COLLECTION KIWA • ÉDITION V2 VALIDÉE

KIWA POSITION ATTAQUANT

Créer une occasion par son placement

CRÉER UNE OCCASION PAR SON PLACEMENT

OBSERVER.
CHOISIR.
PROGRESSER.

Des consignes courtes. Des schémas lisibles.
Une progression qui respecte le joueur.

- 8 fiches avec schémas spécifiques
- Objectifs, variantes et critères observables
- Édition validée - exercices illustrés

Contenu V2 validé par Emmanuel Kiwabonga le 10/10/2026.
Guide numérique illustré, téléchargeable et imprimable.

IDENTITÉ DU PROGRAMME

Créer une occasion par son placement

Ce qui distingue ce guide dans la collection

POUR QUI

8–16 ans ; découverte du rôle sans spécialisation précoce.

OBJECTIF OBSERVABLE

Se rendre disponible, choisir le bon appel et aider après une perte.

CONTENU SPÉCIFIQUE

Décrochage, appel courbe, appels complémentaires et lecture du défenseur. La technique de frappe appartient à FINISHER.

RYTHME INDICATIF

Cycle de 4 semaines avec partenaires et petit jeu.

CRITÈRE DE PASSAGE

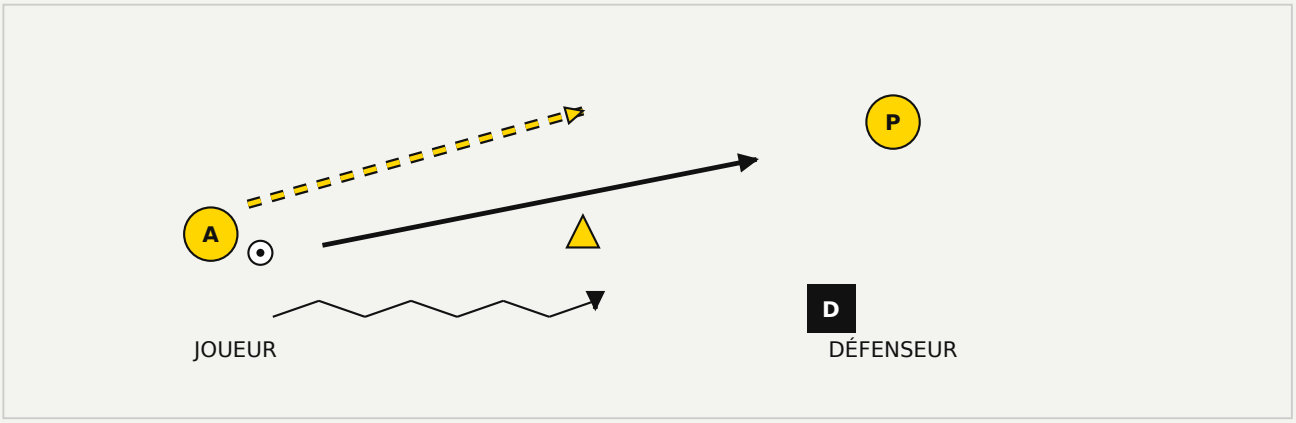
Passe à une variante quand le geste reste contrôlé sur plusieurs essais. Le score aide à observer, il ne garantit pas une progression en match.

LECTURE DES SCHÉMAS

Un code visuel commun

Noir, jaune et blanc • distinguer les rôles et les trajectoires

Vue de dessus • schéma indicatif, distances dans la consigne



CERCLE JAUNE

A, B, C : joueurs ; P : passeur ; N : joueur neutre. Le rôle exact est donné dans chaque fiche.

CARRÉ NOIR

D : défenseur ou adversaire. Un plot ne remplace jamais un adversaire vivant dans une situation de décision.

TRIANGLE JAUNE ET PETIT BALLON

Triangle : plot. Petit cercle blanc : ballon. Trait épais : porte, cible ou but.

FLÈCHES

Trait noir continu : passe ou tir. Tirets jaunes : course sans ballon. Trait noir ondulé : conduite du ballon.

DISTANCES ET DÉCISIONS

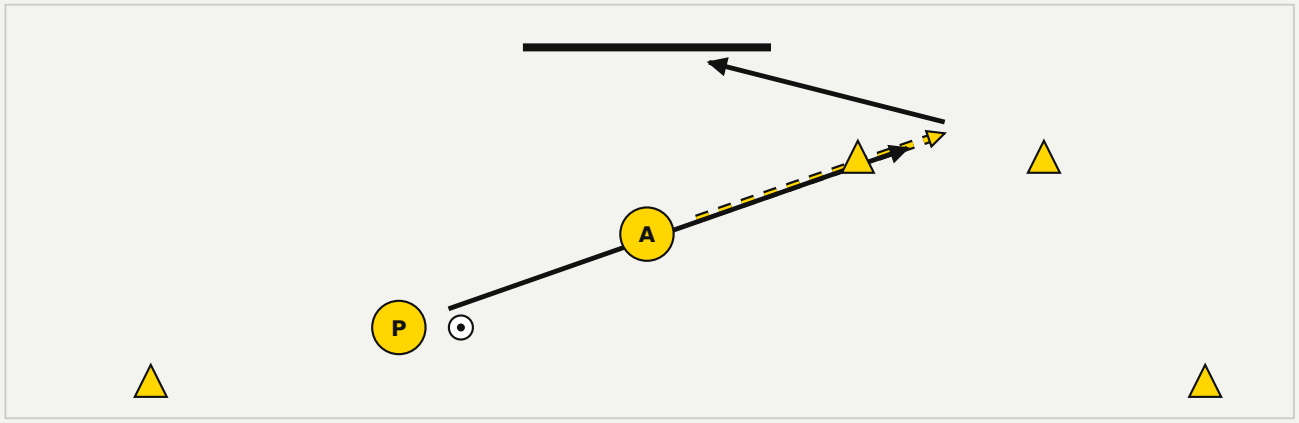
Le dessin n’est pas à l’échelle. Les dimensions sont dans l’installation. Une flèche montre une solution ; en jeu, choisis selon les espaces.

FICHE 01 / 08 • 2 JOUEURS

Appel diagonal

Créer une ligne de passe vers le but.

Vue de dessus • schéma indicatif, distances dans la consigne



INSTALLATION

2 joueurs, 1 ballon, 4 plots et un but sécurisé. Zone 10 × 8 m. A au centre, P à 5 m derrière. Deux plots marquent une porte de 2 m sur un côté.

3 ÉTAPES

1. Regarde P puis l’espace libre devant toi.
2. Pars en diagonale dans la porte ; P passe dans ta course.
3. Contrôle vers le but puis tire à environ 5 m. Alterne les côtés.

PLUS FACILE — Marche l’appel ; P attend que tu sois disponible.

PLUS DIFFICILE — P passe pendant la course, sans défenseur.

DÉFI — Appels reçus sans s’arrêter / 8.

CONSEIL — Montre où tu veux la passe avant de partir.

VOLUME • env. 7 min

2 × 4 actions ; 30 s entre actions, 60 s entre séries.