

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: 35 (1978)
Heft: 10

Rubrik: Notre leçon mensuelle

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

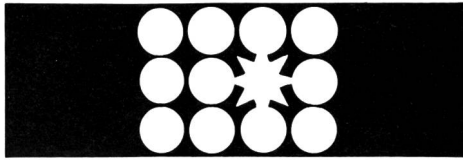
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées 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: 15.02.2026

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



NOTRE LEÇON MENSUELLE

Volleyball

Thème: entraînement de la condition physique intégrée

Texte: G. Hefti et J.-P. Boucherin

Dessins: G. Hefti

Degré: 2-3

Nous vous présentons ci-dessous un petit recueil d'exercices qui permet d'entraîner certains facteurs de la condition physique. Nous vous recommandons de ne pas exécuter tous ces exercices pendant une seule leçon, mais de les choisir en fonction de leurs effets et des buts de votre entraînement.

Echauffement

L'échauffement est à organiser selon le schéma habituel. Il n'est donc pas nécessaire de donner d'autres précisions à ce sujet.

Phase de performance

Gestes techniques entraînés

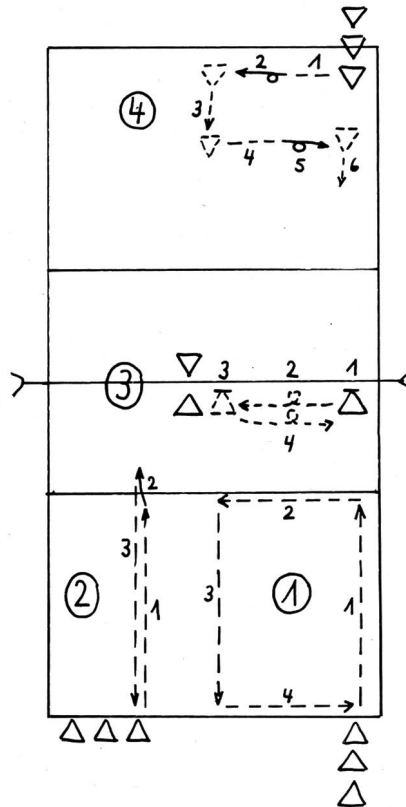
Principaux facteurs de la condition physique entraînés

Schéma de l'exercice

Description de l'exercice

Plongeon
Roulade
Contre

Résistance générale
Résistance locale
Vitesse



Chantier 1:

- 1 = dépl. en av.
- 2 = dépl. latéral
- 3 = dépl. en arrière
- 4 = dépl. latéral

Chantier 2:

- 1 = dépl. en av.
- 2 = plongeon
- 3 = se relever, déplacement en arrière

Chantier 3:

- 1 = contre
- 2 = dépl. avec tour complet sur soi-même
- 3 = contre
- 4 = 2

Chantier 4:

- 1 = dépl. latéral
- 2 = roulade
- 3 = élan de smash
- 4 = dépl. latéral
- 5 = roulade
- 6 = élan de smash (1 pas + appel)

Travail: 15 à 30 sec.
Pause: 15 à 30 sec.
(évent. 2 séries)

Jeu d'attrappe
- plongeon

Vitesse d'exécution
Vitesse de réaction
Résistance générale
Résistance locale (bras)

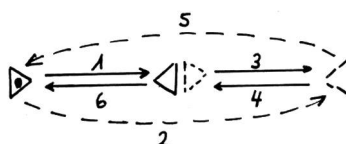
Dans 1 camp de volleyball:

1 chasseur + 5 lièvres.

Le chasseur doit chasser un autre lièvre, si le lièvre poursuivi exécute un plongeon.

