

A photograph of three young children playing football on a green artificial turf field. One child in the foreground is wearing a blue long-sleeved shirt, a blue beanie, and an orange vest, leaning forward. Another child in the middle is wearing a light blue vest over a black and blue long-sleeved shirt and yellow shorts, looking down. A third child in the background is wearing a light blue vest over a black long-sleeved shirt, black shorts with white stripes, and yellow socks, looking towards the camera. A white goalpost is visible in the background behind a metal fence. A sign on the fence reads "TERRAIN 2".

**LES BONNES  
PRATIQUES  
EN ÉCOLE DE FOOT**

.....  
**LE GUIDE U6 - JEU À 2**



association des clubs francophones de football

## POURQUOI LES U6 EN 2c2 DANS L'ENVIRONNEMENT FESTIFOOT ?

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 U6 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.

- Le Festifoot est une activité récréative pour les garçons et les filles. Il consiste en une alternance de « matchs 2 contre 2 » et de « défis ludiques »
- Le Festifoot évite tout esprit de compétition et de rivalité entre les enfants, les parents et les clubs.
- Il procure à chaque enfant plus d'opportunités de toucher le ballon, de le conduire, de le bloquer, de dribbler et de shooter.
- Chaque enfant, quel que soit son niveau, se sent concerné et impliqué par l'activité (match ou défi) ce qui lui procure plus de plaisir
- Le Festifoot est l'activité la plus adaptée au développement psychomoteur de l'enfant

### SOMMAIRE

Pourquoi l'environnement Festifoot pour le U6 ? .....	3
Qui est l'enfant U6 ? .....	4
Comment traduire de la théorie à la pratique ? .....	5
Les 4 essentiels du Festifoot .....	6
Le protocole fair-play .....	6
Les relations .....	6
Les défis ludiques .....	7
Les matchs 2 contre 2 .....	7
Durée du Festifoot U6 .....	8
Organisation - jusque 24 joueurs (3 groupes de 8).....	8
L'encadrement du match 2c2.....	10
Quel profil pour l'animateur U6 ? .....	11

L'enfant U6 est en 3<sup>e</sup> maternelle ou peut-être en 1<sup>ère</sup> 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.



## COMMENT TRADUIRE LA THÉORIE DANS LA PRATIQUE ?

TRÈS « JOUETTE »

PROPOSER DES JEUX  
(EXERCICES LUDIQUES)

VIT  
DANS UN MONDE  
DE FANTAISIE

PARLER LE LANGAGE  
DE L'ENFANT

ÉGOCENTRIQUE

DONNER UN BALLON  
À CHAQUE JOUEUR

PERCEPTION  
ESPACE PEU  
DÉVELOPPÉE

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

VITE DISTRAIT

CRÉER BEAUCOUP  
D'ALTERNANCE

FACULTÉ DE  
CONCENTRATION  
LIMITÉE

PROPOSER  
DES FORMULES SIMPLÉS



# LES 4 ESSENTIELS DU FESTIFOOT U6

## 1 FAIR-PLAY

### FAIR-PLAY

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.

### 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 parents, les formateurs, les animateurs et les clubs.**

#### 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.



## 2 RELATIONS

## 3 DÉFIS LUDIQUES

## 4 MATCHS 2c2



### DÉFIS LUDIQUES

Les défis sont des situations ludiques, psychomotrices ou cognitives adaptées à l'âge des enfants U6 (3<sup>e</sup> maternelle et 1<sup>ère</sup> primaire).

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

### 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.

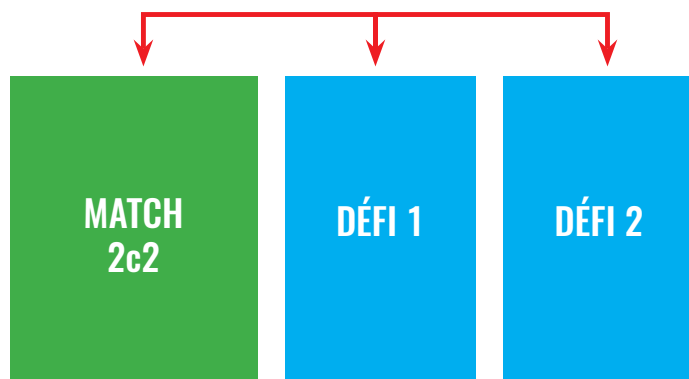
Les règles sont simplifiées: pas de gardien, pas de corner, pas de rentrée en touche. Le match se déroule en vague de 20 à 30 secondes, ballons magiques compris.



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 U6 < 1H20

4 matchs de 2c2 et 2 défis ludiques.



