

# Le guide du Festifoot U6



# Contenu du guide du Festifoot U6

- **La philosophie du Festifoot**
- **Les 4 essentiels du Festifoot**
  - **Essentiel 1 : Les « relations »**
  - **Essentiel 2 : Le « Fair-play »**
  - **Essentiel 3: Les « défis ludiques »**
  - **Essentiel 4 : Les « matchs 2 contre 2 »**
- **L'animateur au cœur du Festifoot**
- **Le responsable du Festifoot**
- **Le timing du Festifoot**
- **Modèle d'organisation du Festifoot**
  - **2 à 8 groupes de 6-7 joueurs**



## La philosophie du Festifoot

- Le Festifoot n'est **pas une compétition** mais une activité où des « défis ludiques » sont proposés autour de rencontres « 2 contre 2 » dans un environnement stimulant pour l'enfant de 5 ans
- Les « **défis** » (situations ludiques, psychomotrices ou cognitives) sont vus comme la récréation entre les temps forts que sont les « **matches 2 c 2** »
- Le Festifoot évite tout esprit de **compétition** et de **rivalité** entre les enfants, les parents et les clubs
- L'enfant découvre les valeurs de **respect** et de **fair-play**
- L'objectif du Festifoot est le **FUN Football** c'est-à-dire le plaisir de jouer ensemble
- De l'amusement, du plaisir pour **chaque** enfant ... **chaque** grand et petit talent !



- Le Festifoot offre la possibilité à **chaque** enfant, quel que soit son niveau, de se sentir **concerné** et **impliqué** par l'activité (match ou défi)
- Il procure à chaque enfant **plus d'opportunités** de toucher le ballon, de le conduire, de le bloquer, de dribbler et de shooter
- Le Festifoot stimule davantage **de mouvements** chez l'enfant pour développer ses habiletés motrices fondamentales (courir, sauter, pousser, tirer, lancer, ...)
- Il permet à tous les enfants de découvrir et de se familiariser avec le football dans un climat **serein** et **fair-play**
- Le Festifoot rassemble les enfants de 2 à 6 clubs (idéalement **3 ou 4**) d'une **même** région (pas de longs déplacements) et sa durée ne dépasse pas **1h15**



**Le Festifoot est l'activité la mieux adaptée au développement psychomoteur de l'enfant U6**



# Les 4 essentiels du Festifoot

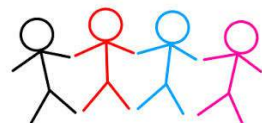


## Essentiel 1 : Les « relations »

- Lors du Festifoot, on ne joue pas contre les autres mais **avec** les autres
- n'y a pas de compétition entre clubs ! (*un club et un club et non pas un club contre un club*)
- L'enfant rencontre d'autres enfants et apprend à jouer avec eux
- Le Festifoot crée une véritable interaction sociale entre parents, formateurs, animateurs et clubs



Le Festifoot débute par la formation de nouveaux groupes → **Mélange** des joueurs et distribution aléatoire de chasubles de couleur



## Essentiel 2 : Le « Fair-Play »

- Le Festifoot initie les enfants aux valeurs de **respect** et de **fair-play** dès leurs premiers pas dans le football

### Le Festifoot **débute** par le protocole Fair-Play

- Les enfants s'alignent tous face aux parents et les saluent
- Chacun à leur tour, ils remontent la file en « tapant » la main des autres enfants



### Le Festifoot **se clôture** par le protocole Fair-Play

- Les enfants s'alignent en se donnant la main, puis courent vers les parents en faisant la « ola »
- Les enfants remontent la file des parents en « tapant » dans la main de chaque parent



## Essentiel 3 : Les « défis ludiques »

- Les « **défis** » sont des situations ludiques, psychomotrices ou cognitives **adaptées** à l'âge des enfants U6 → 3<sup>ème</sup> maternelle / 1<sup>ère</sup> primaire
- Les défis sont vus comme la **récréation** (intermède psychomoteur et psychologique) entre les temps forts que sont les matchs « 2 contre 2 »
- Les défis doivent être **réalisables** peu importe le **nombre d'enfants** présents
- Ils nécessitent un minimum de **matériel** et de **mise en place** (espace)
- Les défis sont des « **jeux** » pour les enfants et non un entraînement déguisé
- Les règles sont **simples** pour répondre aux besoins et au plaisir des enfants





