

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

C'est sport au HK !

HISTOIRE DU SPORT, DE L'EXERCICE PHYSIQUE À LA PRATIQUE SPORTIVE

INTRODUCTION: GENÈSE DU MOT SPORT

La première mention de "desport" devenu sport est inscrite dans le "Roman d'Eneas" (1160).

Le terme "desport" désigne tout genre de divertissement (le verbe deportare signifie "se détourner de ses occupations habituelles"). Le mot a été importé en Angleterre par la noblesse à la fin du Moyen Âge dont le français était souvent la langue maternelle. Le terme revient en France au moment de la Restauration grâce à des nobles qui avaient émigré en Grande-Bretagne pendant la Révolution.

La conception du sport évolue au cours des siècles. Jusqu'au 19^e siècle, l'association entre sport et divertissement demeure.

Dans le "Grand Dictionnaire universel du 19^e siècle" de Larousse, le sport est défini comme un "ensemble d'amusements, d'exercices et de simples plaisirs qui absorbent une portion assez notable du temps des hommes riches et oisifs".

Mais au cours du 19^e siècle, les pratiques sportives sont codifiées, avec uniformisation

des règlements des différents sports, création de clubs et fédérations, instauration de valeurs et organisation de compétitions. Ces évolutions amènent une nouvelle définition du terme.

Dans le dictionnaire Le Robert en ligne, le sport est "une activité physique exercée dans le sens du jeu et de l'effort, et dont la pratique suppose un entraînement méthodique et le respect de règles" (2023).

DEPUIS L'ORIGINE DE L'HUMANITE, L'EXERCICE PHYSIQUE EST UNE QUESTION DE SURVIE

Pour se nourrir, pour se déplacer, l'être humain est contraint de mettre son corps en mouvement. Depuis la Préhistoire et jusqu'à l'ère de l'industrialisation, les êtres humains ont utilisé leur force physique pour la chasse, les travaux des champs, les productions manufacturières,

pour se déplacer avec parfois le soutien de bovins ou d'équidés. Les êtres humains ont toujours été mobiles, soit pour trouver leur nourriture, pour le commerce ou pour des raisons religieuses. Ces déplacements se faisaient majoritairement à pied. C'est le cas au Moyen Âge, où le corps est demeuré le moyen de locomotion le plus courant notamment pour les marchands, les moines et les pèlerins.

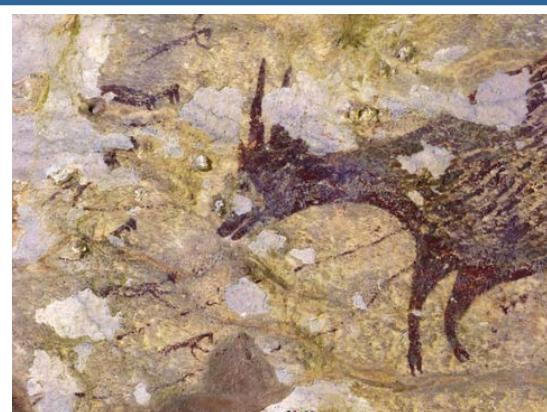


Illustration : Photo fournie par l'Université Griffith de la plus ancienne scène de chasse connue à ce jour.
(peinte il y a 44 000 ans en Indonésie)
© RATNO SARDI / GRIFFITH UNIVERSITY / AFP
Source : Science et Avenir



L'EXERCICE PHYSIQUE POUR L'ENTRETIEN DU CORPS

Dès l'Antiquité, des auteurs prônent l'exercice physique pour rester en bonne santé. Ainsi Platon dans le livre VII des Lois distinguait-il déjà plusieurs gymnastiques aux objectifs différents : l'orchestrique (danse et jeux de balles) et la palestrique (ensemble des exercices pratiqués au gymnase). Selon Platon, la pratique de la gymnastique correspond "au désir de succès" et permet "d'acquérir vigueur et bonne santé".

Cette idée est reprise à la Renaissance notamment dans les écrits de Rabelais quand il évoque l'éducation de Gargantua. Mais pour Platon comme pour Rabelais, cette vigueur s'inscrit aussi dans une perspective militaire.



Illustration : L'hoplitodromos est une course en armes pratiquée lors des jeux panhelléniques dont les Jeux Olympiques. Source : wikipedia

Au Moyen Âge, la société est divisée en 3 catégories : "ceux qui combattent", "ceux qui prient" et "ceux qui travaillent". Pour les premiers, l'exercice physique est tout naturellement en lien avec la guerre. C'est dans cet objectif que sont organisés joutes et tournois.

Le tournoi est d'abord un "sport collectif dans lequel la cohésion d'ensemble des cavaliers joue un rôle prépondérant".

Dans le tournoi-mêlée des 12-13e siècle, 2 équipes de chevaliers se lancent dans une mêlée à armes réelles.

Dans les joutes, l'objectif du joueur est de résister au choc : il convient d'arrêter l'élan de l'adversaire en le frappant lui-même.

Parmi les jeux auxquels s'adonnent les futurs chevaliers se trouve la quintaine. Il s'agit de charger à la lance un mannequin. Le jeu de paume est également pratiqué par la noblesse et constitue un entraînement physique qui répond à la vocation militaire.

Mais le peuple constitué de "ceux qui travaillent" (majoritairement des paysans) est aussi amené à se battre. Lors de leur période de loisirs (essentiellement en hiver quand il n'y a pas de travail dans les champs et lors des fêtes religieuses), différents jeux sont pratiqués. Le plus populaire est la soule (présentée plus loin). Mais les autorités encouragent les activités liées à la guerre dont le tir à l'arc (avec l'essor de la chevalerie, l'arc qui évite le corps

à corps a été considéré comme une arme de rustre et un jeu de vilains). Le tir à l'arc est pratiqué sur une butte (pour des questions de sécurité). Le mot "but" tire son sens actuel, dans le vocabulaire sportif, de la butte naturelle ou artificielle sur laquelle était placée la cible.

Cette association entre sport et préparation militaire est toujours présente au 20e siècle. On peut ainsi lire dans la revue "La vie au grand air" en 1914 : "Bon sportman, bon soldat".

LES JEUX COMME COMPÉTITION VOIRE PROLONGEMENT DES RIVALITÉS

Dès l'Antiquité, l'organisation de jeux, permet l'affrontement d'athlètes issus de différentes cités. C'est le cas pour les jeux créés en Grèce antique dont les Jeux olympiques qui perdurent jusqu'en 393, date à laquelle l'empereur Théodose les interdit. La préparation militaire est systématiquement présentée en terme de compétition sportive. Au Moyen Âge, les parties de soule sont des compétitions qui prolongent souvent les rivalités voire les tensions entre deux communautés villageoises, deux seigneuries ou des hommes d'âge différents (célibataires opposés aux hommes mariés).



Illustration : L'hoplitodromos est une course en armes pratiquée lors des jeux panhelléniques dont les Jeux Olympiques. Source : wikipedia

L'EXERCICE PHYSIQUE ET LES JEUX COMME PRÉPARATION À LA GUERRE

Dès l'Antiquité, l'exercice physique s'inscrit dans la préparation militaire. Les compétitions sportives contribuaient à maintenir les hommes en bonne forme physique dans la perspective de batailles.

Ainsi l'historien Jean-Michel Mehl fait-il état d'un document affirmant que la soule est un prétexte pour prolonger les haines consécutives à la Jacquerie (1358).

LES JEUX, LOISIRS ET SPECTACLE

Les jeux organisés en Grèce antique revêtaient un caractère religieux et attiraient de nombreux spectateurs.

Au Moyen Âge, dès le 14^e siècle, les tournois deviennent un sport-spectacle orchestré par un "roi d'armes" et des "juges-diseurs". Une assistance mélangée où se trouvent des dames de qualité se masse sur les tribunes (les *hours*) édifiées autour du champ clos où se déroule le combat.

Les joutes, sport aristocratique, ont lieu lors d'événements comme les adoubements, les mariages princiers, les entrées solennelles en ville.

Avec l'uniformisation des règles et la création des fédérations, les compétitions sportives se développent au 19^e siècle.

Le développement des médias de masse au 20^e siècle, permet aux compétitions sportives de devenir des spectacles suivis par des millions de personnes. Dans les années 1960, la télévision transforme les Jeux olympiques en événement planétaire. Les Jeux olympiques de Tokyo en 2020 ont été suivis par 3 milliards de spectateurs.

Aujourd'hui la coupe du monde de football est l'événement sportif qui génère le plus d'audience (3,5 milliards de spectateurs pour la Coupe du monde 2018).



Illustration : Audience record pour une finale de Coupe du monde de football, avec 1,5 milliard de téléspectateurs à travers le monde selon les chiffres de la FIFA.
Source : sofoot.com

FOCUS SUR JEUX OLYMPIQUES

LE SPORT DANS L'ANTIQUITÉ

Les Grecs et les Romains ont développé des activités corporelles telles que la lutte, la boxe, le pancrace, la course à pied ou le lancer de disque.

Ces différentes activités donnent lieu à des compétitions entre cités.

LES JEUX OLYMPIQUES

Les Jeux Olympiques ont été organisés, tous les 4 ans, entre 776 av. JC et 393 ap. JC.

Ils auraient été créés par Héraclès, fils de Zeus, célèbre par les 12 travaux qu'il a réalisés. Il aurait organisé les Jeux Olympiques en l'honneur de Zeus pour célébrer la fin de l'un de ses travaux : le nettoyage des écuries d'Augias.

Ces jeux s'inscrivent dans un cadre religieux. Sur les 6 jours de jeux, 3 étaient consacrés à des défilés, sacrifices et rituels. Le sport était un moyen d'honorer les dieux. Quatre grandes manifestations sportives rassemblaient les cités grecques :

- Jeux pythiques en l'honneur d'Apollon à Delphes
- Jeux néméens en l'honneur de Zeus à Némée
- Jeux isthmiques en l'honneur de Poséidon à Corinthe
- Jeux olympiques en l'honneur de Zeus à Olympie

LES RÉCOMPENSES

Les athlètes vainqueurs étaient récompensés par des couronnes de laurier aux Jeux pythiques, des bouquets de céleris sauvages aux Jeux néméens, des couronnes d'olivier aux Jeux olympiques et des couronnes de pin aux Jeux isthmiques.

Ils étaient aussi rétribués par leur cité. A Athènes, 500 drachmes étaient donnés à chaque champion olympique (une fortune sachant qu'un mouton valait un drachme).



Illustration : Amphore panathénaique à figures noires, 530 avant J.-C. Source : Wikimedia commons

Les champions concouraient dans plusieurs disciplines sportives :

- la course de stade (192,5 m)
- le pentathlon (course, saut en longueur, lutte, lancer de disque, lancer de javelot)
- le pugilat
- la course de chars
- la course de chevaux montés

OÙ SONT LES FEMMES ?

Les femmes n'étaient pas autorisées à participer ni à assister aux jeux (à l'exception de la prêtresse de Déméter). Mais une fête spéciale leur était réservée à Olympie : les jeux héréens qui avaient lieu tous les 4 ans en l'honneur d'Héra. Une seule discipline sportive était présente : la course de sprint.

En 392, l'empereur Théodose impose le christianisme comme religion de l'empire romain. On assiste dès lors à la volonté de faire disparaître le paganisme. C'est dans cet objectif qu'il interdit les Jeux olympiques en 393 ap. JC.

Mais les auteurs médiévaux connaissaient les jeux antiques. Malgré la disparition des Jeux olympiques, l'athlétisme, comme exercice physique, restait pratiqué.

Les Jeux olympiques sont ressuscités par Pierre de Coubertin en 1896 avec

l'organisation des Jeux modernes à Athènes. Pour le créateur des Jeux modernes, le sport est indispensable au développement physique et mental des jeunes. Il voit également dans le sport et la compétition, un vecteur d'unité et d'amitié entre les peuples (Pierre de Coubertin obtient le Prix Nobel de la Paix en 1920).

LES ANNEAUX OLYMPIQUES

Lors d'une visite des vestiges du sanctuaire de Delphes, Pierre de Coubertin découvre un emblème représentant 5 anneaux entrelacés. Il s'en inspire pour le drapeau olympique, les 5 anneaux symbolisant les 5 continents qui participent aux Jeux (Afrique, Amérique, Asie, Europe et Océanie). Le symbole est utilisé pour la première fois en 1914.

LE PREMIER MARATHONIEN

Philippidès, guerrier athénien, a participé à la bataille de Marathon contre les Perses. A l'issue de la bataille, il a parcouru en courant les 42 kilomètres séparant Marathon d'Athènes pour annoncer la victoire avant de mourir d'épuisement.

FOCUS SUR LE SPORT AU MOYEN ÂGE

Plusieurs sports actuels sont des dérivés de jeux pratiqués au Moyen Âge.

