U10
U13

Découvrir et assumer le rôle de capitaine

Constat et enjeux :

Au sein du club, les jeunes découvrent et peuvent assumer des missions diverses et variées. Tenir le rôle de capitaine constitue un premier pas dans la prise de responsabilité. Ainsi, ils participent activement à la vie de leur association et construisent des fondations solides pour leur vie future.

> Mission de l'éducateur :
>
> **Permettre à tous de tenir au moins une fois le rôle de capitaine puis de participer au choix du capitaine d'équipe**

Actions à mettre en place :

- Former tous les joueurs au rôle de capitaine, leur faire connaître le contexte administratif de la rencontre.
- Définir le rôle du capitaine ainsi que ses fonctions : Rencontrer l'arbitre, vérification de la feuille de match, identification par le brassard, participer au protocole d'avant-match…
- Permettre à tous, dans un premier temps, de tenir au moins une fois le rôle de capitaine (ex : match amical, entrainement).
- Mettre en place, dans un deuxième temps, une stratégie participative pour que les joueurs choisissent leur capitaine (et les suppléants).

Proposition de messages clés :

« Le brassard de capitaine est un symbole qui t'identifie comme le responsable de ton équipe »

Fiches de référence :

« Tous capitaine »

« Capitaine choisi »

Tous Capitaine

U10
U13

La nomination en tant que capitaine de l'équipe offre la possibilité d'assurer le rôle de responsable d'équipe mais aussi un certain nombre de missions précises. Le capitaine constitue le relais entre l'arbitre et ses coéquipiers, sur le terrain mais aussi en dehors (notamment avant le match, à la suite des consignes émises par l'arbitre).

"TOI", Capitaine :

Tu représentes l'ensemble de ton équipe auprès de l'arbitre et de l'adversaire. Tu véhicules ainsi les valeurs de ton club.

Tu as l'obligation de satisfaire à des formalités administratives avant le début de la rencontre. (Vérification des licences, de la feuille de match, questions diverses).

Tu es capable d'animer un échauffement de ton équipe avant la rencontre.

Tu es identifié par l'intermédiaire d'un brassard d'une couleur distincte de ton maillot.

Tu participes au protocole d'avant-match avec le capitaine adverse et les arbitres (Tirage au sort pour le choix du terrain, échange de poignées de main…)

Tu dois te comporter de manière exemplaire sur le terrain mais aussi en dehors et inciter tes coéquipiers à en faire de même.

Tu es capable d'encourager tes coéquipiers quelles que soient les situations.

Tu es l'interlocuteur privilégié auprès de l'arbitre en cas de besoin pendant la rencontre.

Cette prise de responsabilité permet à chacun de se sentir concerné par la fonction. L'objectif est que chaque joueur puisse assurer le rôle de capitaine au moins une fois par saison.

Capitaine choisi

U10
U13

L'objectif du « capitaine choisi » est que les joueurs d'une équipe puissent déterminer de manière collective celui qui, en fonction de ses qualités, sera nommé capitaine. L'idée est de proposer quelques étapes pratiques pour la mise en place de cet atelier.

Étape 1 : Exposer (collectivement) les missions et le profil attendus d'un capitaine.

Exemples de missions :	Profil du capitaine :
• Faire le relais auprès de l'éducateur, de l'arbitre et des partenaires. • Communiquer avec le capitaine adverse. • Coordonner la préparation d'avant-match.	• Être exemplaire sur et en dehors du terrain. • Véhiculer les valeurs partagées par le groupe. • Se comporter en leader positif.

Étape 2 : Faire voter les joueurs de façon anonyme pour proposer au groupe le nom d'un capitaine (et vice-capitaine).

Mise en place pratique de l'étape 2 :

- Proposer, en début de saison, un moment d'échange avec les joueurs sur le thème du capitanat
- Méthode suggérée (groupes de 3 à 5 joueurs) :
  - Chaque groupe répond à la double question : « Pour vous, quelles sont les missions d'un capitaine ? » / « Selon vous, quel est son profil ? » (réflexion collective).
  - Restitution par un porte-parole de chaque groupe. Les missions sont fixées et le profil de notre capitaine dessiné. L'éducateur a pour rôle de réguler et d'ajouter des éléments supplémentaires.
  - A partir de ces travaux, le groupe vote pour proposer à l'éducateur le nom d'un capitaine et vice-capitaine.

Étape 3 : Valider le choix par l'éducateur.

Suggestion :

Remise du brassard sur un temps organisé (ex : début de saison).

Suggestion : En cas de manquement du capitaine, procéder à une régulation en cours d'année en collaboration avec les joueurs (changement de capitaine ou rappel des missions et devoirs).