



L'entraîneur et sa casquette d'EDUCATEUR :

Objectifs généraux :

- ✚ Donner des repères et valoriser les jeunes grâce AUX REGLES
(De vie de groupe, du jeu, des championnats...)
- ✚ Utiliser le « handball » afin de faire partager des VALEURS MORALES



Les recettes à garder en tête :

- « Il est préférable avant d'encadrer un groupe de se renseigner sur les règles relatives à sa catégorie (règles techniques, démarches administratives) »
 - « Il est bénéfique de fixer des règles de vie au service du groupe »
 - « Il est bénéfique de les présenter aux familles (jeunes + parents) avant de commencer à fonctionner avec un groupe de jeunes. »
 - « Il vaut mieux présenter aux jeunes du groupe les règles de vie collective comme une nécessité pour le fonctionnement du groupe PLUTOT que comme une décision personnelle de l'entraîneur.
 - « L'ensemble des règles de vie de groupe forment un cadre à l'intérieur duquel tous les jeunes doivent pouvoir fonctionner » (Égalité face à la règle)
 - « Il est préférable pour l'ensemble du groupe de réguler lorsqu'un joueur sort du cadre des règles collectives de vie » (prévenir puis sanctionner en lien avec la règle)
 - « Il est intéressant de confier et d'inventer des rôles qui valoriseront le maximum de jeunes (voir tous) au sein de l'équipe afin de les responsabiliser (ex : capitaine, responsable ballons, etc...)
(Ceci permettra sûrement de diminuer vos contraintes et d'impliquer les parents...)
 - « Il est bénéfique pour les familles (jeunes et parents) de mettre en place des règles de vie de groupe au service de valeurs plutôt qu'au service du résultat à tout prix (moins juste) »
(Ex : si je veux valoriser le mérite et le travail, mes critères pour faire jouer les jeunes seront la présence, l'écoute et la progression aux entraînements. Ce qui est plus juste que de faire tourner l'effectif ou de faire jouer tout le temps les « talentueux-fainéants »)
- LA GROSSE DIFFICULTE DE L'ENTRAINEUR JEUNE EST DE LIER RESULTATS IMMEDIATS POUR MOTIVER LE GROUPE ET DECISIONS AU SERVICE DE VALEURS POUR L'EDUQUER.**

Les outils à utiliser :

- Les règlements de la fédération (sur lesquels on doit s'appuyer)
- Les règles de vie de groupe (sur lesquelles on peut jouer)
- Les règles de fonctionnement (sur lesquelles on peut jouer)