

Mobiliser et animer une équipe
au service d'un projet

FICHE PEDAGOGIQUE
&
SYNOPSIS DETAILLE

A DESTINATION DES EQUIPES PEDAGOGIQUES DE LIGUES



MOBILISER ET ANIMER UNE EQUIPE AU SERVICE D'UN PROJET

Module n°1 du thème n°2

Thème	Gestion de club, gestion de projet
Objectifs du module	<ul style="list-style-type: none"> • (Re)Définir le cadre institutionnel d'une association • Déterminer les missions au service du projet • Structurer le club et identifier les ressources au service du projet • Développer sa capacité à gérer les acteurs du club et savoir déléguer • Fidéliser les membres du club et valoriser leur implication
Niveau du module	Niveau 1
Prérequis des participants	Niveau : aucun Module : aucun
Préconisation du nombre de stagiaires	8 minimum – 15 maximum
Profil du ou des formateurs	Formateur ayant un à trois ans d'expérience managériale dans le milieu sportif et culturel
Public concerné	Dirigeants et salariés de clubs, districts, ligues
Programme du module	<p>Inclusion</p> <p>Séquence 1 : Bien démarrer : bases juridiques</p> <p>Séquence 2 : L'identification des besoins du projet</p> <p>Séquence 3 : Les hommes au service du projet</p> <p style="padding-left: 20px;">A. L'identification des ressources en interne</p> <p style="padding-left: 20px;">B. Recruter : les ressources externes</p> <p>Séquence 4 : Mobiliser – animer – valoriser</p> <p style="padding-left: 20px;">A. Mobiliser et animer l'équipe projet</p> <p style="padding-left: 20px;">B. Valoriser le bénévolat</p> <p>Séquence 5 : Revenir sur les points essentiels du module et conclure</p>
Durée du module	4 h : <ul style="list-style-type: none"> - Séquences 1, 2 & 3 : 2 h 05 - Pause : 15 min - Séquences 3, 4 & 5 : 1 h 40
Délivrance d'une attestation	Oui



Les objectifs visés

Ce module est destiné à activer ou à réactiver, selon le niveau d'expérience des participants, leur connaissance du monde associatif appliqué au football. Plus précisément il s'agit ici de rappeler l'organisation de base d'une structure associative ainsi que les acteurs appelés à faire vivre le projet du club.

L'idée est finalement d'apporter aux participants les bases en termes de gestion des ressources humaines, que ce soit au niveau de la définition des rôles et des missions, mais aussi au niveau de la gestion des individus en question, pour faire en sorte de mettre en œuvre les projets du club.



Le contenu

Inclusion

1. (15 min) **Objectif(s)** : commencer le module par un tour de présentation de participer afin d'identifier les profils et de répertorier leurs attentes quant à la thématique abordée.
-

Séquence 1 : Bien démarrer : les bases juridiques

Objectif(s) : cette première séquence a pour but d'amener les participants à (re)voir l'objet de l'association et son statut juridique, éléments abordés dans le thème 1 du PFFD. Il s'agit de rappeler que ces bases juridiques et leur maîtrise constituent un préalable à la mise en œuvre de projets de développement du club et à sa bonne structuration.

2.
(30 min)

Dans un premier temps, il s'agit de présenter rapidement la définition juridique d'une association. Est introduite la notion d'agrément, notamment à travers l'affiliation à une fédération sportive elle-même agréée par l'Etat ce qui permet d'aborder les principes d'adhésion, de cotisation, de licence et de carte de membre.

Une fois la distinction entre licence et cotisation effectuée, les instances de gestion de l'association et notamment les organes administratifs sont présentés brièvement aux participants.

La séquence se termine par un jeu de validation des connaissances : des affirmations sont proposées aux participants qui doivent déterminer si celles-ci sont vraies ou fausses.

Séquence 2 : L'identification des besoins du projet

Objectif(s) : cette séquence se focalise sur les projets du club. Partir des projets permet d'identifier clairement les besoins nécessaires à leur mise en œuvre, et donc les missions des acteurs qui vont découler de ces besoins.

Cette séquence consister à valider la nécessité d'identifier les besoins correspondant au(x) projet(s) du club, avant même d'y affecter les ressources humaines. La finalité de cette analyse sera de faire coïncider les compétences des ressources du club (qui seront vues dans la séquence 3) avec les missions, domaines d'activités et tâches nécessaires à la mise en œuvre du projet.

