



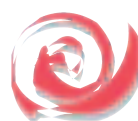
 LE  
 MUSÉE  
 OLYMPIQUE  
 Dossier Pédagogique

# AUX RACINES DU SPORT

ORIGINES

RITE

IDENTITÉS



EDUCAZIUN E SVILUP  
 EDUCAZIONE E SVILUPPO  
 ÉDUCATION ET DÉVELOPPEMENT  
 BILDUNG UND ENTWICKLUNG

**Musée Olympique Lausanne - Médiation culturelle**  
Quai d'Ouchy 1, case postale, CH-1001 Lausanne

**Heures d'ouverture :**  
Tous les jours de 9h à 18h

**Renseignements et réservations :**  
Tél. 021 621 65 11 Fax 021 621 65 12

[www.olympic.org/pedagogie](http://www.olympic.org/pedagogie)

**Dossier pédagogique réalisé en collaboration avec la FED**  
(Fondation Education et Développement, Service régional, Lausanne)

# INTRODUCTION

« Aux Racines du sport – origines – rites - identités » est le titre d'une exposition présentée au Musée Olympique de mai 2005 à mars 2006. Le visiteur y est invité à quitter le stade olympique pour découvrir des sports traditionnels issus des cinq continents et toujours pratiqués aujourd'hui. Le parcours intègre l'histoire de ces sports, les rites qui les caractérisent et les identités qui s'en dégagent.



Hall du Musée Olympique, annonce de l'exposition

Le dossier pédagogique ici présent est construit à partir des idées et du contenu de l'exposition. Outil pédagogique à lui seul, ce document est indépendant de la visite de l'exposition. Il s'en distancie en plaçant les thèmes abordés dans un environnement plus général. Il invite à réfléchir - à partir des sports traditionnels et de leurs liens avec les sports modernes ou olympiques - au sport en tant que patrimoine, à son statut vis-à-vis de la culture et, enfin, aux valeurs qu'il peut véhiculer dans la société.

En effet, le sport est à la fois fragment de culture et expression d'une culture, et il nous semble important que les jeunes puissent appréhender le sport comme un élément du patrimoine culturel.

Si, comme nous le verrons, le sport est un moyen d'exprimer une identité, de se faire reconnaître, il s'agit aussi de montrer que le risque existe de voir certains groupes utiliser le sport dans un fanatisme identitaire ou nationaliste allant à l'encontre de l'échange interculturel et de la paix.

Enfin, notre approche éducative s'inscrit dans la brèche ouverte entre le passé et l'avenir, là où se transmet la tradition et où, en même temps, se pratique la démocratie basée sur des valeurs que l'on retrouve dans le sport et dans les jeux, ici et ailleurs : justice, tolérance, respect, humanité, droiture, équité, liberté.

Fondé sur une approche interactive et interdisciplinaire, le dossier encourage les enseignants à voyager avec leurs élèves dans l'espace et dans le temps à travers ce patrimoine culturel qu'est le sport. Il propose des activités scolaires et parascolaires, des photographies, des activités à compléter par les élèves, ainsi que des sources d'information.

Le but est pour l'élève de comprendre que derrière des sports qu'il peut considérer comme « traditionnels », il existe des valeurs et des gestes que l'on retrouve dans les sports modernes ou olympiques. Certaines pratiques rituelles ou ludiques des sports ont simplement changé, se sont adaptées à l'environnement social ou naturel, mais elles restent porteuses de culture.

Par les diverses activités proposées, l'élève aura la possibilité de faire des liens avec sa propre expérience sportive ou ludique sous l'éclairage des valeurs olympiques (dignité, entraide, respect, loyauté,...). Il découvrira peut-être que la vie est un jeu, mais un jeu sérieux, avec des règles, des enjeux, des responsabilités et des pénalités.

## Compléments au dossier

### Un DVD

Réalisé à partir des animations organisées au Musée Olympique pendant l'été 2005, un **DVD** propose des démonstrations de sports traditionnels et des interviews de ceux qui les pratiquent. Une section documentaire regroupe des informations (français, anglais, allemand) sur les sports présentés, un dossier photo (couleur) et le dossier pédagogique dans son intégralité et en couleur, avec des liens vers la partie vidéo.

