

FESTIFOOT U7

JEU À 3



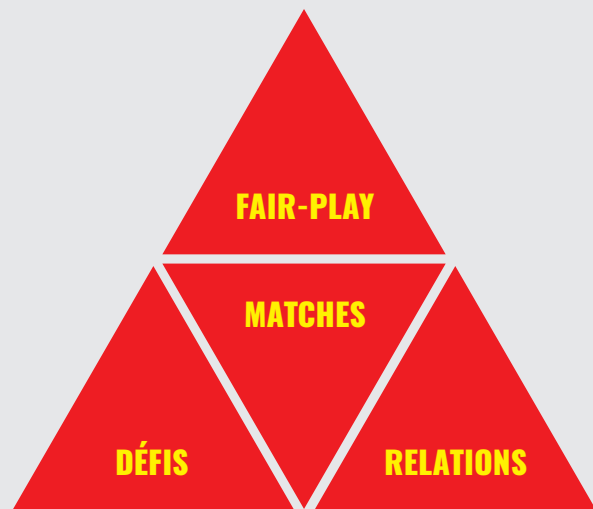
POURQUOI L'ENVIRONNEMENT FESTIFOOT EN U7 ?

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 et les clubs : on ne joue pas contre les autres mais avec les autres.

Le Festifoot enlève la pression du résultat, mise trop rapidement par les adultes sur les épaules des jeunes enfants et de leur formateur.

Il permet à tous les enfants de découvrir et de se familiariser avec le football dans un climat serein et fair-play tout en intégrant plus facilement les débutants aux joueurs plus confirmés.

Cet environnement favorable permettra à l'enfant plus d'amusement ce qui engendrera une diminution du nombre d'abandons.



**LE FESTIFOOT SE COMPOSE
DE 4 ÉLÉMENTS ESSENTIELS**

1

LE 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.

Le FESTIFOOT **se clôture** par le protocole FAIR-PLAY :

- Poignée de mains entre chaque participant.
- Les enfants remontent la file des parents en « tapant » dans la main de chaque parent.

2

LES 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 : le formateur mélange les joueurs des deux clubs et distribue aléatoirement les chasubles de couleur pour constituer deux équipes.

Le Festifoot crée une véritable interaction sociale entre les parents, les formateurs et les clubs.

3 | LES MATCHES

FORMAT DE JEU 3 CONTRE 3

Le format de jeu « 3c3 » est une forme évolutive du « 2c2 » et préparatoire au « 5c5 ».

Il a pour objectif d'offrir beaucoup d'opportunités de toucher le ballon, de créer des actions, de marquer des buts et de garantir une participation de tous les enfants.

Par une pression temporelle moindre qu'en 5c5, il va permettre un taux de réussite plus élevé dans les conduites de balle, les dribbles, les passes et les tirs, ce qui va renforcer la confiance et le sentiment de compétence chez l'enfant ; tout profit pour la suite de son développement footballistique.

Les actions sont intensives, brèves et répétitives, pour une récupération adaptée à l'effort et à l'enfant.

Le duel reste central mais l'enfant apprend maintenant qu'une passe vers un partenaire peut être une possibilité.

L'introduction des « grands » buts offre de nombreuses opportunités de marquer des goals.

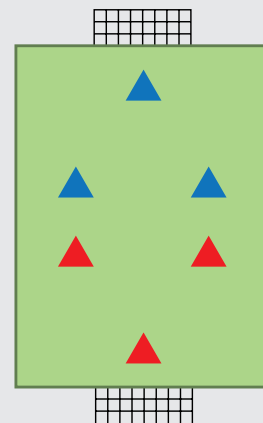
La rotation permanente des positions favorise la réflexion constante de l'enfant, la bilatéralité, la flexibilité tactique et la découverte de la fonction de gardien de but.

Ce dernier est encouragé à accompagner les offensives de son équipe de par une position haute (peut aller marquer).

La position de départ en triangle confrontera les enfants, dès leur plus jeune âge, à l'animation de jeu la plus efficace du football actuel, ce qui les rendra plus performant par la suite.

Les règles sont simplifiées: ni corner, ni rentrée en touche mais utilisation efficace du ballon magique (voir chapitre sur le ballon magique page 5).

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



AVANTAGES

Les avantages du format de jeu à 3c3 tel que proposé sont multiples.



