



ALÉSIA
2024

SPORT

DES JEUX
POUR
DES DIEUX

EXPOSITION ÉVÉNEMENT

DU 23 MARS AU
30 NOVEMBRE 2024



ALESIA.COM

MuséoParc
ALÉSIA

Côte
d'Or
LE DÉPARTEMENT

DOSSIER PEDAGOGIQUE

MODE D'EMPLOI

Pour chaque section de l'exposition, vous trouverez :

- des **repères essentiels** pour préparer la visite avec vos élèves, suivis de la **présentation d'un objet de l'exposition**, que vous pouvez étudier avant de venir ;
- une **fiche d'activités** destinée au cycle 3 (mais adaptable pour les autres niveaux) à réaliser lors d'une visite en autonomie ou au retour en classe ;
- des **pistes pédagogiques** pour le cycle 4 et le lycée, sur chacun des thèmes ;
- une **mission** à réaliser pour faire un bilan sur chaque thème.

SOMMAIRE

ESPACE 1. OLYMPIE, BERCEAU DES DIEUX	4
Préparer la visite	4
Une œuvre à la loupe !	5
La fiche d'activités cycle 3 : Olympie, berceau des Jeux	6
Les pistes pédagogiques (cycles 3 & 4) : les origines des Jeux olympiques	9
La mission (cycles 2-3-4 / lycée) : réaliser le commentaire en voix off d'une vidéo	10
ESPACE 2. LA PRÉPARATION DES JEUX	11
Préparer la visite	11
Une œuvre à la loupe !	12
La fiche d'activités cycle 3 : la préparation des Jeux	13
Les pistes pédagogiques (cycle 4) : du sport pour tous ?	14
La mission (cycles 2-3-4 / lycée) : créer une devise pour les Jeux antique	15
ESPACE 3. LES ÉPREUVES	16
Préparer la visite	16
Une œuvre à la loupe !	17
La fiche d'activités cycle 3 : les épreuves	18
Les pistes pédagogiques (cycle 4) : les sports des Jeux olympiques antiques	19
La mission (cycles 2-3-4 / lycée) : les Jeux olympiques en ombres chinoises	20
ESPACE 4. LA VICTOIRE	22
Préparer la visite	22
Une œuvre à la loupe	22
La fiche d'activités (cycle 3) : la victoire	23
Les pistes pédagogiques (cycle 4) : tricher aux Jeux olympiques	24
La mission (cycles 2-3-4 / lycée) : écrire une chanson ou un discours en l'honneur d'un(e) grand(e) sportif(ve)	24
ESPACE 5. L'HÉRITAGE DES JEUX ANTIQUES	27
Préparer la visite	27
Une œuvre à la loupe !	28
La fiche d'activités (cycle 3) : la victoire	28
Les pistes pédagogiques (cycle 1 – lycée) : quelles fonctions pour les Jeux ?	29
La mission (cycles 2-3-4 / lycée) : s'inspirer de l'Antiquité pour créer une affiche pour les Jeux 2024	30
OFFRE PÉDAGOGIQUE	32
CONSEILS DE LECTURE POUR LES ÉLÈVES	33
BIBLIOGRAPHIE SITOGRAPHIE	35

ESPACE 1

OLYMPIE,

BERCEAU DES DIEUX

➤ PRÉPARER LA VISITE

L'évènement des Jeux olympiques n'est pas un simple concours sportif qui revient tous les quatre ans : il s'inscrit dans un cycle plus large de concours qui, depuis le VIII^e siècle avant J.-C., regroupe l'ensemble des cités de la Grèce, autour d'une culture, d'une religion et d'une langue communes. Chacun de ces concours est lié à un rituel religieux. Si les Jeux Olympiques et ceux de Némée (Jeux néméens) sont célébrés en l'honneur de Zeus, ceux de Delphes (Jeux pythiques) sont consacrés à Apollon (d'où la présence de concours artistiques, Apollon étant le dieu des arts) et ceux de Corinthe (Jeux isthmiques) à Poséidon.

Plusieurs légendes sont à l'origine des Jeux olympiques, la plupart ont pour finalité le culte à Zeus :

- ➔ Une première légende rapporte que Zeus aurait institué lui-même les Jeux olympiques, en souvenir de sa victoire sur Cronos et les Titans (titanomachie). Le mont Cronion, qui domine le sanctuaire d'Olympie, tire son nom de celui du père de Zeus.
- ➔ Selon une autre légende, Héraclès aurait créé les Jeux olympiques, après avoir nettoyé les écuries d'Augias, pour remercier Zeus de lui avoir permis de réussir cette épreuve.
- ➔ Un autre Héraclès, celui du mont Ida (d'où son nom d'Héraclès Idaéen) aurait, selon Pausanias, organisé une course avec ses quatre frères. C'est en souvenir de cette compétition, et parce qu'ils étaient cinq (ce sont les Dactyles) qu'on célèbre cette fête tous les quatre ans (le grec utilise l'adjectif *πενταετηρίς* [pentaeteris] « qui revient la cinquième année », insistant ainsi sur l'aspect cyclique des jeux).
- ➔ Enfin, l'histoire d'Hippodamie et de Pelops, est représentée sur le fronton Est du temple de Zeus, conservé au musée Archéologique d'Olympie. Le père d'Hippodamie, Oenomaos, refusant que sa fille ne se marie, décide d'affronter chacun de ses prétendants à la course de char. Protégé par Arès qui lui a conçu un char puissant, il écrase et tue tous ses adversaires. Cependant, Pélops a le soutien de Poséidon et, avec l'aide d'Hippodamie, remplace les essieux du char de d'Oenomaos par de la cire : ce dernier meurt et les enfants peuvent se marier. Pélops aurait institué des jeux funéraires en l'honneur d'Oenomaos : ce sont les Jeux Olympiques.

Olympie est avant tout un sanctuaire, dépendant de la ville d'Elis, qui se trouve une trentaine de kilomètres au Nord. Il se situe au cœur d'un bois sacré consacré à Zeus, au pied du mont Cronion et est bordé par les rivières de l'Alphée et de la Cladée (ces mêmes rivières qui ont été détournées par Hercule pour inonder les écuries d'Augias). L'autel de Zeus, aujourd'hui disparu, se trouve au centre du sanctuaire, dans l'Altis – l'espace sacré. Autour, sont disposés les bâtiments qui servent aux différentes activités des Jeux olympiques.

Les bâtiments religieux (temples de Zeus, d'Héra, d'Apollon) occupent une place importante et permettent d'accomplir les rituels et sacrifices (l'hécatombe ou sacrifice de cent bœufs a lieu dans le cœur sacré, l'Altis, du sanctuaire). Au centre du temple de Zeus, trône la statue chrysléphantine de Zeus, (de χρυσός [chrusos], « l'or », et ἐλεφάντινος [elephantinos], « d'ivoire ») une immense statue réalisée par Phidias, sculpteur qui a installé un atelier à Olympie même. Cette statue, l'une des sept merveilles du monde antique, est détruite dans un incendie au V^e siècle après J.-C.

Les bâtiments administratifs permettent l'organisation pratique des Jeux : le *bouleuterion*, où les concurrents prêtent serment, et le Prytanée, qui abrite le feu sacré, où les juges gèrent les jeux et où se déroule le banquet final.

Enfin, les installations sportives servent à l'entraînement et aux compétitions. Les différentes courses à pied ont lieu au stade, tandis que les courses de chevaux se déroulent à l'hippodrome. La palestre et le gymnase sont à la fois des lieux d'entraînement et de compétition : le gymnase est assez grand pour y exercer la course, les lancers de disque et de javelot ; la palestre, plus petite, est réservée à la lutte et au saut.

» UNE ŒUVRE À LA LOUPE !



Répliques en taille réduite des statues du fronton du temple de Zeus

Plâtre

Collection Musée Olympique, Lausanne

Œuvres originales : V^e siècle avant J.-C. ; musée archéologique, Olympie

Le temple de Zeus, tout en marbre de Paros, réputé pour sa pureté et sa luminosité, est considéré comme un monument de référence de l'architecture grecque antique. Pour honorer le dieu, il est richement décoré : sculptures et éléments architecturaux sont peints de vives couleurs avec des rehauts dorés. De part et d'autre, les frontons, de près de 26 m de long, sont ornés de statues monumentales. Côté ouest, est représentée une scène de combat entre les Centaures et les Lapithes, ancien peuple grec. Côté est, le fronton illustre un des mythes fondateurs des Jeux olympiques : de part et d'autre de Zeus, s'organisent les préparatifs de la course de char qui oppose Œnomaos à Pélops, prétendant de sa fille Hippodamie.

Des deux frontons, il ne reste aujourd'hui que quelques fragments permettant d'imaginer les proportions magistrales du bâtiment.

Avec les élèves : identifier les personnages, leur disposition dans la forme du fronton, les proportions (calcul d'échelle)

» LA FICHE D'ACTIVITÉS CYCLE 3 : OLYMPIE, BERCEAU DES JEUX

🏹 Activité 1

Les Jeux d'Olympie ne sont pas les seuls jeux panhelléniques (qui rassemblent tous les Grecs) : il y a aussi ceux de Némée, de Delphes et de Corinthe. Grâce au tableau des lettres grecques, réécris en grec ancien les noms de ces villes autour de la carte.

