



LES BONNES PRATIQUES EN ÉCOLE DE FOOT

LE GUIDE U6 - JEU À 2



SOMMAIRE

POURQUOI LES U6 DANS L'ENVIRONNEMENT FESTIFOOT ?	3
QUI EST L'ENFANT U6 ?	4
QUELLES SONT LES HABILITÉS À DÉVELOPPER EN U6 ?	5
LES 4 ESSENTIELS DU FESTIFOOT U6	6
LE CAHIER DES DÉFIS/DES DUELS	8
LES ASPECTS TECHNIQUES	9
LE BALLON MAGIQUE	11
LE PROFIL DE L'ANIMATEUR	12
LE RESPONSABLE DU FESTIFOOT	13
LE TIMING DU FESTIFOOT	13
MODÈLE D'ORGANISATION DU FESTIFOOT	14
Organisation avec 2 groupes de 6-8 joueurs (jusqu'à 16 joueurs)	14
Organisation avec 3 groupes de 6-8 joueurs (de 17 à 24 joueurs)	15
Organisation avec 4 groupes de 6-8 joueurs (de 25 à 32 joueurs)	15
Organisation avec 5 groupes de 6-8 joueurs (de 33 à 40 joueurs)	16
Organisation avec 6 groupes de 6-8 joueurs (de 41 à 48 joueurs)	16
Organisation avec 7 groupes de 6-8 joueurs (de 49 à 56 joueurs)	17
Organisation avec 8 groupes de 6-8 joueurs (de 57 à 64 joueurs)	17
COMMENT LES ENTRAÎNER ?	18
LES RÈGLES DU JEU À 2	19
FICHE D'OBSERVATION DU LABEL ACFF	20



POURQUOI L'ENVIRONNEMENT FESTIFOOT EN U6 ?



Plusieurs années d'observations, de réflexions et d'échanges ont été nécessaires pour comprendre et réduire le taux important d'abandons constaté auprès de nos plus jeunes enfants.

L'enfant de 5 ans n'étant pas prêt pour notre football, nous avons voulu lui offrir un environnement plus stimulant dans lequel il puisse se développer harmonieusement et découvrir sereinement le monde du football.

L'environnement « Festifoot » est idéal pour l'épanouissement des plus jeunes car il évite tout esprit de compétition et de rivalité entre les enfants, les parents, les formateurs et les clubs : **on ne joue pas contre les autres mais avec les autres.**

Le Festifoot :

- Est une activité récréative pour les garçons et les filles qui consiste en une alternance de matches 2c2 et de défis ludiques.
- Permet à chaque enfant, quel que soit son niveau d'expérience, de se sentir concerné et impliqué par l'activité (match ou défi) ce qui procure plus de plaisir et renforce sa confiance en lui.
- Sensibilise les enfants et leurs parents au Fair-Play, valeur essentielle du sport.



QUI EST L'ENFANT U6 ?



L'enfant U6 est en 3^e maternelle ou peut-être en 1^{ère} primaire 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.



LES CARACTÉRISTIQUES D'UN JOUEUR U6 :

- En **période d'imitation** : l'enfant s'attache à imiter l'adulte ;
- A un besoin naturel de bouger, de jouer et de s'amuser ;
- Possède un goût prononcé pour les histoires mais aussi une belle disponibilité affective pour les apprentissages ;
- Capacité de concentration faible et des changements fréquents d'activité sont nécessaires pour le tenir en alerte ;
- Très « jouette », il s'intéresse à beaucoup de jeux et éprouve le besoin de varier et de renouveler des expériences ;
- Il découvre le football, fait ses premiers pas dans le club et découvre un nouvel environnement ;
- Apprend progressivement à vivre et à jouer avec les autres ;
- Sa perception de l'espace est encore peu développée.

QUELLES SONT LES HABILITÉS À DÉVELOPPER EN U6 ?



BASICS

+ EN POSSESSION DE BALLE

- Conduire le ballon, garder celui-ci dans la surface de jeu et progresser vers la cible
- Stopper le ballon et en garder la maîtrise
- Tirer (au sol) pour marquer

- EN PERTE DE BALLE

- Presser l'adversaire, jouer le duel pour tenter de récupérer le ballon
- Se positionner entre l'adversaire et le but

PHYSIQUE

- Habiletés motrices fondamentales (courir, sauter, pousser, tirer, se tenir en équilibre,...)
- Coordination oeil-main, oeil-pied (frapper, jeter, attraper, lancer,...)
- Perception de l'espace : se déplacer dans un espace délimité
- La vitesse de réaction et de déplacement sous forme de jeu

LES 4 ESSENTIELS DU FESTIFOOT U6

1 RELATIONS

L'objectif du Festifoot est le **FUN FOOTBALL**, c'est-à-dire le plaisir de jouer ensemble. On ne joue pas contre les autres mais **AVEC** les autres : l'animateur mélange les joueurs des différents clubs et distribue aléatoirement les chasubles de couleur pour constituer de nouveaux groupes.

