024 - Taux de réussite 100% | Taux de satisfaction 97%

Le titulaire du CQP ALS propose des activités physiques et sportives d'initiation et de découverte. Diversifiées et adaptées aux possibilités de tous, elles visent la prévention, la santé, le bien-être et incitent à la pratique et au maintien de la forme dans une dimension éducative et ludique en permettant l'expression de chacun dans le respect et l'acceptation d'autrui.

Le titulaire du CQP ALS intervient auprès de tout type de public et assure en autonomie le face à face pédagogique. Les activités encadrées par le titulaire du CQP ALS relèvent du cadre réglementé des activités physiques et sportives au sens du Code du Sport. Il constitue le 1er niveau de qualification professionnelle de la filière "Activités Physiques pour Tous" et "Activités Gymniques de la Force et de la Forme".

Le CQP ALS option A.G.E.E s'adresse aux personnes qui souhaitent exercer une fonction d'animation d'encadrement sportif dans les techniques cardio, renforcement musculaire, techniques douces et activités d'expression.



**MON
COMPTE
FORMATION**

Public

Toute personne voulant acquérir un premier niveau de qualification professionnelle dans les métiers de l'encadrement et de l'animation des activités physiques et sportives.

Prérequis

- Être âgé de 16 ans minimum à la date d'entrée en formation
- Être titulaire du PSC1 (Prévention et Secours Civiques de niveau 1)
- Présenter une attestation de réussite aux tests techniques préalables à l'entrée en formation spécifiques à chaque option
- Présenter un certificat médical de non contre-indication à l'animation et à la pratique sportive de moins d'un an

Accessibilité

Vous êtes en situation de handicap et vous souhaitez participer à l'une de nos formations, faites-le nous savoir. Pour vous accueillir dans des conditions adaptées, nous mettrons tout en œuvre dans la mesure de nos moyens.

Blocs de compétences du CQP ALS

La formation au CQP ALS s'articule autour de compétences à acquérir, définies par le référentiel du métier d'animateur.

Le CQP ALS est constitué de trois blocs de compétences : un bloc spécifique à chacune des options (1, 2 ou 3) et de deux blocs communs (4 et 5).

Bloc 1 : Préparation et animation de cycles de séances de loisir sportif dans le domaine du JSJO.

Bloc 2 : Préparation et animation de cycles de séances de loisir sportif dans le domaine de l'AGEE.

Bloc 3 : Préparation et animation de cycles de séances de loisir sportif dans le domaine de l'ARPO.

Bloc 4 : Organisation, information et communication autour de ses activités d'animation et d'encadrement physique et sportif.

Bloc 5 : Conduite de son parcours professionnel dans le domaine des activités physiques et sportives.



Objectifs de la formation CQP ALS option AGEE

Bloc de compétences N°2 : Préparation et animation de cycles de séances de loisir sportif

- Repérer les caractéristiques et les besoins des participants en utilisant des outils d'évaluation
- Repérer les objectifs et les ressources de la structure afin de définir les objectifs du cycle de séances
- Elaborer un cycle de séances de loisir sportif dans le domaine des activités gymniques d'entretien et d'expression afin d'assurer la progression des participants en utilisant une grille de séance
- Installer et préparer le matériel nécessaire à la séance d'activités gymniques d'entretien et d'expression afin d'assurer l'intégrité physique des différents publics
- Accueillir les participants à une séance d'activités gymniques d'entretien et d'expression et adapter sa pédagogie en prenant en compte les besoins spécifiques du/des participants
- Animer la séance d'activités gymniques d'entretien et d'expression en utilisant différentes familles d'activités (Cardio-respiratoire, renforcement musculaire, techniques d'expression et techniques douces)
- Mettre en sécurité des pratiquants et des tiers afin de préserver leur intégrité physique tout au long de la séance
- Réaliser le bilan de la séance d'activités gymniques d'entretien et d'expression en analysant son déroulement et en fixant des modifications et des ajustements.

Bloc de compétences N°4 : Organisation, information et communication autour de ses activités d'animation et d'encadrement physique et sportif

- Informer les publics et faire la promotion des activités d'animation, des événements et de l'encadrement physique et sportif de la structure
- Utiliser les outils digitaux pour communiquer avec les publics accueillis en veillant à véhiculer une image positive de la structure
- Organiser les activités d'animation et l'encadrement physique et sportif
- Communiquer et travailler en équipe au sein de la structure

Bloc de compétences N°5 : Conduite de son parcours professionnel dans le domaine des activités physiques et sportives

- Repérer les opportunités d'emploi sportif sur un territoire en mobilisant différentes sources d'informations
- Programmer des actions de formation et de professionnalisation en vue de développer son activité professionnelle



Moyens techniques et pédagogiques

- La formation alterne des temps en centre de formation et des temps à distance via la plateforme d'apprentissage dédiée. Des activités interactives vont vous permettre de progresser de manière continue dans vos acquisitions théoriques et pratiques.
- Des temps d'accompagnement collectifs et/ou individualisés à distance jalonnent le parcours de formation afin de vous accompagner à chacune des étapes de celui-ci.
- Des classes virtuelles seront également proposées afin de vous apporter des contenus de formation mais également pour réaliser des points d'étapes et répondre à vos questions sur les contenus, sur l'alternance ou tout autre demande.
- L'application EPGV Learning sur mobile vous permettra de réviser au sein de votre communauté d'apprenant l'ensemble des connaissances de la formation et de préparer au mieux votre certification.

