



## **CONCEPTION DU FESTIFOOT DE LA R.U.S LOYERS 5160**

**2016-2017**



# L'ENVIRONNEMENT DU FESTIFOOT



L'enfant U6 (5ans) n'étant pas prêt pour notre football à 5c5, nous allons lui offrir un environnement stimulant dans lequel il puisse se développer harmonieusement et découvrir sereinement le monde du football

\* Le Festifoot est une activité récréative pour les filles et les garçons. Il consiste en une alternance de « rencontre 2c2 » et de « défis ludiques »

\* Le Festifoot évite tout esprit de compétition et de rivalité entre les enfants, les parents et les clubs

\* Le Festifoot procure à chaque enfant plus d'opportunités de toucher le ballon, de le conduire, de le bloquer, de dribbler et de shooter

\* Le Festifoot procure plus de plaisir à chaque enfant, quel que soit son niveau, il se sent concerné et impliqué par l'activité « rencontre 2c2 » et « défis ludique »

\* Le festifoot est l'activité la plus adaptée au développement psychomoteur de l'enfant



# QUI EST L'ENFANT U6 ? DU FESTIFOOT



**L'enfant U6 (5ans)** est en 3<sup>ème</sup> maternelle et découvre le football, Il se situe dans une phase d'exploration et veut découvrir de nouvelles choses, Ce n'est pas un adulte en miniature, il nécessite une approche spécifique afin d'éviter un abandon rapide de la pratique du football.

PROPOSER DES JEUX  
(EXERCICES LUDIQUES)

VIT  
DANS UN  
MONDE  
DE FANTAISIE

PARLER LE  
LANGUAGE DE  
L'ENFANT

PERCEPTION  
ESPACE PEU  
DEVELOPPEE

DONNER UN  
BALLON A  
CHAQUE ENFANT

FACULTE DE  
CONCENTRATION  
LIMITEE

TRES « JOUETTE »