## ORGANISATION - JUSQU'À 24 JOUEURS (3 GROUPES DE 8)

		2 CONTRE 2	DÉFI 1	DÉFI 2
PROCOTOLE	5'	FAIR-PLAY		
SÉQUENCE 1	10'	A - B	C	
SÉQUENCE 2	10'	A - C	B	
SÉQUENCE 3	10'	B - C	A	
SÉQUENCE 4	10'	A - B		C
PAUSE	10'			
SÉQUENCE 5	10'	A - C		B
SÉQUENCE 6	10'	B - C		A
PROCOTOLE	5'	FAIR-PLAY		

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

## LES ZONES-REPÈRES

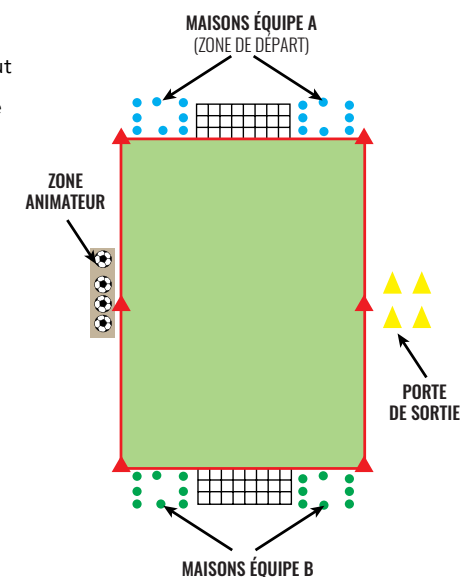
- Les 2 « maisons » pour chaque équipe  
→ 2 zones 2/2m de chaque côté du but
- La « porte de sortie » centrée sur ligne de touche
- La « zone animateur » d'où part le ballon magique.

## LE TERRAIN (utilisation des lignes existantes)

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

## LES BUTS

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



CONSTRI FOOT, GRAND CÔNE, MODÈLE « KAGE », MINI-BUT ALU,...

**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)



## L'ENCADREMENT DU MATCH 2c2

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

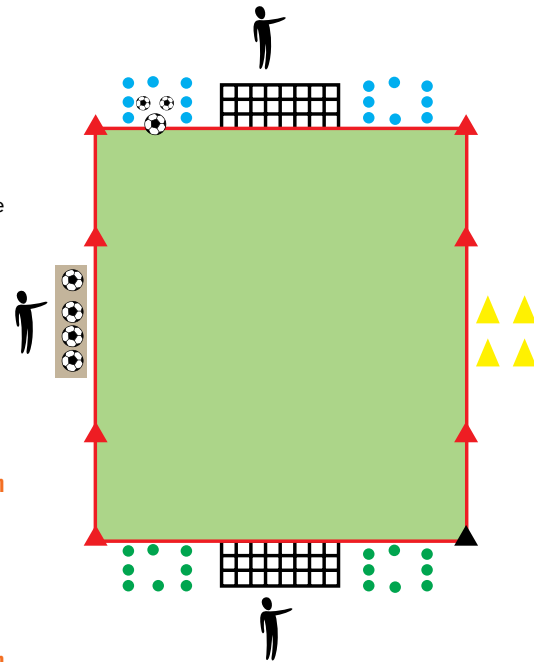
- ✓ Donne le départ à l'équipe avec ballon (signal bref et précis): « canaris GO! »
- ✓ Donne le départ à l'équipe sans ballon (avec un temps de retard pour permettre au joueur avec le ballon de gagner du terrain)
- ✓ Lance le(s) ballon(s) magique(s) de façon pertinente (au sol, de préférence vers l'enfant qui a peu ou pas encore touché le ballon) et crie « ballon magique »
- ✓ Gère le timing de la vague (20 à 40 secondes)

### 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 5ANS



Dauphins pour une équipe bleue  
et canaris pour une équipe jaune



Retour à la maison  
pour retour  
dans la zone de départ



Ballon magique  
pour 2<sup>e</sup> ballon

## 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 de 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

### - A PROSCRIRE -

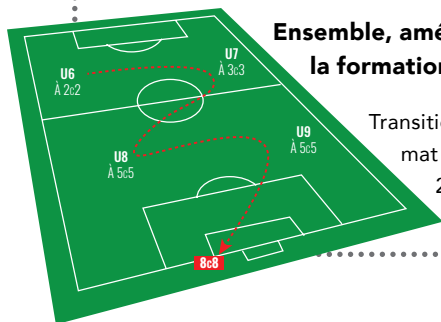
- Coacher les matchs
- Demander à l'enfant de faire des passes
- Téléguider les enfants

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 plus de plaisir encore et en accélérant leur progression pour les fidéliser sur le long terme.

Pour cette raison, l'ACFF a rédigé ces quelques pages à l'attention des formateurs U6 pour leur permettre d'optimiser leur approche du jeu à 2 contre 2 et adopter la bonne attitude avec les U6.

L'ACFF invite ses clubs labellisés à organiser entre eux des «plateaux pédagogiques U6-U9» incarnant des oppositions formatives entre leurs écoles de foot défendant les mêmes valeurs pédagogiques.

- Les U6 en 2c2
- Les U7 en 3c3
- Les U8 et U9 en 5c5



### Ensemble, améliorons la formation de nos jeunes joueurs !

Transition souple et harmonieuse d'un format de jeu à l'autre :

2c2 ➔ 3c3 ➔ 5c5 ➔ 8c8 ➔ 11c11

#### CONTACT

Xavier DONNAY • Manager Grassroots • [xd@acff.be](mailto:xd@acff.be)

.....

Plus d'informations sur [www.acff.be/joueurs](http://www.acff.be/joueurs)

