

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. 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

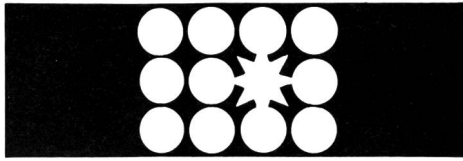
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

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>



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

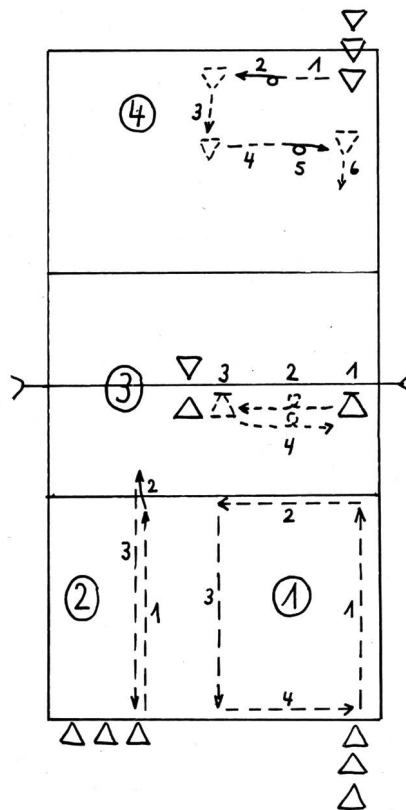
L'échauffement est à organiser selon le schéma habituel. Il n'est donc pas nécessaire de donner d'autres précisions à ce sujet.

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)

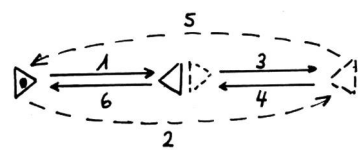
Jeu d'attrappe - plongeon

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

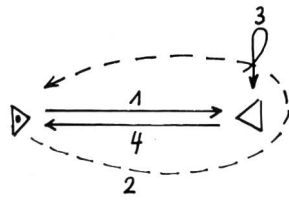
Résistance générale



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

Passe en avant

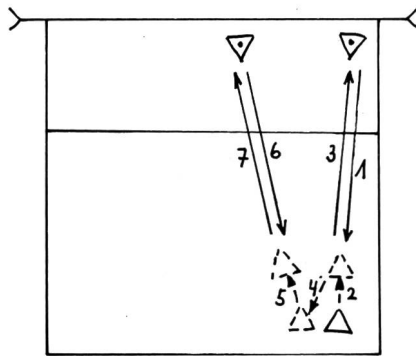
Résistance générale



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

Manchette

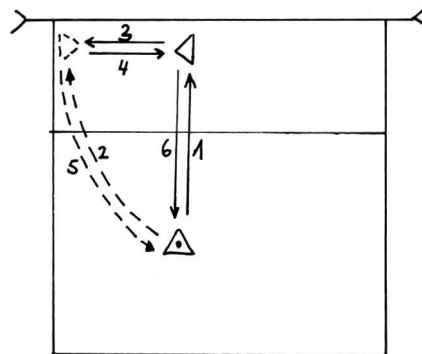
Résistance générale
Résistance locale (jambes)



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

Passe avec orientation

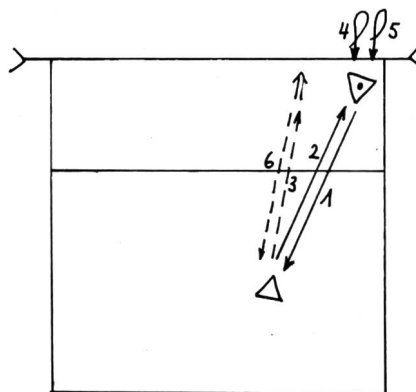
Résistance générale



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

Manchette

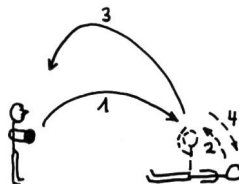
Résistance générale
Résistance locale (jambes)