Lettres majuscules	Lettres minuscules	Prononciation
A	α	a
B	β	b
Γ	γ	g
Δ	δ	d
E	ε	é
Z	ζ	dz
Θ	θ	t (a donné « th » en français)
I	ι	i
K	κ	k
Λ	λ	l

Lettres majuscules	Lettres minuscules	Prononciation
M	μ	m
N	ν	n
Ξ	ξ	ks
O	ο	o
Π	π	p
P	ρ	r
Σ	ς	s
Υ	υ	u (a donné « y » en français)
Φ	φ	f (a donné « ph » en français)
Ψ	ψ	ps

Corinthos

Olympia

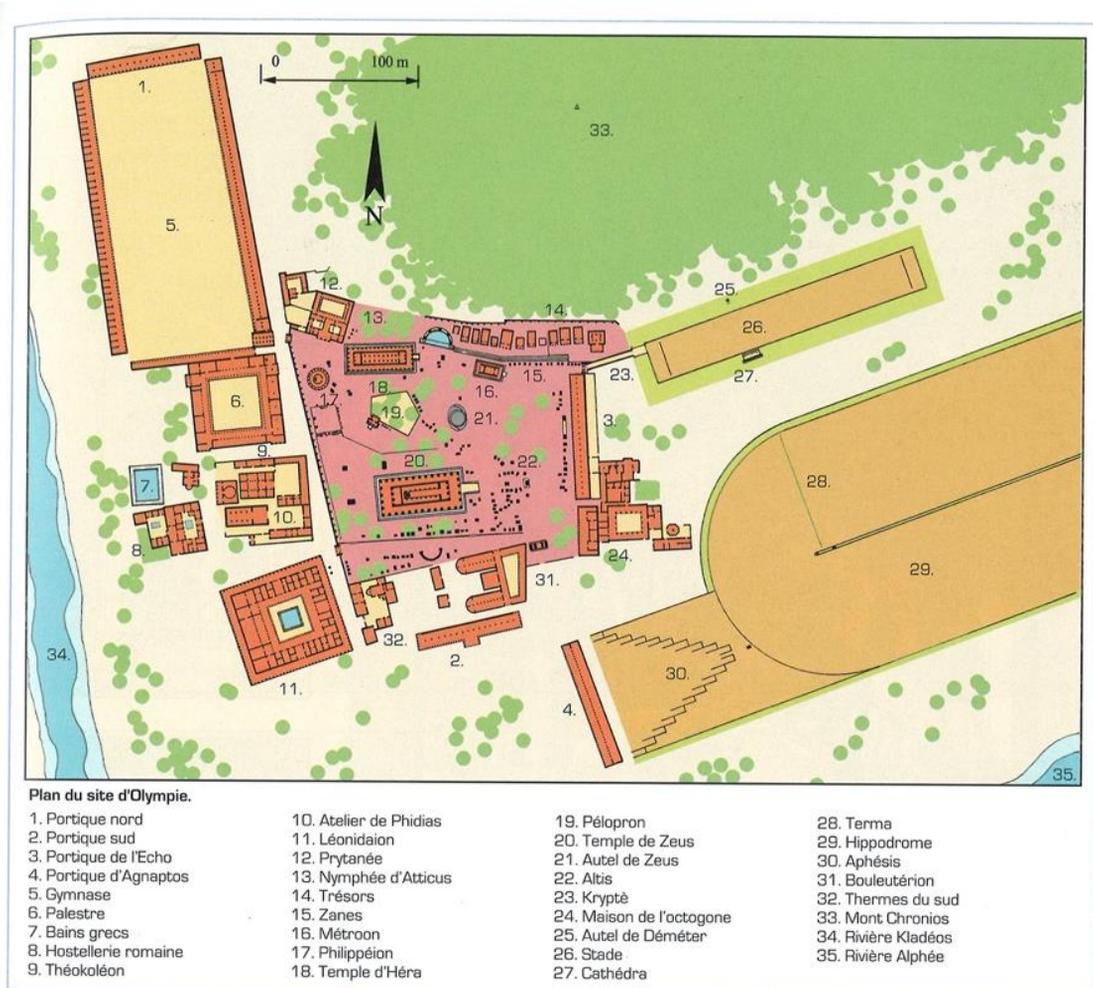
Delphoi

Nemea

CC BY-SA - Ariane Huteau

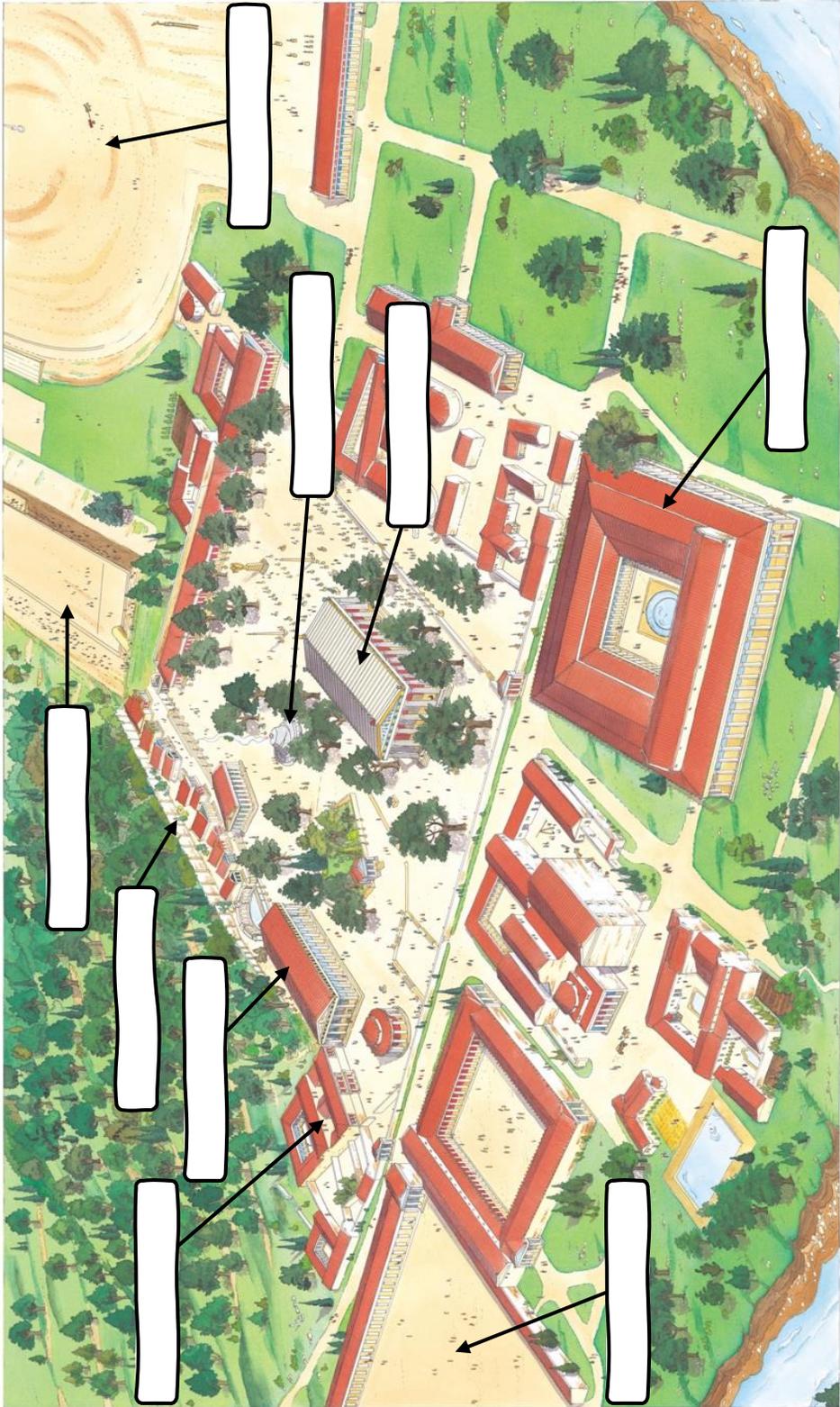
Y Activité 2

Utilise le plan d'Olympie ci-dessous pour retrouver le nom des principaux lieux du sanctuaire. Colore ensuite chaque carte en suivant ta propre légende :



© Jacques Martin - Cédric Hervan - Yves Plateau / Casterman

- Espace religieux
- Espace sportif
- Espace administratif



© Jacques Martin - Cédric Hervan - Yves Plateau / Casterman

➤ LES PISTES PÉDAGOGIQUES (CYCLES 3 & 4) : LES ORIGINES DES JEUX OLYMPIQUES

La tradition prête au demi-dieu Héraclès la création des Jeux olympiques après avoir nettoyé les écuries d'Augias. Pausanias énumère d'autres légendes, avec différents personnages, dont un autre Héraclès, venu du mont Ida.