- Les défis développent les **habiletés motrices** des jeunes enfants en leur permettant de courir, sauter, grimper, pousser, tirer, tourner, freiner, accélérer, porter, lancer...
- Les défis familiarisent les enfants avec la **conduite et la frappe de balle**
- Ils font appel à la réflexion, à la coopération ou à la stratégie
- Les défis avec **élimination** sont évités au profit d'un système de « **vies** » pour favoriser la confiance en soi de l'enfant
- Le **FUN** est le moteur du défi



**Le « cahier de défis » de l'ACFF propose des défis ludiques adaptés au Festifoot U6**



## Essentiel 4 : Les « matchs 2 c 2 »

- Le format de jeu correspond aux **besoins** et aux **moyens** de l'enfant U6
- Il lui offre plus d'opportunités de toucher le ballon, plus d'actions, plus de buts, plus de participation (chaque joueur est concerné) et donc plus de **plaisir**
- Le match se déroule **en vague** de 20 à 30 secondes, *ballon(s) magique(s)* compris



**Pour des actions intensives,  
brèves et répétitives.  
Pour une récupération adaptée à  
l'effort et à l'enfant !**

- Les règles sont simplifiées :

- pas de gardien de but
- pas de corner
- pas de rentrée en touche



- Les **temps forts** du match sont en réalité les « mises en jeu », car elles permettent à l'enfant de **conduire le ballon** vers le camp adverse (=infiltration), ce qui contribue à améliorer sa confiance en lui, tout profit pour la suite de son développement footballistique

■ Le terrain (Utilisation des lignes existantes)

- Largeur : 10 à 12 m
  - Longueur : 18 à 20 m
- } ½ terrain diabolots

■ Les buts

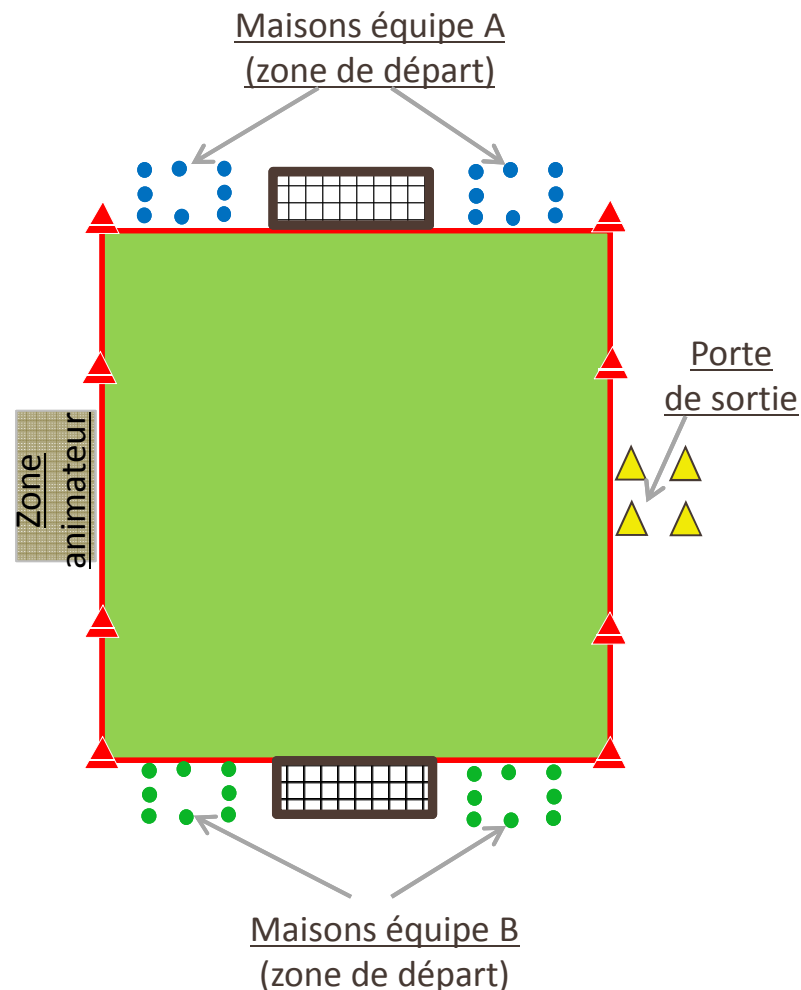
- Largeur : 1,5 à 2 m
- Hauteur : 1 à 1,5 m



Constri foot, grand cône, modèle 'Kage', mini-but alu, ...