Anne Chevalley  
Responsable de la Médiation culturelle  
Musée Olympique

Myriam Bouverat  
Collaboratrice pédagogique  
Fondation Éducation et Développement

# TABLE DES MATIÈRES

## **I - Les liens entre le sport et la culture**

p. 6

1. Sport, patrimoine culturel
2. Mais qu'est-ce que la culture ?
3. Autre définition de la culture
4. Signes et symboles – expression d'une culture
5. Mythes et sport
6. Identité, culture, et sport

Gros plan sur : les Jeux du Naadam (Mongolie) / le kourach (Ouzbékistan)

## **II - Les racines du sport**

p. 18

1. Gestes premiers
2. Du jeu au sport
3. Différence entre jeux traditionnels et sports modernes
4. Des sports antiques aux Jeux Olympiques modernes

Gros plan sur : le wushu (Chine) / la capoeira (Brésil)

## **III - Les rites et le sport**

p. 31

1. Qu'est-ce qu'un rite ?
2. Liens entre sport et religion
3. Rites de passage
4. Manies, trucs, routines
5. Rites magiques

Gros plan sur : le sumo (Japon) / la lutte à la frappe (Sénégal)

## **IV - Les valeurs du sport**

p. 41

1. Conflits de valeurs
2. Valeurs universelles
3. Éthique du sport
4. Valeurs olympiques
5. Esprit olympique et/ou esprit de compétition ?

Gros plan sur : la lutte à la culotte (Suisse)

## **Quelques références à consulter**

p. 49

# MÉTHODOLOGIE

Tout en adoptant une perspective globale, ce dossier vise à favoriser une intégration des savoirs, savoir-faire et savoir-être relatifs au sport à l'intérieur des disciplines scolaires (cours de langue, géo, histoire, math, éducation générale). Il donne une clé de lecture des sports, qu'ils soient traditionnels ou modernes.

## Objectifs

- Reconnaître le sport comme patrimoine culturel
- Découvrir des racines du sport
- Repérer des rites associés au sport
- Identifier quelques valeurs du sport
- Présenter des sports traditionnels et les mettre en parallèle avec les sports olympiques
- Identifier les particularités de chacun de ces sports et le contexte socioculturel dans lequel ils évoluent.

## Compétences

Les activités permettent de développer au moins cinq compétences transversales :

### **Se connaître et s'affirmer :**

identifier, évaluer et communiquer ses valeurs, ses ressources, ses limites, ses droits et ses responsabilités.

### **Changer de lunettes :**

changer de perspective, se décentrer, prendre du recul.

### **Interroger et s'interroger :**

développer un sens critique, se poser des questions sur une situation, remettre en question ses pratiques et son rôle.

### **Analyser et mettre en relation :**

analyser - de divers points de vue - des informations, des situations, des relations en privilégiant une approche systémique.

### **Se positionner :**

se forger une représentation du monde et de l'avenir, l'enrichir, la faire évoluer pour orienter son action de manière cohérente.

## Comment utiliser ce dossier

Ce dossier est destiné aux enseignants du secondaire et à leurs élèves (dès 12 ans).

Vous pouvez :

- l'utiliser de la première à la dernière page
- aborder directement la section thématique sur les sports qui fait de toute manière référence aux autres chapitres
- utiliser le DVD en complément
- sur la base des thèmes abordés, construire avec vos élèves un projet interdisciplinaire.

## Les activités

Dans le dossier, cinq sortes d'activités sont proposées, chacune introduite par un logo permettant de les identifier plus facilement.

Elles sont à choisir et à adapter en fonction de l'âge des élèves.



### Discussion

La discussion est un simple échange de points de vue, de représentations. Elle n'est pas toujours organisée et permet de s'exprimer plus librement et émotionnellement que dans un débat.



### Débat

La capacité d'argumenter, c'est-à-dire à la fois de défendre et de tenter de convaincre est à la base du débat. Les échanges sont basés sur la liberté d'expression qui s'accompagne du respect de la parole de l'autre. L'enseignant amène les élèves à prendre la distance nécessaire et à ne pas personnaliser les interventions puisque des exemples vécus n'ont pas tous une valeur universelle. Le médiateur du débat peut intervenir à tout moment pour apporter des précisions, historiques, culturelles ou éthiques.



### Exercices

Résolution de problèmes, lecture d'images, photolangage,... Ces exercices font appel à la créativité, au discernement, au sens artistique, à la logique, à l'analyse systémique, à la mise en évidence des aspects du développement durable, à la communication interculturelle, etc.



### Jeu de rôle / Jeu de simulation

Le jeu de rôle permet de prendre conscience du rôle social dans l'interaction avec les pairs lors de la résolution commune d'une situation. Ce travail, qui fait appel à la créativité, est très utile dans l'analyse des valeurs et/ou des comportements. Le jeu de simulation permet à l'élève de se mettre dans la peau d'un acteur et dans une situation qui n'est pas la sienne et qu'il ne connaît pas forcément. Il permet, à partir d'informations réelles, de gérer une situation. Grâce au jeu de rôle ou au jeu de simulation, les élèves parviennent à mieux comprendre la complexité des problèmes et la manière dont les décisions se prennent.