Héraclès, qui était l'aîné, proposa en s'amusant, à ses frères, de s'exercer à la course, en disant qu'il couronnerait le vainqueur avec une branche d'olivier sauvage ; il y avait en effet dans cet endroit une si grande quantité de ces oliviers, qu'on amassait leurs feuilles vertes pour se faire des lits. Les Éléens disent qu'Héraclès avait apporté cet arbre dans la Grèce du pays des Hyperboréens qui est au-dessus du vent Borée. [...] L'honneur de la première institution des jeux Olympiques appartient donc à Héraclès Idaéen, et ce fut lui qui leur donna ce nom ; il ordonna qu'on les célébrât tous les cinq ans, parce qu'ils étaient cinq frères. Il y en a qui disent que Zeus y lutta avec Cronos pour savoir à qui resterait l'empire du monde ; suivant d'autres, Zeus fit célébrer ces jeux après ses victoires ; et parmi ceux qui furent couronnés, on nomme Apollon qui vainquit Hermès à la course, et Arès au pugilat : c'est pour cela, dit-on, qu'on joue sur la flûte l'air pythique pendant l'exercice du saut qui fait partie du pentathlon, cet air étant consacré à Apollon, et ce dieu ayant remporté des victoires aux Jeux olympiques.

Pausanias, *Description de la Grèce*, Livre X, traduction de M. Clavier

Υ Activité 1

Discipline	LCA
Entrée du programme	Figures grecques des divinités / Légendes de fondations (5 ^e) / La Grèce dans son unité et sa diversité (3 ^e)
Compétence travaillée	Comprendre le fonctionnement de la langue
Support	Traduction du texte de Pausanias, extrait de la <i>Description de la Grèce</i>
Problématique	Quelles sont les différents dieux en lien avec la création des Jeux olympiques ?

- ➔ Les élèves transcrivent en grec ancien les noms des personnages du texte.
- ➔ À l'aide du Bailly en ligne, ils vérifient leur transcription, ce qui permet de travailler les confusions ο/ω ; ε/η ; τ/θ. On accordera une attention particulière à l'explication de l'esprit rude de Ἡρακλῆς, car les élèves sont souvent perturbés par la ressemblance entre le H (Eta) grec et le H latin.

Υ Activité 2

Discipline	Français
Entrée du programme	Récits de création (6 ^e) / Héros, héroïnes, héroïsmes (5 ^e)
Compétence travaillée	Rechercher des informations dans différents médias (presse écrite, audiovisuelle, web) et ressources documentaires
Problématique	Quelles sont les différentes versions de la création des Jeux olympiques antiques ?

Les élèves font des recherches sur différents récits de l'origine des Jeux olympiques :

- création par le demi-dieu Héraclès pour remercier Zeus après le nettoyage des écuries d'Augias, un des douze travaux ;
- création par l'Héraclès Dactyle, venu du mont Ida (Héraclès Idaéen – voir texte de Pausanias) ;
- création par Zeus en souvenir de la titanomachie.

➤ LA MISSION (CYCLES 2-3-4 / LYCÉE) : RÉALISER LE COMMENTAIRE EN VOIX OFF D'UNE VIDÉO

Disciplines

Histoire – français – langues et cultures de l'Antiquité

Compétences travaillées

Exploiter les ressources expressives et créatives de la parole / Coopérer, réaliser des projets / Adopter progressivement une démarche raisonnée dans la recherche d'informations

Déroulement de l'activité :

Les élèves doivent commenter en voix off la reconstitution 3D d'Olympie par le collectif Progetto Traiano (<https://www.youtube.com/watch?v=WzZ6fbbuVPw>).

- **Étape 1** : Les élèves visualisent la vidéo.
- **Étape 2** : Ils font des recherches en ligne (ou utilisent des documents mis à disposition) pour identifier les différents bâtiments.
- **Étape 3** : Afin de réaliser les commentaires, ils sélectionnent les bâtiments visibles à l'écran pendant un temps assez long pour y superposer un commentaire et calculent la plage de temps disponible pour le commentaire.
- **Étape 4** : Ils se documentent pour rédiger leur commentaire, puis ciblent les informations les plus importantes à conserver pour être en adéquation avec la plage de temps disponible.
- **Étape 5** : Les élèves enregistrent leur commentaire et effectuent le montage audio par exemple avec le logiciel libre de droits *OpenShot Video Editor* ou l'application *Capcut*.

ESPACE 2

LA PRÉPARATION DES JEUX

» PRÉPARER LA VISITE

Les Jeux commencent dix mois avant les compétitions. D'une part, les juges (Ἑλλανοδίκης [hellanodikēs], de Ἑλλην [hellèn], « grec » et δίκη [dikè], « le droit, la justice »), sont choisis parmi les habitants d'Elis pour organiser et superviser l'ensemble des jeux. Dans le même temps, chaque athlète s'entraîne dans sa cité, avant de rejoindre Elis un mois avant la compétition. Afin que chacun puisse faire le trajet jusqu'à Olympie tout en étant en sécurité, une trêve sacrée est annoncée par des hérauts appelés spondophores (σπονδοφόρος, de σπονδή [spondè], la trêve, et φέρω [pherô], porter) un mois avant le début des festivités. En réalité, cette trêve sacrée (Ἐκεχειρία [ékécheira]) n'empêche pas les cités d'être en guerre et seule Sparte est condamnée pour l'avoir transgressée : il s'agit d'une décision très politique, puisque c'est la contrée même de l'Elide qui est concernée par l'envoi d'hoplites spartes.

Tout le monde ne peut pas participer aux Jeux : il faut, pour concourir, être un homme libre, adulte ou non. La condition n'est pas explicite, mais il faut également être riche, puisqu'il faut avoir les moyens de vivre tout en consacrant 10 mois à son entraînement ! Les jeunes hommes participent également aux Jeux, dans une catégorie différente, même s'il n'était pas toujours facile, à l'époque, de vérifier l'âge des participants, ce qui a sans doute été l'objet de fraudes.

Les étrangers (βάρβαρος [barbaros], « l'étranger », « le non-grec ») peuvent assister mais pas participer aux Jeux.

Les femmes sont exclues de la compétition et ne peuvent pas même assister aux jeux lorsqu'elles sont mariées. Les jeunes filles peuvent circuler librement dans l'Altis et suivre les épreuves. Cependant, d'autres jeux, les Jeux héréens (en l'honneur d'Héra) sont organisés pour elles, mais ne sont ouverts qu'aux jeunes filles de l'Elide (région d'Elis, dont dépend le sanctuaire d'Olympie). Ces jeux sont supervisés, selon Pausanias, par seize femmes et comprenaient trois courses.

Pausanias rapporte cependant deux histoires où les femmes ont pu concourir ou assister aux Jeux olympiques : la première est celle de Callipateira, qui a remporté une victoire aux courses de chevaux, car ce ne sont pas les cavaliers qui sont récompensés, mais le propriétaire des chevaux.

La seconde est celle de Cynisca, une femme issue d'une famille comprenant d'illustres vainqueurs des Jeux. Elle s'est déguisée en homme pour voir ses fils concourir. À l'annonce de la victoire de l'un d'eux, elle se précipite dans ses bras ; c'est à ce moment que son vêtement la découvre et qu'elle dévoile sa véritable identité. Elle aurait dû être précipitée du haut du rocher du Tupaion, mais elle a été sauvée par la renommée de sa famille.

Les Jeux se déroulent généralement sur cinq jours même s'il y a des différences selon les éditions. Quelques jours auparavant une grande procession conduit les athlètes jusqu'à Olympie qui, pour quelques jours, devient un immense champ de foire.

Le premier jour, après un sacrifice à Zeus, les athlètes, leurs entraîneurs et les juges prêtent serment. Chacun jure d'être grec, libre, de ne pas avoir commis de crime, d'avoir payé ses éventuelles amendes, de ne pas tricher et de respecter les règles du concours.

Le second jour, se déroulaient les compétitions hippiques et l'épreuve du pentathlon.

Le troisième jour était consacré aux sacrifices.

Le quatrième jour, avaient lieu les courses, les sports de combat et la course en armes.

Enfin, le dernier jour, les récompenses étaient remises aux vainqueurs, et un grand banquet était organisé.

» UNE ŒUVRE À LA LOUPE !



Strigile

Reconstitution

Bronse

Le strigile est un accessoire de toilette indispensable pour les athlètes. Avec, ils raclent leur peau pour retirer l'huile mêlée de poussière et de sueur. Le personnel du gymnase récupère, filtre et revend ce mélange, appelé *gloios* (γλοιός). Réputée pour ses vertus médicinales, cette substance gluante est utilisée pour le traitement des hémorroïdes, des ulcères, des vers intestinaux, de la fièvre, etc.

Une statue du sculpteur et bronzier Lysippe, l'*Apoxyomène* (*apoxuo* / ἀποξύω signifiant « racler »), montre un athlète utilisant un strigile. Elle est aujourd'hui uniquement connue par une copie en marbre du I^{er} siècle après J.-C.