PROPOSER DES FORMULES  
SIMPLES

EGOCENTRIQUE

CRÉER BEAUCOUP  
D'ALTERNANCE

VITE DISTRAIT

CRÉER  
DES SITUATIONS  
RECONNAISSABLE AVEC  
BEAUCOUP DE VARIATIONS  
DANS UNE MÊME  
ORGANISATION

# LES 4 ESSENTIELS DU FESTIFOOT

LE FAIR PLAY EST UN SPORT

LE FAIR PLAY EST UN SPORT

LE FAIR PLAY EST UN SPORT

1

FAIR-PLAY

2

RELATIONS

3

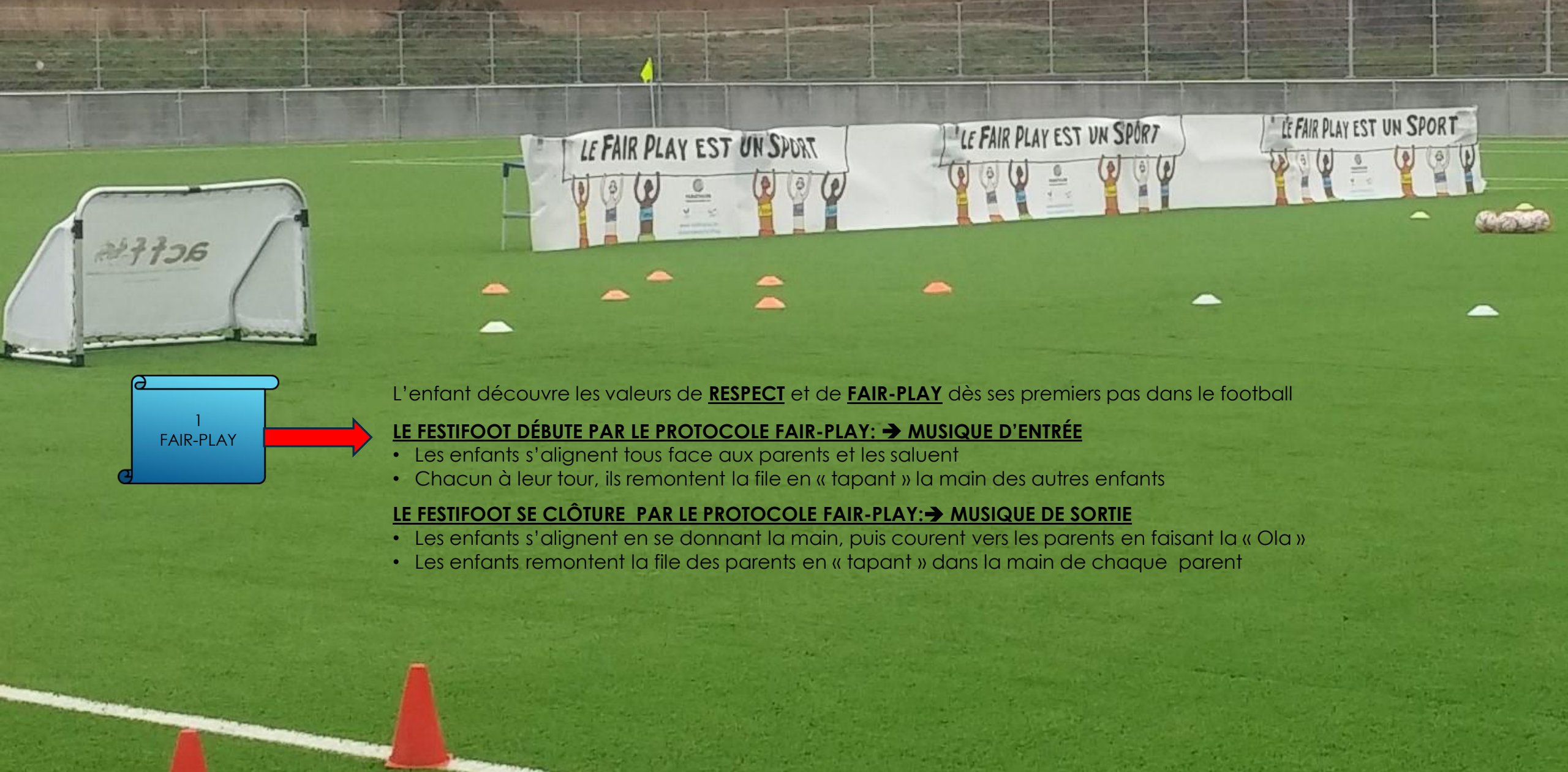
DEFIS  
LUDIQUES

4

MATCHS  
2c2



# LES 4 ESSENTIELS DU FESTIFOOT



L'enfant découvre les valeurs de RESPECT et de FAIR-PLAY dès ses premiers pas dans le football

## **LE FESTIFOOT DÉBUTE PAR LE PROTOCOLE FAIR-PLAY: → MUSIQUE D'ENTRÉE**

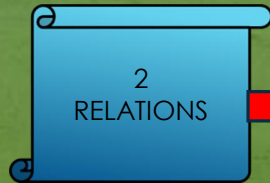
- Les enfants s'alignent tous face aux parents et les saluent
- Chacun à leur tour, ils remontent la file en « tapant » la main des autres enfants

## **LE FESTIFOOT SE CLÔTURE PAR LE PROTOCOLE FAIR-PLAY: → MUSIQUE DE SORTIE**

- 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



# LES 4 ESSENTIELS DU FESTIFOOT



L'objectif du Festifoot est le **FUN FOOTBALL**, c'est-à-dire le plaisir de jouer ensemble.

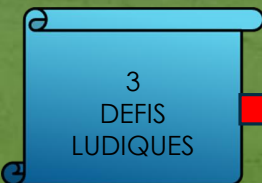
On ne joue pas l'un contre l'autre mais avec les autres:

L'animateur général mélange les joueurs des différents clubs et distribue aléatoirement les chasubles de couleurs pour constituer de nouveaux groupes.