En résumé, la démarche est la suivante :

- définir la nature d'un problème, puis écrire un scénario
- définir les groupes d'intérêt, puis donner à chaque groupe le temps de réfléchir, de noter ses arguments
- les représentants (un ou deux) de chaque groupe exposent les différentes manières de voir et de traiter le problème, examinent les solutions proposées et choisissent démocratiquement la meilleure solution
- il est important de terminer le jeu de rôle ou de simulation par l'évaluation des conséquences de leur choix.



### Recherche

Un travail de recherche ne peut être effectué si l'élève n'a pas envie de répondre à une question qui l'intéresse ou l'interpelle. À partir d'une anecdote, d'une expérience personnelle, d'un événement de l'actualité, la démarche, qui sera non linéaire, se construira avec les éléments suivants :

- formuler des hypothèses
- trouver les moyens de répondre (documentation, outils, personnes, etc.) à cette question et les mettre en œuvre
- chercher, à travers des expériences, des arguments qui valident ou invalident ces hypothèses
- oser se tromper et recommencer autrement
- ne pas oublier de vérifier les sources d'information ou du moins de les citer.

## Terminologie : se mettre d'accord sur les mots

Dans ce dossier, un certain nombre de mots surgissent, qu'il convient de définir.

### Patrimoine

Le patrimoine est un héritage.

Il comporte à la fois des éléments matériels et des éléments immatériels.

- Patrimoine matériel : édifices, monuments, sites, œuvres d'art, objets, livres, journaux, etc.
- Patrimoine immatériel : langues, spectacles, films, musique, connaissances scientifiques, coutumes, savoir-faire des artisans, etc.

Nous considérons que le sport fait partie du patrimoine immatériel par ses rituels, ses gestes, ses techniques, ses savoir-faire, etc.

### Sport

On entend par sport, toutes les activités physiques qui contribuent à la forme physique, au bien-être mental et à l'interaction sociale. Ces activités comprennent : le jeu, les loisirs, le sport de détente, le sport organisé ou les compétitions sportives, les sports et jeux traditionnels (Le sport, les loisirs et le jeu, UNICEF 2004).

Activité physique exercée dans le sens du jeu, de la lutte, de l'effort et dont la pratique suppose un entraînement et le respect de certaines règles et disciplines. (Petit Robert)

Le terme « sport » est un emprunt de 1828 à l'anglais « sport » (XVe siècle) lui-même emprunté au vieux français « desport » (XIIe siècle), qui signifie « divertissement ».

Il existe un certain nombre de langues dans lesquelles le terme « sport » n'existe pas ! Par exemple, en finlandais, le mot « sport » est traduit par « urheilu », qui associe les idées de courage, de jeu dangereux et de gloire (vaine gloire).

#### Sport olympique

Sport dont la Fédération est répertoriée dans la Charte olympique.

#### Sport traditionnel

Sport typique d'une région ou d'une communauté et dont l'histoire est très ancienne.

#### Sport national

Sport pratiqué à l'échelle d'un État.

#### Charte olympique

Codification des Principes fondamentaux, des Règles et des textes d'application adoptés par le Comité International Olympique (CIO).

### Jeu

1. Activité physique ou mentale purement gratuite, qui n'a d'autre but que le plaisir qu'elle procure. Le jeu présente plusieurs caractéristiques : gratuité, futilité, facilité, ...
2. Activité organisée par un système de règles définissant un succès et un échec, un gain et une perte.

### Jeux

Dans certaines cultures : jeux solennels célébrés à intervalles réguliers ou à dates fixes

Jeux Olympiques : la plus grande réunion sportive internationale. Les Jeux Olympiques sont constitués des Jeux de l'Olympiade (Jeux d'été) et des Jeux Olympiques d'hiver. Ils sont organisés tous les quatre ans avec un intervalle de deux ans entre Jeux d'été et Jeux d'hiver.

# I - Les liens entre le sport et la culture


***Le patrimoine apparaît comme une réserve de sens pour des jeunes inquiets de leur avenir.***

Activités physiques, jeux ou sports ne sont pas figés dans une tradition. Ils sont en constante évolution, mais gardent les traces des formes passées. On peut dire que le sport est une culture, ou du moins qu'il en est l'expression. Dans ce sens, il appartient au patrimoine culturel (héritage de savoirs et d'un savoir-faire).

## 1. Sport, patrimoine culturel

Les activités physiques comprises comme jeu ou sport sont un phénomène quasi universel dans le temps et dans l'espace. La technicité ou la simple beauté d'un geste accompagnent en fait l'histoire du jeu et du sport.



Le jeu et le sport, traditionnels ou non, renvoient aux différentes cultures. Ils appartiennent au patrimoine de l'humanité et sont aussi la mémoire des civilisations qui nous entourent.

	Activité
	1. Prenons la lutte qui existe sur tous les continents depuis la nuit des temps. Combien de styles de lutte connaissez-vous ? Effectuez une recherche pour déterminer les différences et les similitudes entre quelques styles de lutte.

