

## OBJECTIF

Se familiariser avec le ballon de rugby, travailler la technique de retrait de flags, travailler les appuis et les techniques d'évitement.

## CONFIGURATION DE JEU

Espace nécessaire : 20 x 20 mètres  
 Équipement nécessaire : Cônes, ballons de rugby (1 par joueur), ceintures de flag  
 Temps suggéré : 10 minutes  
 Taille du groupe : N'importe quelle taille

## STADES DLTPA (ÂGES/ANNÉES D'ÉCOLE)

**EA** Âges: 5-6 / Années: K-1

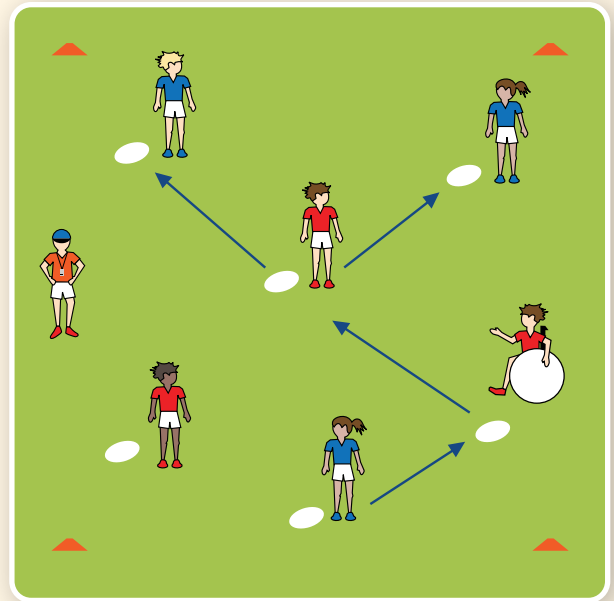
**SS** Âges: 6-8 / Années: 2-3

## HABILITÉS MOTRICES FONDAMENTALES

- Agilité
- Coordination
- Retrait de flag

## RÈGLES DU JEU

- 1 Les participants (« les oies ») ont chacun leur œuf (le ballon de rugby).
- 2 Au signal de l'entraîneur, les oies placent leurs œufs au sol.
- 3 Les oies doivent ensuite trouver un nouvel œuf à ramasser.
- 4 L'entraîneur retire un œuf de l'espace de jeu. Si une oie se retrouve sans œuf, ce joueur devient un voleur.
- 5 Si un voleur retire le flag d'une oie, il peut lui « voler » son œuf. L'oie qui a perdu son œuf devient un voleur.
- 6 Les voleurs ne peuvent pas retirer le flag de quelqu'un qui vient de leur voler leur œuf.
- 7 Le jeu prend fin quand l'entraîneur a retiré tous les œufs, jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un.



## MODIFICATIONS

- 1 Rapetissez l'espace de jeu pour que les voleurs aient plus de succès.

## PROGRESSIONS

- 1 Les oies peuvent travailler avec un partenaire en faisant des passes pour éviter de se faire voler leur œuf.

## VALIDATION ET CORRECTION

- 1 Contrôlez le succès du jeu en ajustant le nombre d'œufs que vous enlevez de l'espace de jeu. Plus il y a de voleurs en défensive, plus il y a chances de succès. Variez la dimension de l'espace de jeu pour rendre le jeu plus facile ou plus difficile.