LE JEU DE PAUME

1) Origine du jeu de paume

Selon Jean-Michel Mehl, le jeu de paume est d'origine ecclésiastique. L'agencement des salles de jeu que l'on connaît à la fin du Moyen Âge rappelle les cloîtres des chapitres cathédraux où serait né ce jeu.

2) Règle du jeu

A la fin du Moyen Âge, ce jeu d'exercice oppose 2 joueurs (parfois davantage, de 3 à 8). Les adversaires sont séparés par une ligne tracée à même le sol, qui sera remplacée plus tard par une corde à frange puis un filet. Un camp s'efforce d'envoyer la balle en un point déterminé et de faire manquer la réception à l'adversaire (le gagnant obtient ainsi une chasse) tandis que les autres cherchent à renvoyer celle-ci avec la paume de la main.

Les règles de jeu variaient en fonction du contexte matériel et culturel (dimensions du terrain, instruments utilisés, forme du lieu d'accueil, normes de la société régnante).

Il n'y a pas d'arbitre, c'est le public qui donne son avis.

Les points se comptent de 15 en 15 (progression quindécimale) : 15-30-45-60 (ou jeu).

UN JEU QUI RAPPORTE GROS...

Le décompte de 15 en 15 serait lié à l'unité monétaire : le double d'or frappé en 1340 valait 60 sous (15 serait la mise minimale pour jouer le point). Didier Erasme soupçonne le lien entre le décompte des points et le montant des enjeux. On devait miser gros dans les tripots. Selon les estimations de Jean-Michel Mehl, le duc de Bourgogne Philippe le Hardi (1342-1404) a engagé au minimum 4000 francs à la paume.

3) Le matériel

D'abord on joue avec un gant pour ne pas se blesser. Puis au 15e siècle, on constate l'usage de battoirs, de forme ronde ou carrée, tendus d'un grillage de corde ou recouverts de parchemins (souvent d'anciens parchemins réutilisés).

La fin du 15e siècle est marquée par l'invention des raquettes cordées de boyaux.

Au 16e siècle, l'usage de la raquette s'impose.

La balle est appelée pelote ou esteuf. Elle est réglementée pour éviter les blessures parfois mortelles. Elle est composée de poils d'animaux à l'intérieur enveloppés dans de la peau de mouton.

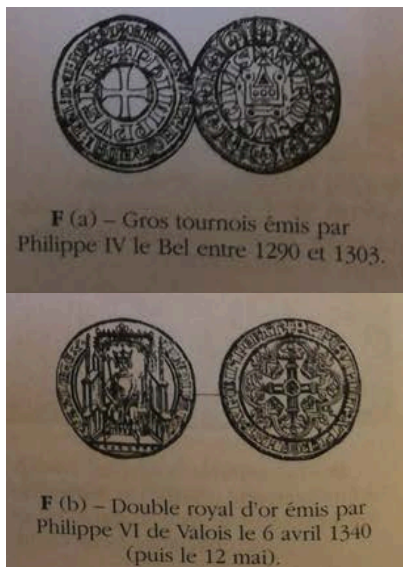
Description du jeu de paume par un auteur du 16e siècle

Etienne Pasquier (1529-1615) dans ses "Recherches sur la France" décrit la pratique du jeu de paume à la fin du règne de Charles VIII (1483-1498) : Tandis que les "uns jouaient à main découvert", d'autres "pour se faire moins de mal y apportaient des gants doubles". Par la suite "certains mirent des cordes et tendons, afin de jeter mieux et avec moins de peine la balle".

4) Lieu de pratique

On distingue deux formes de jeux : la "longue paume" qui se pratique en plein air et la "courte paume" qui nécessite un local clos et parfois couvert. Ce sport peut se pratiquer n'importe où telle une place ou une clairière.

Avant le 15e siècle, on jouait à la balle un peu partout (mur du château, murailles, cimetière) mais au 15e siècle, apparaissent en milieu urbain des locaux à aire fixe aménagés pour le jeu de paume. Des auberges et des tavernes s'équipent de cour ou d'une salle pour permettre aux clients de jouer au jeu de paume. Les salles de jeux se développent dans les faubourgs car il faut de la place (20 à 30m de long, 8 à 10 m de large, 6m de haut).





Source gallica.bnf.fr / Bibliothèque nationale de France

5) Les joueurs

Pratiqué dans un premier temps par le clergé, ce jeu sportif se diffuse ensuite dans toutes les couches de la société.

C'est l'aristocratie qui en codifie les règles et qui va progressivement développer les salles de jeux. "Ceux qui travaillent" s'y adonnent aussi. Face à l'engouement de cette catégorie sociale pour ce jeu et au risque de les voir quitter leur tâche pour jouer, le jeu de paume leur est interdit en-dehors du dimanche et des jours chômés.

UNE PARTIE FATALE

A Amboise à la fin du 15^e siècle, les courtisans jouaient dans les anciens fossés du château et c'est en allant avec la reine Anne de Bretagne suivre de haut une partie que Charles VIII (1483-1498) se blessa mortellement en passant une porte.

DES HÉRITAGES LEXICAUX

Il est possible que le mot "court" réimporté d'Angleterre pour désigner le terrain de tennis vienne de là. Les salles portent le nom de "trinquet" toujours utilisé au Pays basque; on rencontre aussi le nom de "tripot" (vient de triper : bondir).

Tripot devient le terme utilisé pour les salles de jeux.

SPORT AU CHÂTEAU!

Sous Charles V, deux étages du palais du Louvre sont réservés au jeu de paume.

Quelques femmes y jouent dont Anne de Beaujeu (1460-1522), fille aînée de Louis XI et régente du royaume. Elle a d'ailleurs battu le futur Louis XII lors d'une partie...

6) Postérité du jeu de paume

Le jeu de paume a été discipline olympique aux Jeux olympiques de Londres en 1908 (l'américain Jay Gould a remporté la médaille d'or).

Plusieurs expressions sont issues du jeu de paume :

- prendre la balle au bond
- l'échapper belle
- rendre la pareille
- se renvoyer la balle
- faire faux bond
- jouer pour la galerie

LA SOULE

1) Origine du terme

Le terme vient du latin *solea* (sandale) évoquant la manière dont la balle est frappée, c'est-à-dire avec le pied (comme la paume évoque le lancer de la balle à la main).

2) Les règles du jeu

Deux équipes adverses se disputent un accessoire (esteuf en général) qu'il s'agit de s'approprier et de transporter par tous les moyens : grands coups de poings, grands coups de pieds, parfois à coups de bâtons recourbés. Même s'il s'agit d'un jeu d'équipe, le vainqueur est individuel.

3) Matériel

Le ballon était tantôt en bois, tantôt en cuir, rempli dans ce dernier cas de foin, de son ou de mousse, ou gonflé d'air.



Roland Oberlé, la vie quotidienne des chevaliers alsaciens au Moyen Âge, éd. Oberlin strasbourg, Strasbourg, 1991

Parfois c'est un coq qui jouait le rôle du ballon (le vainqueur du combat de coq a l'honneur d'être le ballon de la partie de soule !).

4) Lieu de pratique

La soule est un jeu rural par excellence. Elle se pratique aussi bien dans la campagne qu'à l'intérieur d'un village. Les accidents de terrain (mare, ruisseaux) ne sont pas un obstacle mais ajoutent du piment à la partie.

5) Calendrier

La soule fait figure de sport d'hiver : l'absence de travaux agricoles laisse le temps pour les loisirs. La période la plus fréquente est mardi gras. Noël est l'autre période souvent citée.

6) Un jeu violent

Des témoignages littéraires et judiciaires font état de la violence au cours de parties de soule. Selon Christian Pociello, "ceux qui travaillent" et qui, de ce fait, sont inaptes à porter les armes, se conforment dans le jeu à cet interdit et "s'y comportent comme dans les batailles assignées à la piétaille".

7) Les joueurs

Même si la noblesse s'y adonne parfois, la soule reste un jeu populaire.

Dans les cités d'Italie à la fin du Moyen Âge, le jeu de ballon s'affirme comme une prérogative princière.

AUX ORIGINES DES SPORTS ACTUELS

DU JEU DE PAUME AU TENNIS

Le tennis est un dérivé du jeu de paume qui était pratiqué au Moyen Âge dans la cour de certains monastères puis s'est diffusé avec la construction de salles en villes et dans les palais. Le tennis se développe à partir du 19e siècle en Angleterre. La diffusion de ce sport a été favorisée en Angleterre par la mise à disposition des terrains de croquet par le All England Croquet Club. Plusieurs fédérations nationales ont été créées au 19e siècle. A l'échelle internationale, la Fédération internationale de tennis sur gazon (ILTF) voit le jour en 1913.

DE LA SOULE AUX SPORTS DE BALLE ACTUELS

1) Football et Rugby

A partir du 19e siècle, la création de règles fixes permettant une pratique uniforme des différents sports dérivés de la soule notamment le football et le rugby.

Les premières réglementations apparaissent dans les public school anglaises. Dans ces établissements, les étudiants pratiquaient l'exercice physique à travers des jeux traditionnels, la gymnastique et les jeux de balle. En 1828, Thomas Arnold, directeur du collège de Rugby, décide de réglementer les parties de football. Quelques années plus tard, en 1845, les étudiants rédigent le premier règlement de football-rugby.

La nécessité d'uniformiser les règles afin de permettre les rencontres entre écoles ou clubs rivaux aboutit à la scission définitive en 1863 entre le Football Association qui exclut

la possibilité de saisir la balle à la main et le Football Rugby qui la maintient.

Cette rupture amène à la naissance de 2 sports distincts :

- le rugby : 2 équipes de 15 (ou 13) joueurs se disputant le ballon ovale en combinant le jeu à la main et le jeu au pied.
- le football : 2 équipes de 11 joueurs qui frappent du pied ou de la tête un ballon rond.

LA SOULE EN BRETAGNE

La diffusion du football en France n'a pas de lien avec la soule : le premier club de foot est fondé au Havre en 1872, et importé par les anglais alors que la soule a perduré dans les campagnes bretonnes.

2) Lacrosse, hockey, cricket et golf

Au Moyen Âge, on distingue plusieurs formes de crosse en fonction du jeu. Soit le jeu consistait à chasser la balle vers un trou (comme le golf, attesté en Ecosse dès le milieu du 15e siècle), soit il fallait la pousser vers un ou deux bâtons fichés en terre (comme au cricket), soit il s'agissait de faire parvenir la boule jusqu'au but à travers des chicanes avec un maillet (le croquet).

L'EXPRESSION "CHERCHER DES CROSSES"

Elle illustre la violence de la soule pratiquée avec un bâton ou crosse. Les témoignages judiciaires font état de blessures liées à des coups de crosse volontaires au cours de la partie.

Le Lacrosse (en un mot), jeu autochtone, s'est développé en Amérique du Nord. Ce jeu a été introduit au Canada par des colons français. Il se pratique avec une crosse qui se termine par une fourche triangulaire munie d'un filet analogue à une épuiette. Depuis un demi-siècle, un championnat du monde de lacrosse se déroule sous l'égide de la Fédération Internationale de Lacrosse.

SPORT ET POLITIQUE

Les compétitions sportives médiatisées comme les Jeux olympiques ont été le lieu de diffusion de messages politiques par les Etats ou les athlètes eux-mêmes. Ainsi les régimes totalitaires ont-ils fait des Jeux olympiques une tribune pour leur propagande à l'instar des Jeux olympiques de Berlin en 1936 qui devaient consacrer la supériorité de la nation allemande. Benito Mussolini avait également lancé un programme pour faire de l'Italie une "nation sportive" dès 1922. Les athlètes issus de ce programme ont été surnommés aux Jeux olympiques de Los Angeles (1932) les "Mussolini's boys".

Des athlètes ont aussi profité de leur victoire pour dénoncer la ségrégation raciale. Ainsi lors des Jeux olympiques de Mexico en 1968, les athlètes américains Tommie Smith et John Carlos, sur le podium, lèvent le poing ganté de noir, symbole des Black Panthers.

SPORT ET GÉOPOLITIQUE

La compétition sportive a parfois été considérée comme le prolongement de rivalités en-dehors du terrain. Cela a été le cas au Moyen Âge pour certaines parties de soule.

Pour certains historiens, la pratique du sport, avec des règles établies, avait permis la disparition d'une forme violence et s'inscrirait dans un processus de civilisation, cette évolution est progressive et n'a pas empêché des tensions entre pays par compétitions sportives interposées.

En effet, malgré l'instauration de règles et de valeurs, les compétitions sportives ont été le théâtre de rivalités géopolitiques tout au long du 20e siècle notamment lors de la Guerre froide.

