Leçons mensuelles

Objekttyp: **Group**

Zeitschrift: Jeunesse forte, peuple libre : revue d'éducation physique de

l'École fédérale de gymnastique et de sport Macolin

Band (Jahr): 21 (1964)

Heft 8

PDF erstellt am: 22.07.2024

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern. Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek* ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

Notre leçon mensuelle: Javelot / Perfectionnement de la détente

Ernst Meierhofer

Traduction: Tamini - Metzener

Lieu: plein air.

Durée : 1 h. 40 min.

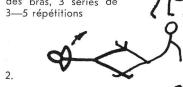
Matériel : javelots (ou engins de 500 g), poutre de démarcation, cible, 11 pneus (vieux pneus de vélo ou cerceaux de gymnastique), bandes de démarcation, balle, sautoirs.

Préparation 10'

- En essaim : course légère et silencieuse sur la pointe des pieds.
- En courant : croiser les jambes en avant, légèrement ou en accentuant.
- En marchant et en courant : moulinets (en huit) des bras.
- course, avec changements de rvthme.
- -course sauter 4 temps de côté course.
- course d'accélération
- Pas de galop de côté, avec balancement latéral des bras.

Ecole du corps 10'

avec aide appropriée d'un partenaire : flexion — extension des bras, 3 séries de







-10 fois

s'abaisser de côté jusqu'au sol 10-20 fois



Entraînement

Course

Perfectionnement de la technique (10 min.)

- 1. Courir sur place (bien faire travailler les pieds). Insister sur une bonne extension de la cheville; les orteils ne quittant pas le sol; reposer souplement plante et talon du pied.
- 2. Idem, mais en sautillant légèrement.
- 3. Idem, mais en laissant le corps basculer en avant en un trot élastique (« trot du poulain » : genoux levés). Àvancer d'une longueur de pied à chaque pas.
- 4. Debout : mouvement de bras, avec changement de rythme, les mains se balançant en droite ligne de la hanche au menton.

- 5. Course légère en levant les genoux (faire travailler les bras correctement).
- 6. Courir sur place : faire bien travailler pieds et bras, lever les genoux, laisser basculer le corps en avant,

accélérer (jusqu'au moment où la course devient très rapide) en accentuant encore l'inclinaison du corps et l'extension des jambes, et en accélérant le mouvement des bras.



Position de départ

g): 20 min.

engings de 500 g.

tion suit le lancer.

pas d'élan 1er thème : javelot (ou engin de 500

On suppose que le rythme de 4 pas

d'élan a déjà été exercé. Si l'on ne

dispose pas de javelots, utiliser les

1. Debout à l'arrêt : tirer le javelot en

d'un but (à 20 m environ).

arrière, élan de 4 pas souples, pas

croisé, blocage, lancer en direction

Ne pas oublier : un pas de récep-

2. Quelques pas d'élan pour le saut

allongé en tirant le javelot en ar-

pas

pas de reception



rière ; de nouveau quelques pas de course pour faire le pas croisé, et lancer en direction du but (com-

me 1.). 3. Mesurer l'élan et placer les marques pour un élan de 8 pas et rythme à 4 temps pour un lancer de compétition.

4. Quelques lancers pour l'élan (effort : 50 % env.). Insister sur une accélération régulière du tempo jusqu'au mouvement du lancer.

- 5. Quelques lancers à 100 %.
- 6. Concours (3 essais).

Marque de départ Marque intermédioire Rythme de 4 pas pas de course acceleration pas saute: tirerle jave croisé lot en arrière

2e thème: perfectionnement de la détente (avec pneus) : 20 min.

11 pneus sont alignés à 2 m-2 m. 50 de distance.

Après que le maître a expliqué, puis démontré l'exercice de saut d'un pneu à l'autre, la classe exerce. Une fois l'exercice exécuté correctement, débute l'entraînement proprement dit, c'est-à-dire 4 circuits ininterrompus. Retour au trot léger. A la fin des 4 circuits, pause d'une minute, dos au sol, jambes surélevées. On aura accompli ainsi 4 exercices différents et exécuté un total de quelque 200 sauts.

