

## OBJECTIF

Apprendre à suivre les instructions en travaillant sur certaines habiletés spécifiques au rugby.

## CONFIGURATION DE JEU

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

## STADES DLTPA (ÂGES/ANNÉES D'ÉCOLE)

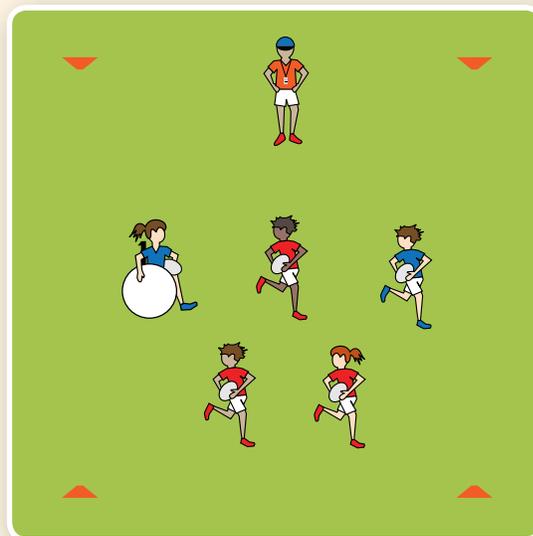
**EA** Âges: 5-6 / Années: K-1

## HABILITÉS MOTRICES FONDAMENTALES

- Équilibre
- Coordination

## RÈGLES DU JEU

- 1 Un leader se positionne devant le groupe. Tous les joueurs ont un ballon de rugby et sont répartis dans l'espace de jeu.
- 2 Le leader annonce « Jean Rugby dit » et décrit une action à faire. Le groupe effectue ensuite l'action. Les actions doivent inclure des mouvements avec le ballon de rugby, comme les habiletés motrices fondamentales et les compétences de base en rugby, comme marquer un essai ou manipuler le ballon autour du corps.
- 3 Si le leader annonce une action sans dire « Jean Rugby dit ... » et qu'un joueur exécute tout de même l'action, ce joueur reçoit un point.
- 4 Continuez le jeu pendant un certain temps, en vous assurant que les joueurs comptent bien leurs points. Le joueur avec le moins de points à la fin deviendra le prochain leader.



## MODIFICATIONS

- 1 L'entraîneur peut agir comme leader pour un groupe de jeunes moins expérimentés si les jeunes joueurs ont de la difficulté à trouver des actions à annoncer au groupe.

## PROGRESSIONS

- 1 Demandez aux joueurs de trouver un partenaire. Les mouvements proposés par le leader pourront donc être des mouvements à deux (p. ex. la passe).

## VALIDATION ET CORRECTION

- 1 Ceci est un excellent jeu pour aider les joueurs à apprendre les bonnes techniques et habiletés de base. Assurez-vous que les joueurs tiennent le ballon à deux mains en tout temps et qu'ils exécutent bien les mouvements annoncés par le leader.