Tradition ne signifie pas « immobilité » ou « rigidité ». La nouvelle génération va s'inspirer de la tradition, la reprendre ou la réinterpréter. Devant de nouveaux problèmes, de nouveaux défis, il va y avoir adaptation.

En fait, ce que la tradition transmet avant tout, c'est un art de choisir entre les bienfaits et les erreurs du passé.

Reprenons l'exemple de la lutte : un style de lutte dite traditionnelle n'est pas immuable. Il peut évoluer au fil du temps en fonction de certains impératifs, des changements voulus par la société, de la pression de la modernité, etc. (voir lutte au Sénégal).

	Activités
	1. Comment distinguer un jeu ou un sport traditionnel d'un sport moderne ? <ul style="list-style-type: none"><li>• Jeu ou sport traditionnel : règles différentes, évolutif, s'adapte, varie suivant les lieux (nom, règles, forme, durée). Se caractérise généralement par une transmission orale !</li><li>• Sport moderne : codifié (gestes et techniques), institutionnalisé (associations, fédérations), normalisé (règles). Se caractérise par une transmission écrite !</li></ul> Donnez deux exemples ou plus de jeux ou de sports traditionnels et de sports modernes. Vous pouvez vous référer aux sports présentés dans ce dossier, aux sports olympiques, ainsi qu'au chapitre « Les racines du sport ».
	2. Cherchez un jeu ou un sport qui représente pour vous une tradition régionale. Expliquez les raisons de votre choix.

Le tir à la corde a fait partie du programme olympique de 1900 à 1920







Aujourd'hui, en France par exemple, la Fédération des sports ruraux propose non seulement des compétitions de tir à la corde, mais fait aussi la promotion des sports issus des activités des artisans et des paysans : le sciage du bois, le lever d'enclume ou encore le lancer de la botte de paille

Certains sports et certains jeux disparaissent ou se transforment. En garder la trace, la mémoire - et pourquoi pas les valoriser et en encourager la pratique - permet de maintenir la diversité du patrimoine sportif mondial. Mais qui décide ? Dans quel but ?

### Patrimoine culturel immatériel

« ... les pratiques, représentations et expressions, les connaissances et savoir-faire que les communautés et les groupes et, dans certains cas, les individus, reconnaissent comme partie intégrante de leur patrimoine culturel. »

[www.unesco.org](http://www.unesco.org)

*Les humains, d'une manière générale, sont d'accord pour affirmer qu'il est nécessaire de transmettre un patrimoine aux générations futures, mais que conserver, dans quelles limites? Qui décide ? C'est souvent le credo de la mémoire mélangé à celui de l'identité culturelle qui orientent les choix. Et aujourd'hui où tout devient patrimoine, nous avons l'impression que notre société ne sait précisément plus faire de choix, que le fait de vouloir conserver, de vouloir sauvegarder fonctionne comme un médicament apaisant notre mauvaise conscience face à la destruction de l'environnement, la guerre, la misère ... (Adapté de J. Hainard)*

### Activités



1. Dans le cadre d'un cours de langue, reprenez la définition de l'UNESCO du patrimoine culturel immatériel et analysez le texte de Jacques Hainard, conservateur du Musée d'Ethnographie de Neuchâtel (Suisse).

- Mettez-vous ensuite dans la peau des responsables du Musée Olympique et discutez de ce qu'il faudrait garder et exposer des derniers JO. Sur quels critères allez-vous faire votre choix ?
- Certains sportifs et artistes gardent dans une vitrine ou une pièce tout ce qu'ils ont gagné durant leur carrière. Que gardez-vous comme souvenirs de votre « carrière » : traces d'événements sportifs, concerts, ou autres moments forts de votre vie ? Pourquoi ?



Athlétisme : disques exposés au Musée Olympique




Le champion olympique David Douillet (France) se sépare de son judogi et le remet au Musée Olympique le 6 mars 2001

## 2. Mais qu'est ce que la culture ?

***La culture est tout ce qui permet à un individu de se situer par rapport au monde, à la société et aussi au patrimoine qui lui est transmis (valeurs, comportements, etc.).***

La culture est constituée par :

- des objets matériels, utilitaires ou esthétiques : habitat, outils, vaisselle, moyens de déplacement, moyens de communication, etc.)
- des techniques ou des pratiques (nourriture, langues, habitudes, sports, jeux, organisation sociale, etc.)
- des représentations mentales (manières de penser, de sentir, de voir, de communiquer, etc.).

	Activité
	1. Définissez votre culture sur la base des propos ci-dessus et identifiez les éléments qui la composent (objets, pratiques, manières de penser, etc.).