Avec les élèves : faire des recherches sur l'histoire de la toilette

➤ LA FICHE D'ACTIVITÉS CYCLE 3 : LA PRÉPARATION DES JEUX

🏹 Activité 1

Des Jeux olympiques ont lieu tous les 4 ans. L'empereur Néron y participe en l'an 67. Indique dans les cases les dates des Jeux précédents et suivants :

				67				
--	--	--	--	----	--	--	--	--

Pour les plus forts, faites le même exercice à partir de la date à laquelle on a institué le serment olympique :

				- 388				
--	--	--	--	-------	--	--	--	--

🏹 Activité 2

Aristidis décide d'emmener toute sa famille à Olympie. Surligne les noms de ceux qui peuvent participer aux Jeux et barre ceux qui ne peuvent même pas y assister !

- ➔ Aristidis, homme de 30 ans qui vient d'Athènes
- ➔ Petra, 30 ans, épouse d'Aristidis
- ➔ Leonidas, 19 ans, esclave de la famille
- ➔ Ariane, 10 ans, fille de Petra et Aristidis
- ➔ Namdar, 28 ans, vieil ami d'Aristidis qui vient de la lointaine Perse
- ➔ Timéo, 12 ans, fils d'Aristidis et Petra
- ➔ Anatole, 25 ans, le frère d'Aristidis, tout juste sorti de prison car il a commis un vol

🏹 Activité 3

Demandez le programme ! Relie chaque événement au jour de son déroulement.

- | | | |
|----------------------|---|---|
| 1 ^{er} jour | • | • sports de combat |
| 2 ^e jour | • | • banquet |
| 3 ^e jour | • | • serment des athlètes et des juges |
| 4 ^e jour | • | • concours du meilleur sonneur de trompette |
| 5 ^e jour | • | • remise des récompenses |
| | | • courses de chevaux |
| | | • sacrifices |
| | | • pentathlon |
| | | • course en armes |
| | | • courses |

🏹 Activité 4

L'élève remplit la trousse de toilette de l'athlète grec en nommant chaque objet qu'il met dans le sac.

➤ LES PISTES PÉDAGOGIQUES (CYCLE 4) : DU SPORT POUR TOUS ?

Sur la route d'Olympie avant de traverser l'Alphée, quand on vient de Scillonte, se trouve une montagne abrupte avec des rochers escarpés. On appelle la montagne Tupaion. La loi, en Elide, est de précipiter les femmes du haut de cette montagne, si elles sont convaincues d'être venues au concours d'Olympie ou simplement d'avoir traversé l'Alphée aux jours qui leur sont interdits. Néanmoins aucune, dit-on, ne fut jamais prise sur le fait, à l'exception seulement de Callipateira. [...] Comme son mari était mort prématurément, elle se donna en tout l'allure d'un entraîneur et conduisit son fils à Olympie pour qu'il prît part au combat. Au moment où Peisirodos (son fils) remportait la victoire, Callipateira, sautant par-dessus la barrière où l'on tient à l'écart les entraîneurs, se découvrit. On reconnaît qu'elle est une femme, ils la renvoient sans la condamner en lui accordant un part du respect qu'ils avaient pour son père, ses frères et son fils - ils avaient tous remporté des victoires olympiques - mais on fit une loi stipulant qu'à l'avenir les entraîneurs se présenteraient nus au concours.

Pausanias, *Description de la Grèce*, V, 6, 7-8 173 après J.-C. (p.144),
traduction de M. Clavier

🏹 Activité 1

Discipline	Français 4 ^e
Entrée du programme	« Individus et société : confrontation de valeurs »
Compétence travaillée	Lire des textes littéraires et les interpréter
Problématique	Les droits des femmes sont-ils et ont-ils toujours été les mêmes que ceux des hommes ?

Mise en parallèle du récit de Pausanias avec des textes qui mettent en scène le travestissement de femmes pour bénéficier des avantages masculins (Fabien Clavel, *Les aventures du chevalier Silence* ; George Sand, *Gabriel* ; Marivaux, *La fausse suivante*).

🏹 Activité 2

Discipline	EMC 5 ^e
Entrée du programme	« L'égalité »
Compétence travaillée	Développer la culture de la sensibilité
Problématique	Quelle est la place des femmes dans les Jeux olympiques antiques et modernes ?

On étudie la place donnée aux femmes au travers de différents documents :

- ➔ extraits de Pausanias concernant Callipateira et cynisca ;
- ➔ documentaire « Toutes musclées » (4/4) : <https://www.arte.tv/fr/videos/107070-004-A/toutes-musclees-4-4/>
- ➔ à réaliser par les élèves : chronologie des droits accordés aux femmes dans les Jeux olympiques

» LA MISSION (CYCLES 2-3-4 / LYCÉE) : CRÉER UNE DEVISE POUR LES JEUX ANTIQUES

Disciplines EMC - langues vivantes – langues et cultures de l’Antiquité – français – EPS

Compétences travaillées Coopérer, réaliser des projets

Déroulement de l’activité :

- ➔ À partir de l’observation de devises sportives, les élèves identifient des valeurs liées au sport. Quelques devises pouvant être étudiées :

Jeux olympiques : *Citius, Altius, Fortius – Communiter* (« Plus vite, plus haut, plus fort – ensemble »)

Mens sana in corpore sano (« Un esprit sain dans un corps saint ») (d’après Juvénal ; citation reprise par différents clubs de sport dans le monde ainsi que par une célèbre marque de vêtements de sport)

club de foot de Manchester City : *Superbia in proelio* (« Fierté dans le combat ») ;

AS Nancy-Lorraine : *Qui s’y frotte s’y pique*

Manchester United FC : *Youth, courage, greatness* (« Jeunesse, courage, grandeur »)

- ➔ En français, on définit ce qu’est une devise (phrase courte et percutante permettant de mettre en évidence les valeurs d’un individu ou d’un groupe), puis on identifie certains procédés de style liés à la devise (énumération, jeux de mots, parallélismes, utilisation du présent de vérité générale, etc.).
- ➔ En histoire, on rappelle les fondements des Jeux olympiques antiques et les valeurs qu’ils défendent (voir « Espace 1 – Olympie »).
- ➔ En groupe, les élèves réfléchissent et créent une devise pour les Jeux olympiques antiques.

ESPACE 3

LES ÉPREUVES

» PRÉPARER LA VISITE

Les courses

Sport le plus pratiqué en Grèce, la course est l'épreuve-reine des Jeux olympiques. Lors des treize premières éditions, le sprint est l'unique épreuve disputée. Nommée *stadion* (στάδιον), cette course se déroule sur toute la longueur du stade, qui est de 600 pieds, soit 192m. Par la suite, d'autres formes de course apparaissent : double, longue et en armes. Le *stadion* demeure malgré tout la plus prestigieuse et son vainqueur donne son nom à l'olympiade.

À Olympie, les athlètes ont intérêt à être bien entraînés car toutes les courses ont lieu le même jour, à l'exception de la course en armes qui est l'ultime épreuve marquant la fin des Jeux olympiques.

Les courses hippiques

La création des Jeux olympiques repose, selon la mythologie, sur une course de char mythique opposant Oenomaos et Pélops, prétendant à la main de sa fille Hippodamie. Les courses hippiques (ἵπποδρομῖαι[hippodromiai]) ont donc une grande importance, même si elles n'entrent officiellement dans la compétition qu'à partir de la 25^e édition. Elles ouvrent les compétitions et se déroulent dans l'hippodrome aménagé entre le stade et le fleuve Alphée : les concurrents doivent contourner deux bornes espacées de trois stades, situées de chaque côté de la piste. L'une d'elle est surmontée d'une statue d'Hippodamie et Pélops. Selon les époques, différentes épreuves hippiques apparaissent et disparaissent : courses de chevaux, de juments ou de poulains montés, de bige (char à deux chevaux), de chariots attelés de mulets ou de poulains. L'épreuve-reine reste la course de quadriges (char tiré par quatre chevaux) qui provoque l'enthousiasme des foules de spectateurs.

Les vainqueurs de ces épreuves ne sont pas les cavaliers, ni les auriges (conducteurs de char) mais les propriétaires des chevaux, assez riches pour couvrir les frais d'une écurie. C'est ce qui permet à Callipateira de remporter une victoire alors même qu'elle a interdiction de participer aux Jeux.

Le pentathlon

Le pentathlon (πένταθλον) est la première compétition à épreuves multiples de l'histoire du sport. Elle est apparue lors des Jeux olympiques de 708 av. J.-C (18^e édition). Les athlètes pratiquent cinq disciplines appartenant soit aux « exercices légers » (la course et le saut en longueur), soit aux « exercices lourds » (le lancer de disque, le lancer de javelot et la lutte).

Le déroulement des épreuves, qui ont lieu dans le stade, est aujourd'hui sujet à discussions. Il est vraisemblable que les athlètes s'affrontent individuellement d'abord aux lancers et au saut. Si l'un d'eux remporte ces trois épreuves, il est désigné vainqueur, la course et la lutte n'est alors pas disputées. La plupart du temps, plusieurs concurrents ressortent victorieux des premières épreuves, puis s'affrontent à la course et enfin, en cas d'égalité, à la lutte.