LE FESTIFOOT CRÉE UNE VÉRITABLE INTERACTION SOCIALE ENTRE LES ENFANTS, LES PARENTS, LES FORMATEURS, LES ANIMATEURS ET LES CLUBS.



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 :

- 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 :

- Encadrés par les animateurs, les enfants s'alignent en se donnant la main, puis courent vers les parents en faisant la « Ola » ;
- Encadrés par les animateurs, les enfants remontent la file des parents en « tapant » dans la main de chaque parent.

2 FAIR-PLAY



MATCHES 2c2

Le format de jeu « 2c2 » correspond aux besoins et aux moyens de l'enfant U6. Il procure beaucoup plus d'opportunités de toucher le ballon, de le conduire, de le bloquer, de dribbler, de le shooter et de marquer des buts. Ce qui va renforcer la confiance et le sentiment de compétence chez tous les enfants. Les actions sont intensives, brèves et répétitives, pour une récupération adaptée à l'effort de l'enfant.

Les règles sont simplifiées : ni gardien de but, ni corner, ni rentrée en touche. Le match se déroule en vagues de 20 à 30 secondes avec utilisation du ballon magique.

Le tacle n'est pas autorisé dans ce format de jeu : les enfants sont invités à défendre debout.

Les défis sont des situations ludiques, psychomotrices ou cognitives adaptées à l'âge des enfants U6 (3^e maternelle et 1^{ère} primaire).

Les défis sont vus comme la récréation entre les temps forts que sont les matches 2c2. Ils nécessitent un minimum de matériel et de mise en place. **Voir le cahier des défis de l'ACFF.**

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 MOUVEMENTS** chez l'enfant pour développer ses habiletés motrices fondamentales (courir, tourner, sauter, pousser, tirer, lancer ...).

DÉFIS LUDIQUES



LE CAHIER DES DÉFIS / DES DUELS



→ Lors du Festifoot U6, les « défis ludiques » sont vus comme la **RÉCRÉATION** (intermède psychomoteur et psychologique) entre les temps forts que sont les matchs « 2c2 ».

Ces défis sont également proposés sans modération par les formateurs lors des séances d'entraînement des U6 et des U7.

→ Les défis :

- Sont des situations ludiques, psychomotrices ou cognitives adaptées à l'âge des enfants U6 et U7 développant leurs habiletés motrices en leur permettant de courir, sauter, grimper, pousser, tirer, tourner, freiner, accélérer, lancer...
- Doivent être réalisables peu importe le nombre d'enfants présents.
- Sont des « jeux » pour les enfants à faire également à l'entraînement.
- Doivent avoir des règles simples pour répondre aux besoins et au plaisir des enfants.
- Familiarisent les enfants avec la conduite et la frappe de balle.
- Font appel à la réflexion, à la coopération ou à la stratégie.
- Évitent « l'élimination » de l'enfant au profit d'un système de « vies » pour favoriser la confiance en soi de l'enfant.
- Doivent mettre **UN MAXIMUM D'ENFANTS EN MOUVEMENT** en même temps.
- Excluent l'esprit de « compétition » entre les différents groupes tout en mettant les enfants au défi

LE FUN EST LE MOTEUR DU DÉFI

→ Le **degré de difficulté** des défis évoluera au fil des « Festifoot ».

LES ASPECTS TECHNIQUES

LE TERRAIN

Utilisation des lignes existantes + plots de traçage

- Largeur : 12 m
- Longueur : 16,5 m

LES ZONES-REPÈRES

- Les 2 « maisons » (zone de 2 mx2 m) de couleurs différentes pour chaque équipe, aux coins du terrain.
- Les « portes de sortie » centrées sur la ligne de touche.
- La « zone animateur » d'où part le ballon magique.
- Les « zones délégués » d'où ceux-ci gèrent les rotations des enfants.

