



PRÉSENTATION PLATEAU HALLOWEEN FESTI-FOOT U6-U7



OBJECTIF DE CE RASSEMBLEMENT

La Commission Football Animation propose Samedi 19 octobre 2024, dans le cadre de la 1^{ère} journée des plateaux à thème U6-U7, l'organisation d'un plateau festi-foot ludique **sur le thème d'Halloween**.

ORGANISATION

- Les sites d'accueil définis par la Commission Football Animation accueilleront un plateau Festifoot à 8, 10 ou 12 équipes au maximum. (sans classement final).

PLATEAU « FESTI-FOOT »

- Les Équipes sont composées comme les plateaux habituels de 3 à 4 joueurs. Les équipes de plus de 4 joueurs sont interdites ! L'organisateur devra adapter son nombre de terrains au nombre de joueurs, et d'équipes présentes sur le site.
Exemples : Pour un nombre de joueurs inférieur ou égale à 72, 12 équipes maxi, soit 6 terrains maxi (dissocier en 2 plateaux à 6 équipes dans le cas où vous pouvez constituer des équipes composées exclusivement de joueurs U6 et de joueurs U7).
- Affectation des équipes : éviter si possible que les équipes d'un même club se rencontrent.
- **Chaque équipe jouera 1 Défi-jeu d'une durée de 10' sur le thème d'halloween et 5 rencontres. La durée de chaque rencontre sera de 8' sans interruption. Le temps de jeu effectif global ne devant pas dépasser 50' en U6-U7.**
- L'arbitrage des rencontres devra être autogéré par les joueurs, juste un superviseur adulte désigné avant le plateau (éducateur, animateur ou dirigeant) interviendra en cas de problèmes.
- La rotation des équipes, effectuée à l'issue de chaque match, devra être réalisé comme lors des plateaux précédents (cf. fiches de rotation téléchargeable sur notre site internet ou utiliser les rotations proposés dans le document « Programme de la saison U6-U7 »).

DEFI - JEU HALLOWEEN & QUIZ FOOT HALLOWEEN

Un défi-Jeu sur le thème d'Halloween devra être mis en place avant le début des rencontres sur chaque terrain (cf. document ci-joint). Un « Quiz Foot » sur le thème d'Halloween est également proposé pour départager les équipes en cas d'égalité au score à la fin du temps de jeu imparti sur une rencontre du Festifoot (cf. fiche Questionnaire Quiz Foot ci-joint), ou comme Atelier éducatif (temps de retour au calme) pour clôturer le plateau de manière ludique.

Les fiches « Défi-jeu » et « Quiz foot », jointes à la présente sont à imprimer en recto/verso pour l'ensemble des équipes participant au plateau afin que chaque responsable d'équipe puisse animer, ces jeux ludiques et éducatifs.

ANIMATION & CONVIVIALITÉ :



Pour animer cette matinée, nous vous invitons à maquiller les enfants et à clôturer ce plateau par une collation de fin de plateau **sur la thématique Halloween, charge aux clubs présents (organisateur et invités) de la préparer en commun dans la plus grande convivialité.**





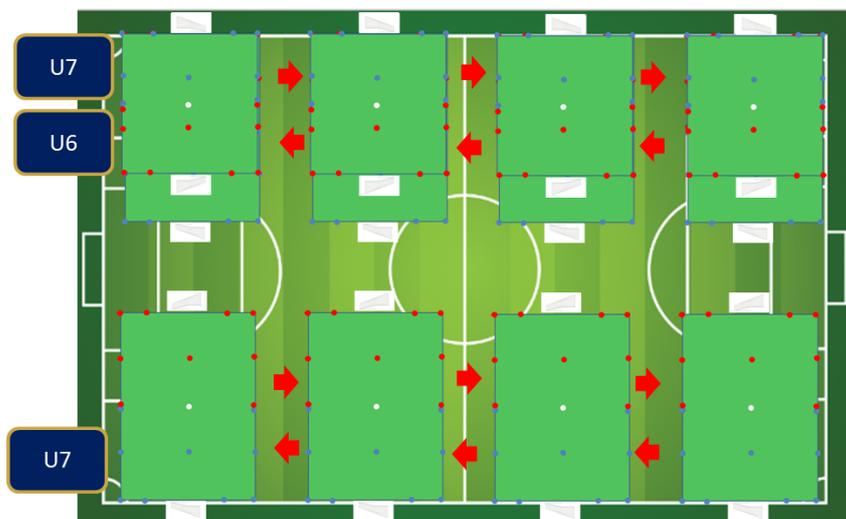
Organisation de la Journée selon la formule « Ffesti-Foot »