**Le Festifoot crée une véritable interaction sociale entre les parents, les formateurs, les animateurs et les clubs !!!!!**



# LES 4 ESSENTIELS DU FESTIFOOT



Les défis sont des situations ludiques, psychomotrices ou cognitives adaptées à l'âge des enfants U6 (5ans)

Les défis sont vus comme la récréation entre les temps forts que sont les 2c2.  
Ils nécessitent un minimum de matériel et de mise en place.

Ce sont des jeux ayant pour but de familiariser les enfants à la conduite et la frappe de balle.  
Le **FUN** est le moteur du défi qui développe la réflexion, la coopération et la stratégie,

Ils stimulent davantage **DE MOUVEMENT** chez les enfants pour développer ses habiletés motrices fondamentales (courir, tourner, sauter, pousser, tirer, lancer, .....)



# LES 4 ESSENTIELS DU FESTIFOOT



4  
MATCHS  
2c2



Le format de jeu offre à l'enfant 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.

Les règles sont simplifiées :

Pas de gardien, pas de rentrée en touche.

Le match se déroule en vague de 20 à 30 secondes, ballons magiques compris,



Ce ballon magique est mis en jeu par l'animateur lorsque la balle sort du terrain ou lorsque un but est marqué trop rapidement.

Comme son nom l'indique, ce ballon est magique...l'animateur va donc lui conférer une certaine magie lorsqu'il le lancera vers l'enfant qui a peu ou pas touché le ballon !!!



# DURÉE DU FESTIFOOT < 1H20



4 matchs de 2c2 et 2 défis ludiques





# DURÉE DU FESTIFOOT < 1H20

LE FAIR PLAY EST UN SPORT

LE FAIR PLAY EST UN SPORT

LE FAIR PLAY EST UN SPORT

		2 contre 2	DÉFI 1	DÉFI 2
PROTOCOLE	5'	FAIR-PLAY (Musique Entrée)		
SÉQUENCE 1	10'	A - B	C	
SÉQUENCE 2	10'	A - C	B	
SÉQUENCE 3	10'	B - C	A	
PAUSE	10'			
SÉQUENCE 4	10'	A - B		C
SÉQUENCE 5	10'	A - C		B
SÉQUENCE 6	10'	B - C		A
PROTOCOLE	5'	FAIR-PLAY (Musique Sortie)		

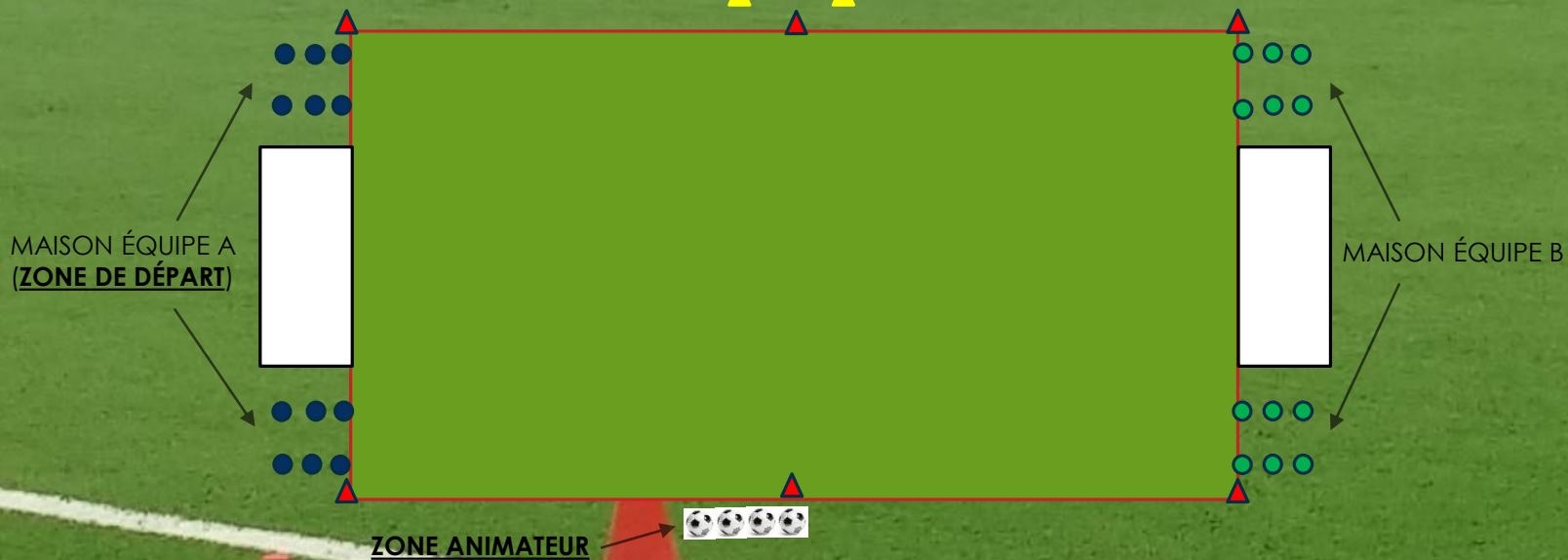
ORGANISATION  
De 21 jusque 24  
joueurs  
(3 groupes de  
7 à 8 joueurs)

