

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)

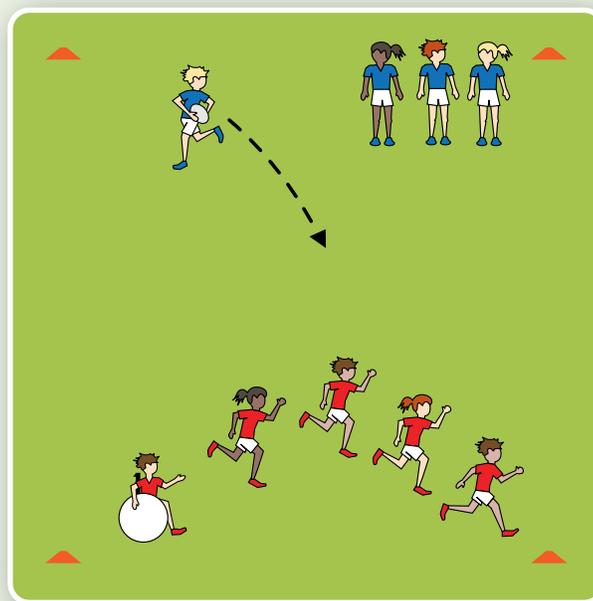
AE Âges: 9-12 / Années: 4-7

HABILITÉS 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.