

**OBJECTIF**

Présenter le concept de botter et de suivre son ballon pour défendre.

**CONFIGURATION DE JEU**

**Espace nécessaire** 30 x 30 mètres  
**Équipement nécessaire** Cônes, ballons de rugby  
**Temps suggéré** 10-15 minutes  
**Taille du groupe** Groupes de 6-12 joueurs

**STADES DLTPA (ÂGES/ANNÉES D'ÉCOLE)**

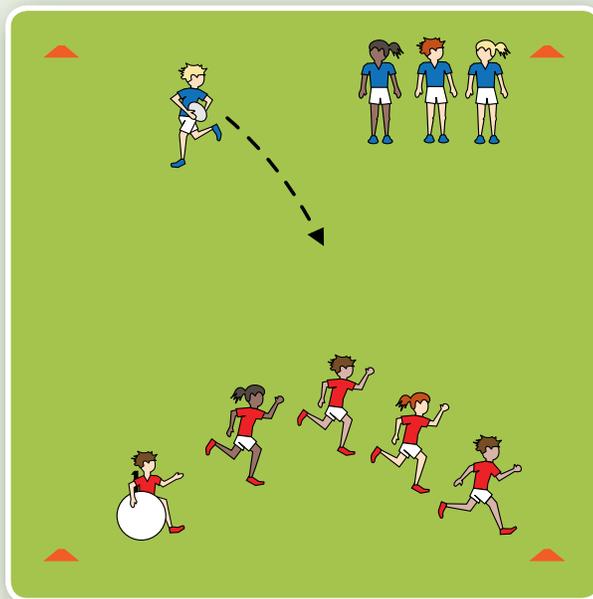
**AE** Âges: 9-12 / Années: 4-7

**HABILETÉS MOTRICES FONDAMENTALES**

- Agilité
- Coordination
- La course
- Le retrait de flag
- Le botté

**RÈGLES DU JEU**

- 1 Placez cinq joueurs au bout de l'espace de jeu, prêts à recevoir un botté.
- 2 Un défenseur part de la ligne d'essai et démarre le jeu en bottant vers l'attaque en utilisant un coup de pied tombé (ci-après « drop »), un dégagement ou un coup de pied rasant.
- 3 L'attaque tente de marquer un essai contre le défenseur. Si l'attaque marque un essai, alors le défenseur retourne à la ligne d'essai.
- 4 Un autre joueur est ajouté à la défense et le jeu redémarre avec un botté.
- 5 L'attaque reste la même jusqu'à ce que la défense retire le flag du porteur du ballon et empêche l'attaque de marquer. La défense continue d'ajouter un joueur à chaque tour non réussi.


**MODIFICATIONS**

- 1 Permettez à l'attaque de se faire retirer jusqu'à trois flags pour mettre un essai. S'ils ne sont pas capables de marquer, un nouveau groupe de défenseurs botte et l'attaque recommence.

**PROGRESSIONS**

- 1 Variez le nombre de joueurs à l'attaque et en défense.
- 2 Travaillez les habiletés techniques du botté en pratiquant les différents types de bottés et discutez des utilités et des bons moments pour chaque type de botté en contexte de match.

**VALIDATION ET CORRECTION**

- 1 Si l'attaque a des difficultés à marquer, faites des activités de 2 contre 1 et de 3 contre 2 avant de revenir à ce jeu.