

Stage à Orsay

Vendredi soir

Horaires	Lieu	Public concerné	Objectif	INTENSITÉ/Animateur	Situation 1	Situation 2	Situation 3
19h30-21h	Terrain	Equipe de -15	Utilisation du jeu à toucher pour améliorer la continuité du jeu debout en jeu réel	alternance 100%-contacts aménagés	Diagnostic 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.	Coll de ligne (6-6): "Toucher 2" Toucher -contester 3ème toucher passer au sol si contraint par le défenseur!	Coll Total: avec plaquage mais avec 3" pour le Ruck puis jeu réel dans un 2ème tps. A clarifier
21h-22h	Salle	Educateurs	Explications manipulation et utilisation de la règle.		Evaluation (relevé d'observations)	Comment émergent des pbs techniques liés à la prise d'infos?	Donner les clés pour animer une situation de Coll Total.

Samedi matin

Horaires	Lieu	Public concerné	Objectif		Situation 1	Situation 2 (pause à l'issue de S2)	Situation 3
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 et au sol pour améliorer la continuité du jeu .		Diagnostic sur 8mn de jeu réel : sur la qualité de conservation-continuité sur les blocages.	Situations de 1+1 c1. dans des situations variées(lancements, espace, consignes..)	Situation de 3 c 2 en continuité avec un gpe de 8 à 10 joueurs
11h30-12h30	Terrain	Equipe de -15	Amélioration de l'alternance Jeu à la main - Jeu au pied.		PCL avec du jeu au pied à partir d'indicateurs concrets dans le jeu.	PCT avec des lancements et des gestions différentes (à définir)	PCT (à définir)

Samedi après-midi

Horaires	Lieu	Public concerné	Objectif		Situation 1	Situation 2	Situation 3
----------	------	-----------------	----------	--	-------------	-------------	-------------

14h-15h15	Terrain	Equipe de -15	Principes de circulation off/déf et utilisation/transformation de la TVF		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.
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



Situation 4

Retrouver la situation du départ sur 8 mn de jeu réel.

Evaluation (relevé d'observations)



Situation 4



P.C.T autour de l'amélioration de la continuité du jeu au contact avec la ligne adverse (point crucial).

PCT (à définir)



Situation 4

Match de 2*10'.

Gestion de l'animation
d'une situation de PCT