ORGANISATION

- 2 équipes de 8 joueurs MAXIMUM (idéalement 6 joueurs afin de favoriser et garantir le temps d'engagement moteur de chaque enfant).
- Vague de 20 à 30 secondes à 2c2.
- Pas de rentrée en touche, pas de corner : utilisation du ballon magique pour gagner du temps (voir page 11).
- Pas de comptage des buts.
- Pas de gardien de but.
- Un animateur central à côté du terrain avec les ballons magiques.
- Un délégué d'équipe derrière les maisons pour encadrer les rotations.

! À partir de la saison 2021/2022, il est recommandé d'agrandir la taille des buts et de privilégier la durabilité de ceux-ci.

LES BUTS

- Largeur : 1,6 m à 2 m
- Hauteur : 1,2 m à 1,5 m



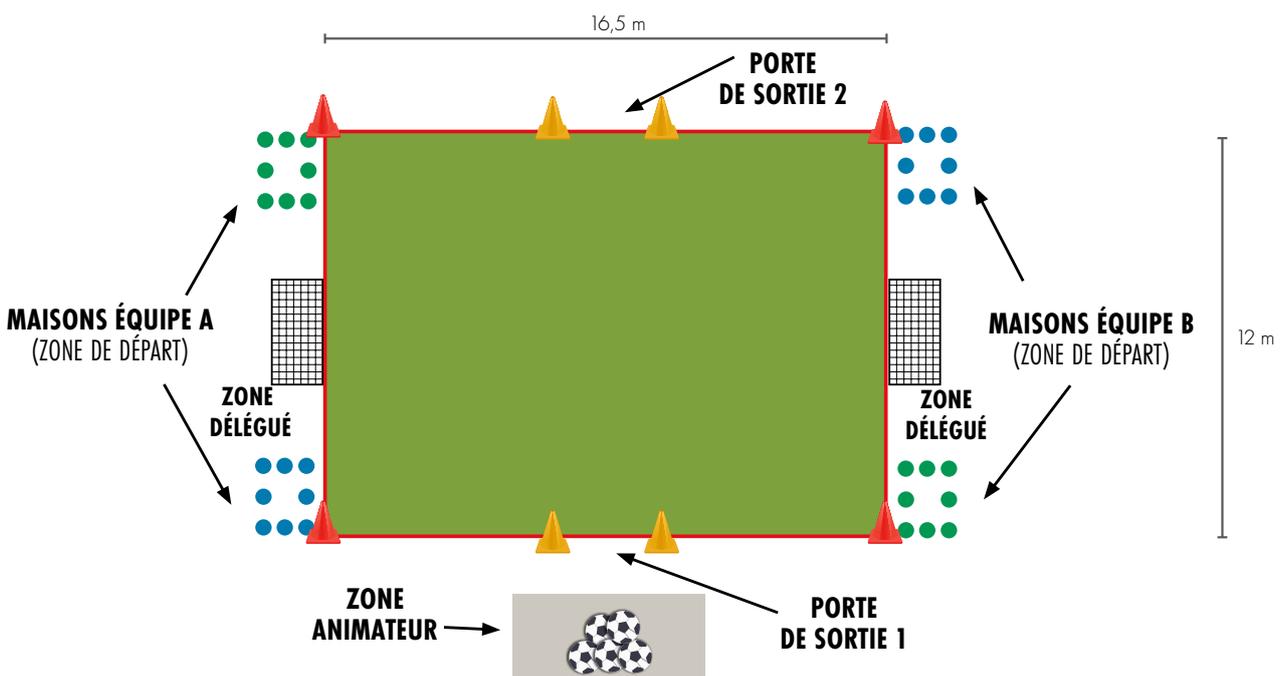
Modèle «Kage»



Mini-but alu



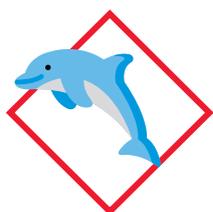
Mini-but alu



DÉROULEMENT DU MATCH

- L'animateur donne le signal de départ à l'équipe avec ballon (signal animé, bref et précis) «**DAUPHINS - GO !**».
- Mise en jeu par le joueur en conduite de balle « conformément à la phase de développement U6 du plan d'apprentissage » accompagné de son partenaire.
- L'animateur donne avec un temps de retard un signal à l'équipe sans ballon (signal animé, bref et précis) «**CANARIS - GO !**». Ce temps de retard permet au porteur de ballon de gagner du terrain.
- L'animateur lance le(s) ballon(s) magique(s) de façon pertinente : au sol, de préférence vers l'enfant qui a peu ou pas touché le ballon et il crie «**BALLON MAGIQUE !**».
- En cas de tacle ou autre faute, l'animateur donne un ballon magique au joueur ayant subi la faute/tacle tout en faisant reculer les adversaires à au moins 3m.
- L'animateur met fin à la vague par un «**STOP PORTE DE SORTIE !**» : en passant par une des portes de sortie, les joueurs regagnent leur camp **MAIS** changent de couleur de maison (opportunité pour chacun de mettre le ballon en jeu = infiltration balle au pied)
- Changer régulièrement les binômes.

