



Probar - Módulo 1

Hay dos áreas de trabajo principales en este Módulo 1 Probar

Habilidad 1a – Pasar y atrapar

Habilidad 1b – Moverse hacia los

Los juegos están diseñados para ayudar a los jugadores a familiarizarse gradualmente con los seis principios del Juego.

Introducción – Juego General

Las reglas del Módulo 1 Probar son:

- Los jugadores serán divididos en dos equipos con un número igual de jugadores.
- El portador del balón no puede moverse, sólo pivotar sobre un pie.
- El portador del balón puede pasar la pelota en cualquier dirección.
- Los compañeros del portador del balón (los jugadores atacantes) pueden moverse en cualquier dirección de la zona de juego y han de pedir el balón al portador.
- Los defensores sólo pueden bloquear al portador del balón a una distancia de 1m y tratar de interceptar el balón mientras está en el aire
- Para marcar puntos, un jugador debe de atrapar el balón dentro de una zona de marca.
- El equipo defensor no puede entrar en su zona de marca.
- Si a un equipo se le cae el balón 5 veces, éste equipo perderá la posesión y se le dará al equipo contrario.

Este juego ayudará a los jugadores a familiarizarse con un balón de rugby, cómo pasarlo así como a cómo moverse alrededor del portador del balón para marcar.

Áreas a desarrollar - Habilidades

- a. Pasar y atrapar una pelota de rugby
- b. Moverse hacia el espacio identificando y usando el espacio libre durante el juego para recibir el balón



Probar - Módulo 1

Variaciones para facilitar o progresar la actividad

- Aumentar o reducir el número de zonas de marca
- Reducir o agrandar el área de juego
- Reducir o aumentar el número de jugadores en cada equipo.
- Otorgar puntos extra dependiendo del número de pases completados antes de marcar.

Objetivos

Cuando sus jugadores sean capaces de:

- Pasar el balón con ambas manos
- Atrapar el balón satisfactoriamente
- Identificar y usar el espacio libre en el juego para recibir el balón

Estará preparado para progresar al Modulo 2 Probar.



Probar - Módulo 2

Hay dos áreas de trabajo principales en este Módulo 2 Probar:

Habilidad 2a – Mantener la posesión

Habilidad 2b – Marcar un ensayo/try

Los juegos están diseñados para ayudar a los jugadores a familiarizarse gradualmente con los seis principios del Juego.

Introducción – Juego General

El juego general del Módulo 2 Probar es una progresión del juego presentado en el Módulo 1 Probar.

La nueva regla es: **Los equipos ahora tendrán que marcar apoyando el balón sobre el suelo detrás de la correspondiente línea de marca.** El resto de normas del juego del Módulo 1 Probar se siguen aplicando.

Éste juego permitirá a los jugadores el desarrollar sus habilidades de manejo del balón, aprendan cómo marcar un ensayo/try y continúen trabajando en la identificación de los espacios y cómo usarlos.

Áreas a desarrollar - Habilidades

- a. Mantener la posesión de la pelota
- b. Marcar un ensayo/try en una situación de juego

Variaciones para facilitar o progresar la actividad

- Reducir o agrandar el área de juego
- Reducir o incrementar el número de jugadores en cada equipo
- Otorgar puntos extra dependiendo del número de pases completados satisfactoriamente antes de marcar un ensayo/try



Probar - Módulo 2

Objetivos

Cuando los jugadores sean capaces de:

- Pasar el balón satisfactoriamente y mantener la posesión del balón para marcar detrás de la línea de marca
- Identificar y usar el espacio libre para permitir la continuidad en el juego

Estará preparado para progresar al Modulo 3 Probar

Probar - Módulo 3

Hay dos áreas de trabajo principales en este Módulo 3 Probar:

Habilidad 3a – Avanzar con el balón

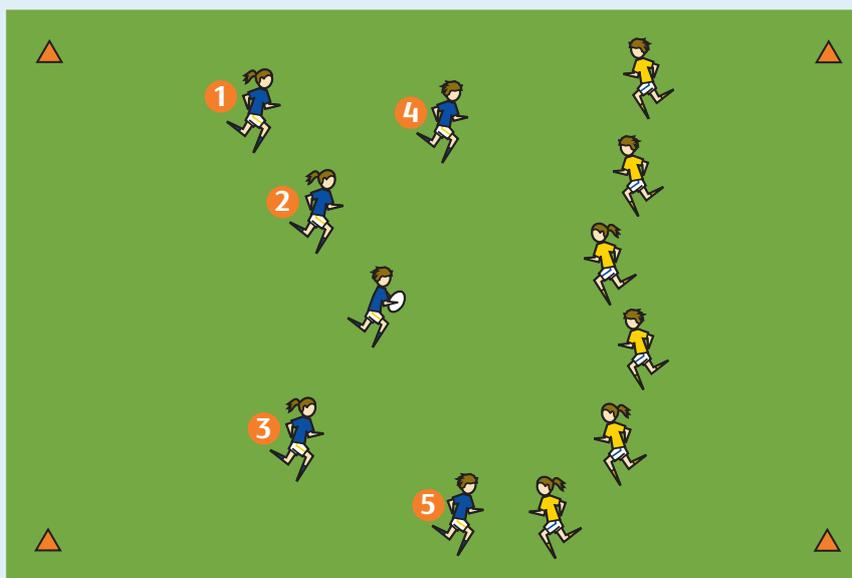
Habilidad 3b – Pasar el balón hacia atrás

Los juegos están diseñados para ayudar a los jugadores a familiarizarse gradualmente con los seis principios del Juego.