Ainsi les Jeux Olympiques ont-ils été une autre forme de compétition entre le bloc soviétique et le bloc occidental, où la course aux médailles devait démontrer la supériorité d'un modèle sur l'autre. Les tensions entre les deux blocs ont également amené les boycotts des Jeux olympiques de Moscou par des nations occidentales en 1980 et le boycott des Jeux olympiques de Los Angeles en 1984 par le bloc soviétique.

La participation ou l'organisation à des événements sportifs internationaux est aussi un moyen de s'affirmer sur la scène internationale et constitue un outil du "soft power". Si les participants et organisateurs des Jeux olympiques de la première moitié du 20^e siècle étaient essentiellement des pays du Nord, à partir des années 1960 les pays du sud participent également (à l'issue de la décolonisation) et accueillent les Jeux olympiques (Pékin en 2008, Rio en 2016) et la coupe du monde de football (Qatar, 2022).

BIBLIOGRAPHIE

- Bernard MERDRIGNAC, Le sport au Moyen Âge, collection Didact Histoire Edition, Presses universitaires de Rennes, 2002.
- Thierry TERRET, Histoire du sport, Edition Que sais-je ?
- Histoire des Jeux olympiques, Edition Gallimard Jeunesse, 2012.
- Football, gentrification et globalisation L'histoire du ballon rond dans son pays d'origine depuis les années 1990, L'Histoire, 1 juin 2021
- "Le cérémonial olympique, miroir des temps", Par Georges VIGARELLO, Historia, 1 novembre 2022
- "La guerre des stades", Francois-René JULLIARD, L'Histoire, 1 décembre 2023.

SITOGRAPHIE

<https://www.paris2024.org/fr/sports-olympiques/>

EXPOSITION

Paris 1924-Paris 2024 : les Jeux olympiques, miroir des sociétés ?, exposition du Mémorial de la Shoah, Paris (exposition hors les murs)

ANNEXES

Présentation des sports présents dans le cadre de l'animation "C'est sport au HK!"

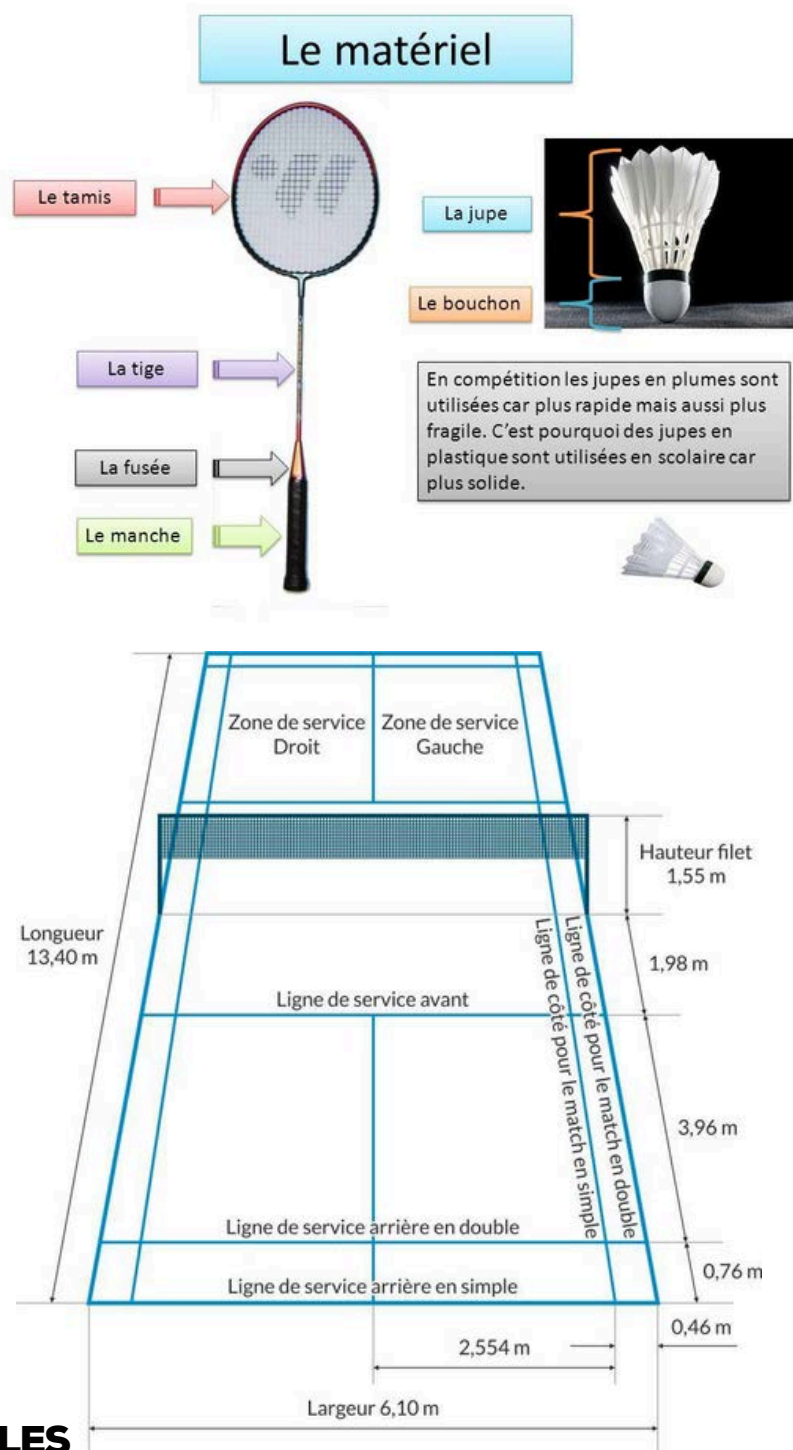
BADMINTON

ORIGINE

Les ancêtres du badminton sont multiples. L'échange de volants frappés avec une partie du corps ou un instrument remonte à plus de deux millénaires en Chine. Au Japon, on pratiquait le hanetsuki (jeu traditionnel similaire au badminton, mais qui se joue sans filet avec une raquette rectangulaire en bois et un volant de couleur vive) vers la fin de l'époque médiévale. En Europe, l'un des ancêtres du badminton est le battledore and shuttlecock pratiqué en Angleterre dès le Moyen Âge, l'objectif du jeu étant de maintenir en l'air un shuttlecock (volant) à l'aide d'une battledore (raquette ou palette). Le jeu de paume, pratiqué au Moyen Âge, consistait également à échanger une balle frappée avec la paume de la main puis une raquette.

Quant aux règles du badminton actuel, elles auraient été élaborées en 1873 : des officiers anglais revenus des Indes, se trouvant réunis par un jour de pluie dans le château du Duc de Beaufort à Badminton (ville anglaise du Gloucestershire), en vinrent à évoquer le jeu indien du « poona », qui se pratiquait avec une raquette et une balle légère. Ils se mirent alors en tête d'y jouer dans le vaste hall de la demeure. Mais n'ayant pas de balle sous la main, ils décidèrent d'utiliser un bouchon de champagne, auquel ils attachèrent quelques plumes. Amusés et séduits par leur trouvaille, ils décidèrent de faire connaître ce jeu, sous le nom du château où il était né : Badminton. Quatre ans plus tard, les premières règles du jeu étaient publiées.

LIEU DE PRATIQUE ET MATÉRIEL UTILISÉ



RÈGLES

Le badminton est un sport de raquette qui se pratique en intérieur, et oppose deux joueurs (en simple) ou deux paires (en double) sur un terrain divisé en deux parties par un filet. Ce n'est pas une balle mais un volant (un projectile en forme de cône et cerclé de plumes) que les joueurs s'échangent. Les matchs se jouent en deux sets gagnants, et les sets se jouent en 21 points.

Sources : Amis du badminton Châtenois

Source : <https://www.paris2024.org/fr/sports-olympiques/>

ORIGINE

Selon une légende japonaise, les principes du judo ont été découverts par un moine, lors d'un hiver rigoureux, en observant les branches chargées de neige. Les plus grosses cassaient sous le poids de la neige tandis que les plus souples la faisaient tomber en se pliant. Ce qu'il avait découvert pour les branches pouvaient servir aux hommes : le souple peut vaincre le fort. A partir de ces observations et des techniques de combat des samouraïs et des formes anciennes de jujitsu, Jigoro Kano posa en 1882 les principes fondateurs du judo qui signifie "voie de la souplesse". Le judo s'est développé à travers le monde notamment en France après la Deuxième Guerre mondiale. Le judo est une discipline olympique dès 1964.

LIEU DE PRATIQUE ET MATÉRIEL UTILISÉ

Le judo se pratique sur un **tatami**
La tenue est composée d'un **judogi** ou kimono blanc.

RÈGLES DU COMBAT

L'objectif est de **projeter** son adversaire au sol, de **l'immobiliser** ou de **l'obliger à abandonner** en utilisant des clés articulaires et des étranglements. Il existe deux principaux types d'avantages dans le judo moderne. Le **ippon** consiste en un impact significatif sur le dos avec force, vitesse et contrôle, ou un abandon (causé par un étranglement ou une clef de bras), ou encore une immobilisation au sol de 20 secondes. Le **ippon** donne immédiatement la victoire à celui qui l'inflige à son adversaire. Le **waza-ari**, lui, fait suite à un impact pour lequel il manque l'un

des rois critères du **ippon**, ou une immobilisation inférieure à 20 secondes (mais supérieure à dix secondes). Deux **waza-ari** équivalent à un **ippon** et donnent la victoire à celui qui les exécute. Le judo est divisé en catégories de poids pour les femmes et les hommes, avec des combats de quatre minutes, donnant lieu à une prolongation si le score est à égalité. Le judo prônant un enseignement de valeurs morales, des pénalités peuvent être données aux combattants trop passifs ou adoptant un comportement « contraire à l'esprit du judo ».

Source :

<https://www.paris2024.org/fr/sports-olympiques/>

Matériel et équipement de judo



Le kimono

Le kimono du judoka est de couleur blanche - éventuellement bleu pour l'entraîneur. Il est constitué d'un pantalon élastique ou maintenu par un cordon de serrage. Le haut est une veste qui se porte croisée, avec des renforts au niveau du col.

Le kimono fait partie intégrante des techniques. De nombreuses prises exploitent l'utilisation des manches et du revers renforcé du col. L'épaisseur du tissu en coton limite également les rougeurs dues aux frictions.



La ceinture

La ceinture, par un nœud spécifique, maintient la veste de kimono en place. Mais elle permet surtout d'afficher le niveau du judoka. La ceinture a donc une valeur hautement symbolique.

L'obtention d'une barrette ou d'une ceinture de couleur supérieure, c'est le couronnement des efforts d'une année d'entraînement.



Le tatami ou tapis pour arts martiaux

Le judo implique une pratique au sol et des chutes. Le tapis est indispensable pour assurer la sécurité des judokas.

Le tatami traditionnel des maisons japonaises est constitué de paille de riz compressée, entourée d'une natte végétale tressée finement. Les dojos occidentaux disposent généralement d'un tatami conçu en mousse et polyester, alternative plus durable et hygiénique.

Les clubs multi-sports et les établissements scolaires pourront s'équiper de tapis pour arts martiaux, plus denses que les tapis de gymnastiques. Un sous-tapis ou un cadre en bois peut être ajouté, pour maintenir en place l'équipement de sol.

Source :
FF Judo,
documents
transmis par
les clubs de
judo.

ORIGINE

L'escrime trouve ses origines dans le combat d'épée, qui apparaît il y a plusieurs millénaires, puisque des représentations de combattants à l'épée ont été datées de 1190 avant J-C. Plus tard, l'escrime, qui représentait initialement un entraînement militaire, devient un sport sous l'impulsion de maîtres d'armes français, italiens et allemands. Aujourd'hui, l'escrime est un sport d'ampleur mondiale, puisqu'elle s'est développée de manière très compétitive non seulement en Europe mais aussi en Asie, en Océanie, en Amérique et en Afrique, avec 157 fédérations nationales membres de la Fédération internationale d'Escrime.

Source :

<https://www.paris2024.org/fr/sports-olympiques/>

LIEU DE PRATIQUE ET MATÉRIEL UTILISÉ

1) La salle d'armes

On peut pratiquer l'escrime dans n'importe quel gymnase, voire dans une salle quelconque, mais l'appellation de « **salle d'armes** » est réservée au lieu disposant des équipements propres à la pratique que sont les **pistes**, les appareillages électriques, les râteliers, les casiers et les coffres de rangement du matériel.

2) Les armes

En escrime, deux concurrents se font face, une arme à la main, et doivent toucher leur adversaire de leur arme sur une zone donnée. Chaque arme dispose de ses spécificités. Le **sabre** permet de toucher son adversaire avec toutes les parties de la lame (pointe, tranchant et dos). La surface valable comprend le haut du corps à partir de la taille, incluant les bras et la tête. L'**épée** et le **fleuret** ne permettent de marquer des points qu'avec la pointe, mais sur l'ensemble du

corps (incluant le masque et les chaussures) pour l'épée, et uniquement sur le tronc (buste, épaules et cou) pour le fleuret.



