



Unga ledare

Styrelsens vision är att så många lag som möjligt i Hofterup Innebandy Förening ska ha en blandning av föräldraledare och ungdomsledare. Vi ser det som en bra utbildning både som människa och som innebandyspelare för våra ungdomar, att få vara med och planera, leda, coacha och träna ett lag. Att vara ungdomsledare ger stora möjligheter att lära sig nya saker, både om sig själv och hur grupper fungerar som man har nytta av hela livet.

Anmälan

Vi erbjuder ungdomar i åldrarna 13 till 18 år att bli ungdomsledare i föreningen. För anmälan kontakta styrelsen på hibf.kansli@gmail.com, lag och träningstider fördelas efter behov.

Förutsättningar

För att få ersättning måste ungdomsledaren

- Godkännas av lagledare i laget.
- Genomgå grundutbildning via Skånes IBF.
- Aktivt planera och genomföra träningar med laget.
- Gå fortsatt ledarutbildning på den nivå man tränar. Innan utgången av gällande ledarlicens.
- Delta som coach i matchspel vid möjlighet

Maximal ersättning är 500 kr per termin samt en ledartröja vid start

När ni blivit antagna som ungdomsledare kommer ni kontaktas av materialansvarig för att kunna beställa ledartröjor till er.

I god tid före terminsavslutning får ni ut en blankett som ska fyllas i och återsändas enligt instruktioner.

Uppgift

En ung ledares främsta uppgift är att hjälpa till på planen så att barnen i laget har roligt och vill fortsätta med innebandy och lagidrott. Våra unga ledare är förebilder för barnen och använder ett korrekt språk. En ung ledare är inte ytterst ansvarig för laget den tränar. Det finns alltid en vuxen ledare (lagledare) med på träning vars uppgift är att ta närvaro i laget.se, ta "vuxenrollen" samt vara ytterst ansvarig under träningen.

Du som ung ledare har dock ett stort ansvar för gruppen. Förutom att aktiviteterna ska planeras och genomföras, ska du även se till att gruppen fungerar socialt och att individerna och gruppen utvecklas på bästa möjliga sätt. Då är det viktigt att du är pedagogisk. Det finns många olika pedagogiska metoder som du kan använda dig av i ditt ledarskap.

Några tips att ta med sig:

Gå från det enkla till det svåra. Den här metoden bygger på att skapa trygghet. När du upplever att alla i gruppen klarar av en enklare övning, kan du öka övningens svårighetsgrad. Våga prova dig fram för att se vilken nivå du ska börja på. Är den för låg kan du alltid öka svårighetsgraden efter hand.

Visa-pröva-instruera-öva. Med den här metoden får alla prova utifrån sina egna förutsättningar innan du instruerar och eventuellt korrigerar. Därefter får de öva igen. Metoden bygger på att övning ger färdighet.

Välj aktiviteter och metoder där alla får vara med utifrån sina förutsättningar. Övningarna ska ge en positiv upplevelse, vilket ofta innebär att övningarna måste ha olika varianter så att det finns utmaningar för alla.

Erbjud allsidig träning. Då är sannolikheten större att alla hittar något som de tycker om och är bra på.

Det är viktigt att du som ledare ger feedback till alla i din grupp. Du ska ge både positiv och negativ feedback på ett bra sätt så att ingen blir ledsen.

Vilken ledare är du och vilken ledare vill våra barn möta?





UNGDOMSLEDARE KVITTENS HIFB

Namn _____

Ungdomsledare för lag _____

Aktiv spelare i lag _____

Personnummer _____

(Fyll i första gången)

Bank _____

Kontonummer (inkl clearing) _____

Ersättning utgår med 500 kr per termin (aug-dec resp. jan-maj)

Du kan vara ledare för flera lag, ersättningen är alltid max 500 kr per termin. För att få ersättning utbetald efter terminsavslutning, fyller du i denna blankett och ger den till Lagledaren för underskrift. Därefter skickar du den till vår kassör via kassor@hofterupibs.se (går bra att fota)

Kontrollera att du

- Godkännas av ordinarie ledare i laget.
- Genomgå grundutbildning via Skånes IBF.
- Tillföra träningskompetens och spelkompetens till ledarstaben.
- Gå fortsatt ledarutbildning på den nivå man tränar. Innan utgången av gällande ledarlicens.
- Delta som coach i matchspel vid möjlighet.

Datum och Underskrift _____

Datum och Underskrift _____