■ Les zones-repères

- Les 2 « maisons » pour chaque équipe
  - 2 zones 2/2m de chaque côté du but
- La « porte de sortie » centrée sur ligne de touche
- La « zone animateur » d'où part le *ballon magique*



- Deux zones de départ (« **maisons** ») pour chaque équipe à côté du but
  - l'enfant **change** de « maison » après **chaque** vague = opportunité pour chacun de mettre le ballon en jeu
  - modifier les binômes de chaque équipe après quelques vagues
- Mise en jeu par un joueur **en conduite de balle** conformément au plan d'apprentissage (phase de développement U6)



- La même équipe met en jeu pendant toute la mi-temps. Inverser les rôles pour la seconde période
- Mi-temps de **8 à 10** minutes MAX
- Effectif : 2 équipes de 8 joueurs MAX (idéalement **6** joueurs)



## ■ « Le ballon magique »

- ✓ Le « ballon magique » est vu comme une deuxième **chance** pour les enfants de concrétiser leur action
- ✓ Le « ballon magique » est mis en jeu par l'animateur lorsque le premier ballon sort du terrain ou lorsqu'un but est marqué trop rapidement
- ✓ L'animateur lance (au sol) le ballon magique vers le joueur qui aurait pu ou pas encore touché le ballon lors de la vague
- ✓ Ce choix laissé à l'animateur lui permet de **valoriser** un enfant en difficulté dans le match, lui donnant ainsi l'opportunité d'entreprendre une action, une conduite de balle, un shoot et même de marquer un but
- ✓ Au besoin, l'animateur peut lancer un 2<sup>ème</sup> ou un 3<sup>ème</sup> ballon magique
- ✓ Comme son nom l'indique ce ballon est **magique** ... l'animateur va donc lui conférer une certaine **magie** lorsqu'il le lancera



## ■ L'encadrement du match 2c2

### 1. L'animateur central (avec 4-5 ballons)

- ✓ Donne le départ à l'équipe avec ballon (signal bref et précis) : « canaris GO! »
- ✓ Donne le départ à l'équipe sans ballon (signal bref et précis) : « dauphins GO! »
- ✓ Lance le ballon magique de façon pertinente : « ballon magique »
- ✓ Met fin à la vague : « STOP! retour à la maison »  
(en passant par la porte de sortie!)

### 2. L'assistant derrière le but de l'équipe **avec** ballon

- ✓ Organise (change) les binômes et s'assure que chaque enfant fasse la mise en jeu
- ✓ Encourage les enfants