- Le terrain de jeu à 11 est préalablement découpé en 6 (à 8) zones de jeu de 28m x 20m ou 21m x 20m (foot à 3) balisées par des coupelles alignées sur les poteaux de but ou la ligne des 5,50 m. (voir schéma doc. directives fédérales) selon la taille du terrain à 11.
- Chaque équipe se compose de 4 joueurs max dont 1 gardien de but. (Possibilité de jouer à 3 joueurs mais pas à 5 joueurs ou plus...).
- Afin de limiter les écarts de scores sur les rencontres, constituer des équipes par niveau (année d'âge).
- Ne pas hésiter à créer des ententes entre clubs pour réaliser des équipes supplémentaires et éviter les joueurs remplaçants.
- L'arbitrage est « autogéré » par les joueurs sous le contrôle des encadrants présents.

L'ORGANISATION D'UN PLATEAU FESTIFOOT

DE 6 À 16 ÉQUIPES (DE 3 À 8 TERRAINS)

- Plateau sans dissociation :
 - U6-U7 associées (1 ou 2 niveaux)
- Ou Dissociation des U6 et des U7 sur le même terrain
 - 4 terrains U6 (possibilité d'intégrer des U7 débutants)
 - 4 terrains U7
- Rotations sans compétition :
 - Les équipes camp bleu restent sur place et
 - Les équipes camp rouge tournent dans le sens des aiguilles d'une montre
- Ou Utilisation des fiches de rotation existantes qui permettent de ne pas jouer 2 fois le même adversaire.



LE PLATEAU FESTIFOOT

Ordre à respecter pour toutes les équipes

Protocole DEBUT DE PLATEAU

Séquence n°1	Défi – Jeu 10'
Séquence n°2	Match 8' 3c3 U6 / 4c4 U7
Séquence n°3	Match 8' 3c3 U6 / 4c4 U7
Séquence n°4	Match 8' 3c3 U6 / 4c4 U7
Séquence n°5	Match 8' 3c3 U6 / 4c4 U7
Séquence n°6	Match 8' 3c3 U6 / 4c4 U7
	Ou Défi Quiz PEF

Protocole FIN DE PLATEAU

Profiter de cette journée particulière pour :

Laisser les enfants jouer librement sans consignes. Prenez du recul et observez la prestation de vos joueurs :

- Occupent-ils bien l'espace de jeu ou sont-ils tous centrés sur le ballon (U6-U7) ?
- Sont-ils capables de conserver individuellement le ballons (prise de balle, conduites...) (U6) ?
- Sont-ils capables de conserver le ballon et de progresser individuellement (prise de balle, protection, conduite, dribbles) vers le but adverse face à un adversaire (U7) ?
- Sont-ils capables de finir une action (tirer au but pour marquer) (U6-U7) ?

De ces observations, vous en tirez des enseignements pour affiner le travail des séances d'entraînement à programmer sur la saison.

PROTOCOLES (ADAPTATION 78-LPIFF)

U6 U7

RESTAURATION DU CLIMAT ET MISE EN PLACE D'ÉVÈNEMENTS FESTIFS

AVANT-MATCH OU/ET APRES-MATCH

- Regrouper les Enfants : Applaudissement des enfants puis ola OU INVERSEMENT
- Objectif : Remerciements aux adultes de les laisser jouer LIBREMENT SANS LES TÉLÉGUIDER



2 PROTOCOLES POSSIBLES

AVANT-MATCH OU/ET APRES-MATCH

- Regrouper les Enfants : Clapping par l'ensemble des personnes présentes
- Objectif : Remerciements aux adultes de les laisser jouer LIBREMENT SANS LES TÉLÉGUIDER

