COLLECTION KIWA • ÉDITION V2 VALIDÉE

KIWA COACH

Préparer, organiser et observer des séances pour 6 à 8 joueurs

CONCEVOIR, CONDUIRE ET OBSERVER UNE SÉANCE

OBSERVER.
CHOISIR.
PROGRESSER.

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

- 6 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

Concevoir, conduire et observer une séance

Ce qui distingue ce guide dans la collection

POUR QUI

Coachs et adultes encadrants ; groupes de 6 à 8 joueurs de 8–16 ans.

OBJECTIF OBSERVABLE

Choisir un objectif, organiser les rotations et adapter le jeu selon les observations.

CONTENU SPÉCIFIQUE

Six jeux collectifs propres au guide, trois séances complètes et fiches de préparation.

RYTHME INDICATIF

Cycle de 4 semaines, une séance encadrée par semaine.

CRITÈRE DE PASSAGE

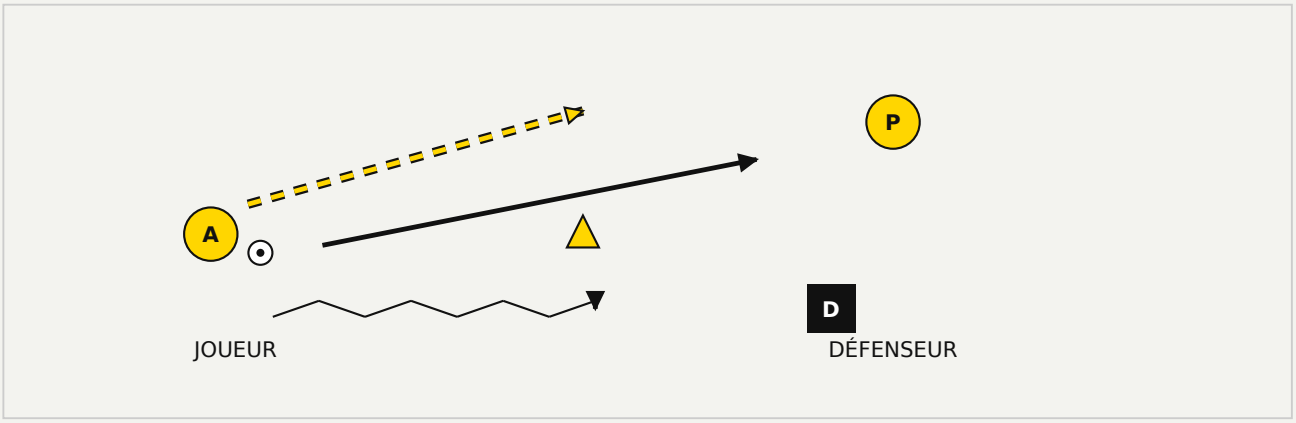
Passe à une variante quand le geste reste contrôlé sur plusieurs essais. Le score aide à observer, il ne garantit pas une progression en match.

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

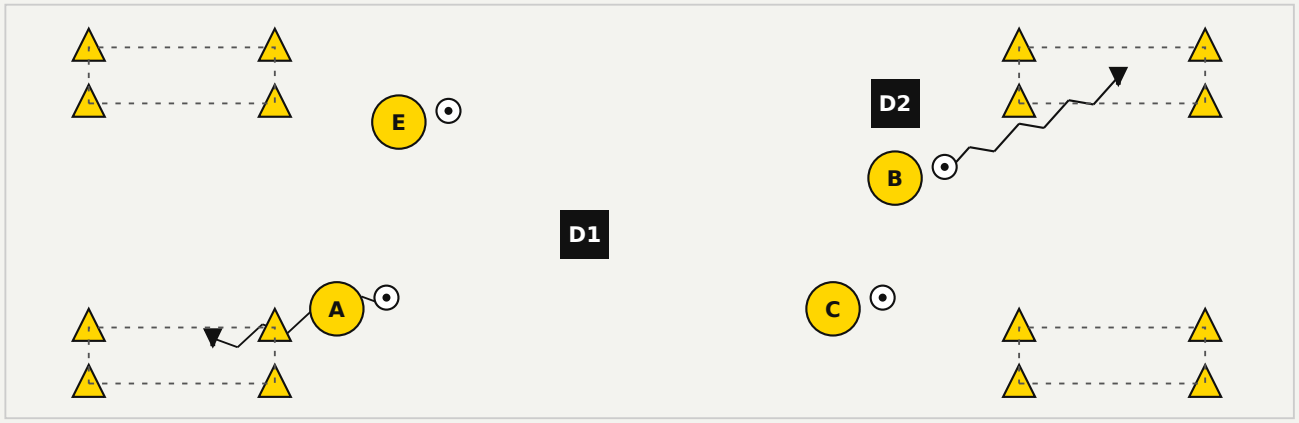
Le dessin n’est pas à l’échelle. Les dimensions sont dans l’installation. Une flèche montre une solution ; en jeu, choisis selon les espaces.

FICHE 01 / 06 • 6 À 8 JOUEURS

Les chasseurs et les refuges

Organiser un jeu de conduite inclusif avec opposition douce.

Vue de dessus • schéma indicatif, distances dans la consigne



INSTALLATION

6 à 8 joueurs ; tous sauf 2 chasseurs ont un ballon. Carré 15 m ; 4 refuges de 2 m marqués avec 16 plots.

3 ÉTAPES

1. Les porteurs conduisent ; les chasseurs touchent seulement le ballon du pied.

2. Un porteur peut rester 3 s dans un refuge, un seul joueur par refuge.

3. Ballon touché : 3 touches calmes puis retour ; change les chasseurs chaque minute.

VOLUME • env. 7 min

4 × 1 min ; 45 s de pause.

PLUS FACILE — Un chasseur, terrain plus grand.

PLUS DIFFICILE — Deux chasseurs et seulement trois refuges.

DÉFI — Temps actif et sorties de refuge sans collision, observés par le coach.

CONSEIL — Pas d’élimination ; garde chaque enfant dans l’activité.