UTILISER UN LANGAGE IMAGÉ PROPRE À L'ENFANT U6



Dauphins pour une équipe bleue
et canaris pour une équipe jaune



Retour à la maison
pour retour
dans la zone de départ



Ballon magique





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 à la main, au sol, le ballon magique vers le joueur qui aurait peu 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^e ou un 3^e ballon magique.
- Comme son nom l'indique, ce ballon est magique... L'animateur va donc lui conférer une certaine magie lorsqu'il le lancera.

EN RÉSUMÉ

Lorsque le ballon sort du terrain ou qu'un but est marqué trop rapidement, le formateur lance au sol un nouveau ballon en criant « ballon magique » vers le joueur ou l'espace adéquat. C'est une nouvelle occasion pour conduire le ballon et faire le bon choix. S'il le juge utile, le formateur peut lancer un 2^e voire un 3^e ballon magique induisant une réaction des 4 joueurs.

Le formateur doit donc lancer le « ballon magique » :

- au joueur qui n'aurait pas touché le ballon lors de la vague,
- au joueur qui resterait sur un échec,
- dans l'espace libre (hors de la densité de joueurs).

**BALLON MAGIQUE =
OUTIL PÉDAGOGIQUE POUR LE FORMATEUR**

LE 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 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

Encourager à conduire et à maîtriser le ballon

Parler le langage des enfants

NE DOIT PAS

Coacher les matches

Demander à l'enfant de faire des passes

Téléguider les enfants

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 un 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 :

AVANT	<ul style="list-style-type: none">• Préparer le contenu et le timing du Festifoot en choisissant les « défis ».• (In)former l'encadrement (jeunes joueurs du club, éducateurs et/ou parents-accompagnateurs) sur l'organisation du Festifoot au sein de son club.• Envoyer aux différents clubs l'organisation et le timing des différentes activités sur base du « <u>modèle d'organisation</u> » de l'ACFF.• Définir les tâches respectives des encadrants.• Veiller à ce que les feuilles de match soient complétées.
PENDANT	<ul style="list-style-type: none">• Préparer les plateaux avec les animateurs du club.• Accueillir les équipes.• Veiller à la répartition des chasubles.• Coordonner les activités (protocole Fair-Play, défis, matches).• Tourner dans les différents plateaux, conseiller et encourager les animateurs et les joueurs.
APRÈS	<ul style="list-style-type: none">• Remercier l'ensemble des participants autour d'un verre offert.

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 de manière aléatoire des chasubles de différentes couleurs aux enfants.

DÉBUT DU FESTIFOOT

- Protocole Fair-Play

PENDANT LE FESTIFOOT

- Alternance de matches 2c2 et de défis ludiques selon l'organisation proposée ;
- Règle de 8 - 10' maximum par activité.

À LA FIN DU FESTIFOOT

- Protocole Fair-Play avant de rentrer au vestiaire.

MODÈLE D'ORGANISATION DU FESTIFOOT



UN FESTIFOOT =

- 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.

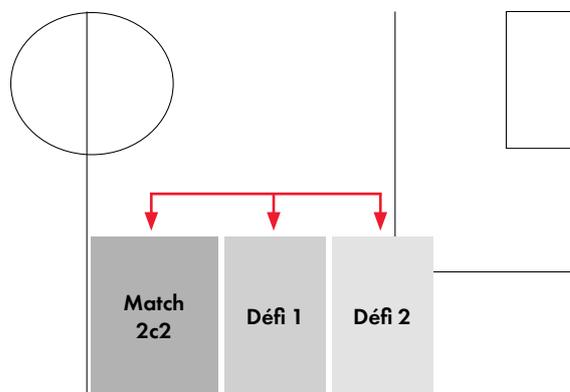


ORGANISATION AVEC 2 GROUPES DE 6-8 JOUEURS (JUSQU'À 16 JOUEURS)

	2 contre 2	Défi 1	Défi 2
Séquence 1	A - B		
Séquence 2		A	B
Séquence 3	A - B		
Séquence 4		B	A
Pause			
Séquence 5	A - B		
Séquence 6	A - B*		

DURÉE DU FESTIFOOT
= 1H15

4 matches et 2 défis pour chaque équipe



*Si le formateur juge que les enfants sont trop fatigués, il peut remplacer cette séquence du match avec un défi (par exemple, le jeu de l'ours).