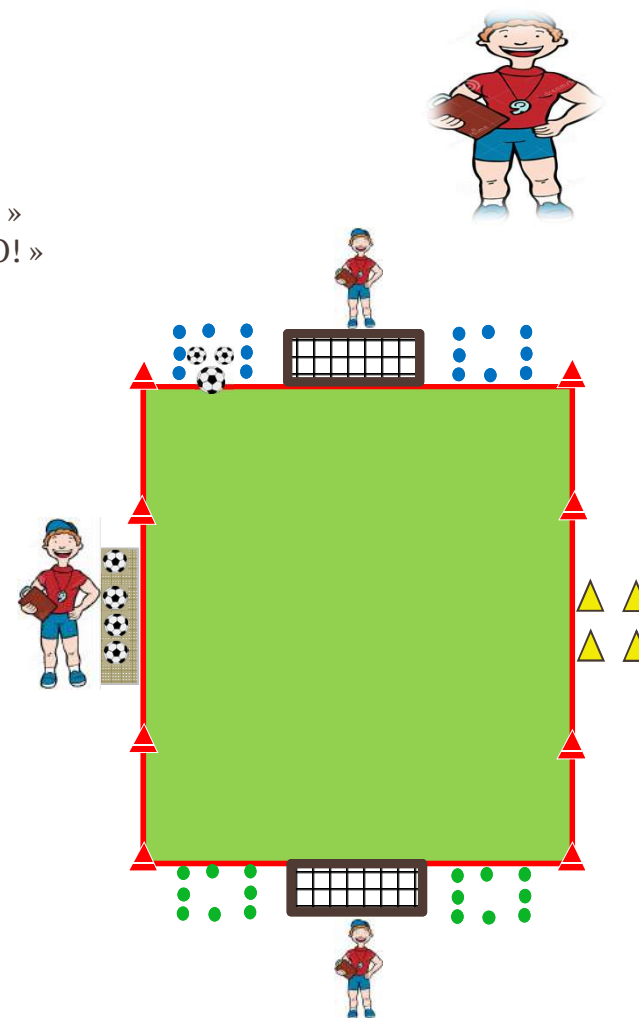
### 3. L'assistant derrière le but de l'équipe **sans** ballon

- ✓ Organise (change) les binômes  
NB : cet assistant est optionnel



### Utiliser un langage **imagé** propre à l'enfant de 5 ans :

- ✓ *Dauphins et canaris* pour équipe bleue et équipe jaune
- ✓ *Retour à la maison* pour retour dans la zone de départ
- ✓ *Ballon magique* pour 2<sup>ème</sup> ballon



## L'animateur au cœur du Festifoot

- Si l'acteur principal du Festifoot est l'enfant, le rôle de l'animateur est lui **fondamental** dans le développement psychologique et moteur de l'enfant qui fait ses premiers pas dans le football
- Lors du Festifoot, l'animateur se voit confier des enfants d'autres clubs, des enfants qu'il ne connaît pas et qu'il doit encadrer, encourager et motiver
- Il instaure un climat de **confiance** avec les enfants
- Parle aux enfants à **HAUTEUR DES YEUX**
- Explique brièvement le but du jeu :
  - 1 **image** vaut mieux que 1000 mots
- Anime le match et les défis ludiques avec la même attention pour **chaque** enfant ... **chaque** grand et petit talent → **chaque** enfant a un/du talent !
- Est positif, encourage, félicite et veille à ce que chaque enfant puisse **réussir** tant lors du défi que lors du match
- Ne coache pas mais **anime** le match
- Ne demande pas à l'enfant de faire des passes (cela viendra plus tard) **mais** l'encourage à **conduire et à maîtriser** le ballon (@Vision de formation ACFE/Plan d'apprentissage/Phase de développement U6)



## Le responsable du Festifoot

- Un **responsable** est désigné par le club pour assurer l'organisation du Festifoot. Celui-ci est, de préférence un formateur et/ou le coordinateur du club
- Par son attitude et son comportement, aux yeux des autres clubs mais aussi des parents, le responsable est le garant de la philosophie du Festifoot

### Ses tâches sont :

<b>Avant</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Préparer le contenu et le timing du Festifoot en choisissant les « défis » dans le « <b>Cahier de défis</b> » ACFF</li><li>• (In)former l'encadrement (jeunes joueurs du club, éducateurs et/ou parents-accompagnateurs) sur l'organisation du Festifoot au sein de son club</li><li>• Envoyer l'organisation ET le timing des différentes activités sur base du « <u>modèle d'organisation</u> » de l'ACFF et veiller à noter aussi les différents responsables et leurs tâches respectives</li></ul>
<b>Pendant</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Préparer les plateaux avec les animateurs du club</li><li>• Accueillir les équipes</li><li>• Veiller à la répartition des chasubles</li><li>• Coordonner les activités (Protocole Fair-Play, défis, matchs)</li><li>• Tourner dans les différents plateaux, conseiller et encourager animateurs et joueurs</li></ul>
<b>Après</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Remercier l'ensemble des participants et assurer un petit débriefing autour d'un verre offert</li></ul>