## 3. Autre définition de la culture

**« La culture, c'est la capacité de faire des différences » ( Pierre Bourdieu, sociologue)**

Selon cette définition qui semble très simple à première vue, avoir de la culture c'est ne pas confondre, ne pas amalgamer. C'est distinguer, opérer des tris rigoureux. Chaque société, chaque personne a sa propre manière de le faire et c'est cela qui fait la diversité culturelle.

Essayons de vérifier comment cette définition peut être utilisée pour déterminer le niveau de culture dans un domaine ou dans un autre.

### Un exemple : culture littéraire française / culture footballistique

À un niveau élémentaire, la culture consisterait à ne pas confondre :

- Pelé et Camus

Puis, à un degré plus élevé, à ne pas confondre :

- en littérature française : Sartre et Camus ou Le Mythe de Sisyphe et Les Mouches
- en football : Edson Arantes Do Nascimento, dit Pelé, et Zinedine Zidane, dit Zizou, ou la Coupe du monde et l'Eurofoot.

### La culture sert à identifier, elle fournit des clés de lecture

Dans cette série d'illustrations, on voit des chiffres et des signes. On reconnaît les chiffres (affichage digital, renvoi à la mesure du temps, au chronométrage, à la compétition, à la vitesse, etc.), mais pas les signes, dont on peut apprécier l'esthétique sans en comprendre le sens. Cependant, spontanément, on va chercher un lien entre les chiffres et les signes, puisqu'ils sont superposés.



Tiré de l'exposition « Aux Racines du Sport »

Et pourtant, ces signes n'ont rien à voir avec les chiffres !

- Celui qui ne connaît pas la signification des signes (pictogrammes maliens) va vouloir les associer aux chiffres. Il voit une différence, mais cherche pourtant une correspondance entre ∞ et le 4, par exemple.
- Celui qui connaît à la fois les chiffres et la signification des signes sait tout de suite qu'il n'y a aucune correspondance. Il les différencie totalement car il a pu les identifier grâce à l'étendue de sa culture.

	<p><b>Activité</b></p> <p>1. En vous inspirant des deux exemples ci-dessus, trouvez-en un autre qui permettrait de montrer que la culture c'est la capacité de faire des différences, c'est les « lunettes » qui permettent de décoder ce qui nous entoure.</p>
--	---

#### 4. Signes et symboles – expressions d'une culture

Des codes écrits de communication très anciens existent même dans des civilisations de l'oralité (idéogrammes, signes symboliques, pictogrammes).

**Idéogramme** : association d'un dessin (parfois très éloigné de la réalité) et d'un son, ou même seulement d'une idée. Ex. le chinois

**Pictogramme** : signe, dessin schématique

	<p><b>Activité</b></p> <p>1. Recherchez l'origine du mot « symbole » dans un dictionnaire. Repérez, puis listez les symboles que vous pouvez rencontrer dans votre quotidien.</p>
--	---

Les pictogrammes des Jeux Olympiques illustrent les sports du programme olympique et s'inspirent de la culture du pays hôte. Pour chaque édition des Jeux, de nouveaux pictogrammes sont développés.



Pour les JO d'Athènes en 2004, les pictogrammes ont été créés en s'inspirant de deux éléments de la civilisation grecque antique :



- les figurines cycladiques (art cycladique, 2800-2200 av. J.-C.) de forme sobre, dépouillée
- les vases où les personnages apparaissent en noir sur fond rouge. (VI<sup>e</sup> siècle av. J.-C.)

Les pictogrammes olympiques sont le fruit d'une réflexion menant à un concept. Ils permettent d'identifier les sports au programme des JO et en même temps renvoient aux symboles culturels du pays hôte.

	<p><b>Activités</b></p> <p>1. Après un brainstorming et après avoir effectué une recherche sur le pays, trouvez un concept de pictogrammes pour les JO de Beijing (Chine) en 2008 ou d'autres JO déjà programmés dans le futur et créez ces pictogrammes sous une forme de votre choix.</p>
--	---

	2. Quels éléments de la culture américaine pourraient être pris en compte pour la création des pictogrammes des JO ? Dessinez un exemple, puis comparez ces pictogrammes aux pictogrammes officiels des JO d'Atlanta en 1996. Quelles sont les différences ? Sur quels éléments culturels les pictogrammes officiels sont-ils fondés ?
	3. Dans ce dossier, un certain nombre de jeux ou de sports traditionnels sont présentés (Jeux du Naadam, kourach, wushu, capoeira, sumo, lutte sénégalaise, lutte suisse). Imaginez et réalisez une série de pictogrammes pour ces sports et jeux traditionnels.

## 5. Mythes et sport

Chaque culture, chaque société, a besoin de mythes.

Un mythe est un modèle qu'une société ou un groupe se donne (ou dont il hérite) pour orienter la vie collective, comme le fait de croire au progrès ou comme la recherche individuelle du bonheur, qui sont des mythes que l'on retrouve dans nos sociétés.