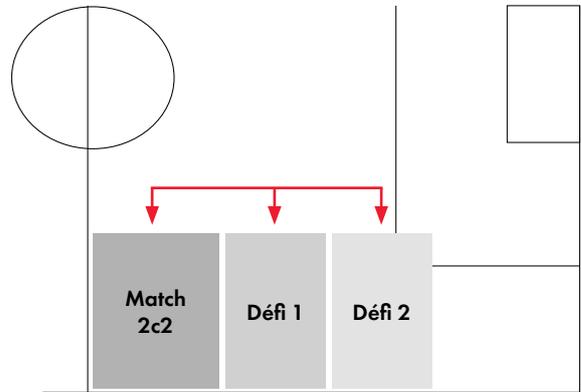


ORGANISATION AVEC 3 GROUPES DE 6-8 JOUEURS (DE 17 À 24 JOUEURS)

	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
Pause			
Séquence 5	A - C		B
Séquence 6	B - C		A

**DURÉE DU FESTIFOOT
= 1H15**

4 matches et 2 défis pour chaque équipe

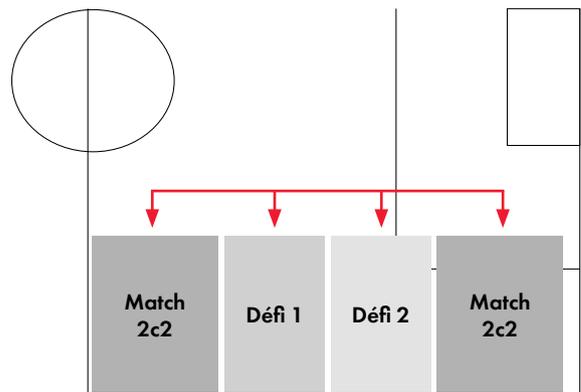


ORGANISATION AVEC 4 GROUPES DE 6-8 JOUEURS (DE 25 À 32 JOUEURS)

	2 c 2	Défi 1	Défi 2	2c2
Séquence 1	A - B			C - D
Séquence 2	A - B			C - D
Séquence 3		A - C	B - D	
Séquence 4		B - D	A - C	
Pause				
Séquence 5	A - C			B - D
Séquence 6	B - C			A - D

**DURÉE DU FESTIFOOT
= 1H15**

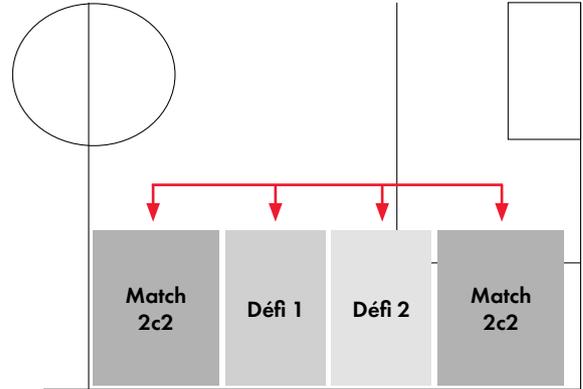
4 matches et 2 défis pour chaque équipe





ORGANISATION AVEC 5 GROUPES DE 6-8 JOUEURS (DE 33 À 40 JOUEURS)

	2 c 2	Défi 1	Défi 2	2c2
Séquence 1	A - E	C		D - B
Séquence 2	A - D	E		B - C
Séquence 3		D	A - B	E - C
Séquence 4		A - B	C	D - E
Pause				
Séquence 5	A - B		E	D - C
Séquence 6	A - C		D	B - E

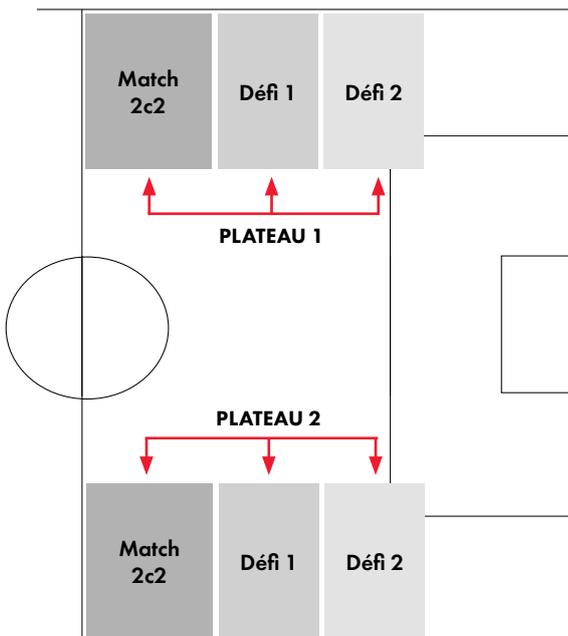


**DURÉE DU FESTIFOOT
= 1H15**

4 matches et 2 défis pour chaque équipe



ORGANISATION AVEC 6 GROUPES DE 6-8 JOUEURS (DE 41 À 48 JOUEURS)