# Le timing du Festifoot

## ■ 30' avant le Festifoot

- Installation de TOUT le matériel nécessaire aux différents plateaux
- Accueil des équipes
- Formation des équipes dans le vestiaire en distribuant des chasubles de différentes couleurs aux enfants

## ■ Début du Festifoot

- Protocole Fair-Play

## ■ Pendant le Festifoot

- Alternance de matchs 2 c 2 et de défis ludiques selon l'organisation proposée
- Règle des 10 minutes MAX par activité

## ■ A la fin du Festifoot

- Protocole Fair-Play avant de rentrer au vestiaire



## Modèle d'organisation du Festifoot

### Organisation avec 2 groupes de 6-7 joueurs (jusqu'à 16 joueurs inclus)

	2 contre 2	Défi 1	Défi 2
Séquence 1	A - B		
Séquence 2	A - B		
Séquence 3		A - B	
Séquence 4			A - B
<b>Pause</b>			
Séquence 5	A - B		
Séquence 6	A - B		

→ 6 séquences de 10'

→ 1 pause de 10'

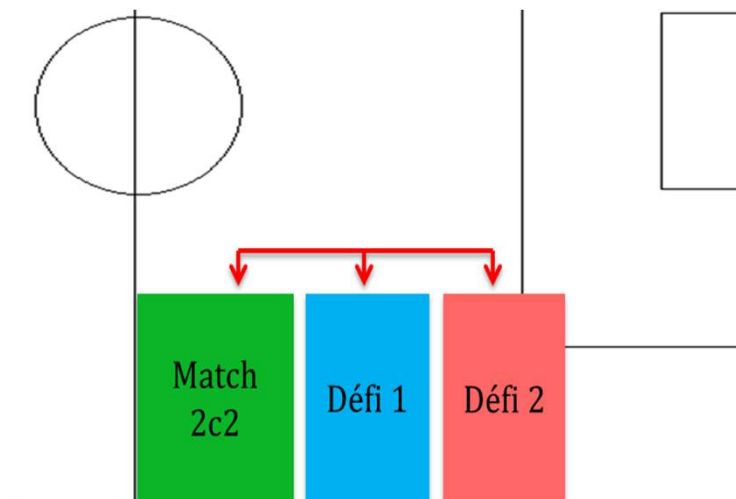
→ Protocole fair-play de 5'

$\left\{ \begin{array}{l} \text{Activité match/défi} = 8' \\ \text{Récup/Rotation} = 2' \end{array} \right.$

- Les groupes sont formés avant la montée des enfants sur le terrain
- A chaque séquence, changer l'équipe qui met le ballon en jeu
- Raccourcir la durée de la séquence si les enfants sont fatigués
- Les défis sont communiqués par le responsable aux clubs partenaires
- Le Festifoot est obligatoirement déclaré au Comité Provincial ACFF

**Durée du Festifoot**  
**= 1h15**

*4 matchs et 2 défis pour chaque équipe*



## Modèle d'organisation du Festifoot

### Organisation avec 3 groupes de 6-7 joueurs (de 17 à 23 joueurs)

	2 contre 2	Défi 1	Défi 2
Séquence 1	A – B	C	
Séquence 2	A – C	B	
Séquence 3	B – C	A	
Séquence 4	A – B		C
<b>Pause</b>			
Séquence 5	A – C		B
Séquence 6	B – C		A

→ 6 séquences de 10'

→ 1 pause de 10'

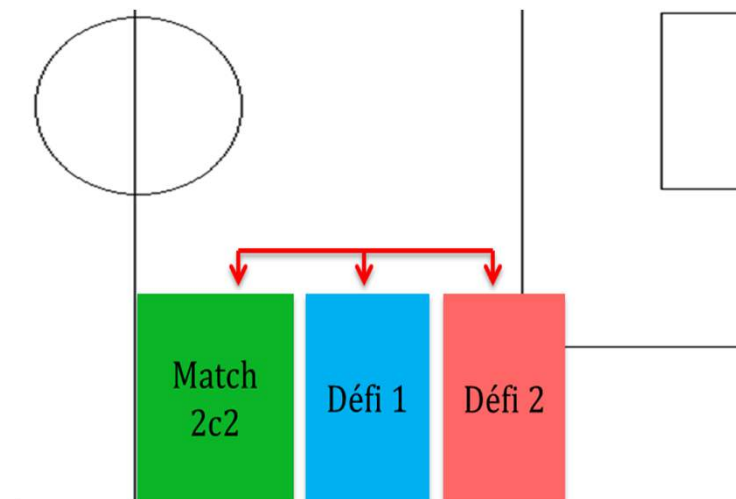
→ Protocole fair-play de 5'

