



<b>Mapa de Lecciones Año 3 y Año 4 (Sub8, Sub9)</b>	<b>2</b>
<b>Mapa de Lecciones Año 5 y Año 6 (Sub10, Sub11)</b>	<b>3</b>
<b>Mapa de Lecciones Año 7 y Año 8 (Sub12, Sub13)</b>	<b>4</b>
<b>Mapa de Lecciones Año 9 y Año 10 (Sub14, Sub15)</b>	<b>5</b>
<b>Jugar T1 Rugby con jugadores más formados</b>	<b>6</b>

# MAPA DE LECCIONES

## AÑO 3 Y AÑO 4 (SUB8, SUB9)

Título de la lección	Desafío de aprendizaje	Desafío de Nivel superior	Actividades y recursos sugeridos
Marcar tries	<i>Conocimientos previos (CP): Juegos de Invasión Correr hacia una línea de goal</i>	Eludir defensores	Raggy tag Carrera de tries <b>Bulletball</b>
Manejo: atrapar	<i>CP: Atrapar una pelota Atrapar</i>	Atrapar en movimiento	Winners grinners Carrera de pases <b>Bulletball</b>
Manejo: pasar	<i>CP: Arrojar una pelota Desplazar la pelota de jugador en jugador, estáticos</i>	Pasar en movimiento	Carrera de pases <b>Bulletball upgrade</b>
Defensa: tocar	<i>CP: Un toque detiene a un atacante Cómo evitar que un portador de la pelota avance(un tackle-toque)</i>	Reposicionarse para detener una jugada de equipo	El enjambre <b>El gato y el ratón</b> <b>Bulletball upgrade</b>
Arrancar y Pasar	<i>CP: Un toque detiene a un atacante Cómo reiniciar después de un tackle-toque</i>	Efectuar un pase a un jugador en movimiento	Arrancar y pasar <b>Juego AB vs C</b> <b>T1 Rugby menos 2</b>
Marcar puntos: Ataque y defensa	<i>CP: Cómo marcar tries Usar los seis tackles-toques para aplicar presión para marcar puntos</i>	Efectuar un pase antes de un tackle-toque	Romper el cristal <b>Beat us in five (juego)</b> <b>T1 Rugby menos 2</b>

Nota: Puedes presentar lineouts, scrums y patadas de T1 Rugby a jugadores más experimentados en este grupo de edad. Además, recuerda que los scrums y lineouts son versiones sin contacto.

Título de la lección	Desafío de aprendizaje	Desafío de Nivel superior	Actividades y juegos sugeridos (en NEGRITA)
Marcar tries	<i>CP: Marcar un try, ser tackle-tocado Avanzar para marcar tries usando destrezas evasivas Dejar de avanzar</i>	Formarse en defensa para impedir tries Movimiento fluido para evitar el toque	Raggy tag Carrera de tries <b>Bulletball</b>
Pase: Manejo	<i>CP: Efectuar un pase si es tackle-tocado Pasar la pelota si no avanza</i>	Pasar la pelota antes de ser tackle-tocado	Winners gridders Carrera de pases <b>Bulletball</b>
Tackle: Post tackle	<i>CP: Puede tocar solo si está onside Formar un tackle arrancar y pasar Organizarse en defensa después de arrancar y pasar</i>	Cómo jugar desde un arrancar y pasar Cómo presionar al primer receptor desde un arrancar y pasar	Onsides/Triángulo de tackles Juego de arrancar y pasar <b>Juego AB vs C</b>
Formación fija: Scrum	<i>CP: Reinicio después de una infracción Formar un scrum Jugar desde un scrum</i>	Cómo jugar desde formaciones fijas	Scrum time Cat and mouse <b>T1 Rugby minus 3</b>
Táctica: Reorganizarse	<i>CP: Reinicio después de una infracción Formar un scrum Jugar desde un scrum</i>	Cómo manejar el territorio con las patadas	Tiempo de Scrum El gato y el ratón <b>T1 Rugby menos 3</b>
Marcar puntos: Ataque y defensa	<i>CP: Marcar un try, apoyar al portador de la pelota Usar los seis tackles-toques para aplicar presión para marcar puntos</i>	Cómo crear o defender superposiciones	Beat us in 5 Romper el cristal <b>T1 Rugby</b>

Nota: Puedes presentar lineouts de T1 Rugby a jugadores más experimentados en este grupo de edad.  
Además, recuerda que los scrums y lineouts son versiones sin contacto.

