

# RESPECT ET SPORT

Le Programme Respect et Sport pour entraîneurs et leaders d'activité est divisé en modules et sections, permettant un suivi plus convivial; la durée du cours est de deux heures et demie.

Le sommaire qui suit donne un aperçu des sujets couverts, et chaque thème comporte un temps de réflexion et de révision.

Des vignettes illustrant les comportements adéquats ou à éviter apportent des exemples concrets relatifs à chacun des thèmes traités.

Finalement, un court sondage permet d'évaluer le programme.

## **1. Le pouvoir du pouvoir**

- a. L'influence du Leader sur les participants: comportements et émotions
- b. Les frustrations des jeunes en sport: les attentes des adultes et l'estime de soi
- c. Les attentes raisonnables du Leader: la maturité physique et mentale
- d. Le pouvoir de la position: positif ou négatif

## **2. Les types de pouvoir et son utilisation**

- a. Le pouvoir légitime, de récompense, de coercition, d'expert, d'information
- b. Le pouvoir personnel: persuasif ou charismatique
- c. Créer l'anxiété ou favoriser le plaisir

## **3. Les styles de Leadership**

- a. Perspective et réponse
- b. Facteurs de succès: critique versus compliment
- c. Développer la confiance
- d. Admettre ses erreurs
- e. Liste de contrôle des attitudes du Leader

## **4. Le développement émotif**

- a. Perspective et réponse: les émotions de base ou complexes
- b. L'abus émotif et l'effet sur le participant
- c. Développer un environnement propice pour le jeune
- d. Scénarios de comportements et de réponses appropriées

## **5. Le développement de l'enfant**

- a. Groupes d'âge et les attentes relatives
- b. Le DLTA: les 7 stades du développement à long terme de l'athlète
- c. Documents d'appoint et ressources

## **6. L'intimidation et le harcèlement, la violence et l'abus**

- a. Définitions et rôle du Leader
- b. Les effets sur la victime
- c. La cyber-intimidation
- d. Détection, dévoilement et suivis

## **7. La négligence et l'abus**

- a. Définitions et responsabilités du Leader
- b. Spectateur ou intervenant
- c. Les blessures et l'état de l'athlète
- d. Les ressources disponibles

## **8. Les initiations**

- a. La responsabilité du Leader
- b. La protection de l'intégrité des jeunes
- c. Le soutien des jeunes

## **9. Les droits des participants**

- a. Leadership sensible et adéquat
- b. Le droit à la préparation, au succès, à la dignité et au plaisir du jeu

## **10. Les documents d'appoint**

- a. Documents de dévoilement
- b. Listes de suivi pour le Leader
- c. Définitions des comportements
- d. Code d'éthique

## ***Procédure d'accès et de création d'un code d'utilisateur pour la formation Respect et Sport.***

Site Internet: <https://hq.respectgroupinc.com>

- Choisir la langue de travail souhaitée, Anglais ou Français
- Créer un nouvel utilisateur en sélectionnant: [Enregistrement et nouvel utilisateur](#)
- L'utilisateur doit s'associer à la région à laquelle il appartient
- Un menu déroulant des associations (AHM) de sa région apparaîtra et l'utilisateur devra sélectionner celle à laquelle il appartient.
- L'utilisateur devra accepter la Politique de Confidentialité.
- Choisir un code d'utilisateur et un mot de passe. Nous suggérons votre code de courriel car il est unique.
- Votre identité de courriel et votre numéro de téléphone ne serviront qu'à vous rejoindre, et ne seront utilisés que par votre région.
- Votre date de naissance ne servira qu'à vous identifier afin de faire l'arrimage avec HCR (enregistrement des membres)
- Cliquer *Envoyez* lorsque vous aurez terminé.

L'utilisateur pourra alors commencer le Programme.

*Il est conseillé de compléter le programme par section, mais vous devez terminer une section avant de quitter le programme. Sinon, votre travail ne sera pas enregistré et vous devrez recommencer.*

*Pour ceux qui ne sont pas familiarisés avec l'internet vous pouvez vous faire assister par un autre membre de votre organisation.*

***LE MODULE RESPECT ET SPORT DOIT ÊTRE TERMINÉ 48 HEURES AVANT LE DÉBUT DE LA FORMATION INITIATION, RÉCRÉATION OU COMPÉTITION 1***