Activité match/défi = 8'  
Récup/Rotation = 2'

- Les groupes sont formés avant la montée des enfants sur le terrain
- A chaque séquence, changer l'équipe qui met le ballon en jeu
- Raccourcir la durée de la séquence si les enfants sont fatigués
- Les défis sont communiqués par le responsable aux clubs partenaires
- Le Festifoot est obligatoirement déclaré au Comité Provincial ACFE

**Durée du Festifoot**  
**= 1h15**

*4 matchs et 2 défis pour chaque équipe*



## Modèle d'organisation du Festifoot

### Organisation avec 4 groupes de 6-7 joueurs (de 24 à 29 joueurs)

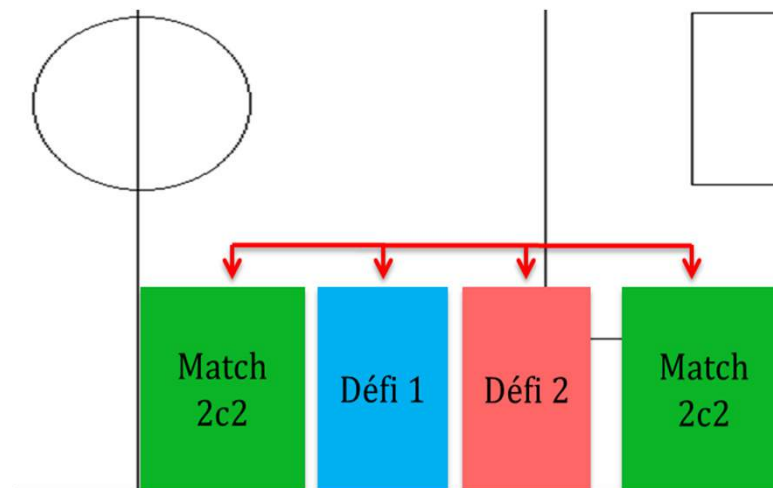
	2 contre 2	Défi 1	Défi 2	2 contre 2
Séquence 1	A - B			C - D
Séquence 2	A - B			C - D
Séquence 3		A - C	B - D	
Séquence 4		B - D	A - C	
<b>Pause</b>				
Séquence 5	A - C			B - D
Séquence 6	B - C			A - D

- 6 séquences de 10' { *Activité match/défi = 8'*  
*Récup/Rotation = 2'*
- 1 pause de 10'
- Protocole fair-play de 5'

- Les groupes sont formés avant la montée des enfants sur le terrain
- A chaque séquence, changer l'équipe qui met le ballon en jeu
- Raccourcir la durée de la séquence si les enfants sont fatigués
- Les défis sont communiqués par le responsable aux clubs partenaires
- Le Festifoot est obligatoirement déclaré au Comité Provincial ACFF