Sources :

<https://www.ffescrime.fr/home/je-decouvre/disciplines/fleuret/>

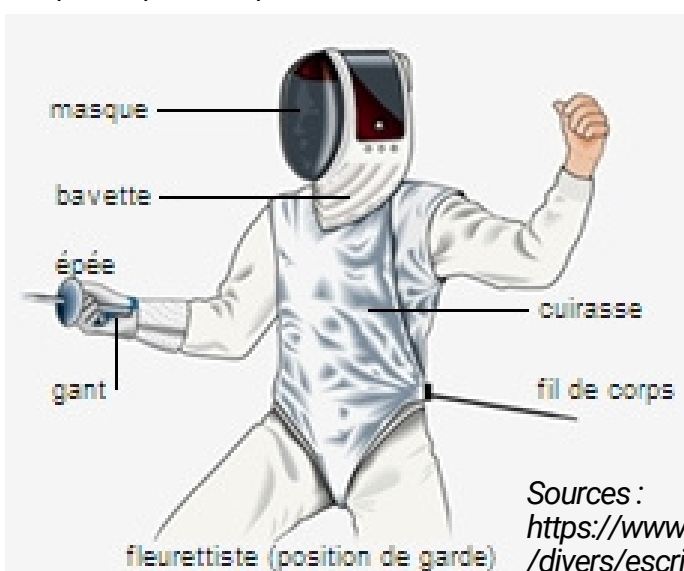
3) La tenue

L'équipement, quasi identique pour les deux sexes, se compose des éléments suivants : une veste, une sous-cuirasse de protection, une culotte attachée et fixée sous le genou, une paire de chaussettes montant jusqu'aux genoux, une paire de chaussures, un gant protégeant la main armée, un masque formé de treillis en acier haute résistance ou en Plexiglas et enfin un bustier rigide pour les filles.

Aux armes électriques, l'équipement est complété d'un fil de corps et d'une cuirasse ou plastron métallique recouvrant entièrement la surface valable pour le fleuret et le sabre.

Source :

<https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/escrime/49350>



LES RÈGLES

L'escrimeur qui atteint quinze points, ou qui en a le plus à la fin du temps réglementaire remporte le combat. Par équipe, c'est la première équipe à 45 points, ou qui en a le plus à la fin du temps réglementaire, qui l'emporte.

Source :

<https://www.paris2024.org/fr/sports-olympiques/>

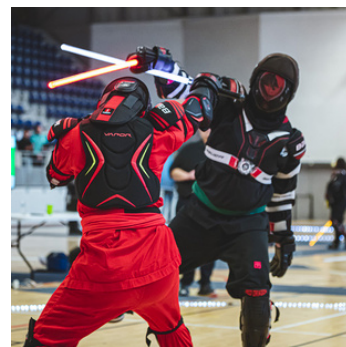
LE SABRE LASER

Le sabre laser est depuis avril 2018 une discipline reconnue par la Fédération Française d'Escrime avec la délégation du Ministère des Sports, des Jeux Olympiques et Paralympiques. À ce titre, la Fédération organise chaque année un championnat de France et structure son offre de pratique partout en France.

La pratique du sabre laser est inspirée de l'univers de la science-fiction, rendue célèbre par la saga Star Wars.

Sources :

<https://www.ffescrime.fr/home/je-decouvre/disciplines/sabre-laser/>



Sources :

<https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/escrime/49350>

ORIGINE

Le nippon kempo ou nihon kempo est un art martial japonais.

“Kempo” est un mot japonais qui signifie « méthode du poing » (“ken” = poing, “po” = méthode). Nippon kempo signifie donc « méthode du poing du Japon ».



Le professeur Sawayama Masaru Muneumi fonda le Nippon Kempo en 1932. Il élaborait sa méthode et prit modèle sur les protections du kendo ainsi que sur leurs exercices d'entraînements. C'est donc à partir de 1934 qu'il dirige des exercices de combat avec protection, il inclut également des techniques de coup, des projections et des clefs, compte tenu de sa formation en judo et karaté.

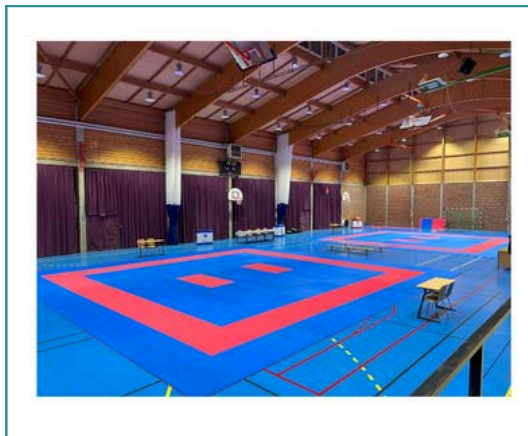
Le premier tournoi de nippon kempo eut lieu à Osaka en 1936. Puis la guerre sino-japonaise éclata ; en 1940 il fut mobilisé en Chine. Durant son séjour, il s'intéressa aux arts martiaux chinois. C'est grâce à cette rencontre que son style adopta des techniques plus souples avec des mouvements circulaires.

En 1954 le nippon kempo fut adopté comme discipline officielle par l'université du Kansai et ensuite par d'autres. De nos jours, il y a environ trente mille personnes qui pratiquent le nippon kempo au Japon.

Le nippon kempo se pratique dans un **dojo** équipé de **tatamis** épais permettant d'absorber les chocs lors des projections.

La dimension du tatami n'est pas réglementée pour l'entraînement mais l'est pour les compétitions. L'aire de combat est carrée et a une surface de 64m² (8m x 8m). Autour de cette aire de combat se trouve une aire de sécurité de 1m et de couleur différente pour délimiter la sortie de zone de combat.

Une rangée supplémentaire de tatamis est ajoutée pour augmenter la sécurité et donc amène à une surface totale à 144m² (12m x 12m).



1) La tenue

Le vêtement de base pour la pratique est le **dogi**, par déformation appelé **kimono**.

Des ceintures de couleur indiquent quant à elles le niveau du pratiquant.

Couleurs des ceintures :

Blanc, Jaune, Orange, Vert, Bleu, Marron et Noir.

Pour les enfants, des demi-niveaux sont possibles entre chaque ceinture soit :

Blanc/Jaune, Jaune/Orange, Orange/Vert, Vert/Bleu, Bleu/Marron.

Par contre, à partir de la ceinture noire, la couleur de la ceinture ne change plus. Ce qui caractérise le grade du pratiquant est son nombre de **Dan** qui augmente en fonction des années de pratique et des examens passés pour les obtenir.

2) Matériel de protection

Le matériel utilisé s'apparente à une tenue de samourai.

Le **bogu** (l'armure) est composée d'un casque (**MEN**), d'une cuirasse (**DO**), de gants (**GUROBU**), ainsi que d'une coque protectrice (**MATA ATE**), et de chaussons en fonction des écoles.

Le principal atout du bogu est de permettre la pratique du combat de façon réaliste tout en étant bien protégé, limitant ainsi le risque de blessures.



3) Règles de combat

Bien que nippon kempo signifie « méthode du poing », les techniques employées sont très variées et peuvent se regrouper en 3 catégories distinctes :

- **Attaques avec les pieds ou les poings** : techniques consistant à envoyer un coup de pied ou un coup de poing droit ou circulaire pour marquer un ippon.
- **Projections** : techniques consistant à projeter l'adversaire au sol en utilisant ses bras, ses jambes et le déséquilibre.
- **Luxations** : techniques consistant à soumettre son adversaire en appliquant une contrainte forte sur une articulation.

Le temps de combat est différent en fonction des catégories d'âge, le temps pouvant aller de 1'30" pour les enfants jusqu'à 3'00" pour les adultes.

Tout combat doit être arbitré. L'arbitrage est assuré par 3 arbitres, un arbitre central et deux arbitres assistants et de 2 juges de table.

ORIGINE

Si le football tire ses origines de la Chine ancienne, c'est bien en Angleterre que sa forme moderne a vu le jour, jusqu'à devenir aujourd'hui le sport le plus populaire au monde. Dans les rues de l'Angleterre du Moyen Âge, de nombreux joueurs se rassemblent pour déplacer une vessie de porc d'un bout à l'autre de la ville, et ainsi marquer un but, dans des manifestations aussi violentes que populaires. Ce jeu, appelé la soule, se diffuse en Europe. Au 19^e siècle, les écoles anglaises codifient les règles de ce sport, et transforment les violentes mêlées en un sport à part entière.

LIEU DE PRATIQUE ET MATÉRIEL UTILISÉ

Les matchs se disputent sur un terrain de football en gazon, à 11 contre 11, pendant deux mi-temps de 45 minutes. La compétition féminine ne diffère pas de celles organisées par la FIFA.

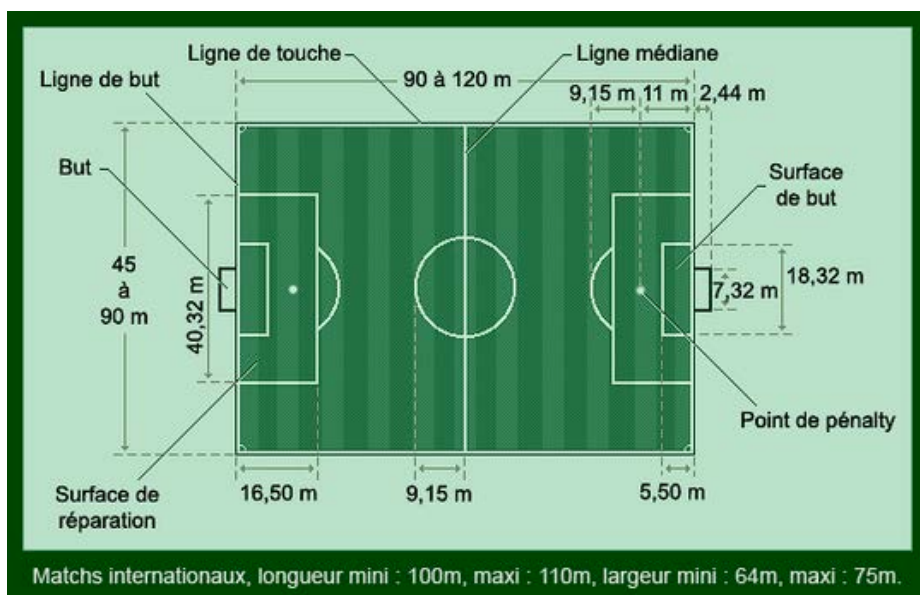
1) La tenue

Un joueur ne doit pas utiliser d'équipement ou porter quoi que ce soit de dangereux.

L'équipement obligatoire de tout joueur comprend chacun des éléments suivants :

- Un maillot avec des manches.
- Un short.
- Des chaussettes – tout ruban adhésif ou matériau appliqué ou porté à l'extérieur doit être de la même couleur que la partie de la chaussette sur laquelle il est appliqué ou qu'il couvre.
- Des protège-tibias – ils doivent être en matière adéquate pour offrir un degré de protection raisonnable et doivent être recouverts par les chaussettes.
- Des chaussures.

Les gardiens de but peuvent porter des pantalons de survêtements.



2) Les couleurs

- Les deux équipes doivent porter des couleurs les distinguant l'une de l'autre et des arbitres.
- Chaque gardien de but doit porter des couleurs distinctes de celles portées par les autres joueurs et par les arbitres.

RÈGLES

L'objectif est de marquer des buts dans le camp adverse.

Les principales lignes du terrain de football sont :

- Les deux **lignes de touche** qui délimitent l'aire de jeu dans le sens de la longueur (permettent d'effectuer une touche quand le ballon est entièrement sorti)
- Les deux **lignes de but** qui délimitent le terrain dans le sens de la largeur (coup de pied de but quand le ballon est sorti par un adversaire et coup de pied de coin quand le ballon est sorti par un défenseur). Au milieu de chaque ligne de but, se trouvent les buts.
- La **ligne médiane** qui partage l'aire de jeu en deux parties égales.

En son milieu, se trouve le **centre** (pour faire les engagements) autour duquel est tracé le rond central d'un rayon de 9,15 m (pour mettre à distance réglementaire les joueurs adverses lors des engagements).