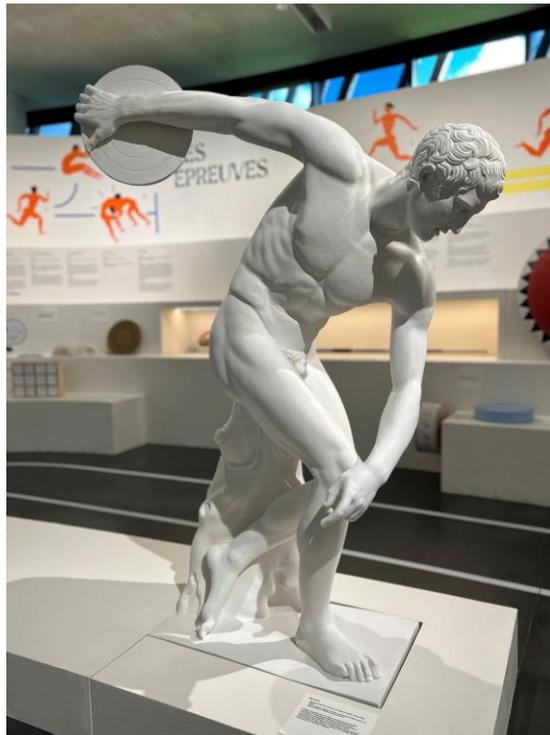
Les sports de combat

Trois disciplines sont pratiquées lors des compétitions olympiques : la lutte, le pancrace et le pugilat. Liées à la préparation militaire, elles sont très populaires chez les Grecs, notamment les deux dernières pour leur caractère violent. Sport très ancien en Grèce, la lutte est présente dans la mythologie, pratiquée par de nombreux héros et divinités (Thésée ou Héraclès par exemple) et fait partie de l'éducation des citoyens, tous les Grecs libres la pratiquent dès l'âge de sept ans.

L'organisation des combats est bien loin des compétitions actuelles : pas de catégories de poids, les participants sont classés uniquement en fonction de leur âge (hommes à partir de 20 ans ou garçons) ; pas de round, le combat dure jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur (souvent quand l'un des combattants lève le doigt pour déclarer forfait) ; pas de ring, le duel a lieu sur la piste du stade rendue plus meuble en piochant le terrain et délimitée par une ligne tracée au sol.

Un tirage au sort est effectué pour former les paires de combattants. En cas de nombre impair, celui qui se retrouve sans adversaire peut se reposer et attendre la prochaine série de combat. Il est appelé *ephedros*, ce qui signifie « assis ». Pour amplifier leur gloire, beaucoup de vainqueurs tiennent à préciser qu'ils n'ont pas bénéficié de cet avantage.

» UNE ŒUVRE À LA LOUPE !



Le Discobole

Moulage réalisé les ateliers d'art des musées nationaux

Plâtre

Œuvre originale : réplique romaine d'un bronze attribué à Myron, V^e siècle avant J.-C. ; musées du Vatican, Rome

L'athlète s'apprête à lancer le disque : son bras est levé très haut en arrière et sa jambe gauche s'apprête à revenir devant pour contrebalancer le déséquilibre du corps que le lancement va engendrer. Les muscles de son abdomen, de ses cuisses sont tendus. Cette position n'est pas réaliste : l'artiste compose un geste idéal pour créer une sculpture géométrique, basée sur des triangles, selon les principes de l'art classique de l'époque.

Avec les élèves : observer la mise en valeur du corps / travailler sur les raisons de la nudité dans l'Antiquité (et son caractère réservé au sport et à la statuaire).

» LA FICHE D'ACTIVITÉS CYCLE 3 : LES ÉPREUVES

🏹 Activité 1 : la représentation des sports

Inscris dans les encadrés les sports représentés sur ces vases, puis indique qui sont les personnages indiqués par des flèches (observe bien leur tenue vestimentaire et leurs attributs !).



🏹 Activité 2 : les nombres en grec ancien

Le **pentathlon** comporte **cinq** épreuves. Le **pentagone** est une figure géométrique qui comporte **cinq** côtés.

À partir de l'observation précédente, complète le tableau suivant :

Chiffres	Nom grec du chiffre	Épreuve sportive	Figure géométrique
	tria		
5		pentathlon	
			hexagone
8			
10			

🏹 Activité 3 : calcul de la longueur d'un stade

Une légende raconte que la mesure du stade correspond à 600 fois le pied d'Hercule, long de 32 cm.

- ➔ Quelle est la longueur du stade olympique en mètres ?
- ➔ La course des garçons fait la longueur d'un stade. Celle des filles est six fois plus courte que celle des garçons. Quelle distance doivent parcourir les filles ?

➤ LES PISTES PÉDAGOGIQUES (CYCLE 4) : LES SPORTS DES JEUX OLYMPIQUES ANTIQUES

1. Ἔστι τοίνυν ἀγωνίας ξυμπάσης τὰ μὲν κοῦφα ταῦτα· στάδιον, δόλιχος, ὀπλίται, δίαυλος, ἄλμα· τὰ βαρύτερα δὲ, παγκράτιον, πάλη, πύκται. 2. Πένταθλος δὲ ἀμφοῖν συνηρμόσθη· παλαῖσαι μὲν γὰρ καὶ δισκεῦσαι βαρεῖς· τὸ δὲ ἀκοντίσαι καὶ πηδῆσαι καὶ δραμεῖν, κοῦφοί εἰσι.

1. Parmi les diverses espèces de concours, les exercices légers sont la course simple dans le stade, la course longue (doliq), les exercices en armes, la course redoublée (diaule), le saut ; **au nombre des exercices pesants on compte : le pancrace, la lutte, le pugilat.** **2. Le pentathlon se compose d'exercices pesants et d'exercices légers :** lutter et lancer le disque sont des exercices pesants ; lancer le javelot, sauter et courir, sont des exercices légers.

🏹 Activité 1

Discipline

LCA 3^e, ECLA 4^e

Entrée du programme « Rome et la Grèce : échanges et influences » / « Vie quotidienne en Grèce antique »

Compétences travaillées Lire, comprendre, traduire, interpréter

Problématique Quels sont les sports pratiqués dans la Grèce antique ?

- ➔ Le texte est présenté en grec ancien. La traduction ne propose que les passages en gras.
- ➔ Les élèves reconstituent la fin de la première phrase en remettant en ordre les éléments de la traduction qui seront proposés dans le désordre.
- ➔ Ils complètent ensuite la fin du texte avec les infinitifs et les adjectifs, en s'aidant du début du texte.

Υ Activité 2

Discipline Histoire 6^e, LCA 3^e

Entrée du programme Récits fondateurs, croyances et citoyenneté dans la Méditerranée antique au I^{er} millénaire avant J.-C. (Histoire 6^e) / Athènes et Sparte (LCA 3^e)

Compétence travaillée Comprendre des documents

Problématique Les Jeux olympiques sont-ils une façon de se préparer à la guerre ?

Les élèves étudient la fonction à la fois politique et guerrière de l'athlétisme.

- ➔ Faire le lien entre les différents sports des Jeux olympiques et les situations dans la guerre.
- ➔ Comment se déroulent l'entraînement des jeunes à Athènes / à Sparte ?
- ➔ À partir de documents*, les élèves reconstituent l'histoire du marathon, événement guerrier devenu une épreuve olympique.
- ➔ En 3^e, on pourra également se demander dans quelle mesure les Jeux olympiques de 1936 à Berlin et ceux de 2014 à Sotchi sont aussi des démonstrations de force qui visent à montrer la puissance de pays qui vont par la suite chercher à conquérir d'autres territoires.

* Voir notamment : <https://odysseum.eduscol.education.fr/marathon-de-la-guerre-au-sport-la-course-de-tous-les-exploits>

➤ LA MISSION (CYCLES 2-3-4 / LYCÉE) : LES JEUX OLYMPIQUES EN OMBRES CHINOISES

Υ Activité

Disciplines Histoire, français, langues et cultures de l'Antiquité

Compétences travaillées Pratiquer les arts en mobilisant divers langages artistiques et leurs ressources expressives / Coopérer, réaliser des projets / Analyser et comprendre les organisations humaines et les représentations du monde

Après avoir identifié les différents sports représentés dans l'exposition, les élèves, derrière un drap (si possible orange pour rappeler la couleur de la terre cuite !) réalisent les ombres chinoises correspondant aux différents sports des Jeux olympiques. Les ombres chinoises ainsi réalisées sont prises en photo.

ESPACE 4

LA VICTOIRE

» PRÉPARER LA VISITE

Les Jeux olympiques sont des âgon (ἀγών), c'est-à-dire des compétitions : ce qui importe avant tout n'est donc pas de participer, comme on le dit aujourd'hui, mais de gagner. Remporter une victoire à l'une des épreuves des Jeux olympiques, cela signifie à la fois avoir reçu la bienveillance des dieux et faire preuve de qualités physiques et morales exceptionnelles, qui correspondent à l'idéal d'équilibre de l'homme grec.