Outils de formation

- Fiches pédagogiques et supports de cours

Équipe pédagogique

- Une Conseillère Technique Territoriale : Marion COUPÉ (référente technique)
- Un Directeur de formation EPGV : Samuel GRONDIN (référent handicap)
- Une Formatrice : Dominique MEURANT
- Autres intervenants : experts habilités

Modalités de validation

- Feuilles de présence et fiche d'émargement
- Formulaires d'évaluation de la formation
- Évaluation formative : quizz/questionnaires, situations interactives (auto-évaluation), mises en situation pédagogique (préparation et animation de séances et de séquences)

Modalités de certification

Pour y accéder :

Avoir suivi l'ensemble du cursus de formation défini lors du Plan Individuel de Formation (PIF)

Bloc de compétences N°2

| Écrit - Oral - Animation |

Élaboration d'un cycle de séances
sur le terrain de stage
Entretien individuel sur le cycle de
séances
Animation d'une séance
Entretien individuel sur la séance

Bloc de compétences N°4

| Écrit - Oral |

Élaboration d'un écrit dans le cadre
du stage et entretien oral

Bloc de compétences N°5

| Écrit - Oral |

Élaboration d'un projet professionnel et
entretien oral

L'acquisition du CQP ALS
peut se faire par Validation
d'Acquis d'Expérience
(VAE). Le CQP ALS peut
s'obtenir par la validation
séparée des blocs de
compétences.



FILIÈRE PROFESSIONNELLE DIPLÔMANTE



Certificat de Qualification Professionnelle Animateur de Loisir Sportif
Option : Activités Gymniques d'Entretien et d'Expression
RNCP 38820



Diplôme remis

- Diplôme de la CPNEF Sport : Certificat de Qualification Professionnelle – Animateur Loisir Sportif option Activités Gymniques d'Entretien et d'Expression

Points forts

- Un accompagnement personnalisé tout au long du dispositif de formation
- Une formation opérationnelle centrée sur la maîtrise des familles d'activités et la sécurité
- De la flexibilité dans votre organisation grâce à la plateforme d'apprentissage
- Des activités ludiques et interactives pour apprendre en s'amusant
- Des points de situation privilégiés avec un formateur pour mieux vous accompagner
- Un accompagnement personnalisé dans votre projet professionnel
- Pour aller plus loin, nous vous conseillons de suivre, après cette formation, une spécialisation dans les filières fédérales de la FFEPGV

Dates, lieu et volume horaire

Tests physique et positionnement : samedi 20 juin 2026 à Rennes (35)



Lieu des regroupements à définir

Classe virtuelle de lancement : mercredi 14 octobre 2026

- **R1** : du mercredi 28 au samedi 31 octobre 2026 (2ème semaine de vacances de Toussaint)



- **R2** : du jeudi 3 au samedi 5 décembre 2026
- **R3** : du jeudi 14 au samedi 16 janvier 2027
- **R4** : du lundi 22 au mercredi 24 février 2027 (1ère semaine de vacances d'hiver)
- **R5** : du lundi 19 au mercredi 21 avril 2027 (1ère semaine de vacances de printemps)



Certification : du lundi 10 au mercredi 12 mai 2027

Rattrapage : lundi 7 et mardi 8 juin 2027

Répartition des heures

La formation s'organise comme suit :

156h de formation en présentiel et distanciel (hors tests techniques et positionnement) réparties de la manière suivante :

- Temps de formation en centre de formation : 112h
- Temps de formation à distance : 28h
- Temps de classes virtuelles : 14h
- Temps de certification : 2h

Alternance : 80h en structure professionnelle

Certification : 3h



FILIÈRE PROFESSIONNELLE DIPLÔMANTE



Certificat de Qualification Professionnelle Animateur de Loisir Sportif
Option : Activités Gymniques d'Entretien et d'Expression
RNCP 38820



Nombre de participants

20 personnes

Date limite d'inscription

1 mois avant la date d'entrée en formation

Frais de formation

- Inscription aux tests et positionnement : 50€
- Frais pédagogiques : 2 808€
- Frais de certification : 50€
- Frais annexes (transport, hébergement, restauration) : à la charge du stagiaire

Renseignements et inscription

Comité Régional d'Éducation Physique et de Gymnastique Volontaire Bretagne

4 A rue du Bignon - 35000 RENNES

Tel : 02 99 67 35 40 | Email : formation.bretagne@comite-epgv.fr

SIRET : 387 476 146 000 31