

Zeitschrift: Jeunesse forte, peuple libre : revue d'éducation physique de l'École fédérale de gymnastique et de sport Macolin
Herausgeber: École fédérale de gymnastique et de sport Macolin
Band: 7 (1950)
Heft: 6

Artikel: Pas de leçon sans jeu
Autor: Joos, Pierre
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-996654>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. 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. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

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. [Voir Informations légales.](#)

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. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 18.03.2025

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

Pas de leçon sans jeu

par Pierre Joos, Macolin

Nous aimons jouer et nous livrer à fond à la pratique des jeux à un degré tel que nous ne portons parfois plus aux autres disciplines l'intérêt qu'elles méritent. Mais il serait faux, par contre, de concevoir des leçons sans jeu.

Dans la gamme de tous ces jeux, il s'en trouve quelques-uns qui recueillent le plus de suffrages. Ce sont ceux pour lesquels nous avons des équipes nationales (football, handball, basket-ball, etc.) et qui enthousiasment les foules. Leur attrait est très grand sur la jeunesse.

D'autres jeux, d'importance moindre, sont souvent, et à tort, laissés dans l'oubli. Notre tâche de moniteur est de former des jeunes gens dans diverses voies avant de les guider dans une seule. Une spécialisation trop précoce aurait le défaut de ne développer que certaines parties et certaines qualités de notre corps.

Ces petits jeux, malgré leur appellation, préparent aux grands jeux. Ils nous obligent à combattre, à lutter, à vaincre un adversaire, ils stimulent et développent, ils nous donnent l'occasion de mesurer nos forces.

Dans cette première partie, nous voulons vous donner quelques jeux de *lutte de traction à la corde*.

LUTTE PAR ÉQUIPE

Disposition du matériel. — La corde, étendue au sol, est divisée en deux parties égales par une marque. Un fanion est planté à 3 ou 4 mètres de chacune de ses extrémités.

1. Deux groupes égaux sont opposés et chaque groupe dispose d'une demi-longueur de corde. Ils se placent de chaque côté de celle-ci. Au signal, ils saisissent la corde et tirent. L'équipe qui, la première, arrive à toucher son fanion est gagnante;
2. Lutte de traction à cheval. Même disposition que pour 1, mais seuls les cavaliers, à cheval sur les épaules de leurs montures, peuvent tirer;
3. Les équipes sont en colonnes par un derrière leur fanion. Au signal, elles courent à la corde et tirent jusqu'au moment où un élève arrive à toucher le fanion;
4. Comme 3, mais les élèves se placent face à leur fanion et la corde est passée sur l'une de leurs épaules;
5. Comme 4. La corde est tirée entre les jambes;
6. Chaque équipe est divisée en deux groupes qui s'alignent à gauche et à droite de la corde à une distance de 10 mètres de celle-ci. Au signal, ils bondissent à la corde et tirent en direction de leur fanion.

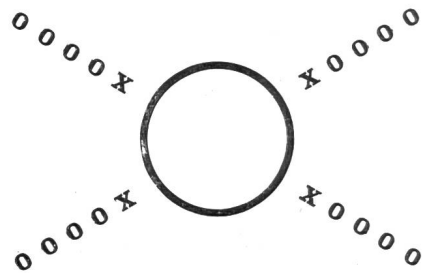
Différentes positions de départ : debout face à la corde; debout dos contre la corde; à plat ventre; sur le dos; à genou; à genou, au signal, roulade avant; accroupi, au signal, roulade arrière; caché derrière des buissons; juché sur des arbres.

Remarque. — Ces jeux peuvent se faire aussi avec la corde en cercle (les deux extrémités nouées).

LUTTE INDIVIDUELLE

Disposition du matériel. — Les deux extrémités de la corde sont solidement nouées entre elles, puis elle est posée au sol en forme de cercle. Quatre fanions forment un carré autour d'elle et sont plantés à une distance de 5 mètres de ce cercle.

Répartition de la classe. — Les élèves sont répartis dans quatre groupes (ou deux groupes éventuellement) égaux et chaque groupe se place derrière un fanion en colonne par un.



1. Au signal, le premier de chaque colonne court à la corde et tire en direction de son fanion pour essayer de le toucher et gagner. Les vainqueurs disputent la finale ou, deuxième possibilité, donnent une victoire à leur équipe;
2. Comme 1, mais la corde est passée sur une épaule;
3. Comme 1, mais les lutteurs pénètrent d'abord dans le cercle pour faire face à leur fanion et tirent la corde à hauteur de la ceinture;
4. Même disposition que pour 1. Un fanion est solidement planté au milieu du cercle. Chaque élève essaie de faire toucher le fanion central à ses « adversaires », la durée du jeu étant limitée à deux ou trois minutes. Sera vainqueur l'élève qui aura touché le moins souvent le fanion.

Remarque. — Dans les luttes individuelles, les positions de départ peuvent être modifiées comme nous l'avons vu dans les luttes d'équipes.

Pour tout ceux qui doutent encore !

C'EST IMPOSSIBLE !

On lui disait : « C'est impossible ! »

Mais avec un sourire il répondit :

« Peut-être... mais je vais d'abord essayer !... »

Il s'y attaqua, en fronçant les sourcils,

En chantonnant pour se donner du cœur,

Et la chose impossible... il la réalisa.

Des milliers de gens vous diront « C'est impossible »,

Vous prophétiseront l'insuccès,

Vous énuméreront les risques que vous courez;

Mais attaquez la difficulté,

Avec confiance et persévérance,

Et la chose impossible...

Vous la réaliserez.

(D'après un poème américain tiré de l'Industrielle Organisation.)