SUR LE PLAN COGNITIF

Prise d'informations, prise de décisions (dribbler, passer, choix de la porte de sortie), gestion de l'espace/temps, réactivité sur les ballons magiques.



SUR LE PLAN MENTAL

Beaucoup d'opportunités de toucher le ballon, de marquer des buts, prise de confiance, pas de compétition, FUN FOOTBALL.



SUR LE PLAN TECHNIQUE

Conduite de balle, dribble, frappe, passe courte, polyvalence, éveil au poste de gardien de but.



SUR LE PLAN TACTIQUE

Construction à partir du gardien de but, infiltration balle au pied, jeu en triangle, finition devant le but, reconversions offensives et défensives, recul-frein ou mettre la pression, jouer l'interception.



SUR LE PLAN PHYSIQUE

Vitesse, efforts intenses, récupération adaptée.

TERRAIN

(UTILISATION DES LIGNES EXISTANTES + PLOTS DE TRAÇAGE)

→ Largeur: 15 m / Longueur: 25 m

LES BUTS

(ANCRÉS SOLIDEMENT AU SOL !)

→ Largeur: 5 m / Hauteur: 2 m

LES ZONES-REPÈRES

→ 3 « portes d'entrée » pour chaque équipe, bleue-jaune-rouge :

→ 2 latérales sur la ligne de touche à 5 mètres de la ligne de fond

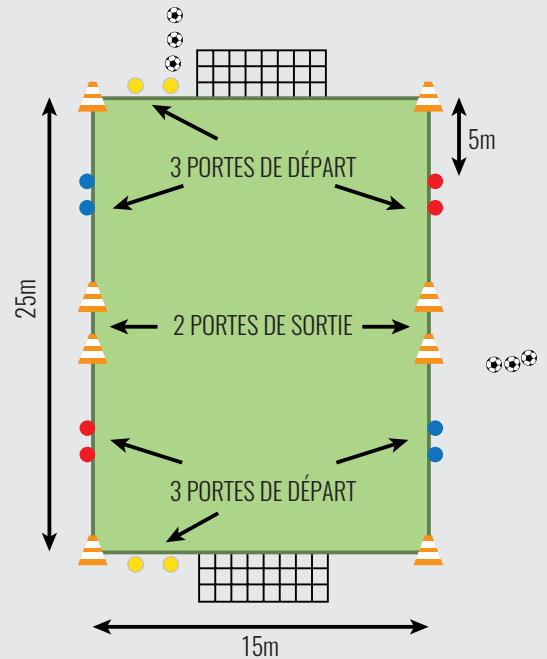
→ et 1 porte arrière à côté du but

→ 2 « portes de sortie » au centre du terrain sur les lignes latérales

RÉSERVE DE BALLONS

→ Derrière une des portes d'entrée jaunes.

→ Chez le formateur central.



ORGANISATION

✓ 2 équipes de 9 joueurs MAXIMUM

✓ Vague de 40-50'' à 3 contre 3

✓ Pas de rentrée en touche, pas de corner : utilisation du ballon magique pour gagner du temps (voir page 5)

✓ Pas de comptage des buts

✓ Un formateur à côté de chaque porte de sortie (en-dehors du terrain)

✓ Un délégué d'équipe à côté des portes d'entrée jaune pour encadrer les rotations