Séquence de 10' = activité 8' + rotation 2'



# DURÉE DU FESTIFOOT < 1H20

ORGANISATION  
TERRAIN  
2 contre 2



## LES ZONES REPÈRES

- Les 2 « maisons » pour chaque équipe → 2 zones 2/2m de chaque côté du but
- La « Porte de sortie » centré sur la ligne de touche,
- La « zone animateur » d'où par le ballon magique

## LE TERRAIN (utilisation lignes existantes)

- Largeur 10 à 12m
- Longueur 18 à 20m

## LES BUTS

- \* Largeur 1,5 à 2m
- Longueur 1 à 1,5m

## DEUX ZONES DE DÉPART « maison » 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))



# DURÉE DU FESTIFOOT < 1H20

ENCADREMENT  
DU MATCH  
2 contre 2



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

- Donne le départ à l'équipe avec le ballon (signal bref et précis) : « canaris GO!!! »
- Donne le départ à l'équipe sans ballon (signal bref et précis) : « dauphin GO !!!! »
- Lance le(s) ballon(s) magique(s) de façon pertinente (au sol, de préférence vers l'enfant qui a peu ou pas encore touché le ballon) et crie « ballon magique »
- Mets fin à la vague: « stop !!! retour à la maison » (en passant par la porte de sortie)

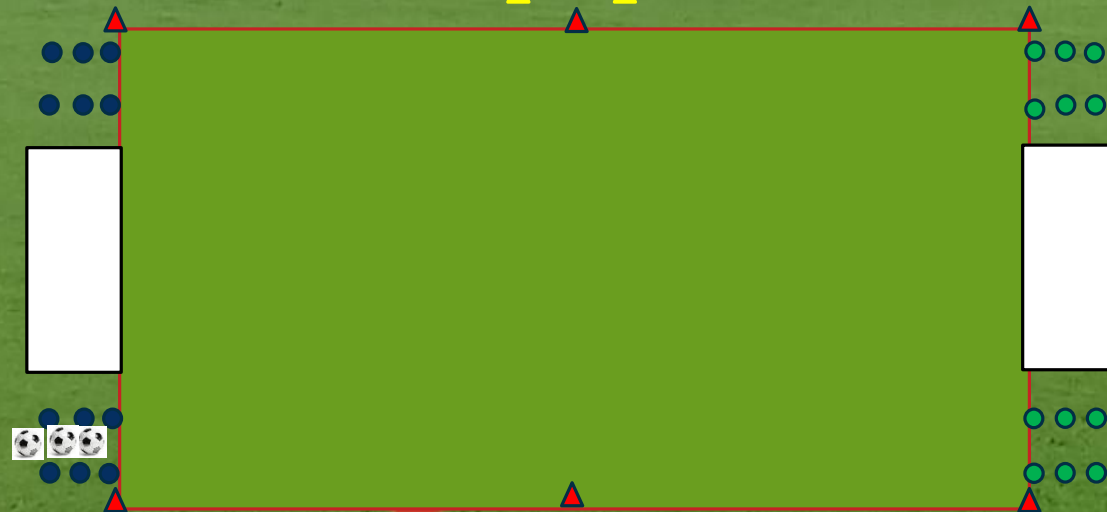
## 2. L'assistant derrière le but de l'équipe AVEC ballon

