

OBJECTIF

Augmentez les occasions de marquer en utilisant l'espace.

CONFIGURATION DE JEU

Espace nécessaire 20 x 10 mètres
Équipement nécessaire Cônes, ballons de rugby, ceintures de flag
Temps suggéré 10-15 minutes ou 5 tours
Taille du groupe Groupes de 6

STADES DLTPA (ÂGES/ANNÉES D'ÉCOLE)

SS Âges: 6-8 / Années: 2-3

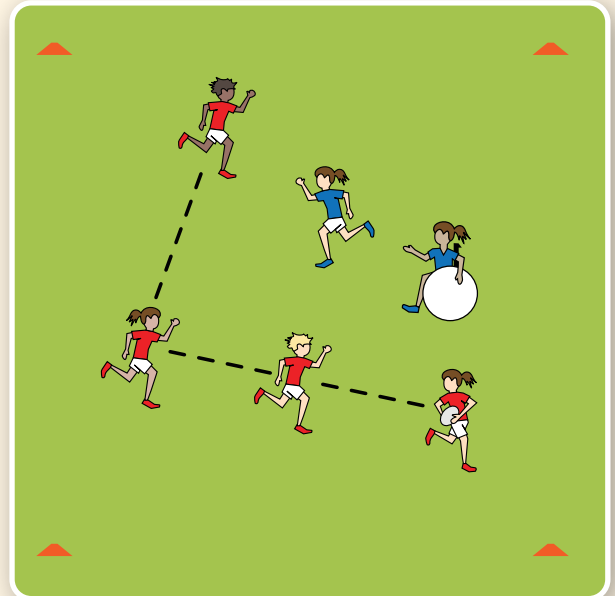
AE Âges: 9-12 / Années: 4-7

HABILITÉS MOTRICES FONDAMENTALES

- Agilité
- La course
- La passe
- La réception

RÈGLES DU JEU

- 1 Une équipe de quatre joueurs est placée derrière la ligne d'essai. Deux défenseurs sont au centre du terrain.
- 2 Le but est de faire passer le ballon d'un côté à l'autre du terrain pour marquer autant d'essais que possible. L'équipe à l'attaque a 5 phases/tentatives d'attaque. Un retrait de flag, une interception ou un ballon échappé met fin à une phase.
- 3 Il est interdit au porteur de ballon de se déplacer avec le ballon et les joueurs en soutien doivent se proposer dans les espaces pour recevoir le ballon.
- 4 Le ballon peut être passé dans n'importe quelle direction.
- 5 L'attaque garde le ballon après un essai. Ils changent la direction de l'attaque après avoir mis l'essai et ensuite ont 5 nouvelles tentatives/phases dans la direction opposée.
- 6 Assurez une rotation pour que tout le monde ait la chance de jouer à l'attaque et en défense.



MODIFICATIONS

- 1 Modifiez les règles pour encourager la participation de toute l'équipe (exemple : ajustez les limites de temps pour que le porteur du ballon accélère le jeu ou attribuez seulement un point si toute l'équipe touche au ballon avant l'essai.)

PROGRESSIONS

- 1 Créez des équipes de nombres égaux. Lorsqu'un tag défensif est réussi, le joueur en défense se joint à l'attaque pour créer un surnombre.
- 2 Ajustez le ratio attaque/défense, les dimensions du terrain et les limites de temps.

VALIDATION ET CORRECTION

- 1 Aidez les joueurs à identifier les espaces en encourageant les joueurs à communiquer et se déplacer sans le ballon.