3.
(40 min)

En partant d'un cas pratique, en l'occurrence la mise en place du projet « Programme Educatif Fédéral » au sein d'une structure, les participants sont amenés dans cette séquence à identifier les besoins en ressources humaines du projet. Ils abordent les notions de domaines d'activités et de tâches liées au projet. Cette étape fait partie, au sein de la méthodologie de projet, de la partie « conception du projet » qui est abordée dans les modules 2 et 3 du présent thème.

Cette identification des besoins permet ensuite d'établir clairement les différentes missions nécessaires à la mise en œuvre du projet, et donc à remplir des « fiches missions » qui permettront de valider l'affectation des ressources internes ou le recrutement en externe d'individus à des postes identifiés.

Séquence 3 : Les hommes au service du projet

Objectif(s) : sensibiliser les participants à la nécessité de définir des rôles précis pour chaque acteur, en lien avec les projets du club et dans un objectif de structuration de l'association.

A. L'identification des ressources en interne (40 min)

La notion de structuration dans le cadre d'une structure associative est d'abord définie. L'importance réside ici dans le lien entre la structuration du club, son projet et la nécessité de définir une organisation interne claire afin d'y parvenir. L'idée est de partir de l'expérience des participants dans leur propre structure et de leur fournir des outils d'organisation optimale du club.

4.
(1 h 00)

La séquence présente ensuite différents outils de structuration, à la fois du club et de l'équipe projet.

Les « fiches de postes » et « fiches missions » sont d'abord présentées, ce qui permet de faire un focus sur la distinction importante entre le salarié et le bénévole engagés au sein d'une structure. Savoir qui affecter et à quelle mission, dans quel but (en partant des besoins identifiés en séquence 2) est ici la clé de la bonne structuration du club et de l'équipe projet.

L'organigramme permet ensuite d'avoir une vision d'ensemble de la structure ou de l'équipe projet.

Il est précisé ici que cet outil tient compte de toutes les typologies d'acteurs, selon leur statut, leur rôle, leur fonction « officielle » au sein du club.

Pause 15 minutes

A. Recruter : les ressources externes (20 min)

Lorsque les besoins humains identifiés pour le projet ne se trouvent pas au sein des membres du club, il est nécessaire de recruter (bénévole).

Cette sous-séquence permet aux participants d'acquérir des méthodes sur le recrutement de bénévole et la nécessité d'avoir une présentation claire de l'organisation du club.

Elle présente comme outil essentiel le « livret d'accueil » qui permet au club de valoriser son image à l'extérieur.

Le recrutement consiste ensuite à présenter clairement les besoins du club, en s'appuyant sur la fiche mission déjà abordée précédemment.

Enfin, la dernière étape consiste accueillir le nouveau bénévole en préparant son arrivée et en l'intégrant au sein de sa nouvelle structure.

Séquence 4 : Mobiliser – animer - valoriser

Objectif(s) : cette séquence a pour but, après avoir clarifié la répartition des missions et organisé la structuration du club, de présenter des moyens de mobiliser et d’animer l’équipe au service du projet, ainsi que de valoriser l’engagement de ces derniers.

5.
(1 h 00)

La séquence commence par aborder le rôle du chef de projet dans la gestion et l’animation de son équipe. Elle précise également l’importance de la gestion du temps et de la planification, en présentant à cette fin des outils d’aide à la mise en œuvre du projet dans un temps imparti.

Il est insisté au sein de cette séquence sur l’importance de la délégation, que doit utiliser le chef de projet afin de correctement mener son équipe projet. D’autres outils tels que la roadmap ou l’organisation de réunions avec PV sont présentés pour animer l’équipe projet.

Un focus est ensuite fait sur les différents styles de gestion des ressources humaines en demandant à chaque sous-groupe d’imaginer les avantages et les inconvénients de chaque style.

Séquence 5 : Revenir sur les points essentiels du module et conclure

Objectif(s) : réactiver les connaissances, conclure le module de manière dynamique et ludique et répondre à d'éventuelles questions.

6.
(20 min)

Sous forme de Bingo participatif, en équipe, les participants doivent répondre à des questions fermées sur ce qui a été vu pendant ce module : chaque équipe prépare trois questions à poser aux autres qui marquent un point si elles répondent juste en premier.

L'équipe qui a le plus de points à la suite de ces différents défis gagne la finale.

La séquence se termine par un récapitulatif des comportements attendus de la part d'un dirigeant de club, voire d'un chef de projet, en laissant la parole aux participants.

Les attestations de formation seront ensuite remises.