Dans chaque camp, il y a une :

- **Ligne de la surface de réparation** qui délimite une zone de 16,50 mètres à partir de la base intérieure de chaque poteaux et 16,50 mètres à l'intérieur du terrain (chaque faute commise par un défenseur à l'intérieur de cette zone sera sanctionnée par un penalty).
- **Ligne de surface de but** qui délimite une zone de 5,50 mètres à partir de la base intérieure de chaque poteaux et 5,50 mètres à l'intérieur du terrain.
- **Un point de penalty** situé à 11 mètres des buts à partir duquel est tracé un arc de cercle de rayon 9,15 à l'extérieur de la surface de réparation (pour mettre à distance réglementaire les joueurs en cas de penalty).

Sources :

<https://infofoot.data.blog/2021/03/02/les-differentes-zones-du-terrain/>



MEI HUA ZHUANG (MHZ)

ORIGINE

Le Mei Hua Zhuang (ou MHZ) est un art martial traditionnel chinois (de type interne), très ancien, qui a conservé son aspect originel, et dont les racines plongent dans la culture chinoise.

Le Mei Hua signifie « **la fleur de prunier** », drôle de symbole pour un art martial, mais c'est une des 4 fleurs sacrées en Chine (avec la pivoine, le lotus et le chrysanthème).

La fleur de prunier comprend 5 pétales comme les **5 exigences** de cet art. Elle décrit aussi les qualités des pratiquants de MHZ :

- **L'union** : 5 pétales comme les 5 doigts de la main.
- **Le courage** : car elle fleurit très tôt en janvier, dans le froid de l'hiver.
- **La ténacité** : car elle résiste au froid
- **La modestie** : car c'est une petite fleur discrète mais forte.

Le Mei Hua Zhuang signifie "la boxe de la fleur de prunier", ou "la fleur de prunier sur des pieux", ou "boxe sur des pieux" (car la pratique du MHZ se fait aussi sur des pieux dont la hauteur varie selon la qualité des pratiquants).



Après une longue période où la transmission était orale au sein des familles dans les villages, on trouve des traces écrites depuis le 16e siècle.

Parmi tous les maîtres, plusieurs ont particulièrement marqué le développement de l'art martial en Chine et dans le monde.

En 1588, Zhangsansheng, grand maître, devient le premier pratiquant à faire sortir l'enseignement du cadre familial. De là, le Mei Hua Zhuang se développe dans les provinces de Henan, Hebei, Shandong, Shanxi, situées dans le nord-est de la Chine.

Puis Zhangcongfù, maître de la 8ème génération, a développé le Jiazi du petit style, afin que les deux aspects, théorique et martial, soient unis parfaitement.

Le MHZ peut être considéré par ses différents aspects comme l'ancêtre de tous les arts martiaux chinois, mais il est resté assez confidentiel car il se pratiquait essentiellement dans les villages de la campagne, bien avant l'époque correspondant à notre Moyen Âge.

En effet, dans ces temps très anciens, des maîtres en MHZ formaient gratuitement les villageois à cet art martial pour qu'ils puissent se défendre contre les brigands et les pillards voulant les rançonner. De là vient l'originalité de la pratique collective du MHZ, l'union faisant la force ! Le code moral dans le MHZ reste encore très strict et interdit de recevoir de l'argent pour sa transmission.



LA PRATIQUE

Le Mei Hua Zhuang est un art martial traditionnel chinois (Wu Shu) qui vise principalement au **développement du bien-être** et au **renforcement des capacités physiques et mentales**. Le but de cet art martial interne est d'acquérir de l'énergie (**Qi**), et de la faire circuler dans tout le corps et unir dans la pratique le corps physique (**Jing**), l'énergie (**Qi**) et le **Shen** (esprit).

Le MHZ comprend une grande variété de pratiques.

En premier, le **Jiazi** qui se pratique seul, à deux en face à face en ligne à quatre ou en plus grand nombre sur un cercle pour bénéficier de l'énergie collective. La pratique collective constitue une des spécificités du Mei Hua Zhuang. Dans la pratique face à face, il permet un échange d'énergie entre les pratiquants mais également entre les pratiquants et la nature.

Ensuite, des exercices variés, adaptés aux possibilités et aux envies :

- De nombreuses séries de mouvements.
- Les armes comme l'épée, le sabre, le bâton, la hallebarde, les doubles poignards et les armes traditionnelles.
- La boxe : Chengquan.



Sources:
Club de MHZ Sélestat

ORIGINE

Dès l'époque pré-européenne, en Nouvelle-Zélande, les Māoris pratiquaient un jeu rapide qui consistait à courir sur un terrain circulaire avec un ballon à la main. Ce jeu, appelé Ki-o-Rahi présentait bien des similitudes avec le rugby qui, contrairement à l'idée la plus répandue, n'a donc pas été inventé par les anglais.

Durant l'époque médiévale on trouve trace de nombreux jeux de balles extrêmement virils où l'on joue à se battre : par exemple le jeu de la soule dans l'ouest de la France, de la barette dans le sud et le calcio en Italie.

Ce sont les jeunes gens des couches aisées de la population anglaise qui vont reprendre la pratique des jeux anciens et les codifier. Afin de réduire les excès de ce jeu dangereux, on interdit de s'en prendre aux joueurs qui ne possèdent pas le ballon, ce qui va créer le hors-jeu.

En novembre 1823, lors d'une partie de football dans la ville de Rugby en Angleterre, William Web Ellis commet une infraction aux règles du football de l'époque en s'emparant à la main du ballon et en courant vers les buts adverses. Cette faute devient une règle au rugby. Un nouveau jeu est né.

LIEU DE PRATIQUE ET MATÉRIEL UTILISÉ

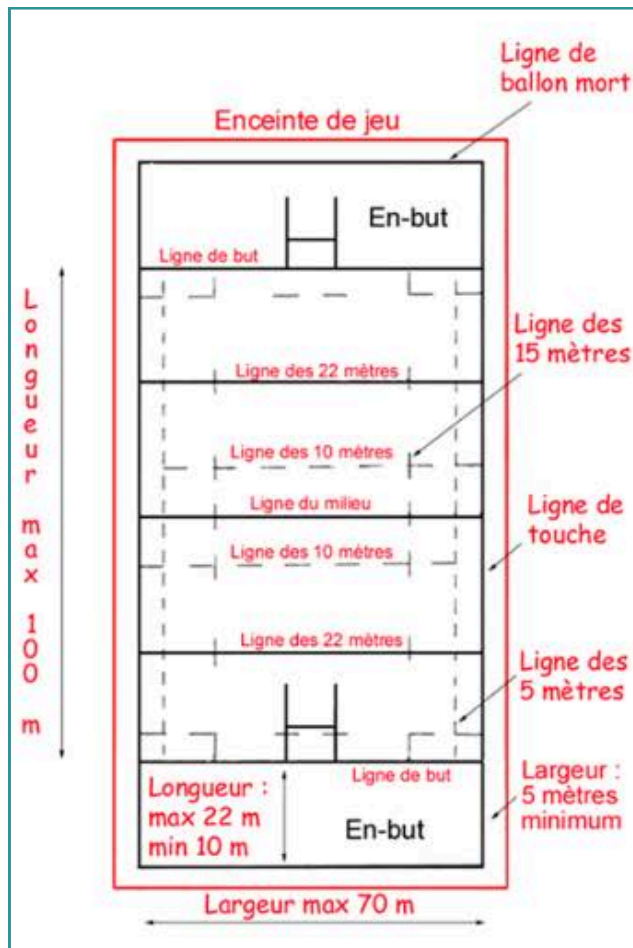
1) Le terrain

Au rugby, les lignes ne font pas partie de l'aire de jeu, c'est à dire que si un joueur marche sur une des lignes qui délimite le terrain, il est considéré comme en dehors du terrain.

2) Les règles

Le but du jeu est de marquer plus de points que l'équipe adverse. Les points peuvent être marqués par :

- **Un essai** : aplatir le ballon dans la zone d'en-but (5 points).
- **Une transformation** : après un essai, le ballon, posé au sol, est frappé au pied et doit



passer entre les deux poteaux (2 points).

- **Une pénalité** : posé au sol à l'endroit de la faute, le ballon est frappé au pied et doit passer entre les deux poteaux (3 points).
- **Un drop** : pendant une phase de jeu le ballon est frappé au pied (après avoir touché le sol) et passe entre les deux poteaux (3 points).

Une équipe se compose de 22 joueurs : 15 sur le terrain et 7 remplaçants.

Contrairement au football, les joueurs doivent porter obligatoirement le numéro correspondant à leur poste.

Du numéro 1 au numéro 8 ce sont les « avants » :

- Pour la première ligne : les piliers portent les numéros 1 et 3, le talonneur porte le numéro 2.
- Pour la deuxième ligne : les numéros 4 et 5.
- Pour la troisième ligne : les numéros 6 et 7 et le numéro 8 pour la troisième ligne « centre ».

Du numéro 9 au numéro 15 se sont les « arrières » :

- Le demi de mêlée porte le numéro 9.
- Le demi d'ouverture porte le numéro 10.
- L'ailier gauche porte le numéro 11.
- Les trois-quarts centre portent les numéros 12 et 13.
- L'ailier droit porte le numéro 14.
- L'arrière porte le numéro 15.

Les numéros 16 à 22 sont réservés aux joueurs remplaçants

La mêlée sanctionne une faute. L'introduction est pour l'équipe victime de la faute.

Une mêlée est formée par les 8 avants de chaque équipe : ils se placent sur 3 lignes et se lient entre eux.

Les têtes des premières lignes sont imbriquées et créent ainsi un tunnel : le demi de mêlée introduit le ballon en le faisant rouler.

C'est le talonneur de son équipe qui lui fait un signe (avec la main) pour introduire au bon moment : le talonneur lève alors le pied et dévie le ballon (le talonne) pour le faire sortir vers l'arrière de la mêlée. Dès que le ballon est introduit dans la mêlée, tous les joueurs poussent, sans se relever, pour faire reculer l'équipe adverse. Lorsque le ballon est sorti de la mêlée, les joueurs peuvent se détacher, se relever, et participer à nouveau au jeu.

En raison de ce rôle (8 joueurs contre 8 autres qui poussent le plus fort possible), les « avants » sont les joueurs les plus puissants de l'équipe (ils ont souvent un physique impressionnant).

Mais dans le rugby moderne, les avants doivent être aussi capable de courir et de percuter pour participer au jeu de mouvement.

Quand la balle sort de l'aire de jeu, il y a une remise en jeu que l'on appelle « la touche ».

Au rugby, la touche est recherchée car elle permet de gagner du terrain et de mettre la pression sur l'adversaire.

PROPOSITIONS D'ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

ETUDE D'UN CORPUS DOCUMENTAIRE AUTOUR DE L'HISTOIRE DU SPORT SPORTS D'HIER ET D'AUJOURD'HUI GENÈSE DES SPORTS ACTUELS (CYCLE 3, 4 ET 5)

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Connaissances sur l'Histoire des Sports
- Connaissances sur les sports d'aujourd'hui
- Travail de recherches et d'analyse de documents (à partir d'un corpus documentaire et sélection de sites)

Production finale : capsules vidéos sur les origines des sports aujourd'hui.

TRAVAIL EN GROUPE SUR LES THÈMES SUIVANTS :

- Jeux de balle dérivés de la soule au Moyen Âge : rugby, football, hockey
- Jeux avec des raquettes dérivés du jeu de paume au Moyen Âge : tennis, badminton
- Athlétisme : courses, lutte, lancer dérivés des jeux antiques

DANS CHAQUE VIDÉO :

- Origine du sport étudié
- Fonction de ce sport à l'origine
- Qui pratiquait ce sport ?
- Quelles étaient les règles ?
- Les sports actuels dérivés des sports antiques et médiévaux avec leurs règles actuelles

CALENDRIER :

- 1ère séance : présentation du projet
- 2ème séance : travail en classe entière sur les fonctions du sport
- 3ème séance : travail par groupe sur le dossier documentaire avec un questionnaire pour la trame du texte
- 4ème séance : rédaction des textes et choix des iconographies pour le diaporama
- 5ème séance : enregistrement des textes
- 6ème séance : présentation des vidéos

LES GROUPES :

Groupe 1 :

- Athlétisme : courses, lutte, lancer dérivés des jeux antiques
- Corpus : documents 1 à 11

Groupe 2 :

- Jeux de balle dérivés de la soule au Moyen Âge : rugby, football, hockey
- Corpus : documents 1 à 6 et documents 12 à 15

Groupe 3 :

- Jeux avec des raquettes dérivés du jeu de paume au Moyen Âge : tennis, badminton
- Corpus : documents 1 à 6 et documents 16 à 19

Le questionnaire se trouve à la fin du corpus.

