

OBJECTIF

Aider les joueurs avancés à apprendre le flag rugby en introduisant une nouvelle règle à la fois.

CONFIGURATION DE JEU

Espace nécessaire 30 x 40 mètres
Équipement nécessaire Cônes, ballons de rugby, ceintures de flag
Temps suggéré 10-20 minutes
Taille du groupe Deux équipes de 5-7 joueurs

STADES DLTPA (ÂGES/ANNÉES D'ÉCOLE)

SS Âges: 6-8 / Années: 2-3

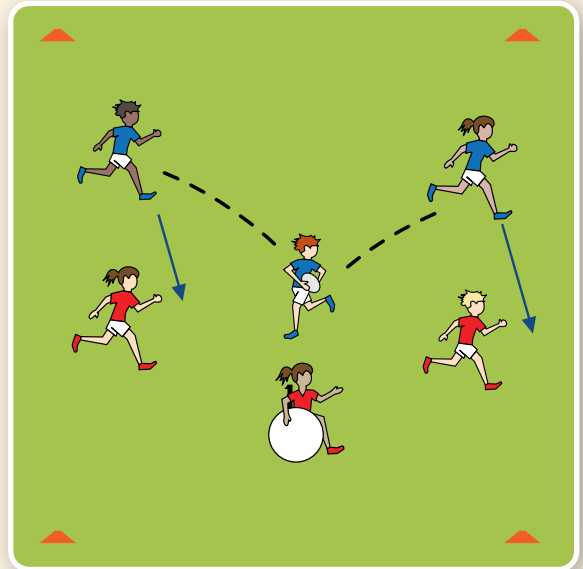
AE Âges: 9-12 / Années: 4-7

HABILITÉS MOTRICES FONDAMENTALES

- Agilité
- Équilibre
- Coordination
- La réception
- Le retrait de flag
- La course
- La passe

RÈGLES DU JEU

- 1 Divisez les joueurs en deux équipes égales et placez-les des deux côtés opposés du terrain.
- 2 Assurez-vous que tous les joueurs portent leur ceinture de flag avec deux flags.
- 3 Mettez en place le jeu d'Ultimate Rugby et suivez les progressions suivantes :
 - a. Passe dans toutes les directions - 3 pas/3 secondes (les ceintures de flag sont utilisées à cette étape pour distinguer les différentes équipes. Aucun retrait de flag n'est effectué à cette étape).
 - b. Course avec le ballon - intégrez le retrait de flag – la passe est encore permise dans toutes les directions.
 - c. Course avec le ballon - intégrez une passe latérale / vers l'arrière après chaque retrait de flag. Le jeu ouvert permet toutefois encore des passes dans toutes les directions.
 - d. Intégrez deux passes latérales/vers l'arrière après un retrait de flags (les joueurs plus âgés/avancés peuvent sauter cette étape).
 - e. Intégrez seulement des passes latérales/ vers l'arrière avec un retrait de flags (consultez la carte de jeu de flag rugby pour d'autres directives).



MODIFICATIONS

- 1 Au besoin, vous pouvez modifier les règles pour que tous les joueurs aient l'occasion de pratiquer les aptitudes de passe et réception. Par exemple, un essai ne compte pas à moins que tous les coéquipiers aient touché au ballon.

PROGRESSIONS

- 1 Si les joueurs comprennent rapidement le jeu, sentez-vous bien à l'aise d'y ajouter des aspects du Rookie Rugby, comme les en-avants, les mêlées, et les touches. Consultez le Manuel de Rookie Rugby pour de plus amples informations.

VALIDATION ET CORRECTION

- 1 Si les joueurs ne comprennent pas le jeu ou s'ils n'arrivent pas à exécuter différentes habiletés, utilisez la méthode d'encadrement global-réduit-global. Faites le jeu de transition et ensuite passez à une activité organisée axée sur les habiletés à maîtriser. Ensuite, retournez au jeu de transition où les joueurs pourront mettre les nouveaux apprentissages en application. Consultez le Manuel de Rookie Rugby pour de plus amples renseignements sur la méthode global-réduit-global.