Passe en avant
Passe en arrière

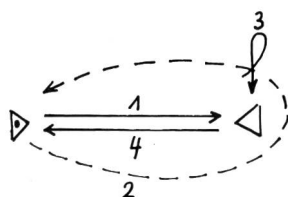
Résistance générale



- 1 = passe
- 2 = déplacement
- 3 = passe arrière
- 4 = passe
- 5 = déplacement
- 6 = passe arrière

Passe en avant

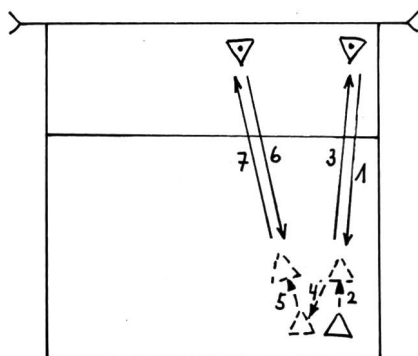
Résistance générale



- 1 = passe
- 2 = courir autour du partenaire
- 3 = passe intermédiaire en jonglage
- 4 = passe

Manchette

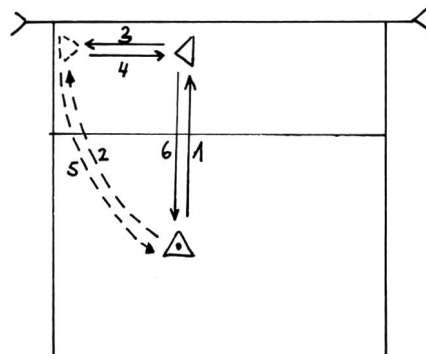
Résistance générale
Résistance locale (jambes)



- 1 = smash
- 2 = dépl. en av.
- 3 = manchette
- 4 = dépl. en arr.
- 5 = dépl. en av.
- 6 = smash
- 7 = manchette

Passe
avec orientation

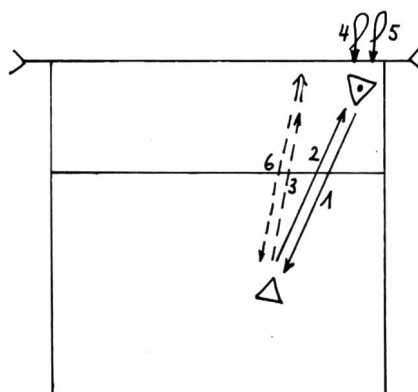
Résistance générale



- 1 = passe
- 2 = déplacement
- 3 = passe
- 4 = passe
- 5 = déplacement
- 6 = passe

Manchette

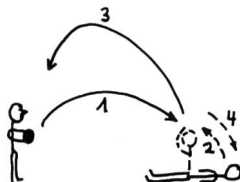
Résistance générale
Résistance locale (jambes)



- 1 = passe (évent. smash)
- 2 = manchette
- 3 = simuler une attaque au filet
- 4 = } passes intermédiaires en
- 5 = } jonglage
- 6 = déplacement en arrière

Passe

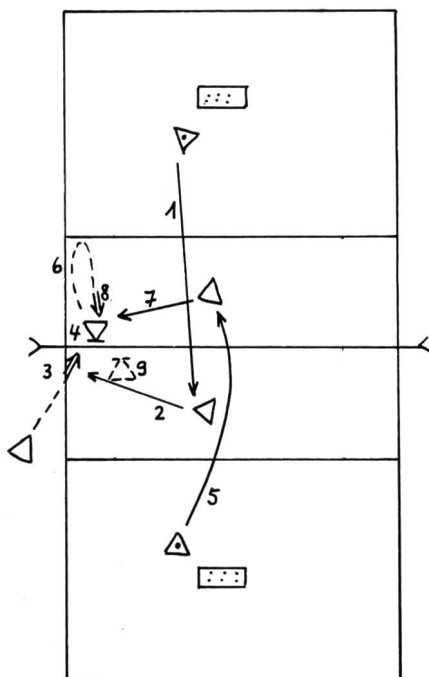
Résistance locale
(ventre)



- 1 = lancer le ballon
- 2 = s'asseoir
- 3 = passe par le haut
- 4 = se coucher sur le dos

Smash
Contre

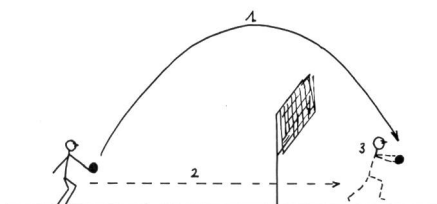
Résistance générale
Résistance locale (jambes)



- 1 = passe
- 2 = passe
- 3 = smash
- 4 = contre
- 5 = passe
- 6 = élan pour smash
- 7 = passe
- 8 = smash
- 9 = contre