Título de la lección	Desafío de aprendizaje	Desafío de Nivel superior	Actividades y juegos sugeridos (en <b>NEGRITA</b> )
Marcar tries	<i>CP: Marcar un try, ser tackle-tocado Avanzar para marcar tries usando destrezas evasivas Dejar de avanzar</i>	Formarse en defensa para impedir tries Movimiento fluido para evitar el toque	Raggy tag Marcar tries <b>Bulletball</b>
Pase: Manejo	<i>CP: Efectuar un pase si es tackle-tocado Pasar la pelota si no avanza</i>	Pasar la pelota antes de ser tackle-tocado	Carrera de pases Pasar y correr <b>Bulletball upgrade</b>
Onside: Post tackle	<i>CP: Puede tocar solo si está onside Formar un tackle arrancar y pasar Organizarse en defensa después de arrancar y pasar</i>	Cómo jugar desde un arrancar y pasar Cómo presionar al primer receptor desde un arrancar y pasar	Onsides/Triángulo de tackles Juego de arrancar y pasar <b>Juego AB vs C</b>
Formación fija: Scrum	<i>CP: Reinicio después de una infracción Formar un scrum Jugar desde un scrum</i>	Cómo jugar desde formaciones fijas	Scrum time Scrum play <b>T1 Rugby minus 2</b>
Patada: Reorganizarse	<i>CP: Reinicio después de una infracción Formar un scrum Jugar desde un scrum</i>	Cómo manejar el territorio	Perseguir la patada Salvar al mundo <b>TikTok T1 Rugby</b>
Marcar puntos: Ataque y defensa	<i>CP: Marcar un try, apoyar al portador de la pelota Usar los seis tackles-toques para aplicar presión para marcar puntos</i>	Cómo crear o defender superposiciones	El enjambre <b>Beat us in 5 (juego)</b> <b>T1 Rugby menos 2</b>

Nota: Puedes presentar lineouts de T1 Rugby a jugadores más experimentados en este grupo de edad. Además, recuerda que los scrums y lineouts son versiones sin contacto.

Título de la lección	Desafío de aprendizaje	Desafío de Nivel superior	Actividades y juegos sugeridos (en <b>NEGRITA</b> )
Marcar tries	<i>CP: Marcar un try, ser tackle-tocado Avanzar para marcar tries usando destrezas evasivas Dejar de avanzar</i>	Formarse en defensa para impedir tries Correr hacia el pase	Raggy tag Carrera de pases <b>Bulletball</b>
Pase: Manejo	<i>CP: Puede tocar solo si está onside Formar un tackle arrancar y pasar Organizarse en defensa después de arrancar y pasar</i>	Cómo jugar desde un arrancar y pasar Cómo presionar al primer receptor desde un arrancar y pasar	Onsides/Triángulo de tackles Arrancar y pasar <b>T1 Rugby menos 2</b>
Onside: Post tackle	<i>CP: Efectuar un pase si es tackle-tocado Pasar la pelota para que un jugador ataque</i>	Pasar la pelota a un jugador en mejor posición para atacar	Ganarle a la pelota Pasar y correr <b>T1 Rugby menos 2</b>
Formación fija: Scrum	<i>CP: Reinicio después de una infracción Formar un scrum y un lineout Jugar desde un scrum y un lineout</i>	Cómo jugar desde formaciones fijas	Tiempo de Scrum Afuera luego adentro <b>TikTok T1 Rugby</b>
Patada: Reorganizarse	<i>CP: Patear una pelota de fútbol para acercarse al arco Cómo patear y perseguir una patada Cómo atrapar y devolver la patada</i>	Cómo manejar el territorio	Perseguir la patada Salvar al mundo <b>T1 Rugby</b>
Marcar puntos: Ataque y defensa	<i>CP: Marcar un try, apoyar al portador de la pelota Usar los seis tackles-toques para aplicar presión para marcar puntos</i>	Cómo crear o defender superposiciones	Juego de Scrum/ juego de lineout Pelota rápida <b>T1 Rugby</b>

Recuerda que los scrums y lineouts son versiones sin contacto.

Título de la lección	Desafío de aprendizaje	Desafío de Nivel superior	Actividades y juegos sugeridos (en <b>NEGRITA</b> )
Tackle-tocar: arrancar y pasar y triángulo de tackle	<i>CP: Si resulta tocado tiene que efectuar el pase Crear un breakdown de T1 Rugby</i>	Ponerse onside y reposicionarse en ataque rápidamente	Triángulo de tackle Rápido arrancar y pasar <b>T1 Rugby menos 2</b>
Formaciones fijas: Scrum/lineout	<i>CP: Los Knock-ons llevan a un scrum, fuera de juego a un lineout Cómo formar y jugar desde una formación fija de T1 Rugby</i>	Pasar la pelota antes de ser tackle-tocado	Juego de Scrum Juego de Lineout <b>T1 Rugby</b>
Patada: Para marcar puntos	<i>CP: Patear no está permitido en touch rugby Usar patadas para ganar partidos</i>	Cómo usar diferentes tipos de patadas	Patear para marcar puntos Patear, atrapar, marcar puntos (juego) <b>T1 Rugby</b>
Ataque	<i>CP: Crear presión para marcar Atacar el espacio, crear espacio, reciclar la pelota</i>	Usar jugadas desde formaciones fijas	AB vs C (juego) Atacar por el lado ciego <b>T1 Rugby</b>
Defensa	<i>CP: Crear presión para recuperar posesión Cerrar espacios, detener el avance</i>	Formarse para usar una defensa que salga rápido	Pelota rápida Beat us in 5 (juego) <b>T1 Rugby</b>
Superar al oponente	<i>CP: Eludir para superar oponentes Crear superposiciones en ataque o disparidades en juego de fases</i>	Usar jugadas desde arrancar y pasar	Angle grinders Loop the loop Jukes of hazard <b>T1 Rugby</b>

Recuerda que los scrums y lineouts son versiones sin contacto.