Introducción – Juego General

El juego general del Modulo 3 Probar es una progresión del juego presentado en el Módulo 2 Probar. Las nuevas reglas son:

- El portador del balón puede dar un número limitado de pasos
- Si el portador del balón pasa hacia delante o se le cae el balón, el equipo contrario retoma la posesión del balón.
- El portador del balón sólo puede pasar el balón hacia atrás (el balón ha de ir hacia su misma línea de marca o paralela a ésta); por tanto, los jugadores atacantes han de estar colocados entre el portador del balón y la línea de marca para poder recibir el balón.



Durante el juego, el equipo azul trata de jugar el balón de izquierda a derecha y así los jugadores 1, 2 y 3 están por detrás del portador del balón (más cerca de su propia línea de marca) y por tanto están en juego – ellos pueden recibir el balón. Sin embargo, los compañeros 4 y 5 están fuera de juego – por delante del portador del balón – y así no podrán recibir el balón a no ser que vuelvan a una posición en juego.



Probar - Módulo 3

El resto de reglas del Módulo 2 Probar siguen aplicándose. Este juego ayudará a los jugadores a aprender un aspecto único del Rugby, el pase hacia atrás, al mismo tiempo que aprenderán la importancia de moverse hacia delante y apoyar al portador del balón para poder marcar.

Áreas a desarrollar – Habilidades

- Avanzar con el balón reconociendo y usando el espacio de forma efectiva
- Pasar el balón hacia atrás a un compañero en mejor posición

Variaciones para facilitar o progresar la actividad

- Permitir que el portador del balón pueda dar más o menos pasos
- Reducir o agrandar el área de juego
- Reducir o aumentar el número de jugadores de cada equipo
- Otorgar puntos extra dependiendo del número de pases completados antes de marcar.

Objetivos

Cuando los jugadores sean capaces de:

- Avanzar con el balón reconociendo y usando el espacio de forma efectiva
- Pasar el balón hacia atrás a un jugador en mejor posición
- Apoyar al portador del balón de forma eficiente para crear continuidad en el juego

Estará preparado para progresar al Modulo 4 Probar



Probar - Módulo 4

Hay dos áreas de trabajo principales en este Módulo 4 Probar:

Habilidad 4a – Ejecutar un tocado o atrapar un tag

Habilidad 4b – Alinear la defensa en la línea del fuera de juego

Los juegos están diseñados para ayudar a los jugadores a familiarizarse gradualmente con los seis principios del Juego.

Introducción – Juego General

El Juego General del Módulo 4 Probar es una progresión del juego presentado en el Módulo 3 Probar, y se llama Tocata o Tag Rugby. Las nuevas reglas son:

- El portador del balón puede ahora dar un número ilimitado de pasos bien sea andando o corriendo
- Para parar al portador del balón, los defensores han de atrapar y separar una cinta o tag del cinturón del jugador o tocar al portador del balón con dos manos entre las caderas y el pecho.
- Los defensores deben retirarse por detrás de la línea de fuera de juego después de que una cinta sea atrapada, o un tocado sea efectuado.

El resto de reglas del Módulo 3 Probar siguen aplicándose. Este juego es la forma tradicional de rugby sin contacto, e incluye las Leyes y principios de juego más importantes del Rugby.

Áreas a desarrollar – Habilidades

- a. Ejecutar un tocado o atrapar un tag/cinta para detener el avance del portador del balón
- b. Defender en línea respetando las Leyes del fuera de juego

Variaciones para facilitar o progresar la actividad

- Permitir que el portador del balón pueda dar más o menos pasos
- Reducir o incrementar el número de jugadores en cada equipo
- Otorgar puntos extra dependiendo del número de pases completados antes de marcar



Probar - Módulo 4

Objetivos

Cuando los jugadores son capaces de:

- Aprender y entender el concepto de fuera de juego
- Retirarse a defender de forma ordenada y alinearse
- Ejecutar un tocado de forma segura o atrapar un tag/cinta de forma segura para parar al portador del balón
- Jugar y disfrutar un Tocata o un juego de Tag/cinta

Estará preparado para progresar al Módulo 5 Jugar o repetir cualquiera de los Módulos Probar para reforzar los conceptos aprendidos hasta ahora.