Les mythes anciens ont été imaginés pour rassembler une communauté autour d'une même conception du monde et de l'existence. Ils donnaient une explication concrète de certains aspects fondamentaux du monde : sa création (cosmogonie), les phénomènes naturels, le statut de l'être humain, ses rapports avec le divin et la nature ou avec les autres humains, etc.

Aujourd'hui, la société construit d'autres mythes qui ne servent plus directement à expliquer le monde mais à donner du sens, à orienter certains choix ou du moins à les étayer (le mythe du progrès, de la raison scientifique, de la croissance économique, par exemple). Ils ont d'autres fonctions :

- Ils rassurent. On continue d'imaginer parce que l'imagination est plus riche et merveilleuse que le monde dans lequel on vit. Exemple : le mythe de l'Eldorado. On peut se raccrocher aux mythes pour donner du sens à nos actions, à nos décisions, pour nous orienter
- Ils relient. Les mythes relient les gens les uns aux autres et même des personnes qui ne se connaissent pas. Exemple : dans le monde entier, on se sent en communion lors des Jeux Olympiques
- Ils permettent de rêver, de mieux supporter sa condition. Les mythes offrent des solutions imaginaires que l'être humain peut utiliser lorsqu'il est insatisfait de sa condition sociale, économique ou politique.  
Exemple : Roger Federer est mon héros. Je le suis dans la presse, je lis les reportages sur sa vie et cela m'aide à supporter la mienne.  
Exemple : Cathy Freeman est mon héroïne. Athlète aborigène, championne olympique aux Jeux de Sydney, elle incarne la cause et les revendications des aborigènes d'Australie.




L'athlète Cathy Freeman (Australie) lors du 200m aux JO de Sydney en 2000



En accédant au titre de championne olympique, l'athlète utilise sa notoriété pour parler des Aborigènes : elle en devient l'ambassadrice

Contrairement aux mythes ou à la religion, le sport n'apporte pas d'explication sur le sens de la vie. Par contre, le sport permet de fabriquer des mythes.

	Activités
	<p>1. Le sport a une place importante dans les mythes qui se construisent aujourd'hui. Ces nouveaux mythes font des sportifs des « dieux » : les spectateurs s'identifient à des joueurs, portent les mêmes marques que des sportifs « mythiques », etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Donnez des exemples de sportifs que vous considérez, ou que la société considère, comme « mythiques ». Repérez ensuite les marques (vêtement, équipement sportif) qui prennent de la valeur parce qu'elles sont associées à ces personnages mythiques.</li> <li>• Vous-mêmes, avez-vous un sportif ou un personnage célèbre auquel vous vous identifiez, que vous admirez particulièrement, qui compte pour vous ? Si oui, pourquoi ce choix ? Si non, pourquoi ?</li> <li>• Est-il important pour vous de vous identifier à un sportif ou à un personnage célèbre ? Qu'est-ce que cela vous apporte ?</li> </ul>




Cérémonie d'ouverture des JO d'Athènes en 2004 : la déesse de la Victoire, Niké, remet la couronne au vainqueur

## 6. Identité, culture et sport

Une société ressent le besoin d'être reliée aux autres sociétés, aux autres cultures, tout en mettant en avant ses particularités. Ce besoin d'être reconnu pour exister, d'avoir une identité, est présent au cœur de chaque être humain et de chaque société. Cela s'exprime par divers moyens. Le sport en est un.

Découvrir un sport traditionnel, par exemple, c'est pénétrer au cœur d'une culture, au même titre que contempler l'architecture d'une habitation ou apprécier les récits des griots (nom des conteurs en Afrique). Le sport participe, parmi d'autres phénomènes, à l'identité d'une société, d'un groupe d'individus.






Le risque existe cependant de voir certains groupes utiliser le sport dans un but nationaliste ou identitaire extrémiste allant à l'encontre de l'échange interculturel.

	Activité
	<p>1. Quels pays utilisent ou ont utilisé le sport pour marquer leur identité ? Donnez quelques exemples (sport et pays) tirés ou non de ce dossier.</p>



N'oublions pas que :

- L'identité se construit toujours et qu'elle n'est jamais donnée
- Elle se forge dans la relation aux autres
- Chaque culture fabrique son identité :
  - en communiquant avec les autres cultures
  - en respectant des règles et des lois au nom desquelles l'unité d'un groupe se cimente.





Activités	
	1. Faire partie d'un club de sport, qu'est-ce que ça vous apporte (identité, statut social) ?
 	2. Imaginez que vous vous trouvez sur un autre continent. Présentez votre pays à travers un repas, une histoire, un sport, un objet et une photo, puis faites le même exercice pour vous présenter vous-mêmes. Constatez-vous des différences ? Pourquoi ? Est-ce que ce sont des éléments de la culture ou des caractéristiques individuelles ?
 	3. Comment expliquez-vous que les Suisses ont pu s'identifier à Alinghi, alors qu'Alinghi est un groupe de sponsors et pas une marque de bateau, que la Suisse n'a pas d'accès à la mer, que le skipper était Néo-Zélandais et que Bertarelli est un nom d'origine italienne ?