Service

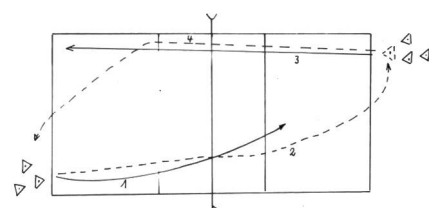
Vitesse



- 1 = service par le bas
- 2 = courir en av.
- 3 = attraper son ballon

Service

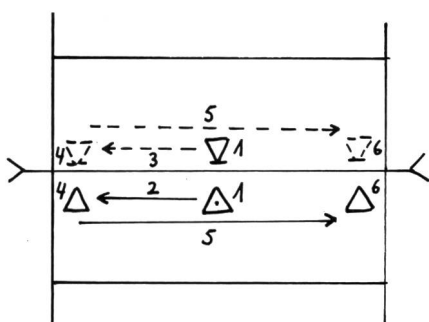
Résistance générale
Endurance



- 1 = service
- 2 = courir après son ballon;
le récupérer
- 3 = service
- 4 = courir après son ballon;
le récupérer

Contre

Vitesse
Résistance générale

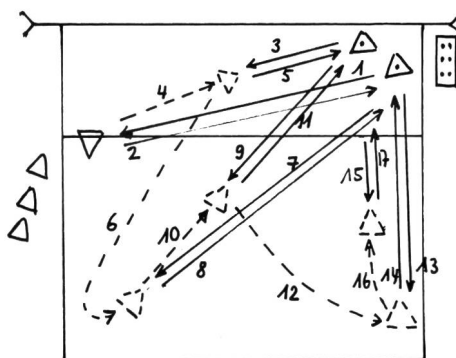


- 1 = sauter au filet avec un ballon
tenu à 2 mains - contre
- 2 = passe de basketball
- 3 = déplacement
- 4 = sauter au filet avec ballon
tenu à 2 mains - contre
- 5 = passe de basketball
etc...

Remarque: donner une tâche
complémentaire au fond du terrain
au reste des joueurs qui n'est pas
concerné par l'exercice

Défense arrière

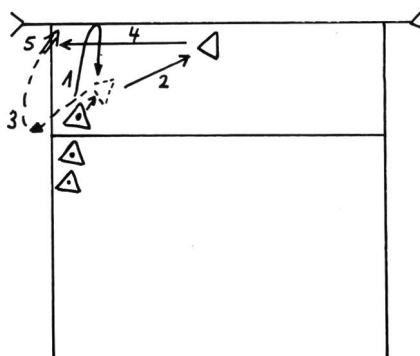
Vitesse
Résistance générale
Résistance locale
(bras et jambes)



- 1 = smash
- 2 = manchette
- 3 = feinte
- 4 = déplacement
- 5 = plongeon
- 6 = déplacement dans la grande diagonale
- 7 = smash
- 8 = manchette
- 9 = feinte
- 10 = déplacement
- 11 = plongeon
- 12 = déplacement sur la ligne etc...

Manchette
Passe
Smash

Agilité

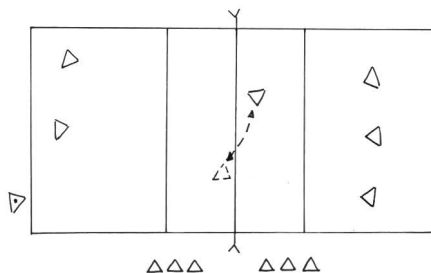


- 1 = lancer le ballon dans le filet
- 2 = manchette
- 3 = élan pour smash
- 4 = passe
- 5 = smash

Jeu: 3 avec 3,
plus un passeur pour
les 2 équipes

Entraînement
du passeur

Vitesse,
résistance pour le passeur



Les deux équipes jouent ensemble. Dès qu'elles ont commis 5 fautes (ensemble), les 6 joueurs cèdent leurs places aux 6 autres joueurs qui attendent au bord du terrain.

Après avoir fait sa passe d'un côté du filet le passeur passe sous le filet et fait la passe pour l'autre équipe.
Il n'est pas permis de faire des feintes dans les 3 m.

Retour au calme

