

## Convention LIFR- Association Culture Ruby de Mouvement Témoignages. Construire et développer un projet de club avec le Jeu de Mouvement.

- Le Comité Directeur est le maître d'œuvre du projet de club : **ce dernier** est composé **d'une Charte Educative du Club, et d'un passeport « Rugby de Mouvement »**.
- **Ce projet permet de développer une identité de jeu propre au club**, une unité de formation des joueurs et des équipes, depuis les poussins jusqu'aux seniors.
- **Ce projet de jeu de mouvement met la formation des bénévoles au centre de ses préoccupations** : il ne peut exister de vie et de développement du club sans l'investissement et les compétences de ces éducateurs.
  - ✓ **Créer le collectif des éducateurs** de toutes les catégories pour échanger sur le jeu, les entraînements, les exercices et les progressions régulièrement (tous les mois ou toutes les 6 semaines) ; mise en œuvre **du « Passeport Rugby de Mouvement » et des repères de niveaux spécifiques à chaque catégorie.**
  - ✓ **70% de jeu en opposition dans les entraînements, avec une « caisse à outils »** pour comprendre le jeu, les exercices, les progressions.
- ✓ Organisation au niveau de la LIFR :
  - ◆ **Un club partenaire et référent par Département.**
  - ◆ **Un responsable sportif par club.**
  - ◆ **Formation autour du Club Référent avec les Equipes Techniques de Bassin** : rassemblement sur le terrain avec les Educateurs de Bassin pour présenter les entraînements et les exercices.
  - ◆ Un Comité de pilotage par visio toutes les 6 semaines : un responsable sportif par club, les entraîneurs de CRMT, 2 CTC, 2 CTL ou le DTL.
  - ◆ Coopération avec l'Equipe Technique de la LIFR : 13 CTC, 2CTL, DTL.
- ✓ Outils pour la formation des Educateurs :
  - ◆ Les vidéos des entraînements afin d'illustrer les entraînements au jeu de mouvement.
  - ◆ Diffusion sur la page Facebook LIFR et site internet
  - ◆ Diffusion sur le site CRMT / ressources pour l'entraînement.
  - ◆ Diffusion sur la future « newsletter des Educateurs ».