- 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)
- Encourage les enfants

NB : cet assistant est optionnel

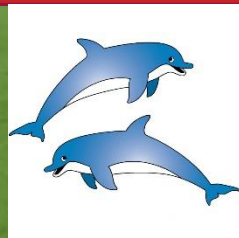
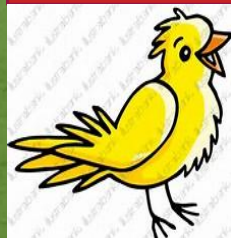




# DURÉE DU FESTIFOOT < 1H20



## UTILISER UN LANGAGE IMAGÉ PROPRE À L'ENFANT DE 5ANS



Canaris pour une équipe Jaune  
Dauphin pour une équipe bleue

Retour à la maison pour retour dans  
la zone de départ  
Ballon magique pour le 2<sup>ème</sup> ballon





# ENCADREMENT DU FESTIFOOT



## PROFIL DE L'ORGANISATEUR DU FESTIFOOT

- Le jour du festifoot les acteurs principaux sont les enfants et les animateurs,
- Mais le rôle de l'organisateur est essentiel en amont du festifoot,
- L'organisateur doit dire aux clubs participants au festifoot:
  1. Donner la date et l'heure du début des activités,
  2. Les défis à travailler au moins 10 jours avant
  3. Avoir une réponse des clubs sur le nombre d'enfants présents au festifoot
  4. Le jour du festifoot de bien préparer les plateaux
  5. Accueillir dans un seul vestiaire TOUS les enfants
  6. Expliquer le déroulement du festifoot (Protocole Fair-Play, respect du planning et des séquences au formateurs, etc .....
  7. Faire des groupes mélangés en fonction du nombre d'enfants présent (7 à 8 joueurs par groupe)
  8. Pendant le festifoot, donner le signal de début et de fin des séquences (respect du timing) (Utilisation de la musique mais pas obligatoire)
  9. Donner un feedback dans le vestiaire avec TOUS les enfants et formateurs,
  10. Inviter les enfants et les formateurs à une réception à la buvette(collation)



# ENCADREMENT DU FESTIFOOT



## PROFIL DE L'ANIMATEUR

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 qu'il ne connaît pas. Il devra donc instaurer un climat de confiance avec **TOUS** les enfants

## UN BON ANIMATEUR FESTIFOOT U6

### **\*\* DOIT \*\***

- Parler aux enfants à la hauteur des yeux
- Expliquer brièvement le but du jeu
- Animer le match et les défis ludiques avec la même attention pour chaque enfant
- Être positif : il encourage, félicite, motive et veille à ce que chaque enfant puisse réussir tant lors du défi que lors du match
- Vivre les activités avec les enfants
- Encourage à conduire et à maîtriser le ballon
- Parler le langage des enfants

### **\*\* A PROSCRIRE \*\***

- Coacher les matchs
- Demander à l'enfant de faire des passes
- Téléguider les enfants

# ENCADREMENT DU FESTIFOOT

**FESTIFOOT**DAY  
MAI 2017 **acff**   
association des clubs francophones de football

VIDÉO  
FESTIFOOT  
DAY  
LOYERS  
MAI 2017

Copier le lien suivant

<https://www.youtube.com/watch?v=Acy9gRWJvU4&t=1s>



# CONCEPTION DU FESTIFOOT DE LA R.U.S LOYERS 5160

## EN REMERCIANT