**Durée du Festifoot**  
= 1h15

*4 matchs et 2 défis pour chaque équipe*



## Modèle d'organisation du Festifoot

### Organisation avec 5 groupes de 6-7 joueurs (de 30 à 35 joueurs)

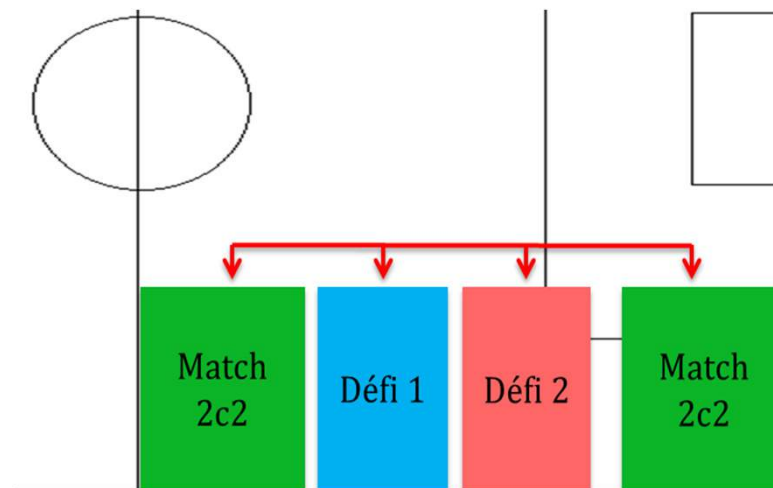
	2 contre 2	Défi 1	Défi 2	2 contre 2
Séquence 1	A - E	C		D - B
Séquence 2	A - D	E		E - C
Séquence 3		D	A - B	E - C
Séquence 4		A - B	C	D - E
<b>Pause</b>				
Séquence 5	A - B		E	D - C
Séquence 6	A - C		D	E - B

- 6 séquences de 10'  $\left\{ \begin{array}{l} \text{Activité match/défi} = 8' \\ \text{Récup/Rotation} = 2' \end{array} \right.$
- 1 pause de 10'
- Protocole fair-play de 5'

- Les groupes sont formés avant la montée des enfants sur le terrain
- A chaque séquence, changer l'équipe qui met le ballon en jeu
- Raccourcir la durée de la séquence si les enfants sont fatigués
- Les défis sont communiqués par le responsable aux clubs partenaires
- Le Festifoot est obligatoirement déclaré au Comité Provincial ACFF