PLATEAU 1
=
voir organisation avec 3 groupes de 6-8 joueurs

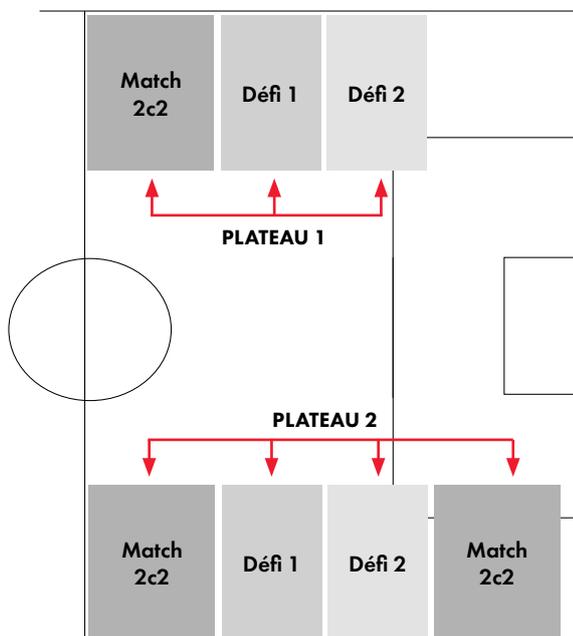
**DURÉE DU FESTIFOOT
= 1H15**

4 matches et 2 défis pour chaque équipe

PLATEAU 2
=
voir organisation avec 3 groupes de 6-8 joueurs



ORGANISATION AVEC 7 GROUPES DE 6-8 JOUEURS (DE 49 À 56 JOUEURS)



PLATEAU 1

=

voir organisation avec 3 groupes de 6-8 joueurs

DURÉE DU FESTIFOOT

= 1H15

4 matches et 2 défis pour chaque équipe

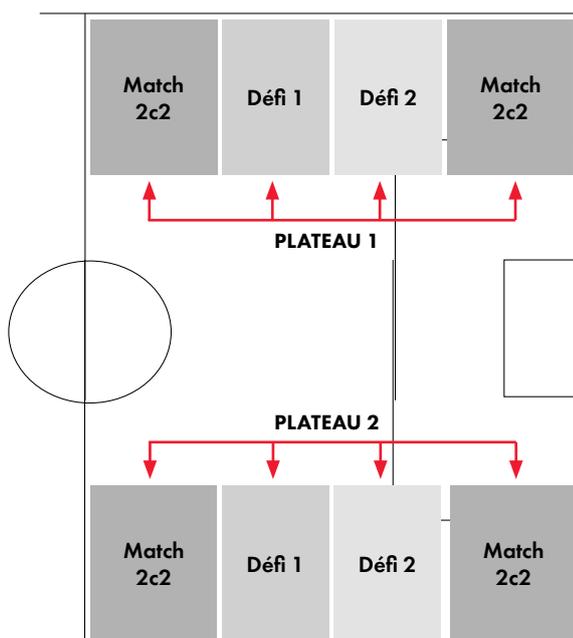
PLATEAU 2

=

voir organisation avec 4 groupes de 6-8 joueurs



ORGANISATION AVEC 8 GROUPES DE 6-8 JOUEURS (DE 57 À 64 JOUEURS)