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

Passe

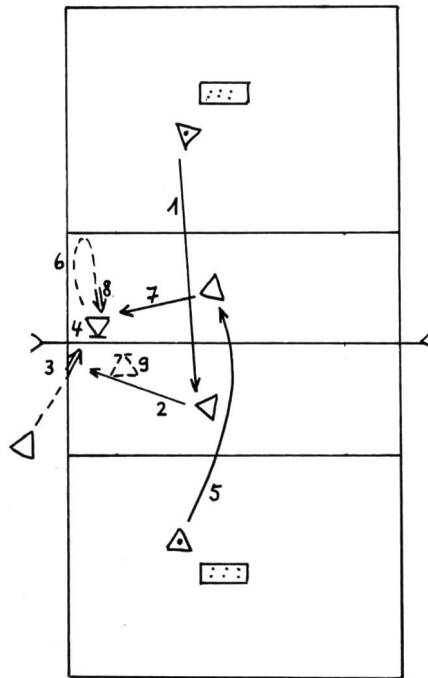
Résistance locale (ventre)



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

Smash
Contre

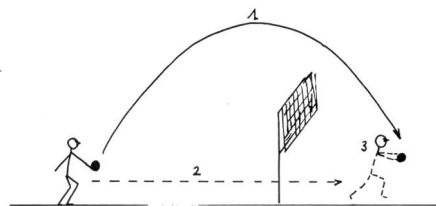
Résistance générale
Résistance locale (jambes)



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

Service

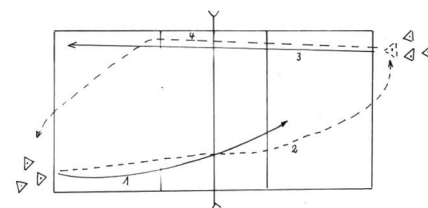
Vitesse



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

Service

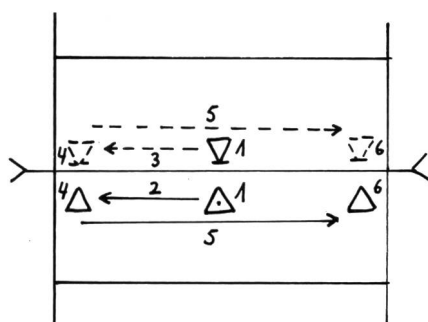
Résistance générale
Endurance



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

Contre

Vitesse
Résistance générale

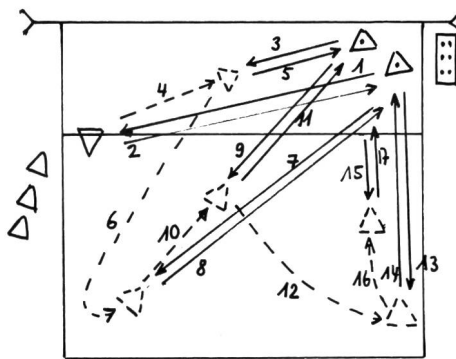


- 1 = sauter au filet avec un ballon tenu à 2 mains - contre
- 2 = passe de basketball
- 3 = déplacement
- 4 = sauter au filet avec ballon tenu à 2 mains - contre
- 5 = passe de basketball etc...

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

Défense arrière

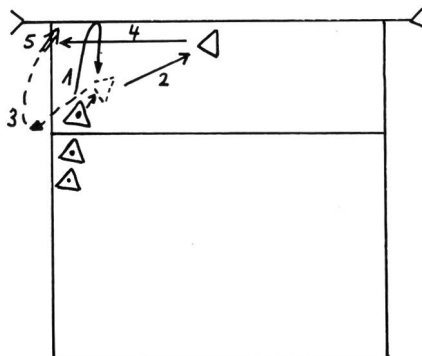
Vitesse
Résistance générale
Résistance locale (bras et jambes)



- 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

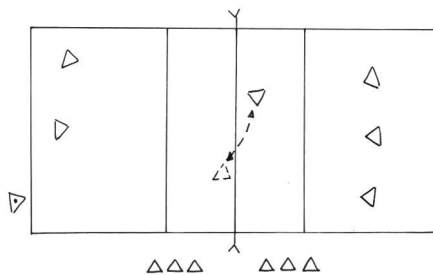


- 1 = lancer le ballon dans le filet
- 2 = manchette
- 3 = élan pour smash
- 4 = passe
- 5 = smash

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