Il n'y a donc qu'une seule place à remporter pour chaque épreuve. Chaque vainqueur est couronné de branches d'olivier sauvage. On parle alors d'un concours *stéphanite* (στέφανος / « couronne »), au même titre que les autres jeux panhelléniques : aux Jeux néméens, la couronne est de céleri, à Delphes de laurier et à Corinthe de pin.

Le dernier jour, après des sacrifices pour remercier les dieux, les vainqueurs des différentes épreuves sont conduits en procession au Prytanée, où un grand banquet est organisé en leur honneur.

De retour dans leur cité, les vainqueurs bénéficient d'un statut symbolique important. Certains se voient attribuer une somme d'argent, comme à Athènes, d'autres, ailleurs, peuvent participer gratuitement à des banquets, avoir une statue à leur effigie (pour les plus grands athlètes, celle-ci peut être exposée dans l'Altis). Les poètes leur écrivent des odes, dont les plus célèbres sont celles du poète Pindare.

» UNE ŒUVRE À LA LOUPE !



© Cléret-Morin

Le Diadumène

Moulage réalisé par les ateliers d'art des musées nationaux

Plâtre

Œuvre originale : réplique romaine d'un bronze attribué à Polyclète ; British Museum, Londres

Ce jeune homme nu, debout, les bras levés, attache un bandeau, symbole de la victoire, sur son front. Il tire son nom du verbe διαδέω (*diadéo*) qui signifie « lier autour, entourer, ceindre ». À l'origine, la statue est posée sur une base en pierre sur laquelle une inscription gravée permet de connaître l'identité du vainqueur. Elle est alors érigée dans le sanctuaire d'Olympie ou dans la cité de l'athlète pour commémorer sa victoire.

Avec les élèves : les symboles de l'olympisme / la réalisation d'une sculpture : motif d'arbre pour le soutènement / difficulté de conservation : ce sont les bras qui se cassent le plus facilement.

» LA FICHE D'ACTIVITÉS (CYCLE 3) : LA VICTOIRE

Υ Activité 1

Relie pour chaque couronne la bonne image et le bon site.

Olympie

•

•

Couronne de pin

•

•



Delphes

•

•

Couronne d'olivier
sauvage

•

•



Corinthe

•

•

Couronne de laurier

•

•



Némée

•

•

Couronne de céleri

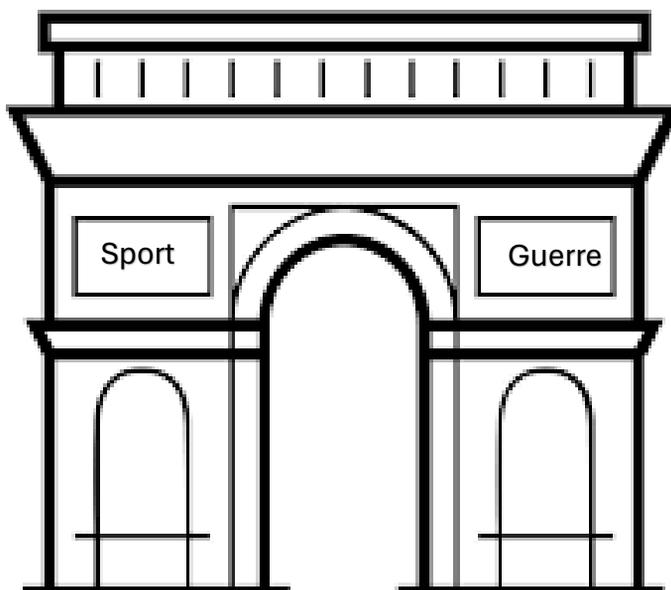
•

•



Υ Activité 2 : Les mots de la victoire

- ➔ Trouve des prénoms qui veulent dire « Victoire ».
 - ➔ Saurais-tu conjuguer le verbe « vaincre » au présent de l'indicatif ?
 - ➔ Une célèbre marque de chaussures porte le nom de « victoire » en grec ancien (c'est aussi un surnom que l'on donne à la déesse Athéna). Laquelle ?
 - ➔ Inscris ces mots dans les colonnes de l'arc de triomphe, selon qu'ils sont en lien avec le sport ou avec la guerre. Certains peuvent être dans les deux colonnes !
- triomphe – consécration – gain – butin – défense – conquête – succès – réussite – vainqueur – bataille – podium – célébrer – combat – attaque



» LES PISTES PÉDAGOGIQUES (CYCLE 4) : TRICHER AUX JEUX OLYMPIQUES

Aurigavit quoque plurifariam, Olympiis vero etiam decemiugem [...] ; sed excussus curru ac rursus repositus, cum perdurare non posset, destitit ante decursum ; neque eo setius coronatus est. **D** Sort einde provinciam universam libertate donavit simulque iudices civitate Romana et pecunia grandi. Quae beneficia, e medio stadio, Isthmiorum die, sua ipse voce, pronuntiavit.

Suétone, *Vie de Néron*, XXIV

Souvent aussi il conduisit des chars. Aux jeux olympiques, il en guidait un attelé de dix chevaux, [...]. Il fut renversé de son char ; on l'y remplaça ; mais il ne put s'y tenir jusqu'à la fin de la course. Il n'en fut pas moins couronné. En partant, il accorda la liberté à toute la province et le droit de cité aux juges, ainsi qu'une forte somme d'argent. Lui-même, au milieu du stade, le jour des jeux isthmiques, il annonça à haute voix ces récompenses.

(Suétone, *Vie de Néron* – Traduction de M. Cabaret-Dupaty, Paris, 1893, avec quelques adaptations de J. Poucet, Louvain, 2001)

Y' Activité 1

Discipline	LCA 3 ^e
Entrée du programme	Rome et la Grèce : échanges et influences / Vie quotidienne en Grèce antique
Compétences travaillées	Lire, comprendre, traduire, interpréter
Problématique	Comment les empereurs ont-ils vidé les Jeux olympiques de leur essence ?

À partir d'un extrait de la *Vie d'Auguste* (XLIII) et de la *Vie de Néron* de Suétone, on amène les élèves à percevoir comment l'évergétisme et le pouvoir personnel des empereurs ont mué les Jeux olympiques et les Jeux romains en une arme de propagande pour asseoir le pouvoir personnel des dirigeants.

Pour montrer le registre satirique du texte, on peut demander aux élèves de proposer une autre ponctuation du texte latin afin de mettre en évidence, par des phrases exclamatives, l'ironie du locuteur. On proposera également de retraduire la dernière phrase en respectant l'ordre des mots du texte (à l'aide d'une emphase par dislocation), afin de recréer en français l'effet de surprise dû à l'écart entre « quae beneficia » et « annuntiavit ».

» LA MISSION (CYCLES 2-3-4 / LYCÉE) : ÉCRIRE UNE CHANSON OU UN DISCOURS EN L'HONNEUR D'UN(E) GRAND(E) SPORTIF(VE)

Disciplines

Français, éducation musicale

Compétence travaillée

Pratiquer les arts en mobilisant divers langages artistiques et leurs ressources expressives / Coopérer, réaliser des projets

Déroulement de l'activité :

→ Étude de documents à visée encomiastique :

- [Extrait du discours de Jacques Chirac](#) en l'honneur des footballeurs qui ont remporté la Coupe du Monde de foot 1998 .
- Extrait de Pindare , *Isthmique III*, traduction de Philippe Renaut, remacle.org

Pour Mélissos de Thèbes, vainqueur au quadriges

Strophe 1

*L'homme vainqueur aux Jeux de gloire,
Ou riche, mais dont le cœur n'est point gonflé par l'arrogance,
Celui-là mérite l'éloge de son peuple.
Zeus, les plus belles vertus sont acquises aux mortels
Par Toi : constant
Le bonheur des purs ; mais pour les cœurs tortueux,
Éphémère la floraison !*

Antistrophe 1

*Pour ses exploits immenses, il faut l'hymne pour ce vaillant ;
Il faut que les douces Charites le chantent à grandes envolées.
Mélissos est d'une double victoire
Détenteur, si bien qu'une joie suave
Est en lui ; dans les vallons de l'Isthme,
Les couronnes furent à lui, et, dans la contrée
Du lion colossal, il fit résonner le nom de Thèbes,*

Épode 1

*En triomphant au quadriges ; l'ancestrale vaillance,
Chose innée, il ne la contredit point !
Vous savez tous le renom de Cléonymos,
L'antique éclat de ses chars ;
Par leur mère, liés aux Labdacides,
L'opulence suivit leurs pas, comme leurs efforts au quadriges.
Mais le temps qui se déploie jour après jour change une chose,
Tantôt une autre. Sont protégés seuls, les enfants des Dieux.*

Chanson de Saël « Marie-José Percec »

*À celle que l'on surnomme la gazelle
Et qui a permis à la France de goûter aux joies de nombreuses victoires
De par son talent, son travail, sa fierté*

REFRAIN

*Marie Josée, j'sais qu'il disent des atrocités sur toi
Le monde et les médias peuvent toujours causer,
Car je sais combien la France te doit (bis)*

- Les élèves choisissent un sportif ou une équipe de sportifs, puis rédigent leur texte seuls ou en équipe.
- Ils s'entraînent à déclamer ou à chanter leur texte.
- L'interprétation du texte est filmée.

