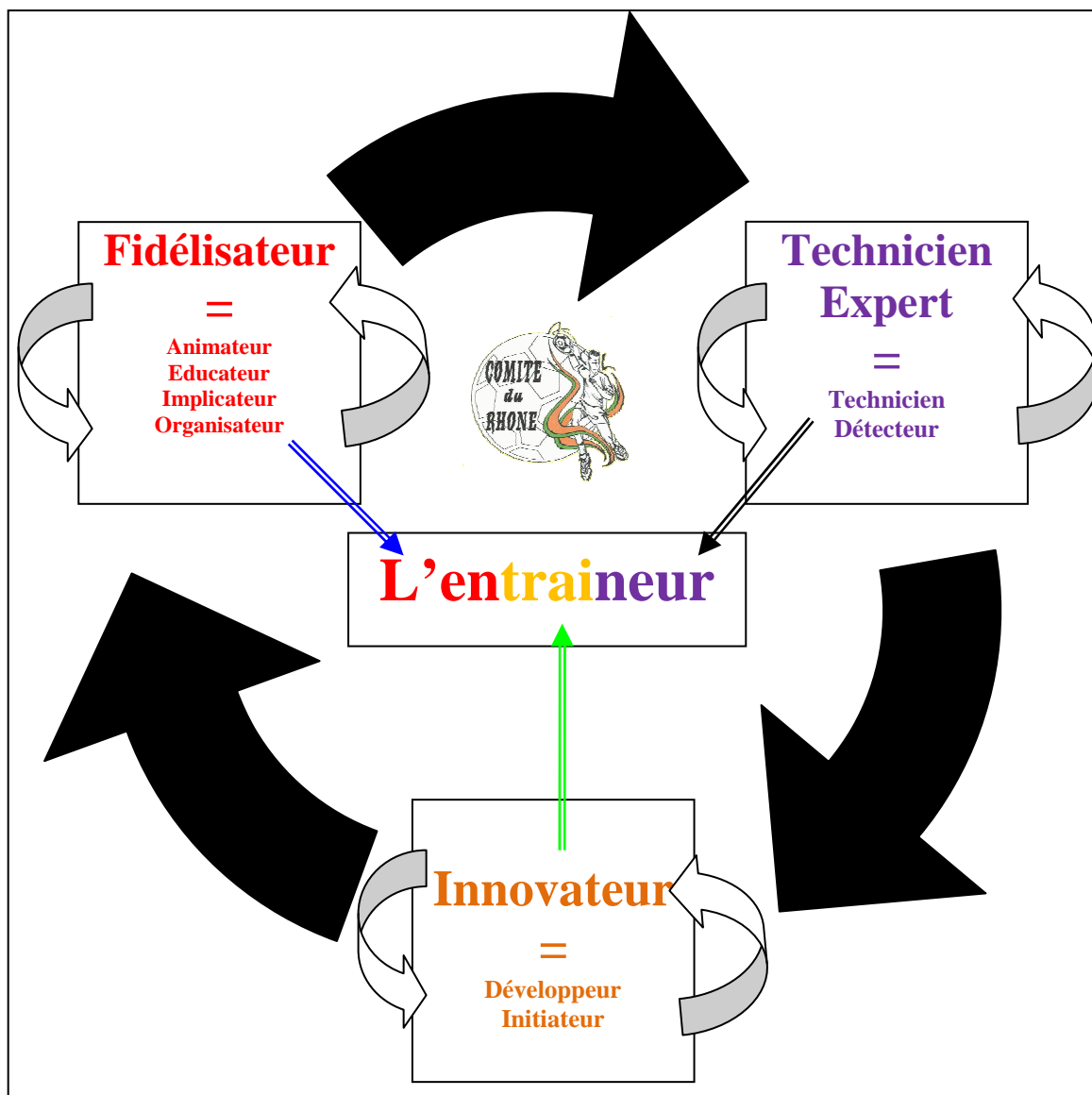


L'ENTRAINEUR
COMMENT
ASSUMER ou PARTAGER
SES 3 ROLES INDISSOCIABLES ?



Premier pas d'entraîneur : les 3 rôles de l'entraîneur

Rôle de TECHNICIEN :

Technicien :

- Les mots-clefs :
Entraînements, coaching, projet de jeu,
Connaissance règles de jeu et obligations,
Connaissance des principes de jeux.

Détecteur :

- Les mots-clefs :
Connaître filière FFHB,
Identifier qualités/rôle sur le terrain 40/20, ouverture à tous les rôles possibles.

PROGRESSER DANS CE POLE ? :

- Echange technique, soirée technique, école du Rhône,
Formation FFHB,
BPJEPS,
S'impliquer dans la formation de cadres
S'impliquer dans la détection d'athlètes

Premiers pas : les 3 rôles de l'entraîneur

Rôle de FIDELISATEUR :

Animateur (Géo) :

- *Les mots-clefs :*

convivialité (prise en compte de chacun),
partage (favoriser les échanges, diviser les tâches à part égal),
plaisir-jeu (challenge, défi), coopération-opposition, égalité des chances, contenu de terrain.

Educateur :

- *Les mots-clefs :*

Éthique sportive, relation à la règle de vie, respect, valeurs civique, valeurs, fair-play,
sécurité, hygiène sport
Responsabilisation et valorisation, amener à l'autonomie, amener à faire le « bien »

Educateur à haut niveau → obligation par rapport à l'aspect compétition.

Educateur jeune → développer la personnalité (aspect civique).

Implicateur (attirer vers soi):

- *Les mots-clefs :*

Inciter, engager quelqu'un, effort < retour, prise de risque, premier pas, première démarche,
fixer un cadre en laissant une marge de liberté, accepter de perdre du pouvoir, fixer 1 cadre,
projet partagé et objectif.

Organisateur-planificateur :

- *Les mots-clefs :*

Dégager un budget,

Programmer dans le temps

Déterminer et trouver des ressources humaines, répartitions des rôles, des tâches par rôle,

Coordonner et fixer un cadre commun de fonctionnement.

PROGRESSER DANS CE POLE ? :

→ Formation « animateur » modules 1, 2, 3

BAFA,

BPJEPS

Echanges avec dirigeants de club

Premier pas d'entraîneur : les 3 rôles de l'entraîneur

Rôle d'INNOVATEUR:

Initiateur (créer):

- *Les mots-clefs :*

Amener du nouveau, création, prise d'initiative, invention,
Connaître forme de pratiques → sandball, loisir, compétition, rôles association: arbitres, dirigeants, bureau, commissions, créer des événements ou manifestations pour développer les ressources.

Développeur (améliorer, nombre):

- *Les mots-clefs :*

Améliorer existant, diversifier staff, développer masse, développer ressources : matériel (réduction FFHB, partenaire comité), financière (sponsor, CNDS, DDJS, CG, CR), humaines (staff, recruter joueurs, scolaire, municipalités).

PROGRESSER DANS CE POLE ? :

- CDOS
- Formation dirigeants DFE
- DDJS
- BPJEPS
- Echanges avec comités, ligues, clubs