

PLATEAU FESTIFOOT HALLOWEEN

U6

U7

OPTIMISATION DES CONTENUS PROPOSÉS



UN PROTOCOLE ACCUEIL

Avant la rencontre



5'

1 DÉFI JEU



1 x 10'

5 RENCONTRES



5 x 8'

UN PROTOCOLE FAIR-PLAY*

Après la rencontre

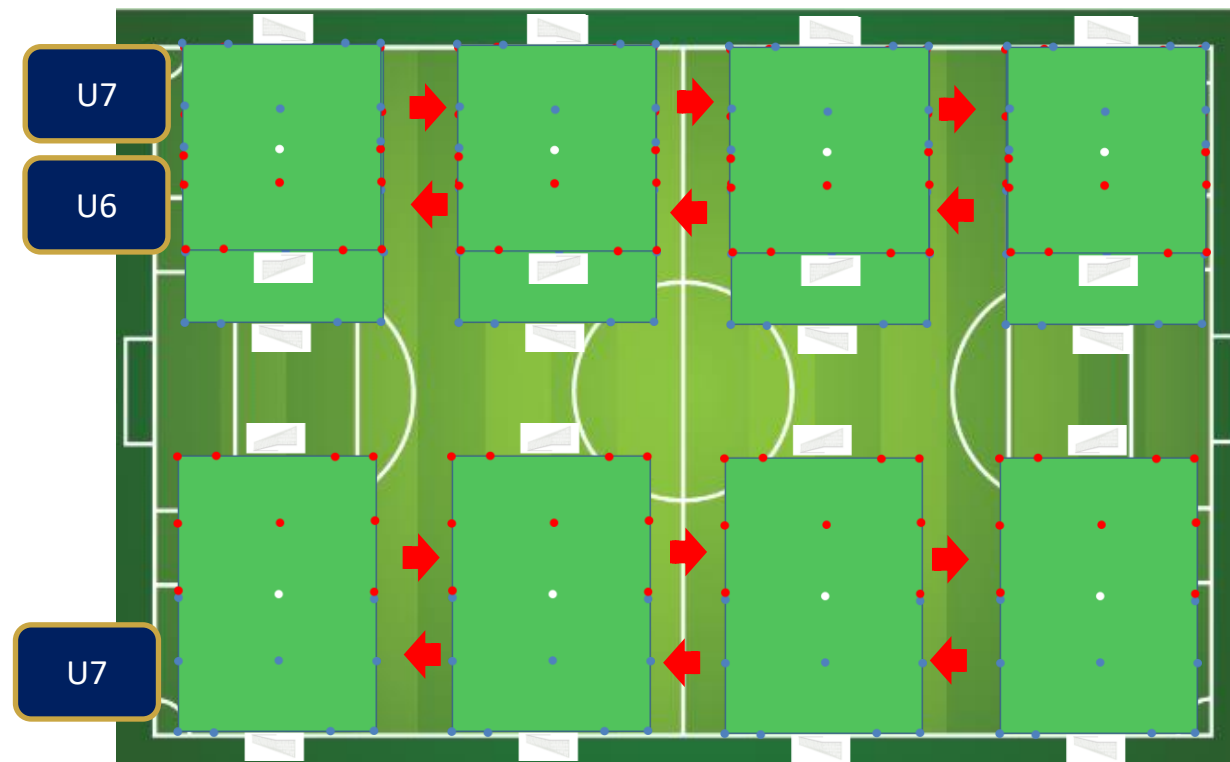


5'

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
 - 2 à 4 terrains U6
(possibilité d'intégrer des U7 débutants)
 - 2 à 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



U6

U7

DÉFI-JEU U6-U7 HALLOWEEN

La Chasse aux Fantômes Statues - PÉRIODE 1 - 08/11/2025



Consignes :

Les joueurs de l'équipe des sorciers  partent en conduite de balle de leur zone protégée afin de chasser les fantômes statues  situés dans leur propre zone protégée. Lorsqu'il arrive à proximité de la ligne médiane du terrain il tente de toucher par une passe/un tir au sol (interdiction de lever le ballon) **les fantômes**, **positionnés jambes écartées**, qui sans bouger (interdiction) tente de protéger leur but.

- 1 Fantôme touché ou ballon passé entre les jambes = 1 point
- 1 but marqué = 2 points
- Si le Ballon est levé = 0 point
- Si le fantôme statue a bougé = 1 point pour l'adversaire

Inverser le rôle des 2 équipes : effectuer 2 à 4 manches en fonction du niveau des enfants sur les 10 minutes de temps imparti.

But du défi-jeu :