LES FONCTIONS DU SPORT

DOCUMENT 1

L'hoplitodromos est une course en armes pratiquée lors des jeux panhelléniques dont les Jeux olympiques. Au départ, les coureurs portaient l'ensemble de l'équipement militaire mais il s'est progressivement réduit au bouclier. Source : wikipedia



DOCUMENT 2

"Il s'adonnait assidûment à l'équitation et à la chasse. C'était un goût qu'il tenait de naissance car il n'y a peut-être pas un peuple au monde qui, dans ces exercices, puisse égaler les Francs. Il aimait aussi les eaux thermales et s'y livrait souvent au plaisir de la natation où il excellait au point de n'être surpassé par personne."

Extrait du "Portrait de Charlemagne par Eghinard" cité dans Bernard MERDRIGNAC, *Le sport au Moyen Âge*, collection Didact Histoire Edition, Presses universitaires de Rennes, 2002.

DOCUMENT 3

"Lorsqu'il commence à devenir adolescent et à se revêtir des fleurs de la jeunesse printanière, qu'il se tienne debout virilement, le corps robuste, les muscles solides. Puisqu'un cœur fort doit commander un corps lui-même vigoureux, que la paresse et le plaisir de l'oisiveté ou de l'opulence, que la facilité des choses ne l'amolisse pas et que la richesse de ses parents ne l'incline pas à l'indolence ou au luxe, mais que la vertu l'entraîne comme une maîtresse à un travail noble et interrompu. Alors qu'il s'exerce soit sur des montagnes, soit sur la mer et il sera surpris de voir son corps joyeux de l'effort et ses membres fortifiés par l'effort. Il devra non seulement lancer le javelot ou monter à cheval, mais

s'exercer à la course et au saut, s'affronter à la palestre (terrain adapté à la lutte) avec ses égaux, parcourir les bois, débusquer les bêtes sauvages. Il obtiendra ainsi la gravité de l'âge mûr, l'opiniâtreté, l'endurcissement, la constance et la sagesse accompagnée de la quadruple source des vertus : à savoir la prudence, la justice, le courage et la maîtrise de soi."

Extrait du "Programme de formation d'un noble wisigoth à la fin du 7e siècle" cité dans Bernard MERDRIGNAC, *Le sport au Moyen Âge*, collection Didact Histoire Edition, Presses universitaires de Rennes, 2002.

DOCUMENT 4

"Durant la matinée...Par troys bonnes heures luy estoit faicte lecture (...) Ce faict (...) jouoient à la balle, à la plume, à la pile trigone, galentement se exercens les corps comme ils avoient les ames auparavant exercé... A la suite des leçons du début de l'après-midi...Ce faict yssoient hors leur hostel, avecques eulx un jeune gentilhomme de Touraine, nommé l'escuyer Gymnaste, lequel luy monstroient l'art de chevalerie".

Extrait de "Gargantua" de Rabelais, 1534, cité dans Bernard MERDRIGNAC, *Le sport au Moyen Âge*, collection Didact Histoire Edition, Presses universitaires de Rennes, 2002.

DOCUMENT 5

"Là-dessus, il arriva un jour qu'ils (les messagers du roi) passent le long d'un grand champ à l'entrée d'une ville ; au bout de ce champ, il y avait une grande compagnie d'enfants qui jouaient à la soule. Et Merlin qui savait tout y était, et il vit ceux qui le cherchaient. Il attira alors à lui l'un des plus riches enfants de la ville (...), il leva la crosse qu'il tenait et le frappa à la jambe."

Extrait de "Estoire de Merlin" vers 1230, cité dans Bernard MERDRIGNAC, *Le sport au Moyen Âge*, collection Didact Histoire, Presses universitaires de Rennes, 2002.

DOCUMENT 6

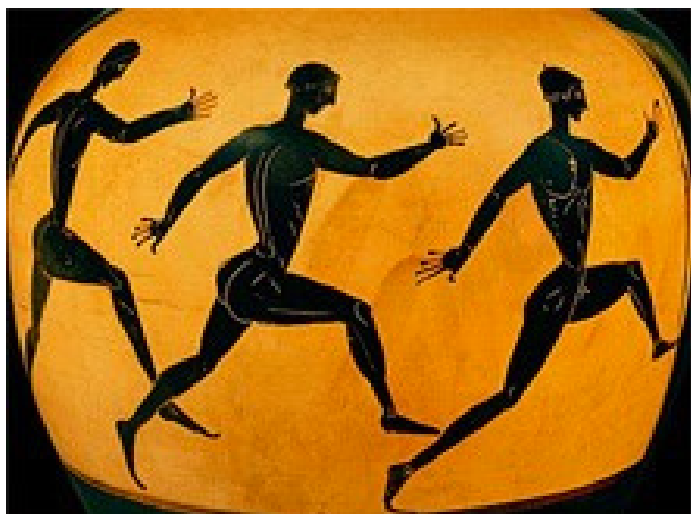


Miniature, *Le Tournoi de Chauvency*, vers 1285, manuscrit d'Oxford
(Bibliothèque Bodléienne, MS. Douce 308), Folio 117r.
Source : wikipedia

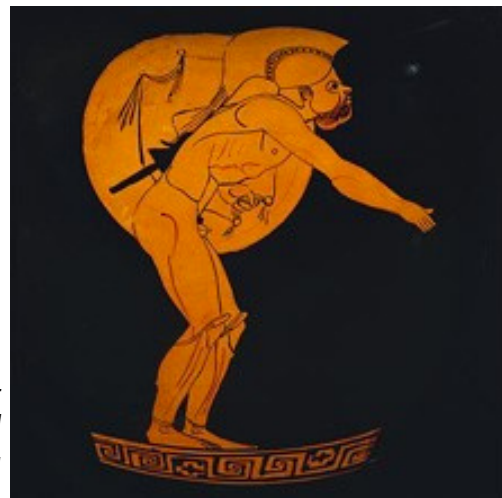
LES JEUX ANTIQUES

(Sources
<https://odysseum.eduscol.education.fr/les-differentes-epreuves>)

DOCUMENT 7: LES COURSES



Coueurs de stade
©texteimage.com
Photo E. Lessing



Athlète en position de départ
©[Louvre.edu]
Photo E. Lessing

La course du stade

Course à pied sur les 192,27 mètres du stade. Les coureurs sont entièrement nus.

Double stade (diaulos)

Les coureurs devaient tourner en bout de stade autour de piquets distants de 1,25 m (distance entre les coureurs lors des épreuves).

La course de fond (dolichos) :

D'abord de huit, puis de dix, de douze et de vingt-quatre stades (24 x 192,27m = 4614,48 m). On voit encore, sur le stade d'Olympie, l'endroit d'où partaient les coureurs : des seuils de pierre

permettaient de prendre un départ sûr.

La course en armes

Elle fut introduite en 520 av. J.-C. (65ème olympiade). Il fallait parcourir deux fois la longueur du stade avec un équipement complet : casque, jambières et bouclier. Plus tard, on dispensa les coureurs des jambières.

Les courses de jeunes filles

D'après Pausanias, il existait également une course réservée aux jeunes filles. Elles couraient vêtues d'une courte tunique qui laissait libre le sein droit.

Quelques témoignages archéologiques (statuettes de bronze et peintures de vases) attestent également de cette course.

La course était de 1/6ème plus courte que celle des garçons . Celle qui l'emportait gagnait une couronne d'olivier et pouvait consacrer un ex-voto dans le temple d'Héra.

DOCUMENT 8: LE SAUT



Athlète à l'entraînement
©[Louvre.edu] Photo Erich Lessing

Le saut faisait partie des épreuves du pentathlon. L'épreuve ne comportait pas de course d'élan, mais l'athlète était muni de deux petites masses ou haltères qui donnaient plus d'amplitude au saut. L'exécution du saut se faisait au son de la flûte. Nous n'avons pas d'idées précises sur les performances des athlètes, mais les chiffres que nous possédons permettent de penser que l'athlète exécutait plusieurs sauts et qu'on les ajoutait pour arriver au résultat.

DOCUMENT 9: LES LANCERS



Lanceur de javelot
©texteimage.com, photo RMN H. Lewandowski

Le lancer de disque

Le thème iconographique du discobole a été largement développé par la peinture et surtout par la sculpture antique.

Le lancer de javelot

Le lancer de javelot se pratiquait dans le cadre du pentathlon dont il constituait la troisième épreuve.

Cet exercice était en relation directe avec l'entraînement militaire.

Le javelot était en pin, en frêne ou en sureau ; il se terminait par une pointe de fer et comportait une courroie d'accélération dans laquelle on glissait l'index et le majeur.



Athlète à la palestres
©[Louvre.edu] Photo Erich Lessing

L'entraînement au lancer n'était pas sans danger. L'une des Tétralogies d'Antiphon est fondée sur cet argument :

"Deux jeunes gens s'entraînent au javelot dans un gymnase : par accident, tandis que l'un d'eux lançait le sien, d'ailleurs correctement, l'autre, qui était venu en courant sous le trait en fut atteint et tué. Sur quoi le père de la victime accuse d'homicide celui qui avait lancé le javelot".

(Traduction Louis Gernet, *Les Belles Lettres*, 1923)

DOCUMENT 10: LA LUTTE, LE PUGILAT, LE PANCRACE

Il convient de distinguer ces trois disciplines, en se souvenant que seule la lutte faisait partie, à l'origine, des jeux : elle constituait la dernière épreuve, décisive, du pentathlon.

Les documents concernant la lutte que nous ont laissés Pausanias et Philostrate paraissent parfois contradictoires.



Lutteurs vers 450 av. J.-C.
©[Louvre.edu]
Photo H. Lewandowski

Le combat se faisait debout, et il s'agissait sans doute de faire tomber trois fois son adversaire à terre. Les coups, les crocs-en-jambes étaient permis.

Il n'y avait que deux catégories : les jeunes gens et les hommes mûrs. Les athlètes étaient groupés par deux par tirage au sort juste avant le combat.



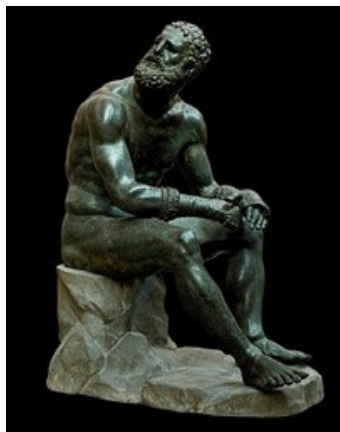
Ephèbe à la palestres vers 470 av. J.-C. © [Louvre.edu] Photo Erich Lessing

Le pugilat est une épreuve ancienne, comparable à notre boxe moderne. Les combattants entouraient leurs mains d'une fine courroie longue de dix pieds, en cuir de boeuf, enduite de graisse. Enroulée sur les poignets et sur les premières phalanges de la main, elle n'interdisait pas de plier les poings.



Vainqueur portant le vaincu
5ème siècle av. J.-C. ©
[Louvre.edu] Photo Erich Lessing

A l'origine, les combattants n'étaient pas entièrement nus. En témoignent certaines représentations, comme un "stamnos" du Peintre de Michigan, présenté à l'Ashmolean Museum d'Oxford.



Pugiliste au repos Bronze -1er s. av. J.-C. Rome - Musée National © texteimage.com - photo Erich Lessing

On voit sur cette représentation la manière dont les mains étaient entourées de lanières de cuir.



Lutteurs de pancrace
6ème s. av. J.-C.
© Texteimage.com - Photo Erich Lessing

Le pancrace unissait la lutte et le pugilat. Les combats étaient d'une très grande violence et il pouvait arriver que les combattants soient grièvement blessés.

De nombreux vases nous montrent les visages de ces combattants mutilés par les combats. Certains boxeurs devaient leur surnom à ces blessures : par exemple 'Otholadias "celui qui a une oreille cassée" et 'Otolataxis "à l'oreille broyée".

DOCUMENT 11 : LES COURSES DE CHEVAUX

Les courses de chevaux furent introduites près d'un siècle après la création des jeux : elles furent très diverses, même si l'épreuve reine demeura la course de quadriges.



Pourtant l'Iliade témoigne du goût que les guerriers pouvaient avoir pour les courses. Dans le combat, c'est un cocher qui conduit l'attelage tandis que le guerrier descend du char pour affronter l'ennemi.

Lors de la course présentée dans le chant 23 de l'Iliade, ce sont les héros eux-mêmes, Ménélas et Antiloque notamment qui s'affrontent.



Départ en char d'un aurige ©
[Louvre.edu] Photo Erich Lessing

La course de chars a été inscrite au programme des jeux en 680 av. notre ère, lors des 25ème jeux. La course de chars devint rapidement la course "distinguée" d'Olympie.



Cavalier © [Louvre.edu] Photo Erich Lessing

La course de chevaux montés fut introduite aux 33èmes jeux olympiques, en 648 avant J.C.. Quatre cents ans plus tard, en 256 avant J.C., on créa une course d'étalons de deux ans.



