



L'ENTRAINEUR et sa casquette d'ORGANISATEUR:

Objectifs généraux :

- ✚ Planifier les actions (hiérarchiser et organiser dans le temps)
- ✚ Programmer les actions de tous (rôle et tâches de chacun)
- ✚ Assurer le fonctionnement (réguler et adapter les actions)



Proposition de plan d'action :

- Faire un diagnostic : « animation inorganisé »
- Déterminer l'objectif :
Par exemple une animation inorganisée : « Passer d'une animation inorganisé à une animation organiser »
- Déterminer ce qui pose problème et proposer une solution : « L'animation est inorganisé parce qu'il n'y a pas de temps pour rassembler les enfants, expliquer le fonctionnement général et ce qu'on attend d'eux ».
- Proposer un cheminement pour y parvenir, proposer une démarche d'action : « dans un premier un temps nous devons faire telle action, puis dans un deuxième temps nous devons faire telle action ».

Exemple : accueillir les enfants, puis les rassembler et expliquer les règles de jeu...

- Répartir les rôles de chacun, en fonction des affinités par exemple : « tu as des facilité à communiquer et prendre contact il serait bien que tu t'occupes d'accueillir »
- Définir les tâches : « pour accueillir il faut telle action, pour rassembler il faut telle action »
- Organiser la systémique (mettre du lien entre les actions) : « entre l'accueil et notre animation il doit y avoir telle lien ».
- Construire un plan récapitulatif (= ruban, planning)
- Faire fonctionner et réguler : prendre du recul et déterminer si ça fonctionne, si problème trouver la source et agir au prêt des intervenants.
- Faire un bilan des points forts et faibles de l'intervention pour l'améliorer.

Les outils à utiliser :

- Le cahier des charges
- La plaquette de manifestation (à partager)
- Le plan d'action
- Le Guide répartition des tâches
- Le ruban (= planning)

Formation 1ers pas : les détails du pôle FIDELISATEUR de l'entraîneur