### Se peindre le visage – un moyen d'identification

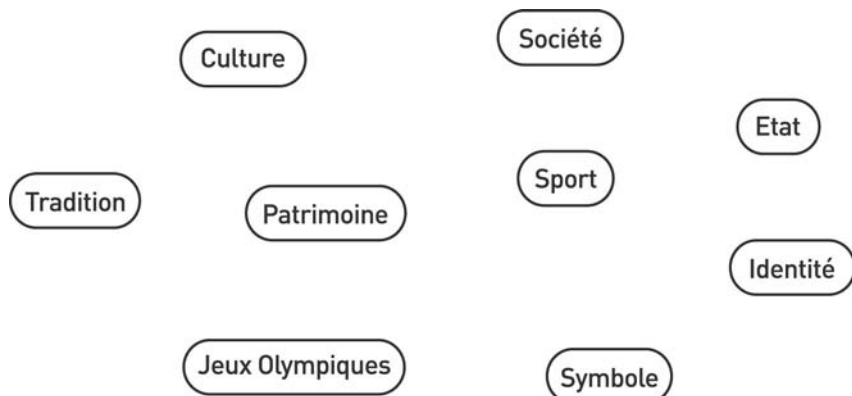
Se marquer pour se faire remarquer ?



Supporters grec, britannique et norvégien aux Jeux Olympiques

Activités	
 	1. Que signifient les peintures sur ces visages ? Quel est leur but ?
	2. Imaginez et réalisez la peinture de votre visage en fonction de votre identité ou de celle que vous voulez que les autres reconnaissent.
	3. Choisissez un (e) camarade et peignez-lui le visage en fonction de l'image que vous avez de lui ou d'elle.

	<b>Activité de synthèse</b>
	Organisez, regroupez ces différents éléments et expliquez chaque regroupement effectué, chaque lien que vous pouvez placer entre eux.



# GROS PLAN SUR

## Le Naadam en Mongolie, le renouveau célébré par des jeux



Originaire de Mongolie, le Naadam remonte à la nuit des temps. Il s'agit d'une fête qui rassemble des compétitions de lutte, de courses de chevaux et de tir à l'arc. La manifestation peut avoir une dimension locale et/ou nationale.



### Des jeux pour la fertilité

Au Moyen-Âge, les jeux du Naadam étaient organisés à la fin de l'hiver pour célébrer l'arrivée du printemps. On espérait ainsi assurer l'abondance des pâturages et la richesse des troupeaux.

Le terme « Naadam » veut dire « jeu » mais avec des connotations sexuelles en rapport avec le monde animal : « frayer » pour les poissons ou « parader » pour les oiseaux, par exemple.

Cette notion est encore renforcée par l'appellation de « jeux virils » donnée également au Naadam. En effet, l'homme doit y prouver qu'il est capable de produire et reproduire son groupe.

Des trois jeux du Naadam, ce sont les combats de lutte qui par une symbolique très forte rappellent la perpétuation de l'espèce : imitation de certains animaux (parade du faucon ou rut du cerf par exemple).



Les titres des lutteurs correspondent à des animaux choisis cette fois-ci pour leur force : faucon, éléphant, lion.

### Des jeux pour être en harmonie avec la nature

Les jeux du Naadam renvoient au culte de la nature, à la croyance aux esprits (chamanisme). On organisait des jeux pour remercier la nature des produits qu'elle allait donner aux hommes (pâturages, bétail, gibier) et pour compenser ce que les hommes allaient prendre à la nature pour assurer leur survie.

### Les femmes et le Naadam

Ce sont des enfants, garçons et filles, qui montent les chevaux lors des courses. La présence des filles ne compte pas, car seules les montures, toujours des chevaux mâles, et leurs entraîneurs (toujours des hommes) peuvent prétendre à la victoire.

Bâton de chaleur.  
On récupère la sueur du cheval vainqueur avec cet objet de bois en espérant ainsi conserver un peu de la victoire de l'animal



Depuis les années 60, les femmes sont admises aux compétitions de tir à l'arc. De ce fait, c'est le jeu du Naadam le moins apprécié...



Chapeaux des lutteurs : les médaillons représentent l'animal correspondant aux titres des lutteurs, ici l'éléphant et le faucon



### Aujourd'hui, des jeux pour la fête nationale

Avec l'introduction du calendrier chinois<sup>1</sup> en 1267, les dates du Naadam ont été déplacées : les jeux ont lieu désormais le dernier mois de l'été, ce qui correspond pour les Mongols au mois de juillet.