Départ en char d'un aurige ©
[Louvre.edu] Photo Erich Lessing

C'est lors des jeux de 408 avant J.C. que l'on organisa des courses de biges.

De 500 à 444 avant J.C., il y eut des courses de biges attelées à des mules. Elles furent interrompues pour des raisons religieuses.



Un quadriga ©Texteimage.com
Photo Erich Lessing

Lors de la course, les quadriges devaient parcourir douze fois la piste de quatre stades. Quoique seuls les chevaux d'élite fussent admis au concours, plus de cent chars étaient souvent en compétition : la lutte s'étendait sur plusieurs heures et comportait des demi-finales et des finales.

Au début et à la fin de la piste se trouvaient des poteaux qu'il fallait contourner : c'était extrêmement difficile, car il fallait savoir retenir les chevaux de l'intérieur, et pousser en même temps ceux de l'extérieur qui avaient une plus longue distance à parcourir. On cherchait à frôler le poteau pour faire le moins de chemin possible. Mais les chutes étaient nombreuses, et l'art consistait aussi à savoir éviter les adversaires malheureux.

JEUX QUI SE JOUENT AVEC LA MAIN OU UNE RAQUETTE : LE JEU DE PAUME AU MOYEN AGE

DOCUMENT 12

"Le gieu de bonde commencierent. L'un fiert l'estuef (frappe la balle), l'autre rachace (renvoie)".

Une parti de "jeu de bonde" ("paume") du temps de Philippe le Bel selon le "Roman du Comte d'Anjou" (1316) par Jehan Maillart cité dans Bernard MERDRIGNAC, *Le sport au Moyen Âge*, collection Didact Histoire Edition, Presses universitaires de Rennes, 2002.

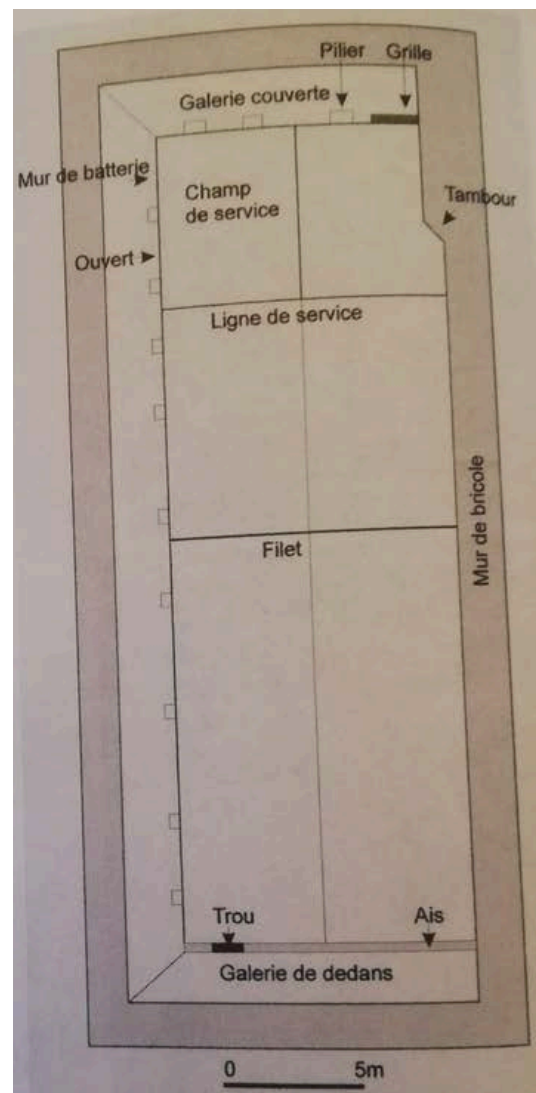
DOCUMENT 13

En cet an 1427, ou peu devant, vint à Paris une femme nommée Margot assez jeune, comme de 28 à 30 ans, qui était du pays de Hainaut, laquelle jouaot le mieux à la paume qu'oncques homme eût vu et avec ce jouait devant main derrière main (coup droit et revers ?) très puissamment,

très malicieusement, très habilement comme pouvait faire homme, et peu venait d'homme à qui elle ne gagnât, si ce n'est les plus puissants joueurs.

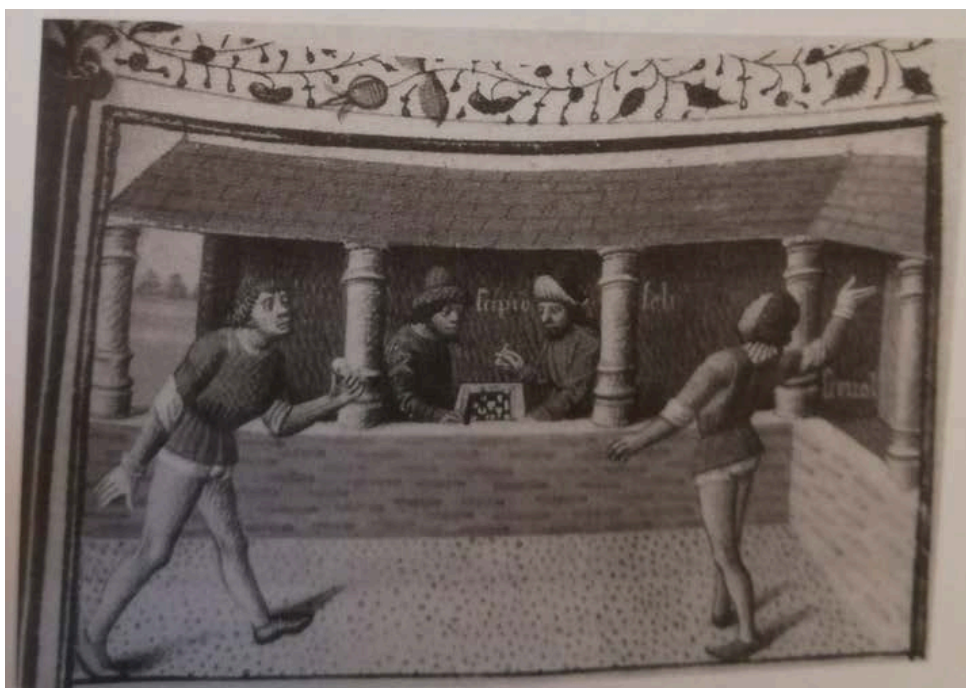
"Journal d'un Bourgeois de Paris de 1405 à 1449". Cité dans Bernard MERDRIGNAC, *Le sport au Moyen Âge*, collection Didact Histoire Edition, Presses universitaires de Rennes, 2002.

DOCUMENT 14



Plan du jeu de paume, Dessin R. NEVEU (cf J.M. MEHL, "Le jeu de paume ancêtre du tennis", L'Histoire n°166, mai, 1993, p. 200)

DOCUMENT 15



Valère Maxime, *Faits et dits mémorables* : Scevila joue à la paume tandis que Scipion et Laelius poursuivent une partie d'échecs, 1405-1410. Cité dans Bernard MERDRIGNAC, *Le sport au Moyen Âge*, collection Didact Histoire Edition, Presses universitaires de Rennes, 2002.

LES JEUX DE BALLE : LA SOULE AU MOYEN ÂGE

1) LA SOULE AVEC LES PIEDS ET LES MAINS

DOCUMENT 16



Stalle de la cathédrale de Gloucester (14e siècle), Handball ou football, that's the question !, ext. de J.J. JUSSERAND, Les sports et jeux d'exercices dans l'ancienne France, Paris 1901 (cf D.H.KRAUS, Le Monde caché des miséricordes, Répertoire de 400 stalles d'églises en France, Osny, 1986, cité dans Bernard MERDRIGNAC, Le sport au Moyen Âge, collection Didact Histoire Edition, Presses universitaires de Rennes, 2002.

DOCUMENT 17



Jeu de ballon et tir à la butte (gravure du 16e siècle), ext. de J.J. JUSSERAND, Les sports et jeux d'exercices dans l'ancienne France, Paris 1901, cité dans Bernard MERDRIGNAC, Le sport au Moyen Âge, collection Didact Histoire Edition, Presses universitaires de Rennes, 2002.

2) AVEC LA CROSSE

DOCUMENT 18

"Là-dessus, il arriva un jour qu'ils (les messagers du roi) passent le long d'un grand champ à l'entrée d'une ville ; au bout de ce champ, il y avait une grande compagnie d'enfants qui jouaient à la soule. Et Merlin qui savait tout y était, et il vit ceux qui le cherchaient. Il attira alors à lui l'un des plus riches enfants de la ville (...), il leva la crosse qu'il tenait et le frappa à la jambe."

Extrait de "Etoire de Merlin" vers 1230, cité dans Bernard MERDRIGNAC, Le sport au Moyen Âge, collection Didact Histoire Edition, Presses universitaires de Rennes, 2002.

DOCUMENT 19



Eglise de La Martyre (15e siècle) : la crosse : hockey ou hurling ?, Musée de Bretagne, cliché Alain Amet, cité dans Bernard MERDRIGNAC, Le sport au Moyen Âge, collection Didact Histoire Edition, Presses universitaires de Rennes, 2002.

SITES POUR LES RECHERCHES

JEUX ANTIQUES :

- <https://odysseum.eduscol.education.fr/les-jeux-olympiques-de-lantiquite>
- <https://eduscol.education.fr/document/52485/download>
- <https://eduscol.education.fr/document/53805/download>

LE JEU DE PAUME :

- <https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/carbone-14-le-magazine-de-l-archeologie/archeologie-du-temps-libre-la-decouverte-de-jeux-de-paume-3427986>
- <https://www.francebleu.fr/culture/patrimoine/jeu-traditionnel-savez-vous-jouer-au-jeu-de-paume-1572450260>

LA SOULE :

- <https://www.ina.fr/ina-eclaire-actu/video/afe85001902/le-jeu-de-la-soule-a-ashbourne>
- https://www.lemonde.fr/archives/article/1982/01/25/la-soule-ou-le-jeu-de-la-guerre_2899171_1819218.html
- <https://www.universalis.fr/index/soule/>

SPORTS MODERNES (SITE DES FÉDÉRATIONS) :

- **Athlétisme:** <https://www.athle.fr/asp.net/main.html/html.aspx?htmlid=49>
- **Football :** <https://www.fff.fr/8-les-footballs/index.html>
- **Rugby :** https://www.ffr.fr/jouer-au-rugby/rugby_xv/presentation-generale-xv
- **Hockey:** <https://www.hockeyfrance.com/decouvrir-et-pratiquer/le-hockey-sur-glace/histoire/>
- **Tennis :** <https://www.fft.fr/jouer/le-tennis/materiel-et-regles>
- **Badminton:** <https://www.ffbad.org/article-16#:~:text=L'essentiel&text=Un%20match%20se%20joue%20au,%C3%A9cart%20qui%20remporte%20le%20s%20et>
- **Boxe :** <https://www.ffboxe.com/pratiquer/boxe-amateur/>
- **Judo :** <https://www.ffjudo.com/nos-disciplines>
- **Karaté :** <https://www.ffkarate.fr/karate/>

QUESTIONNAIRE SUR LE CORPUS DOCUMENTAIRE

LES FONCTIONS DU SPORT

DOCUMENT 1

1) Avec quel équipement se pratique l'hoplitodromos dans l'Antiquité ?

2) A quoi se préparent les athlètes tout en pratiquant cette course ?

DOCUMENT 2

1) Quelles activités physiques Charlemagne pratiquait-il ?

2) En quoi ces activités étaient-elles importantes pour ses fonctions ?

DOCUMENT 3

1) Quelles activités physiques doit pratiquer ce noble wisigoth ?

2) Quelles sont les vertus auxquelles préparent ces activités physiques ?

3) Pourquoi seront-elles utiles à ce noble ?

DOCUMENT 4

1) A quels jeux Gargantua s'exerce-t-il ?

2) Que lui apporte cette pratique sportive ?

3) A quel art est-il également initié ?

DOCUMENT 5

1) Quel jeu les enfants pratiquent-ils ?

2) Dans quel cadre pratiquent-ils ce sport ?

DOCUMENT 6

1) Quel type de compétition sportive présente le document ?

2) Que peut-on déduire de la présence d'un public sur la fonction de ce type d'épreuves ?

LES JEUX ANTIQUES

DOCUMENT 7

1) Quelles sont les différentes courses pratiquées lors des Jeux olympiques ?

2) Qui participait à ces épreuves ?

3) Quelle tenue portaient les athlètes ?

DOCUMENT 8

1) Comment se pratiquait l'épreuve du saut ?

2) Comment les performances étaient-elles comptabilisées ?

DOCUMENT 9

1) Quels sont les différents lancers pratiqués ?

2) Quels sont les dangers de ce sport ?

DOCUMENT 10

1) Quelles sont les différentes épreuves de lutte ?

