

# Stage à Orsay

## Vendredi soir

Horaires	Lieu	Public concerné	Objectif	Intensité / Animateur	Situation 1	Situation 2	Situation 3	Situation 4
18h30/19h50	Terrain	Equipe de -15	Amélioration du jeu debout.	<u>Animateur:</u> Gilles Malet <u>Intensité:</u> alternance 100%-contacts aménagés	<b>Diagnostic</b> sur 8mn de jeu réel : quantifier à partir du nb de contacts le nb de fixations ou passes en relation avec le rapport de force.	<b>Coll de ligne (6-6):</b> Toucher 2" Toucher -contester 3ème toucher Passe en mains-mains obligatoire ou fixation rapide.	<b>1 +1 c 1</b> avec plaquage sans passage au sol. ( à faire évoluer en succession d'action)	Retrouver la situation du départ sur 8 mn de jeu réel.
20h-21h	Salle	Educatuers	Explications manipulation et utilisation de la règle.		Evaluation (relevé d'observations)	<b>Comment émergent des pbs techniques liés à la prise d'infos?</b>		Evaluation (relevé d'observations)

**Samedi matin**

Horaires	Lieu	Public concerné	Objectif	Intensité / animateur	Situation 1	Situation 2 (pause à l'issue de S2)	Situation 3	Situation 4
9h-10h	Salle	Educateurs			Evaluation (relevé d'observations)	Lois de l'exercice	Gestion incertitude et continuité (mettre de l'adaptatif dans du répétitif).	
10h-11h	Terrain	Equipe de -15	Amélioration des attitudes au contact pour améliorer la continuité du jeu déployé et du jeu pénétrant.	<u>Animateur:</u> Ivan Dury <u>Intensité:</u> alternance 100% - Raisonné - 100%	Diagnostic sur 8mn de jeu réel : sur la qualité de conservation-continuité sur les blocages.	Situations de <u>1+1 c 1+1</u> dans des situations variées (lancements, espace, consignes..)	Situation de <u>3 c 2</u> en continuité avec un gpe de 8 à 10 joueurs	<u>P.C.T</u> autour de l'amélioration de la continuité du jeu au contact avec la ligne adverse (point crucial).
11h30-12h30	Terrain	Equipe de -15	Amélioration de l'alternance Jeu à la main - Jeu au pied.	<u>Animateur:</u> Serge Reitchess <u>Intensité:</u> alternance 100% - Raisonné - 100%	<u>PCL</u> avec du jeu de passes au pied à partir d'indicateurs concrets dans le jeu.	PCT avec des lancements et des gestions différentes selon les zones de jeu	PCT: Utilisation du jeu au pied près des lignes (pression/marque)	PCT: Jeu au pied de dégagement/occupation.

## Samedi après-midi

Horaires	Lieu	Public concerné	Objectif	Intensité / Animateur	Situation 1	Situation 2	Situation 3	Situation 4
14h-15h15	Terrain	Equipe de -15	Principes de circulation off/déf et utilisation/transformation de la TVF	<u>Animateur:</u> Sylvain Bouthier <u>Intensité:</u> alternance 100% - Raisonné - 100%	Echauffement type match	Matrice DEF: Forme de jeu imposée à l'attaque jusqu'à la consigne "sol", "bloque", "perce" ou "botte". Défense raisonnée. Jeu réel à la consigne.	Matrice offensive: Volet B (avec jeu au pied). 1ère forme de jeu imposée puis jeu libre avec transformation par les joueurs des formes de jeu.	Match de 2*10'.
16h-18h	Salle	Educateurs	Compréhension de la Triple variante et comment la travailler.			Gestion de l'animation d'une situation de PCT	Gestion de l'animation d'une situation de PCT	Gestion de l'animation d'une situation de PCT