ESPACE 5

L'HÉRITAGE

DES JEUX ANTIQUES

» PRÉPARER LA VISITE

Lorsque Pierre de Coubertin remet les Jeux olympiques à l'ordre du jour à la fin du XIX^e siècle, il s'inspire du principe du panhellénisme pour créer des Jeux qui regrouperont non pas toutes les cités grecques, mais toutes les nations du monde : au panhellénisme succèdera la « mondialisation », terme que Pierre de Coubertin est le premier à utiliser. À ce titre, le drapeau olympique comporte les six couleurs (blanc du fond compris) présentes dans tous les drapeaux des pays participants.

Il reprend à son compte, en les détournant, certaines références antiques. Ainsi, la trêve sacrée des Grecs devient la trêve olympique des jeux modernes. Cependant, si, actuellement, elle implique l'arrêt des guerres le temps des compétitions, il n'en est pas de même en Grèce Antique, où la trêve sacrée a seulement pour but de permettre aux athlètes et au public de se déplacer en sécurité jusqu'à Olympie.

De même l'épreuve du marathon n'existe pas dans l'Antiquité : elle est une réinterprétation du célèbre récit de Plutarque, qui raconte que le porteur de courrier Philippidès a parcouru la quarantaine de kilomètres qui sépare Marathon d'Athènes afin d'avertir la cité de la victoire et serait mort à son arrivée. L'épreuve du marathon a été créée lors des Jeux olympiques modernes et demeure un marqueur de l'origine hellène des jeux.

La flamme olympique, quant à elle, date des Jeux de 1928. La flamme du Prytanée, cœur administratif d'Olympie et demeure de la déesse du foyer Hestia, est allumée pour les Jeux, mais n'est pas réservée à Olympie : ce rituel concerne, en effet, la plupart des lieux de culte. En 1936, les jeux de Berlin sont l'occasion d'une propagande exceptionnelle pour le III^e Reich, puisqu'ils sont le premier grand événement à être filmé pour la télévision. La réalisatrice Leni Riefensthal filme le premier parcours de la flamme, qui part de Grèce pour aller jusqu'à Berlin, comme pour imposer une filiation imaginaire entre le peuple Grec de l'Antiquité et le peuple « aryen ». C'est toute la propagande du III^e Reich qui se met ainsi en place lors de ces jeux, car c'est l'occasion de faire connaître au monde entier la puissance de l'Allemagne et l'idéologie nazie. Pierre de Coubertin lui-même, en se fendant d'un discours rapprochant l'Antiquité et l'ère moderne, a contribué – et on le lui a beaucoup reproché – à accréditer un rapprochement entre l'Homme Grec et l'Homme aryen.

Ponctuellement, les affiches des Jeux ainsi que les médailles reprennent des motifs antiques : Zeus (Athènes 1896), couronne d'olivier (Athènes 2004), statuaire (Helsinki, 1952), discobole (Londres, 1948)... Parfois, la référence est malencontreuse, comme le Colisée de Rome qui figure sur les médailles olympiques de 1928 à 2000 !

» UNE ŒUVRE À LA LOUPE !



À consulter :

<https://stillmed.olympic.org/media/Document%20Library/OlympicOrg/Documents/Document-Set-Teachers-The-Main-Olympic-Topics/Les-affiches-olympiques.pdf>

Avec les élèves : repérer les éléments antiques présents dans l'affiche, ainsi que les symboles olympiques modernes.

» LA FICHE D'ACTIVITÉS (CYCLE 3) : LA VICTOIRE

Y Activité 1

Les élèves cherchent sur internet les logos des Jeux depuis 1960, puis en redessinent trois sur lesquels des symboles de la Grèce antique ont été utilisés.

Y Activité 2

Les élèves classent les différents sports dans les cercles selon qu'ils sont présents aux Jeux antiques, aux Jeux modernes ou aux deux.

pugilat / course à pied / canoë / cyclisme / saut en longueur / voile / lancer de disque / lutte / boxe / pancrace / course de char / basketball / football / marathon / tennis

Jeux olympiques modernes

Jeux olympiques antiques

Υ Activité 3

Les élèves doivent repérer les références à l'Antiquité dans l'affiche des Jeux d'Athènes en 1896.

» LES PISTES PÉDAGOGIQUES (CYCLE 1 –LYCÉE) : QUELLES FONCTIONS POUR LES JEUX ?

Ἄλλων τε πολλῶν καὶ καλῶν ἔργων ἕνεκα, ὧ ἄνδρες, ἄξιον Ἡρακλέους μεμνήσθαι, καὶ ὅτι τόνδε τὸν ἀγῶνα πρῶτος συνήγειρε δι' εὐνοίαν τῆς Ἑλλάδος. Ἐν μὲν γὰρ τῷ τέως χρόνῳ ἀλλοτρίως αἱ πόλεις πρὸς ἀλλήλας διέκειντο· ἐπειδὴ δὲ ἐκεῖνος τοὺς τυράννους ἔπαυσε καὶ τοὺς ὑβρίζοντας ἐκώλυσε, ἀγῶνα μὲν σωματῶν ἐποίησε, φιλοτιμίαν δὲ πλοῦτου, γνώμης δ' ἐπίδειξιν ἐν τῷ καλλίστῳ τῆς Ἑλλάδος, ἵνα τούτων ἀπάντων ἕνεκα εἰς τὸ αὐτὸ συνέλθωμεν, τὰ μὲν ὁψόμενοι, τὰ δ' ἀκουσόμενοι· ἠγήσατο γὰρ τὸν ἐνθάδε σύλλογον ἀρχὴν γενήσεσθαι τοῖς Ἑλλησι τῆς πρὸς ἀλλήλους φιλίας.

Pour d'autres travaux nombreux et glorieux, citoyens, il convient de se souvenir d'Héraclès, et de se rappeler que le premier il organisa ces jeux par bienveillance pour la Grèce. En effet, jusqu'alors les cités étaient hostiles les unes aux autres. Lorsque ce héros eut dépossédé les tyrans et se fut opposé aux orgueilleux, il institua une compétition sportive, une émulation dans le luxe, un concours d'intelligence dans la plus belle contrée de la Grèce, afin que pour toutes ces raisons nous nous réunissions dans un même lieu, pour voir et pour entendre ; il pensa en effet qu'un rassemblement en ce lieu serait pour les Grecs le début de l'amitié mutuelle.

Lysias, *Discours olympique*, 1, traduction d'après le site *Odysseum*

Υ Activité 1

Discipline	LCA 3 ^e
Entrée du programme	Rome et la Grèce : échanges et influences / Vie quotidienne en Grèce antique
Compétences travaillées	Se documenter, analyser, interroger et adopter une démarche réflexive
Problématique	Quelle est la fonction des Jeux olympiques antiques ?

À partir du texte de Lysias, on amène les élèves à comprendre par étapes la notion de panhellénisme :

- ➔ Repérage des noms propres afin de repérer à la fois l'origine mythologique de la création des Jeux et le nom grec de la Grèce.
- ➔ Repérage de tous les mots ayant le préfixe συν- (avec sa variante συλ-) : on déduit son sens de la traduction.
- ➔ Mise en évidence l'opposition entre ἀλλοτρίως (affrontement)/ ἀλλήλας (réciprocité), ainsi que la reprise d'ἀλλήλους à la fin du texte, mettant en valeur la réciprocité.
- ➔ On donne la racine παν- qui aidera à comprendre le mot « panhellénisme », dont les élèves donnent la définition.

Υ Activité 2

Discipline	HGGSP 1 ^{re}
Entrée du programme	Analyser les dynamiques des puissances internationales
Compétences travaillées	Lire, comprendre, traduire, interpréter
Problématique	Les enjeux des Jeux olympiques modernes sont-ils les mêmes que ceux des Jeux olympiques antiques ?

Les élèves confrontent les principes des Jeux Olympiques modernes à la fois à ceux de l'Antiquité et à la réalité des Jeux Olympiques dans les relations internationales contemporaines.

Ressources :

- ➔ Lysias, *Discours olympique* (voir ci-dessus)
- ➔ Article « Trêve olympique » de Wikipedia
- ➔ Sur la trêve olympique : <https://www.paris2024.org/fr/treve-olympique/>
- ➔ Le Dessous des Cartes « Quand le sport est politique » : <https://campus.arte.tv/program/le-dessous-des-cartes-quand-le-sport-est-politique>
- ➔ Extrait du discours de rétablissement des Jeux olympiques par Pierre de Coubertin, prononcé à la Sorbonne le 16 juin 1894.

➤ LA MISSION (CYCLES 2-3-4 / LYCÉE) :
S'INSPIRER DE L'ANTIQUITÉ POUR CRÉER UNE
AFFICHE POUR LES JEUX 2024

Discipline

Histoire / français / langues et cultures de l'Antiquité / arts plastiques

Compétences travaillées

Pratiquer les arts en mobilisant divers langages artistiques et leurs ressources expressives / coopérer, réaliser des projets

Déroulement de l'activité :

À partir de recherches effectuées avec la fiche d'activités « L'Antiquité dans les Jeux modernes », les élèves proposent une nouvelle affiche pour les Jeux de Paris 2024. Cette affiche ne réutilisera pas l'image de la flamme, mais fera appel à d'autres éléments de l'Antiquité.

