

Annexe : tableau des savoirs attendus

Compétences attendues DES ATTAQUANTS	Indicateurs de niveau	Étapes pour progresser
Conserver et progresser avec le ballon	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perd souvent le ballon, contrôles imprécis 2. Conserve le ballon sous pression modérée 3. Contrôle et préserve le ballon sous forte pression 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Travail sur parcours, sans opposition 2. Opposition passive (joueur fixe dans une zone) 3. Opposition réelle avec jeu en 1c1, 2c1 puis de changement de rythme
Marquer pour gagner	<ol style="list-style-type: none"> 1. Frappe précipitée et non cadrée 2. Frappe cadrée 3. Frappe marquée 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tir au but 2. Tir en situation de confrontation 3. Tir ciblé : valoriser des zones de tir
Faire des choix	<ol style="list-style-type: none"> 1. Décision précipitée / tardive / inadaptée 2. Choix partiellement efficace 3. Choix amenant situation favorable 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Choix imposé ou limiter pour simplifier 2. Ouverture de choix, passes dribbles, frappes 3. Choix avec crises de temps
LES DÉFENSEURS	Indicateurs de niveau	Étapes pour progresser
Se placer	<ol style="list-style-type: none"> 1. Défend le joueur plutôt que la cible 2. Protège parfois l'axe 3. Priorise l'axe 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identifier la zone 2. Se placer dans la zone 3. Réajuster son placement
Contenir l'attaquant	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se fait éliminer rapidement 2. Ralenti l'attaquant 3. Oriente et provoque l'erreur 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Travail des déplacements latéraux 2. Duel contrôlé pour fixer 3. Duel en 3c3
Récupérer le ballon	<ol style="list-style-type: none"> 1. Interventions tardives, ponctuées de fautes 2. Interceptions ponctuelles 3. Récupérations propres et maîtrisées 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le 2c1 2. Le 1c1 3. Le 3c3
LE GARDIEN	Indicateurs de niveau	Étapes pour progresser
Interventions	<ol style="list-style-type: none"> 1. Arrêts aléatoires 2. Arrêts maîtrisés sur frappes simples 3. Arrêts décisifs en situation complexe 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tir au but 2. Penalty MLS 3. 2c1 en supériorité offensive pour favoriser l'accès au but
Relance	<ol style="list-style-type: none"> 1. Relances imprécises 2. Relances sécurisées 3. Relances rapides et pertinentes 	Travail intégré dans les matchs.
COACHS ET ARBITRES	Indicateurs de niveau	Étapes pour progresser
Leadership	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peu de communication 2. Communication ponctuelle 3. Organisation constante att/def 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Créer du tutorat avec les équipes hétérogènes 2. Importance des cartes jokers 3. Organisation obligatoire dans l'entrée progressive des joueurs
Gestion du score	<ol style="list-style-type: none"> 1. Subit le score 2. Prend des décisions prudentes 3. Prend des décisions stratégiques assumées 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Imposer des cartes jokers pour rééquilibrer le rapport 2. Choisir sa carte joker en fonction des profils adversaires 3. Créer une carte joker adaptée au jeu de l'équipe
Connaissance et respect des règles	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gère uniquement le score 2. Fait respecter les fautes majeurs (fautes, sorties) 3. Fait respecter l'ensemble des règles 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ajout progressif des règles et des informations de jeu (1c1 puis matchs) 2. Se spécialiser dans la King League