PLATEAU 1

=

voir organisation avec 4 groupes de 6-8 joueurs

DURÉE DU FESTIFOOT

= 1H15

4 matches et 2 défis pour chaque équipe

PLATEAU 2

=

voir organisation avec 4 groupes de 6-8 joueurs

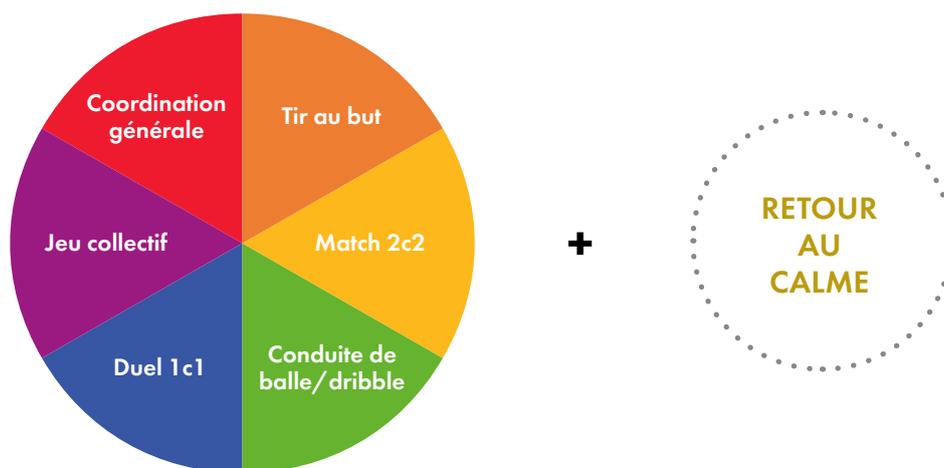
COMMENT LES ENTRAÎNER ?

Tenant compte des caractéristiques spécifiques de l'enfant U6, il y a lieu de lui proposer également dans la semaine des activités adaptées à ses moyens et besoins.

La séance s'articulera autour d'ateliers ludiques dans des situations reconnaissables avec beaucoup de variations dans une même organisation (évolution du jeu).

LE « CAHIER DES DÉFIS » DE L'ACFF regorge de situations ludiques adaptées aux U6 qui doivent être proposées sans modération tant à l'entraînement de la semaine que lors du « Festifoot » du week-end.

La séance d'entraînement en U6 se compose de 6 ateliers d'une durée de 10 minutes et d'un retour au calme. La durée maximale de la séance est de 1h15.



Le contenu des ateliers se trouve dans chaque défi/duel du « **CAHIER DES DÉFIS ACFF** » !!!

- I. Coordination générale : sous forme de jeu, se déplacer, courir, sauter, pousser, tirer, lancer se tenir en équilibre, frapper, jeter, attraper, relation œil-main, relation œil-pied, vitesse de réaction,...
- II. Tir au but : dans un grand but pour la réussite de l'enfant.
- III. Match 2c2 : selon le format du Festifoot.
- IV. Conduite de balle/Dribble : sous forme de jeu.
- V. Duel : on débutera la saison par du « 1c0 » avant d'évoluer vers le « 1c1 » sous différentes organisations.
- VI. Jeu collectif (avec ou sans ballon) : style « chasseur », course-relais, mouvements, coopération, stratégie, perception de l'espace, anticiper, décider, réagir, accélérer, freiner, ...

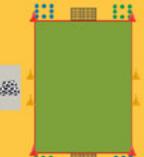
Retour au calme : Dès les U6, on apprend à aider à ranger le matériel en fin de séance (chacun a sa petite tâche).

Feedback : « Est-ce que je me suis bien amusé ? », « Est-ce que j'ai essayé de faire ce qui a été demandé ? », « Est-ce que j'ai été un bon joueur ? ».



Conseils pour l'animateur :

- Utilisez le langage de l'enfant = pas de mots difficiles mais des mots adaptés ;
- Démonstration et explication en même temps = une image vaut mieux que 1000 mots ;
- Parlez aux enfants à hauteur des yeux ;
- Ne les coachez pas mais animez et accompagnez-les dans le bon déroulement du jeu ;
- Soyez positif = encouragez et félicitez chaque enfant.