OFFRE PÉDAGOGIQUE

Visite de l'exposition *Ô Sport, des jeux pour des dieux*

À travers cette exposition, les élèves découvrent l'origine antique des Jeux olympiques. Un médiateur culturel les emmène dans les différents espaces de l'exposition pour comprendre l'histoire des jeux, leur organisation, leur caractère sacré, les épreuves sportives, la condition des athlètes... Et, bien sûr, il ne manquera pas de créer des passerelles avec les Jeux olympiques modernes.

DURÉE	TARIF	NIVEAU	LIEU
1 h 30	4€	Dès le 2 ^e cycle	Musée

À NOTER !

Peut être associée à un atelier *Croquer le sport* ou à une activité *Dans les startings blocks*
Visite disponible à partir du printemps 2024



Dans les startings blocks

Après avoir appréhendé l'histoire des Jeux Olympiques et leur héritage, les élèves s'initient à quatre des cinq disciplines du pentathlon : lancer de disque, saut en longueur, lancer de javelot et course en armes. Quel bon moyen de pratiquer et découvrir de nouveaux sports !

DURÉE	TARIF	NIVEAU	LIEU
2 h	6 €	Dès le 1 ^{er} cycle	Musée

À NOTER !

Obligatoirement associée à une visite guidée de l'exposition *Ô Sport, des jeux pour des dieux*
Activité disponible à partir du printemps 2024



Croquer le sport

L'imagerie de l'athlète abonde sur les vases grecs antiques. À l'occasion de l'exposition *Ô Sport, des jeux pour des dieux*, le médiateur explique l'importance des décors peints pour la connaissance de la culture grecque et des Jeux olympiques. Puis, les élèves s'initient à la technique de la peinture sur céramique. Sur un support en terre cuite, ils dessinent, puis peignent une scène sportive qu'ils pourront ramener chez eux.

DURÉE	TARIF	NIVEAU	LIEU
2 h	6 €	Dès le 2 ^e cycle	Musée

À NOTER !

Obligatoirement associée à une visite guidée de l'exposition *Ô Sport, des jeux pour des dieux*
Atelier disponible à partir du printemps 2024



Une année olympique

Projet en 4 séances au musée et dans les classes

En lien avec l'exposition temporaire *Ô Sport, des jeux pour des dieux*, le Musée Alésia propose un projet clé en main composé de plusieurs séances sur site et en classe, à échelonner sur l'année scolaire. Ainsi, les élèves s'approprient la thématique, s'investissent en créant leur propre exposition sur le sujet et valorisent même leur travail au sein de l'établissement et auprès des autres classes.

Pour s'inscrire : pedagogie@alesia.com

DURÉE	TARIFS	NIVEAU	LIEUX
4 séances	à préciser	Cycles 3 et 4	Musée et classe

COMPLET

Si vous souhaitez participer aux projets pédagogiques que nous proposons à l'année, n'hésitez pas à nous contacter dès le mois de juin !

pedagogie@alesia.com

CONSEILS DE LECTURE POUR LES ÉLÈVES

Alain Surget, *Menace à Olympie*, Flammarion Jeunesse 2013. Cycle 3-4

Présentation de l'éditeur : Athènes, 444 av. J.-C. Jason, un jeune athlète, se prépare pour les Jeux olympiques. Un soir, il est témoin d'une scène qui l'entraîne au cœur d'un complot de haute envergure. Prêts à tout pour le déjouer, Jason et sa sœur jumelle Circé mènent l'enquête. Désormais, leur propre vie est en danger... « Il est là, frémit Jason. Juste à mes pieds. » Alors, rejetant sa couverture sur la silhouette, il se relève d'un bond, la frappe, l'envoie rouler sur son voisin qui lâche une espèce de miaulement effrayé. Des cris. Des ombres se lèvent dans le noir. »

Intérêt pédagogique de l'ouvrage :

Il s'agit d'un ouvrage très didactique qui alterne les passages à Athènes et le voyage du jeune Jason (homonyme du célèbre héros) à travers les cités grecques. On y croiera dès le début Périclès parlant de la ligue de Délos, mais on assistera également aux débats à l'Agora. Les informations sur les Jeux Olympiques n'arrivent vraiment qu'au chapitre 7 (« À Élis ») et sont développées dans le chapitre « Des jeux pour les dieux », qui retranscrit les étapes essentielles auxquelles assistent les personnages du roman.

Samir Senoussi, Benjamin Strickler, *La véritable histoire de Timée*, qui rêvait de gagner aux Jeux olympiques, Bayard, 2024. Cycle 3

Présentation de l'éditeur : Timée, 11 ans, est esclave à Sparte. C'est le meilleur ami du fils du roi et le meilleur lutteur de la région. Il rêve de participer aux jeux Olympiques mais son statut d'esclave l'empêche...

Intérêt pédagogique : ce petit ouvrage simple mêle une histoire qui plaira aux plus jeunes, à des encadrés documentaires sur la culture grecque (Sparte / la société grecque / les dieux / les cités grecques / la culture grecque / les Jeux olympiques).

Angélique Nouvel, Flavien Villard, *Les Jeux Olympiques ou l'incroyable histoire de Callipateira*, La vie des classiques, 2024 – Cycle 3 et 4

Présentation de l'éditeur : Été 396 avant J.-C. Toute la Grèce retient son souffle. Si la paix règne momentanément entre les cités, le sanctuaire d'Olympie est, lui, en pleine effervescence : les Jeux olympiques ont commencé !

Au son des trompettes et au rythme des clameurs de la foule, les athlètes s'affrontent, les entraîneurs guident leurs champions et l'astucieuse Callipateira brave tous les interdits pour accompagner son fils, Peisirodos, qui rêve de participer aux épreuves réservées aux adolescents. Y parviendront-ils ? La réponse dans ce texte inspiré d'une histoire vraie. Avec leurs aventures, revivez toute l'organisation et le déroulé des Jeux olympiques de l'Antiquité et devenez des athlètes du grec ancien !

Intérêt pédagogique : cet ouvrage bilingue est aussi bien un support pour étudier la langue grecque, grâce aux aides linguistiques proposées, que de prendre plaisir à lire l'histoire en français et à découvrir les nombreux points documentaires. Si, sur le plan linguistique, les plus aguerris pourront découvrir la voie moyenne ou l'écriture des titres et chapitres en grec ancien, les plus curieux pourront s'intéresser à la place des femmes aux Jeux Olympiques antiques, ou à celle des adolescents, ou bien encore à l'histoire de Pélops et Hippodamia.

Brice Lopez, Sonia Poisson-Lopez, **Toutes les questions que vous vous posez sur... Le sport dans l'Antiquité**, Acta Editions, 2022

Présentation de l'éditeur :

Toutes les questions que vous vous posez (ou pas) sur... le sport dans l'Antiquité !
Pour alimenter les conversations en famille avant les J.-O. de Paris 2024 😊
Un bon support pédagogique pour les enseignants.

Intérêt pédagogique : Après une définition du sport, qui ne soulève toutefois qu'en filigrane le fait qu'il s'agit d'une notion moderne que l'on peut appliquer à l'Antiquité, l'ouvrage propose des doubles pages sur différentes civilisations (Grèce, Mésopotamie, Egypte, Crète) avant de s'attarder longuement sur les Jeux Olympiques et les autres concours panhelléniques et les disciplines qui les composent (des doubles pages sont consacrées à chacun des sports des Jeux Olympiques).
Enfin, le propos est élargi aux jeux romains puis aux Jeux Olympiques modernes.

BIBLIOGRAPHIE

SITOGRAPHIE

» BIBLIOGRAPHIE

Ouvrages scientifiques

PAUSANIAS, *Description de la Grèce*, tome IV, Les Belles Lettres, 2002

LYSIAS, *Discours*, Tome II : XVI-XXXV – Fragments, Les Belles Lettres, 2003

Ouvrages scientifiques

FINLEY, Moses I, PLEKET, H.W., *1000 ans de Jeux Olympiques*, Perrin, 2004

FOURGEAUD-LAVILLE, Caroline, *Eurêka – Mes premiers pas dans la Grèce Antique*, La vie des Classiques, 2023

SARTRE, Maurice, « sport, gloire, argent : les athlètes dans le monde grec », in *Culture, savoirs et sociétés dans l'Antiquité*, Tallandier, 2017

» BIBLIOGRAPHIE

Ressources pédagogiques : <https://odysseum.eduscol.education.fr/les-jeux-olympiques-ta-olympia>

Site du musée Olympique de Lausanne : <https://olympics.com/musee>

Exposition « L'Olympisme, une invention moderne, un héritage antique » au Louvre <https://www.louvre.fr/en-ce-moment/expositions/l-olympisme>

Ressources pédagogiques du Comité National Olympique et sportif français : <https://cnosf.franceolympique.com/cnosf/>