

## OBJECTIF

Former une ligne défensive efficace contre une attaque.

## CONFIGURATION DE JEU

Espace nécessaire 10 x 20 mètres  
Équipement nécessaire Cônes, ceintures de flag  
Temps suggéré 10-15 minutes ou 3-5 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

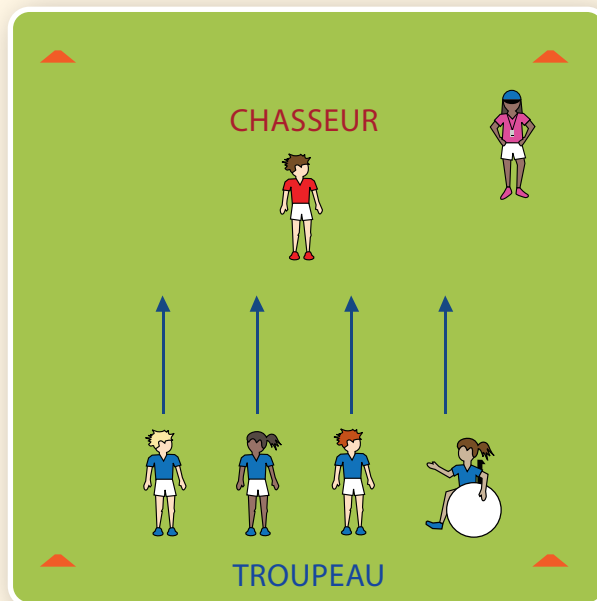
**AE** Âges: 9-12 / Années: 4-7

## HABILÉTÉS MOTRICES FONDAMENTALES

- Agilité
- La course
- Retrait de flag

## RÈGLES DU JEU

- 1 Ce jeu est une version « flag » du jeu classique de bulldog. Un seul joueur commence au milieu, face aux autres joueurs qui sont alignés sur un côté de l'espace de jeu.
- 2 Les joueurs doivent tenter de traverser le terrain sans se faire retirer leur flag. Lorsqu'ils arrivent de l'autre côté, ils arrêtent et attendent pour recommencer.
- 3 Pour débiter le jeu, le joueur au centre peut crier « CHASSEUR » et les autres joueurs peuvent répondre « TROUPEAU » pour ensuite essayer de traverser. Les joueurs doivent rester dans les limites du terrain pour traverser.
- 4 Tout joueur qui se fait retirer son flag devient un chasseur au prochain tour.



## MODIFICATIONS

- 1 Si les joueurs en défensive ont de la difficulté à retirer des flags, essayez de commencer le jeu avec plus de joueurs en défense.

## PROGRESSIONS

- 1 Désignez une « zone défensive » sur une ligne au centre de l'aire de jeu et empêchez les défenseurs d'aller au-delà de cette zone à chaque tour.
- 2 Intégrez un ballon de rugby et demandez aux joueurs de faire des passes tout en évitant la défense.
- 3 Demandez aux joueurs de quitter leur zone neutre en vague afin que les chasseurs restent actifs. Intégrez un ballon de rugby dans chaque vague.
- 4 Demandez aux joueurs attrapés de rester « gelés » où ils ont été attrapés et de jouer en défense à partir de cet endroit au tour suivant.

## VALIDATION ET CORRECTION

- 1 Encouragez les joueurs à former une ligne de défense à plat pour qu'ils se déplacent ensemble, plutôt qu'individuellement.