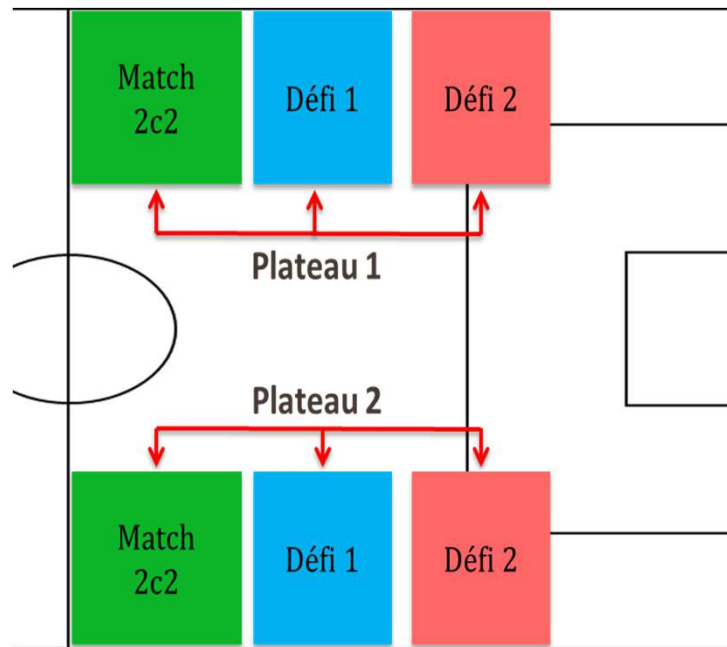
**Durée du Festifoot**  
**= 1h15**

*4 matchs et 2 défis pour chaque équipe*



## Modèle d'organisation du Festifoot

### Organisation avec 6 groupes de 6-7 joueurs (de 36 à 42 joueurs)



### Plateau 1

=

voir organisation avec **3** groupes de 6-7 joueurs

Durée du Festifoot  
= 1h15

*4 matchs et 2 défis pour chaque équipe*

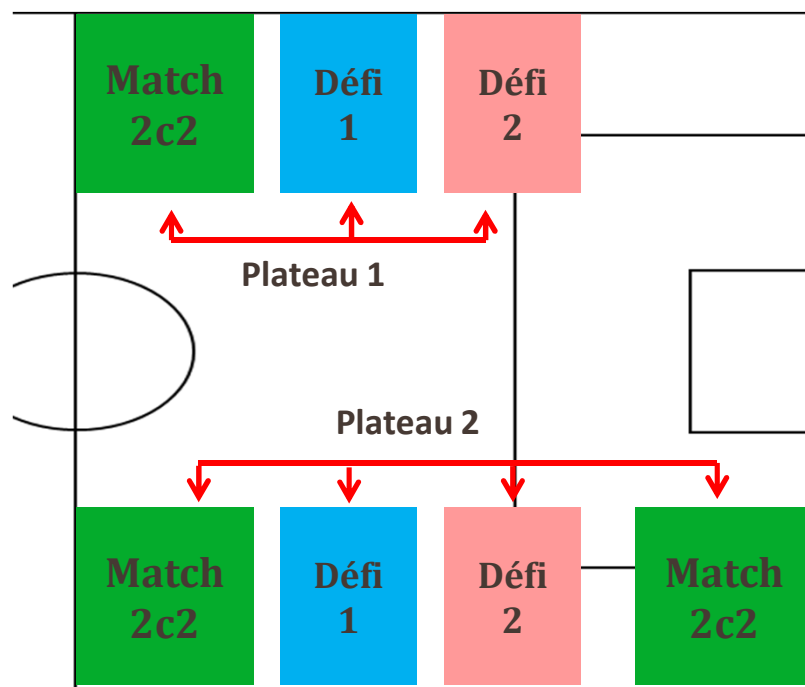
### Plateau 2

=

voir organisation avec **3** groupes de 6-7 joueurs

## Modèle d'organisation du Festifoot

### Organisation avec 7 groupes de 6-7 joueurs (de 43 à 49 joueurs)



### Plateau 1

=

voir organisation avec **3** groupes de 6-7 joueurs

Durée du Festifoot  
= 1h15

*4 matchs et 2 défis pour chaque équipe*

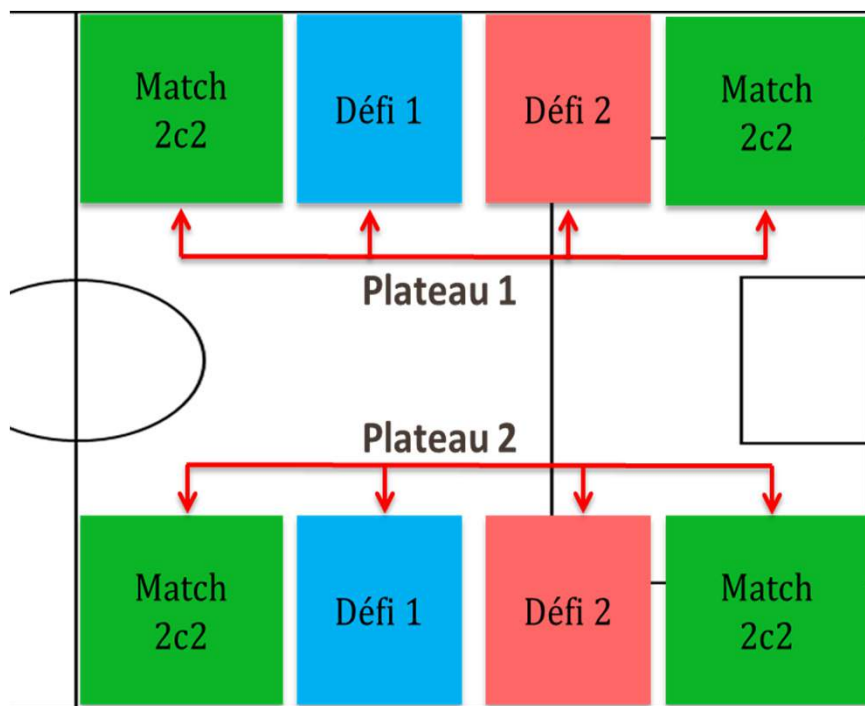
### Plateau 2

=

voir organisation avec **4** groupes de 6-7 joueurs

## Modèle d'organisation du Festifoot

### Organisation avec 8 groupes de 6-7 joueurs (de 50 à 56 joueurs)



### Plateau 1

=

voir organisation avec 4 groupes de 6-7 joueurs

Durée du Festifoot  
= 1h15

*4 matchs et 2 défis pour chaque équipe*

### Plateau 2

=

voir organisation avec 4 groupes de 6-7 joueurs



# Bon Festifoot !