2) Comment se pratiquait la lutte ?

3) Quelles sont les règles du pugilat ?

4) Comment était pratiqué le pancrace ?

DOCUMENT 11

1) Quelles sont les différentes courses de chevaux pratiquées ?

2) Quelle distance les chevaux devaient-ils parcourir ?

DOCUMENTS 7 À 11

1) Quels sports antiques sont encore pratiqués aujourd'hui ?

2) Quels sports actuels dérivent des jeux antiques ?

JEUX QUI SE JOUENT AVEC LA MAIN OU UNE RAQUETTE : LE JEU DE PAUME AU MOYEN ÂGE

DOCUMENT 12

Quel est le principe du jeu de paume ?

DOCUMENT 13

Ce jeu était-il réservé aux hommes ?

DOCUMENTS 14 ET 15

1) Où était pratiqué ce jeu ?

2) Comment le lieu est-il configuré ?

DOCUMENTS 12 À 15

Quels sports actuels sont dérivés du jeu de paume ?

LES JEUX DE BALLE : LA SOULE AU MOYEN ÂGE

DOCUMENTS 16 ET 17

Comment jouait-on à la soule ?

DOCUMENT 17

1) Quel autre sport est pratiqué sur cette gravure ?

2) Comment les joueurs sont-ils habillés ?

DOCUMENTS 18 ET 19

Avec quel instrument jouait-on également à la soule ?

DOCUMENTS 16 À 19

Quels sports actuels sont dérivés de la soule ?

CORRECTION DU CORPUS DOCUMENTAIRE

LES FONCTIONS DU SPORT

DOCUMENT 1

1) Avec quel équipement se pratique l'hoplitodromos dans l'Antiquité ?

- bouclier
- casque

2) A quoi se préparent les athlètes tout en pratiquant cette course ?

- préparation militaire

DOCUMENT 2

1) Quelles activités physiques Charlemagne pratiquait-il ?

- équitation
- chasse
- natation

2) En quoi ces activités étaient-elles importantes pour ses fonctions ?

- pour se maintenir en bonne forme
- pour montrer sa vigueur et ses performances (en tant qu'empereur et représentant de son peuple)
- pour se préparer à la guerre (chasse/équitation)

DOCUMENT 3

1) Quelles activités physiques doit pratiquer ce noble wisigoth ?

- lancer de javelot
- équitation
- course
- saut
- lutte
- chasse

2) Quelles sont les vertus auxquelles préparent ces activités physiques ?

- prudence
- justice
- courage
- maîtrise de soi

3) Pourquoi seront-elles utiles à ce noble ?

- les nobles sont amenés à diriger et à combattre d'où la nécessaire prudence, justice et maîtrise de soi dans le premier cas et le courage dans le deuxième.

DOCUMENT 4

1) A quels jeux Gargantua s'exerce-t-il ?

- la balle
- la paume
- à la pile trigone

2) Que lui apporte cette pratique sportive ?

- à exercer son corps (sa condition physique)

3) A quel art est-il également initié ?

- chevalerie (préparation à la guerre)

DOCUMENT 5

1) Quel jeu les enfants pratiquent-ils ?

- la soule

2) Dans quel cadre pratiquent-ils ce sport ?

- loisir

DOCUMENT 6

1) Quel type de compétition sportive présente le document ?

- un tournoi

2) Que peut-on déduire de la présence d'un public sur la fonction de ce type d'épreuves ?

- les épreuves sportives sont aussi un spectacle et permettent de montrer sa puissance

LES JEUX ANTIQUES

DOCUMENT 7

1) Quelles sont les différentes courses pratiquées lors des Jeux olympiques ?

- course du stade
- double stade
- course de fond
- course en armes
- course de jeunes filles

2) Qui participait à ces épreuves ?

- hommes mais une course réservée aux jeunes filles

3) Quelle tenue les athlètes portaient-ils ?

- couraient nus pour les hommes
- femmes avec tunique
- course en armes : équipement militaire

DOCUMENT 8

1) Comment se pratiquait l'épreuve du saut ?

- avec des haltères ou petites masses
- saut se faisait au son de la flûte

2) Comment les performances étaient-elles comptabilisées ?

- plusieurs sauts et résultats additionnés

DOCUMENT 9

1) Quels sont les différents lancers pratiqués ?

- javelot
- disque

2) Quels sont les dangers de ce sport ?

- javelot est pointu, peut blesser ou tuer

DOCUMENT 10

1) Quelles sont les différentes épreuves de lutte ?

- lutte, pugilat, pancrace

2) Comment se pratiquait la lutte ?

- il faut faire tomber son adversaire 3 fois à terre

3) Quelles sont les règles du pugilat ?

- comme boxe moderne : il faut asséner des coups à son adversaire

4) Comment était pratiqué le pancrace ?

- mélange de lutte et de pugilat
- très violent

DOCUMENT 11

1) Quelles sont les différentes courses de chevaux pratiquées ?

- quadriges (4 chevaux)
- course montée
- course de biges (2 chevaux)

2) Quelle distance les chevaux devaient-ils parcourir ?

- 12 fois la piste de 4 stades

DOCUMENTS 7 À 11

1) Quels sports antiques sont encore pratiqués aujourd'hui ?

- athlétisme

2) Quels sports actuels dérivent des jeux antiques ?

JEUX QUI SE JOUENT AVEC LA MAIN OU UNE RAQUETTE : LE JEU DE PAUME AU MOYEN ÂGE

DOCUMENT 12

Quel est le principe du jeu de paume ?

- l'un lance la balle et l'autre doit la renvoyer.

DOCUMENT 13

Ce jeu était-il réservé aux hommes ?

- non, des femmes le pratiquaient, dont certaines avec talent : Margot à Paris en 1427

DOCUMENTS 14 ET 15

1) Où était pratiqué ce jeu ?

- dans des salles spécifiques : au départ dans des couvents d'où présence de galeries
- puis des salles installées dans les villes

2) Comment est configuré le lieu ?

- deux parties séparées par un filet
- une ligne de services
- des galeries autour

DOCUMENTS 12 À 15

Quels sports actuels sont dérivés du jeu de paume ?

- tennis
- badminton

LES JEUX DE BALLE : LA SOULE AU MOYEN ÂGE

DOCUMENTS 16 ET 17

Comment jouait-on à la soule ?

- il s'agit d'amener le ballon dans le camp adverse en utilisant les mains ou les pieds

DOCUMENT 17

1) Quel autre sport est pratiqué sur cette gravure ?

- tir à l'arc

2) Comment sont habillés les joueurs ?

- en tenues de tous les jours

DOCUMENTS 18 ET 19

Avec quel instrument jouait-on également à la soule ?

- la crosse

DOCUMENTS 16 À 19

Quels sports actuels sont dérivés de la soule ?

- football
- handball
- hockey
- rugby

ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUE CYCLE 2, 3 ET 4

LE SPORT ET LES ARTS

OBJECTIFS :

- découvrir des œuvres d'art de différentes époques
- analyser la représentation des pratiques sportives
- créer une réalisation plastique

DÉROULEMENT:

Présentation d'œuvres représentant des activités sportives (un exemple de diaporama à télécharger)

RÉALISATIONS:

Chronophotographie :

- En binôme, l'un des élèves effectue le geste d'une pratique sportive et l'autre prend des photos ou effectue des croquis simplifiés pour décomposer le geste.
- A l'aide d'une figurine (type Playmobil®), de pâte à modeler, de cure-pipe, les élèves décomposent un geste sportif et le prennent en photo.
- Par groupe, un élève effectue une action sportive et les autres le filment au ralenti (option sur certains téléphones).
- A partir d'un accessoire en lien avec le sport, crée ta propre œuvre d'art.
- Dans une boîte, les élèves, par groupe, reproduisent une action sportive, un moment d'une compétition sportive.

PROPOSITIONS DE TEXTES À TROUS POUR LES DIFFÉRENTS SPORTS PRÉSENTS AU CHÂTEAU DU HAUT-KOENIGSBOURG DANS LE CADRE DE LA SEMAINE "C'EST SPORT AU HK!"

BADMINTON

L'échange de volants était déjà pratiqué en depuis plus de deux millénaires. Au Moyen Âge en Europe, on pratiquait le battledore and shuttlecock et le jeu de Les règles actuelles du badminton datent de la fin du siècle.

Pour pratiquer le badminton, le joueur utilise une raquette et un volant. La raquette est constituée d'un, une fusée, une tige et un

Le volant est constitué d'un bouchon et d'une

Le terrain est divisé en deux par un

ESCRIME

L'escrime trouve ses origines dans le combat d'.....

En escrime, deux concurrents se font face, une arme à la main, et doivent toucher leur adversaire de leur sur une zone donnée. L'escrimeur utilise soit l'épée soit le

L'escrimeur qui atteint points, ou qui en a le plus à la fin du temps réglementaire remporte le combat.

FOOTBALL

Si le football tire ses origines de la ancienne, c'est bien en que sa forme moderne a vu le jour, jusqu'à devenir aujourd'hui le sport le plus populaire au monde. Au Moyen Âge, la se diffuse en Europe.

Au siècle, les écoles anglaises codifient les règles de ce sport, et transforment les violentes mêlées en un sport à part entière.

Les matchs se disputent sur un terrain de football en gazon, à contre pendant deux mi-temps de minutes.

JUDO

Jigoro Kano posa en 1882 les principes fondateurs du judo qui signifie "voie de la".

Le judo se pratique sur un

La tenue est composée d'un blanc.

L'objectif est de projeter son adversaire au, de l'immobiliser ou de l'obliger à abandonner en utilisant des clés articulaires et des étranglements.

NIPPON KEMPO

Le nippon kempo ou nihon kempo est un art martial

Kempo est un mot japonais qui signifie « méthode du »

Le professeur Sawayama Masaru Muneumi fonda le Nippon Kempo en 1932.

Le Nippon Kempo se pratique dans unéquipé de épais permettant d'absorber les chocs lors des projections.

Le vêtement de base pour la pratique est le dogi, par déformation appelé

Lors des combats, un arbitre fait respecter les règles de combat et attribue les points (.....) ou les avertissements (.....).

MEI HUA ZHUANG (MHZ)

Le Mei Hua Zhuang est un art martial traditionnel, très ancien,

qui a conservé son aspect originel. Le Mei Hua signifie « la fleur de»

Le MHZ comprend une grande variété de pratiques. En premier, lequi se pratique seul, à deux en face à face, en ligne - à quatre, ou en plus grand nombre - sur un cercle.

LE RUGBY

Dès l'époque pré-européenne, en Nouvelle-Zélande, les Māoris pratiquaient un jeu rapide qui consistait à courir sur un terrain circulaire avec un ballon à la

Durant l'époque médiévale on trouve trace de nombreux jeux de balles extrêmement virils où l'on joue à se battre : par exemple le jeu de la dans l'ouest de la France, de la barette dans le sud et le calcio en Italie.

En novembre 1823, lors d'une partie de football dans la ville de en Angleterre, William Web Ellis commet une infraction aux règles du football de l'époque en s'emparant à la du ballon et en courant vers les buts adverses. Cette faute devient une règle au rugby. Un nouveau jeu est né.

Le but du jeu est de marquer plus de que l'équipe adverse

Les points peuvent être marqués par :

- Un: aplatir le ballon dans la zone d'en-but (5 points)
- Une: après un essai, le ballon, posé au sol, est frappé au pied et doit passer entre les deux poteaux (2 points)
- Une : posé au sol à l'endroit de la faute, le ballon est frappé au pied et doit passer entre les deux poteaux (3 points)
- Un : pendant une phase de jeu le ballon est frappé au pied (après avoir touché le sol) et passe entre les deux poteaux (3 points).

Une équipe se compose de 22 joueurs : sur le terrain et 7 remplaçants.

ASSOCIATIONS SPORTIVES PARTENAIRES, COORDONNEES

Amis du badminton de Châtenois

M. Weiss / michel.weiss@laposte.net

Cercle d'escrime de Sélestat

M. Pfister / michel.pfister67@gmail.com

Foot entente HK - AS Châtenois

M. Ilhan / mesut.ilhan@hotmail.com

M. Fehlman / alexandre.fehlman@yahoo.fr

Foot SC Sélestat

M. Glemet / selestat.sc@alsace.lgef.fr

Judo club Shinsei - Scherwiller

M. Spinner / christophespinner@sfr.fr

Judo club de Sélestat

M. Jehle / judoclubselestat@gmail.com

Nippon Kempo RYU - Châtenois

M. Arnould / steph.arnou@yahoo.fr

Association art martial Mei Hua Zhuang - Sélestat

M. Sattler / daniel.sattler67@gmail.com

Rugby club Sélestat Giessen

M. Waris / rugby.rcsg@gmail.com