POSITION DES JOUEURS

✓ En triangle: 1 à chaque porte d'entrée

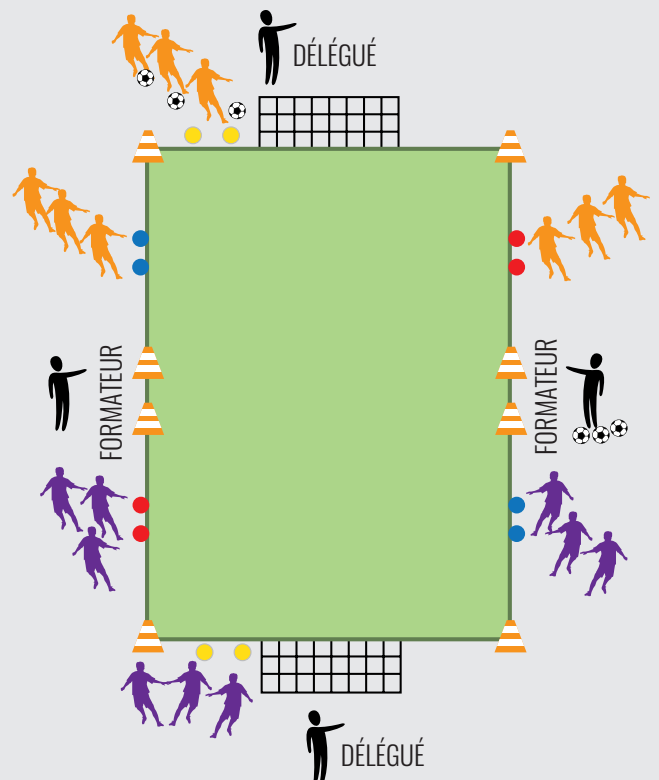
ROTATION DES JOUEURS

✓ À la fin de chaque vague, sortir par une des portes de sortie

✓ Rejoindre la porte d'entrée suivante : de bleue à jaune, de jaune à rouge, de rouge à bleue

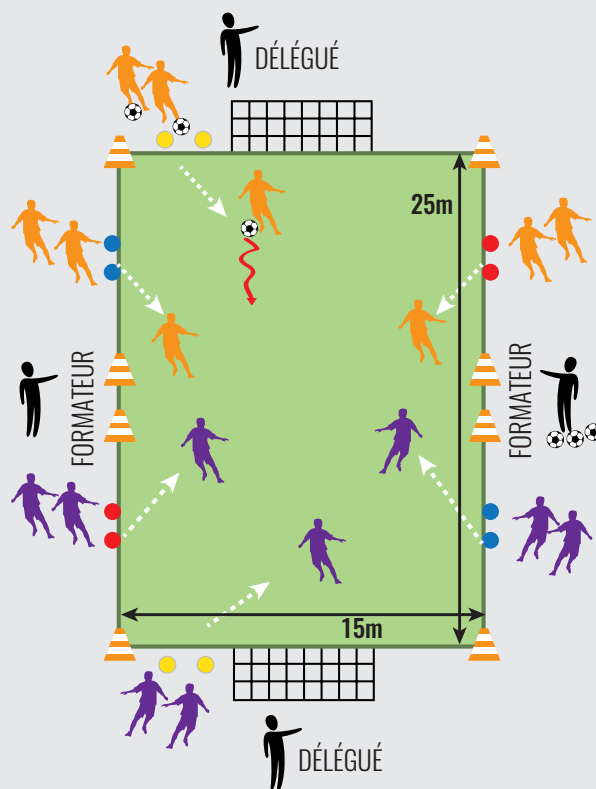
DURÉE

✓ 4 séquences de maximum 10' : chaque équipe met 2 fois le ballon en jeu.



DÉROULEMENT DU MATCH

- ✓ Le formateur donne le signal de départ « GO ».
- ✓ Dès que le ballon est mis en jeu en conduite de balle par le « gardien de but » de la porte jaune, les 5 autres joueurs rentrent sur le terrain et la vague commence. La même équipe met le ballon en jeu toute la durée de la séquence.
- ✓ Pas de rentrée en touche, pas de corner → ballon magique
- ✓ En cas de tacle ou autre faute, le formateur donne un ballon magique au joueur ayant subi la faute/tacle tout en faisant reculer les adversaires à au moins 3 mètres.
- ✓ Le formateur met fin à la vague par un « STOP – PORTE DE SORTIE » : en passant par une des portes de sortie, les joueurs regagnent leur porte d'entrée suivante : bleue → jaune → rouge → bleue



BALLON « MAGIQUE »

✓ 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 voir un 3^e ballon magique induisant une réaction des 6 joueurs.

