

Zeitschrift: Jeunesse et sport : revue d'éducation physique de l'École fédérale de gymnastique et de sport Macolin

Herausgeber: École fédérale de gymnastique et de sport Macolin

Band: 24 (1967)

Heft: 11

Rubrik: Leçons mensuelles

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

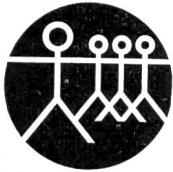
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 25.01.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>



Notre leçon mensuelle

Mise en train – gymnastique – jeux de course – anneaux – sauts avec appui – jeux de combat

Jos. Grun trad. J. Studer

Lieu: en salle

Durée: 1 heure 45 min.

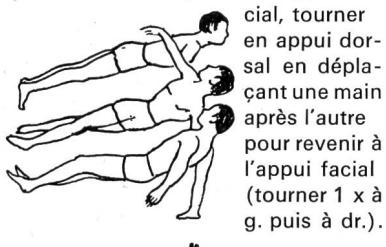
Matériel: installation pour les anneaux
caisse à sauter, cheval,
barre fixe, tapis, 1 balle
avec ficelle, massues.

I. Préparation: 20'

a) mise en train:

- avec partenaire; courir avec son ombre: A se déplace dans la salle tandis que B essaie de le suivre à son côté comme son ombre. Changer après 1'.
- A pousse son partenaire 2 x à travers la salle. B résiste. Changer.
- la brouette 2 x chaque longueur de la salle.
- porter son partenaire sur toute la longueur de la salle.
- saute-mouton à 2; changer après 1'.

b) école du corps: en appui facial, tourner en appui dorsal en déplaçant une main après l'autre pour revenir à l'appui facial (tourner 1 x à g. puis à dr.).

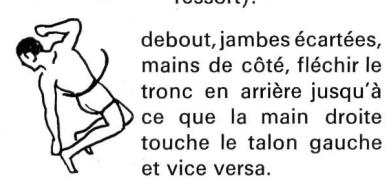


pos. couchée dorsale: lever les jambes et fléchir le tronc en avant.

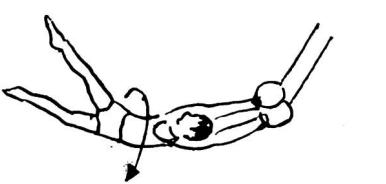
pos. couchée faciale: balancer en avant en arrière.



pos. couchée faciale: bras en avant; fléchir le tronc de côté jusqu'à ce que les mains touchent les pieds (avec mouvement de ressort).



5



au commandement,
sauter et essayer de
pousser son partenaire de la poitrine.

II. Course: Jeux de course

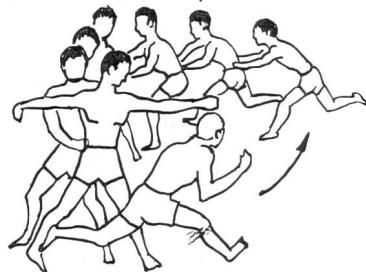
1. Lancer du lasso: Un chasseur se déplace avec une balle attachée à une ficelle de 4 m.; il la fait tourner au-dessus de la tête à la façon d'un lasso (prise à 1 m.) puis lance la balle en direction d'un élève. L'élève l'ouche prend la place du chasseur.
2. Course avec détour: (à deux) A fixe un point dans la paroi. B qui ne connaît pas ce but, l'empêche d'y arriver en tendant les bras de côté. A n'ose pas toucher son adversaire. Quelle fut la longueur du détour pour arriver au but? (Changer l'adversaire)

8. Barre fixe à hauteur des hanches; saut jambes écartées, saut groupé, saut costal, saut groupé avec demi-tour, sautiller avec appui.

IV. Jeu: 20'

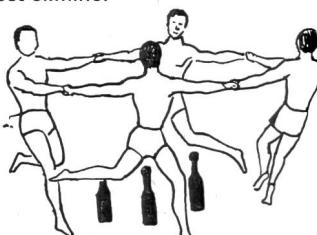
(jeux de combat sans balle)

1. Former la chaîne en tenant son partenaire autour du corps. L'élève en tête de la chaîne essaie de toucher l'élève en queue de colonne.



2. Dans un cercle de 2 m. de diamètre, 5 joueurs sont assis dos contre dos. Au commandement, ils s'efforcent mutuellement, en se tirant, se poussant, de se projeter hors du cercle. Celui qui touche le sol en dehors du cercle est éliminé.

3. Les élèves se tiennent par la main et forment un cercle. Au milieu du cercle, on place une massue. En se tirant et en se poussant, les joueurs essaient de provoquer la chute de la massue. Celui qui renverse la massue ou lâche la prise des mains est éliminé.



V. Retour au calme:

S'asseoir, communications, reddition du matériel, douches.

