COLLECTION KIWA • ÉDITION V2 VALIDÉE

KIWA COMPLETE PLAYER

Six semaines pour relier geste, décision et coopération

RELIER LES COMPÉTENCES DANS DES SITUATIONS DE 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 compétences dans des situations de jeu

Ce qui distingue ce guide dans la collection

POUR QUI

8–16 ans ayant les bases ; 3 à 6 participants selon la fiche.

OBJECTIF OBSERVABLE

Associer geste, information, décision, transition et coopération.

CONTENU SPÉCIFIQUE

Huit situations intégrées propres au guide. Le travail solo ne remplace pas cette opposition.

RYTHME INDICATIF

Six semaines, deux rendez-vous proposés ; adapter au calendrier du club.

CRITÈRE DE PASSAGE

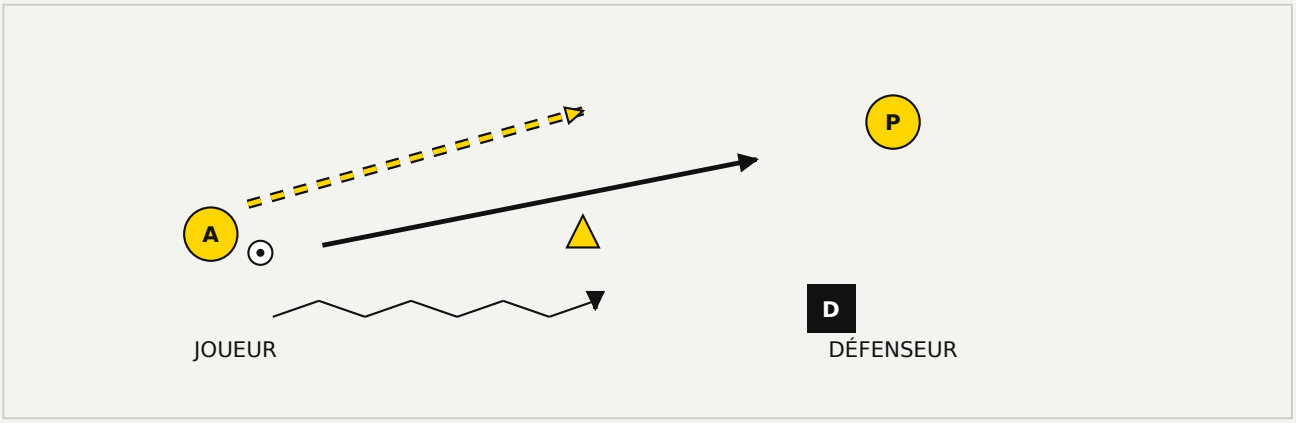
Passe à une variante quand le geste reste contrôlé sur plusieurs essais. Le score aide à observer, il ne garantit pas une progression en match.

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

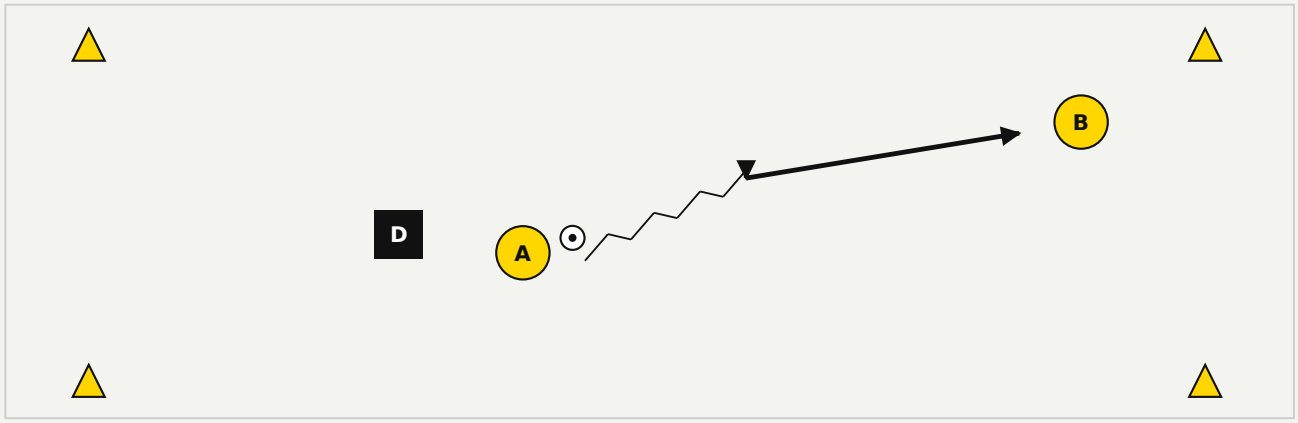
Le dessin n’est pas à l’échelle. Les dimensions sont dans l’installation. Une flèche montre une solution ; en jeu, choisis selon les espaces.

FICHE 01 / 08 • 3 JOUEURS

Sortir de pression et trouver un appui

Relier protection, orientation et passe.

Vue de dessus • schéma indicatif, distances dans la consigne



INSTALLATION

3 joueurs, ballon ; carré 6 m. A porteur, D à 1,5 m, B sur un côté à 4 m ; 4 plots.

3 ÉTAPES

1. A protège le ballon pendant que B cherche un angle.
2. D essaie d’intercepter sans contact forcé.
3. A sort de la pression puis passe à B ; fin après passe, perte ou 15 s.

VOLUME • env. 6 min

6 actions ; 40 s de pause ; rôles tournants.

PLUS FACILE — D accompagne sans prendre la balle.

PLUS DIFFICILE — D actif, B change d’angle pendant l’action.

DÉFI — Sorties suivies d’une passe reçue / 6.

CONSEIL — Le geste technique sert à trouver un partenaire.