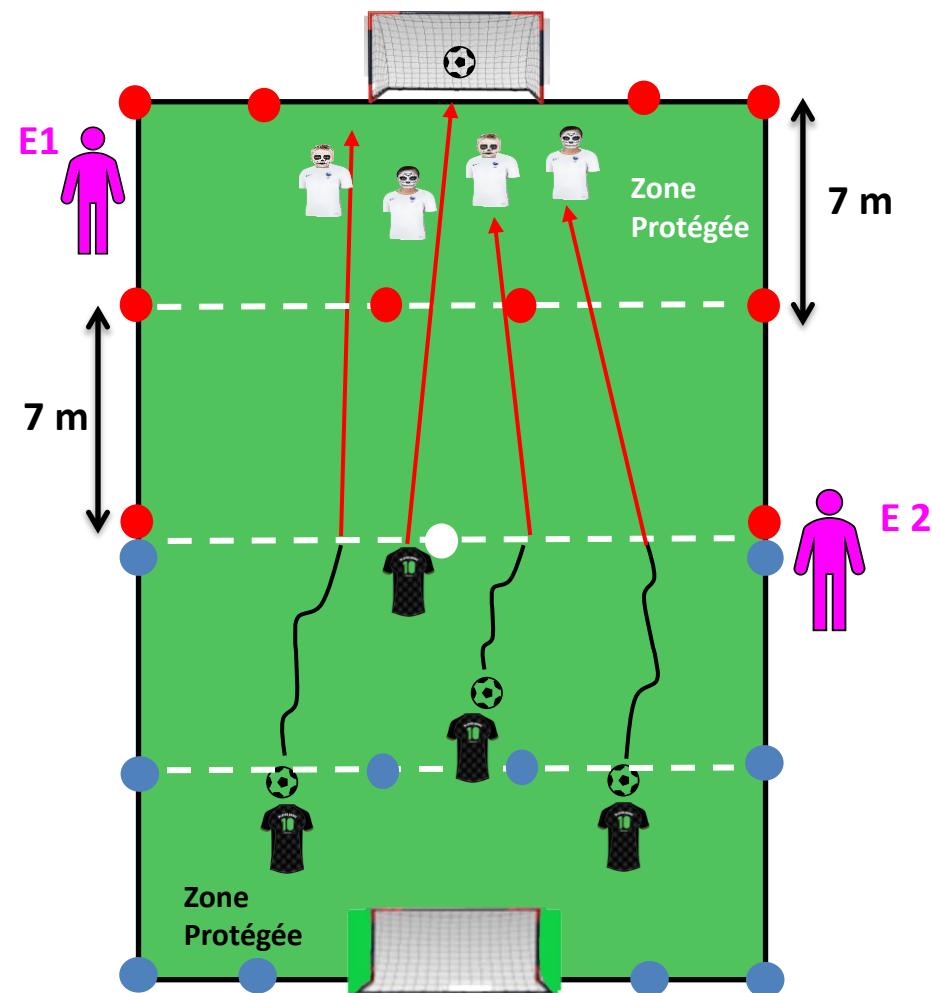
L'équipe qui a marqué le plus de buts et touché le plus de fantômes au cumul des 2 à 4 manches gagne le défi.

Variante : adapter la distance de passe/tir à la capacité des joueurs (*en sécurité*).

Si plus de 4 joueurs ajouter le nombre de ballons nécessaire en supplément ou effectuer 2 vagues par équipe en demandant aux joueurs de rapporter les ballons à leur camarade en attente dans la zone de départ.

Animation : Encourager/valoriser – Compter les buts – **veiller à la sécurité**

Matériel : 2 ballons par équipe soit 4 ballons T3 au minimum



LOIS DU JEU U6-U7 FESTIFOOT

Terrain foot à 3 ou à 4	Largeur : 20 mètres Longueur : 28 mètres = Pratique : 4 c 4 (U7) avec GB Largeur : 20 mètres Longueur : 21 mètres = Pratiques 3 c 3 (U6) avec GB Surface de réparation obligatoire = 7 mètres (nouveau 2022/2023)		
Buts	4 m x 1,5 m (constri-foot) ou but spécifique FFF	Ballon	Taille N°3
Nombre de joueurs	4 c 4 (avec gardien) ou 3 c 3 (avec gardien) interdiction : 5 c 5 / 6 c 6... (1 à 2 suppléant maxi)	Le Tacle	Interdit - sanction : Coups francs direct
Remise en jeu sortie en touche et corner	Remise en jeu effectuée au pied sur une passe ou en conduite de balle adverse à 4 mètres - Possibilité de marquer directement en conduite !		
Temps de jeu	50 min (discontinu) = 10' de défi-jeu + 5 x 8' de match		
	Participation de tous les joueurs : tendre vers 100 % du temps de jeu Tous les joueurs débutent au moins une fois une rencontre en tant que titulaires		
Hors-jeu	Non	Coup d'envoi	Interdit de marquer sur l'engagement Adversaires à 4 mètres
Arbitrage	Encadrants des 2 équipes sur le côté. Expliquer les décisions (apprentissage des lois du jeu)	Parents Ballon	Alimenter le jeu en ballon lorsque ce dernier sort des limites du terrain
Gardien de but	Obligation : Relance à la main ou au pied ballon posé au sol Interdiction de relancer de volée ou ½ volée Le gardien peut se saisir du ballon à la main sur la passe volontaire d'un partenaire		
Relance Protégée (7 mètres)	Sur sortie de but (relance au pied ballon arrêté au sol dans la zone des 7 m et en amont de la ligne) et sur la relance du Gardien de but (GB) à la main, les adversaires ont obligation de sortir de la zone de but, zone protégée (7 m). Ils pourront y pénétrer lorsque le ballon sera parvenu à un partenaire du GB (ballon touché) ou aura franchi la zone protégée ou une ligne de touche.		

PROTOCOLES FAIR-PLAY

U6

U7

INSTAURATION D'UN CLIMAT PROPICE AUX 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 réalisé par l'ensemble des personnes présentes (Encadrants & joueurs face aux parents & accompagnants)
- ⇒ Objectif : Remerciements aux adultes de les laisser jouer LIBREMENT SANS LES TÉLÉGUIDER