- 1. Saut de course (plané). Bien lever le genou de la jambe d'élan.
- 2. Alterner: 2 sauts sur la jambe gauche et 2 sur la jambe droite : g.g.—dr.—dr., etc.
- 3. Saut de grenouille : position accroupie, pieds serrés, mains touchant le sol, sauter d'un pneu à l'autre avec extension complète.
- 4. Après modification appropriée de la position des pneus : sauter en croisant la jambe d'élan devant l'autre.

Jeu 20': balle-chasseur

Terrain de jeu : 15×20 m. Balle: balle-chasseur ou ballon de handball.

Une équipe peut grouper 5-15 joueurs. Les chasseurs se répartissent régulièrement sur tout le terrain. De leur côté, les gibiers s'organisent de façon à pouvoir éviter facilement la balle. Usant d'un jeu de passes rapide et habile, les chasseurs tentent de cerner les gibiers pour les abattre à brève distance. Par des mouvements d'esquive, les gibiers évitent d'être touchés. Il est interdit de courir balle en mains.

- 1. Au début, tous les gibiers sont sur le terrain de jeu, et le quittent au fur et à mesure qu'ils sont touchés. Est victorieuse l'équipe qui a réussi à abattre tous les gibiers dans le temps le plus bref (il y a donc changement des rôles).
- 2. Début du jeu : comme 1., mais les gibiers touchés restent en jeu. Il n'est pas permis de toucher plus de 3 fois successivement le même gibier. Pour déterminer le vainqueur on compte les touchés réussis par une équipe dans un temps donné.

Retour au calme 10'

Communications — mise en ordre du matériel — douches.

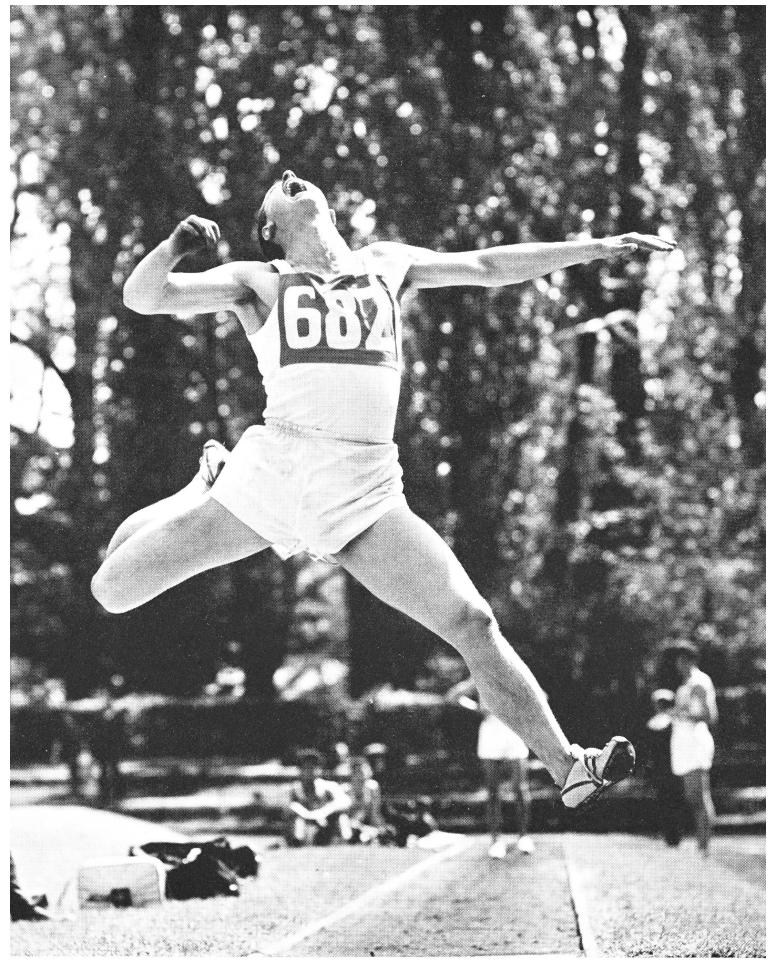


Photo: Hugo Lörtscher EFGS