

## OBJECTIF

Se familiariser avec la perception de l'espace et travailler la réactivité de la défense aux mouvements de l'attaque.

## CONFIGURATION DE JEU

**Espace nécessaire** 20 x 20 mètres  
**Équipement nécessaire** Cônes, ballons de rugby  
**Temps suggéré** 10-15 minutes ou 5 tours  
**Taille du groupe** N'importe quelle taille

## STADES DLTPA (ÂGES/ANNÉES D'ÉCOLE)

**EA** Âges: 5-6 / Années: K-1

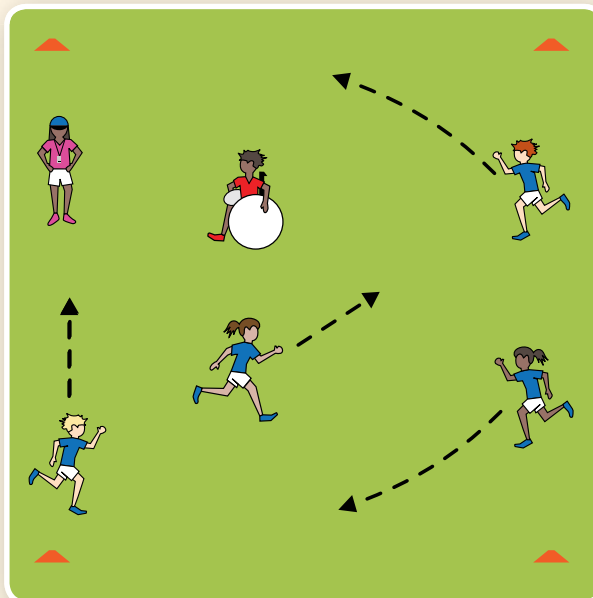
**SS** Âges: 6-8 / Années: 2-3

## HABILITÉS MOTRICES FONDAMENTALES

- Agilité
- Coordination
- Course

## RÈGLES DU JEU

- 1-3 joueurs sont désignés comme « les tags ». Les tags ont un ballon qu'ils utilisent pour toucher les autres joueurs ou encore ils peuvent utiliser les deux mains pour toucher l'adversaire au besoin.
- Tous les autres joueurs se sauvent des tags en occupant les espaces libres dans l'aire de jeu.
- Quand un joueur est touché avec un ballon de rugby, il doit rester « gelé » sur place avec les bras dans les airs.
- Les joueurs « gelés » peuvent être délivrés quand un coéquipier leur tape dans la main.
- Le jeu peut durer pour un temps établi ou jusqu'à ce que tous les joueurs soient « gelés ».
- Les joueurs qui sortent des limites de l'espace de jeu sans faire exprès sont automatiquement « gelés ».



## MODIFICATIONS

- 1 Vous pouvez varier le mouvement pour délivrer les joueurs « gelés ». Ceci permettra aux joueurs de tous les niveaux de réussir.

## PROGRESSIONS

- 1 Les joueurs qui se sauvent des tags peuvent avoir des ballons de rugby et vous pouvez intégrer des passes pour libérer les joueurs « gelés » quand ils reçoivent une passe. Les joueurs « gelés » doivent être debout et doivent présenter une cible en W.
- 2 Intégrez l'utilisation des ceintures de flags. Les « tags » doivent retirer les flags au lieu de toucher les joueurs avec un ballon ou à deux mains.

## VALIDATION ET CORRECTION

- 1 Assurez-vous que les « tags » tiennent le ballon à deux mains en tout temps.
- 2 Encouragez la communication entre les joueurs pour augmenter leur capacité à délivrer leurs coéquipiers.
- 3 Si vous jouez avec l'intégration de la passe, assurez-vous que les joueurs « gelés » qui attendent une passe présentent une cible en W.