COLLECTION KIWA • ÉDITION V2 VALIDÉE

KIWA POSITION MILIEU

Relier les partenaires et orienter le jeu

RELIER LES PARTENAIRES ET ORIENTER LE JEU

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

Relier les partenaires et orienter le jeu

Ce qui distingue ce guide dans la collection

POUR QUI

8–16 ans ; découverte du rôle, partenaires nécessaires.

OBJECTIF OBSERVABLE

Observer hors du champ du ballon, recevoir de profil et choisir une ligne libre.

CONTENU SPÉCIFIQUE

Regard derrière l’épaule, troisième joueur, soutien et changement de côté.

RYTHME INDICATIF

Cycle de 4 semaines avec opposition progressivement active.

CRITÈRE DE PASSAGE

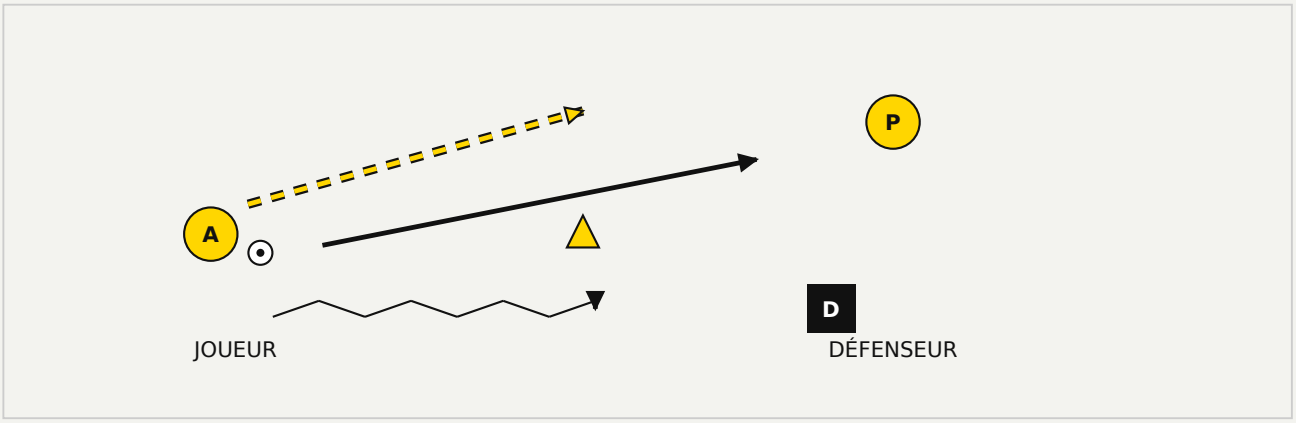
Passe à une variante quand le geste reste contrôlé sur plusieurs essais. Le score aide à observer, il ne garantit pas une progression en match.

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

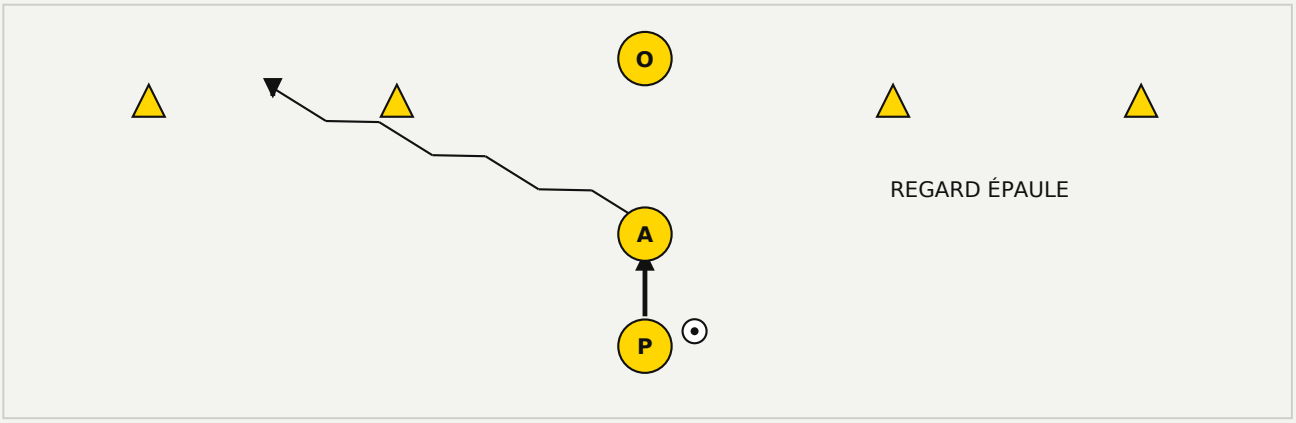
Le dessin n’est pas à l’échelle. Les dimensions sont dans l’installation. Une flèche montre une solution ; en jeu, choisis selon les espaces.

FICHE 01 / 08 • 3 JOUEURS

Voir derrière son épaule

Prendre une information hors du champ du ballon avant de recevoir.

Vue de dessus • schéma indicatif, distances dans la consigne



INSTALLATION

3 joueurs, ballon, 4 plots ; zone 8 × 8 m. P à 4 m devant A. O derrière A montre gauche ou droite avant la passe ; deux portes de 2 m derrière.

3 ÉTAPES

1. Avant la passe, A regarde brièvement O derrière son épaule.

2. A retrouve le ballon des yeux et annonce le côté vu.

3. P passe ; A oriente son contrôle puis sort par la porte montrée.

VOLUME • env. 6 min

8 réceptions ; 30 s de repos ; rôles tournants.

PLUS FACILE — O annonce à voix haute avant la passe.

PLUS DIFFICILE — O change de côté avant que P lance la passe.

DÉFI — Informations correctes suivies d’un contrôle vers la bonne porte / 8.

CONSEIL — Regarde derrière avant le départ du ballon.