<p>CATÉGORIE</p>  <p>U6</p>	<p>FEUILLE DE MATCH</p>  <p>Déclaration obligatoire au CP</p>	<p>LES 4 ESSENTIELS DU FESTIFOOT</p> <table border="1"> <tr> <td>Fair-Play</td> <td>Relations</td> </tr> <tr> <td>Défis ludiques</td> <td>Matches 2c2</td> </tr> </table>		Fair-Play	Relations	Défis ludiques	Matches 2c2	<p>DURÉE DU FESTIFOOT</p>  <p>Max 1h15</p>
Fair-Play	Relations							
Défis ludiques	Matches 2c2							
<p>CHAUSSURES</p>  <p>Crampons en alu interdits</p>	<p>FAIR-PLAY </p> <p>Protocole Fair-Play pour débiter :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salut aux parents • « Give me five » entre joueurs <p>Protocole Fair-Play pour clôturer :</p> <ul style="list-style-type: none"> • La « Ola » vers les parents • « Give me five » avec les parents 		<p>RELATIONS </p> <p>FESTIFOOT = FUN FOOTBALL LE PLAISIR DE JOUER ENSEMBLE</p> <p>Les enfants des différents clubs sont mélangés pour former de nouveaux groupes lors du Festifoot.</p>					
<p>DÉFIS LUDIQUES </p> <p>Situations ludiques, psychomotrices ou cognitives qui stimulent et développent les habiletés motrices de l'enfant.</p> <p>Le FUN est le moteur du défi !</p> <p>2 séquences de 8-10' par Festifoot</p>	<p>MATCHES 2c2 </p> <p>Jeu en vagues de 20-30', ballons magiques compris Départ obligatoire en conduite de balle depuis la zone de départ.</p> <p>Pas de gardien de but !</p> <p>4 séquences de 8-10' par Festifoot Voir le « Guide du Festifoot » pour le rôle de l'animateur.</p>							
<p>TERRAIN</p>  <p>12m x 16,5m</p>	<p>BUTS</p>  <p>L = 1,6m à 2m H = 1,2m à 1,5m</p>	<p>BALLON</p>  <p>Taille 3</p>	<p>BALLON MAGIQUE</p>  <p>Élément fondamental du 2c2</p>	<p>RÈGLES SIMPLIFIÉES</p>  <p>Pas de corner Pas de rentrée en touche</p>				

FICHE D'OBSERVATION DES VÉRIFICATEURS ACFF DANS LE CADRE DE LEURS MISSIONS D'ÉVALUATION DU LABEL



Association des Clubs Francophones de Football		
Matricule		U6
Club		
Fiche d'observation - FESTIFOOT U6 (2c2)		
Date		
Formateur		
Organisation / Disposition		Evaluation
1	Mise en place du terrain (dimensions, buts, maisons départ et portes de sortie)	
	<i>Justification :</i>	
2	Mélange des joueurs et port des chasubles	
	<i>Justification :</i>	
3	Protocole Fair-Play (avant et après)	
	<i>Justification :</i>	
4	Départ B+ en conduite de balle	
	<i>Justification :</i>	
5	Départ B- retardé	
	<i>Justification :</i>	
6	Variations des binômes et de la maison de départ	
	<i>Justification :</i>	
7	Respect timing Festifoot : matches 2c2 / défis ludiques	
	<i>Justification :</i>	
8	Défis ludiques adaptés	
	<i>Justification :</i>	
Animation / Encadrement		Evaluation
9	Qualité et pertinence du ballon magique au sol (à la main)	
	<i>Justification :</i>	
10	Capacité d'animation - FUN	
	<i>Justification :</i>	
11	Coaching occasionnel (explications courtes et précises)	
	<i>Justification :</i>	
12	Se met à la hauteur des enfants + langage adapté/imagé	
	<i>Justification :</i>	
13	Attention pour tous les enfants	
	<i>Justification :</i>	
14	Encourage à conduire et à maîtriser le ballon	
	<i>Justification :</i>	
15	Participation des assistants (parents, animateurs visiteurs)	
	<i>Justification :</i>	

Evaluation globale		/75
	0,0	/50

Item en jaune = Recommandation prioritaire (voir règles d'évaluation)

Evaluation		Points
A	Application permanente	5 points
B	Application occasionnelle	0 point
C	Non appliqué	échec

Règles d'évaluation

5 points sont attribués par recommandation
 Si un item est noté avec la lettre "C", l'évaluation sera de 24/50
 Si deux items sont notés avec la lettre "C", l'évaluation sera de 18/50
 Si trois items sont notés avec la lettre "C", l'évaluation sera de 12/50
 Si quatre items sont notés avec la lettre "C", l'évaluation sera de 6/50
 Si cinq items sont notés avec la lettre "C", l'évaluation sera de 0/50

BON FESTIFOOT !



L'ACFF a pour objectif de rendre le football plus attractif pour les enfants U6-U9 en leur proposant un format de jeu adapté à leur développement. Tout en valorisant et dynamisant les bonnes pratiques au sein des écoles de foot de ses clubs labellisés, l'ACFF ambitionne d'y créer l'environnement idéal à l'épanouissement des plus jeunes en leur offrant encore plus de plaisir et en accélérant leur progression pour les fidéliser sur le long terme.

CONTACT

Xavier Donnay - Manager Football de base - xd@acff.be

Plus d'informations sur www.acff.be/joueurs

Editeur responsable : acff.be - footdebase@acff.be

Copyright photos : Patrick Ferriol

Mise en page : Amélie Patte - ameliep@nohanis.be