✓ Le formateur doit donc lancer le « ballon magique » : au joueur qui n'aurait pas touché le ballon lors de la vague ou au joueur qui resterait sur un échec ou dans l'espace libre (hors de la densité de joueurs)



TIMING

MATCH 1	MATCH 2	CHALLENGE	PAUSE	MATCH 3	MATCH 4
10'	10'	10'	5'	10'	10'

✗ Après chaque match :

- changer l'équipe qui met le ballon en jeu
- changer de formateur pour l'animation (match 1 = formateur « visité », match 2 = formateur « visiteur »)

✗ Une pause-boisson de 5 minutes est prévue après le challenge + changement de camp ;

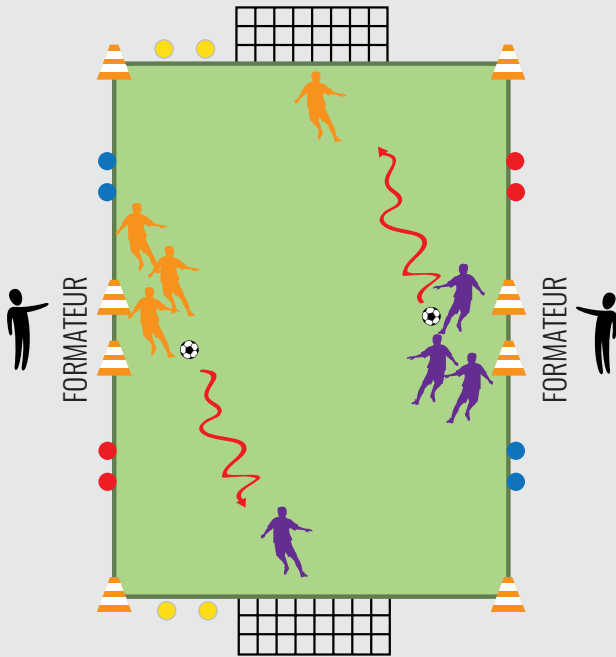
✗ La composition des équipes est modifiée si souhaitable (rapport de force) lors de la pause;

✗ En cas d'effectif réduit, raccourcir légèrement la durée des matchs, éventuellement remplacer le quatrième match par un challenge moins énergivore.

Remarque : une mise en train d'une dizaine de minutes est suggérée. 1 enfant = 1 ballon (conduite de balle, dribbles, jonglages...)

4

DÉFI TECHNIQUE : LE CHALLENGE



Le « challenge » est un défi 1 contre 1 entre l'attaquant et le gardien de but stimulant la prise d'informations et de décisions de l'un comme de l'autre. Il favorise la conduite de balle, le dribble, l'audace, la créativité, la réactivité, la vitesse d'exécution et la finition rapide. Pas de contrainte pour l'attaquant si ce n'est temporelle: finir en max 10". Il décide lui-même de dribbler ou frapper (« essais - erreurs »). Avec le temps, les enfants réaliseront un geste technique dans leur course vers le but.

Le challenge se déroule avant la pause-boisson (chaque enfant réalise 4 challenges):

- Départ en miroir au signal du formateur.
- Départ au milieu de terrain à hauteur de la porte de sortie
- L'attaquant après son « challenge » devient « gardien de but ». Le « gardien de but » récupère le ballon et va dans la file suivante.
- 1 rotation vers la gauche (2 challenges/enfant) et ensuite une rotation vers la droite (2 challenges/enfant)

Le nombre incalculable de « challenges » joués sur la saison va développer les habiletés footballistiques et le sentiment de compétence chez l'enfant (attaquant comme gardien de but).



RÔLE ET PROFIL DU FORMATEUR

Le formateur du club visité et le formateur du club visiteur ont tous les deux un rôle à jouer lors du Festifoot U7.

Ils animent chacun à leur tour les matches 3c3. Ils modifient les trios si le rapport de force n'est pas équilibré.

Comme en U6 dans le Festifoot, la notion de relation entre les formateurs s'impose : chaque formateur va être amené à échanger avec son collègue, à encadrer les enfants de l'autre club ➔ le formateur au service de l'enfant.

QUEL EST LEUR PROFIL ?

Ce sont des animateurs et des pédagogues.

Ils accordent leur attention à tous les enfants, les forts comme les moins forts.

Ils sont responsables de la formation de l'ensemble des enfants ➔ ils ne jouent pas la « gagne ».

Au-delà de l'apprentissage technique et tactique, le formateur a pour objectif de générer des expériences positives auprès des enfants et d'éviter l'abandon.

Il favorise une bonne interaction entre les « nouveaux » coéquipiers ainsi qu'entre les parents des deux clubs.



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 U7 pour leur permettre d'optimiser leur approche du jeu à 3 et adopter la bonne attitude avec les enfants.

CONTACT

Xavier DONNAY • Manager Grassroots • xd@acff.be

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