L'attachement de la population aux jeux du Naadam, l'identification de toute une communauté à ces fêtes en ont fait un instrument efficace pour les divers pouvoirs en place qui se sont succédés à travers les siècles. Les jeux ont donc souvent servi à légitimer une autorité, à diffuser des messages et des idéologies : les jeux ont été investi d'une fonction politique.

Depuis 1921, les jeux sont directement associés à la fête nationale, les 11 et 12 juillet. Ce sont les jeux du grand Naadam qui ont lieu à Oulan-Bator (la capitale) et qui ouvrent la saison des petits naadam organisés dans les provinces.

### Présence du drapeau national

Lors des compétitions de lutte, le vainqueur tourne autour du drapeau. Il fait ainsi approuver sa victoire par le pouvoir en place.



### Carte postale de la Mongolie ?

Tout comme le kourach en Ouzbékistan, les jeux du Naadam font partie de l'identité et de la vie des Mongols. Quand l'État choisit les jeux du Naadam pour célébrer la fête nationale, non seulement il s'assure l'adhésion de la communauté, mais peut aussi espérer exploiter l'évènement à des fins économiques. Les jeux intéressent les sponsors dont les noms apparaissent dans le stade où se déroulent les compétitions. Depuis quelques années, les agences de voyages ne manquent pas d'inclure les jeux dans leurs circuits et un grand nombre de touristes étrangers se mêlent désormais aux spectateurs indigènes.

### Encore des jeux ou déjà des sports ?

Voici quelques signes de « sportivisation » des jeux :

- des règles écrites existent depuis 1998
- aux jeux du grand Naadam, le lutteur le plus émérite reçoit le titre de « champion » (c'est le plus haut grade)
- les vainqueurs reçoivent des médailles
- les compétitions de lutte et de tir à l'arc ont lieu dans un stade
- le tir à l'arc est ouvert aux femmes.

Pourtant, les rituels de renouveau propres au Naadam persistent :

- un mois avant la fête nationale, les lutteurs et les archers (mâles uniquement !) se retirent pour communiquer avec les esprits. Pendant cette période, les relations sexuelles sont interdites afin que les hommes ne gaspillent aucune énergie vitale
- à la lutte, les titres qui précèdent celui de « champion » font référence au monde animal (faucon, éléphant et lion)
- avant chaque combat, les deux lutteurs se présentent à la foule en exécutant la danse du faucon
- les lutteurs adoptent la position d'un cervidé en rut pour signifier le début des combats et visent ainsi à intimider l'adversaire.

Tradition et modernité cohabitent et les changements n'altèrent en rien l'importance de ces jeux dans l'esprit des Mongols. D'ailleurs ceux-ci aiment répéter qu'il n'y a pas d'année sans Naadam ! Peu importent les modifications au niveau du calendrier ou du pouvoir en place, ou encore l'introduction d'éléments appartenant au registre sportif : les jeux du Naadam doivent avoir lieu !

Activités	
	1. Trouvez quelques sites d'agences de voyages pour la Mongolie et analysez la façon dont les jeux du Naadam sont « vendus ».
	2. Identifiez une activité ou un événement sportif qui, dans votre pays, pourrait faire l'objet d'un attrait touristique. Comment rendre l'activité ou l'événement attractif à des touristes étrangers ? Commentez vos résultats et argumentez vos propos.

<sup>1</sup> Le calendrier chinois combine le calendrier lunaire avec le calendrier solaire. Il n'est pas utilisé pour les activités quotidiennes, mais pour déterminer les vacances comme le Nouvel An chinois et certaines fêtes.

# GROS PLAN SUR

## Le kourach en Ouzbékistan, promotion d'une culture et expression d'une identité



Le kourach, qui signifie « atteindre le but par le moyen juste » est un art martial, plus exactement un type de lutte originaire d'Asie centrale et dont les premières traces remontent à environ 3500 ans. Tout le monde peut faire du kourach : hommes et femmes, enfants et personnes âgées.

Pratiqué essentiellement sur le territoire qui deviendra l'Ouzbékistan, le kourach a d'abord été associé à des événements publics, généralement récréatifs (fêtes, mariages). Cette lutte a aussi servi à l'entraînement des soldats. On dit que Tamerlan (XIV<sup>e</sup> siècle), le puissant empereur nomade, encourageait ses troupes à faire du kourach pour garder la forme.

Après avoir traversé les siècles, le kourach fait aujourd'hui partie des traditions les plus populaires et les plus respectées du peuple ouzbek. Celui-ci affirme carrément qu'il a le kourach dans le sang et dans les gènes.

### Le kourach fait parler de l'Ouzbékistan

Conquis par les Russes au milieu du XIX<sup>e</sup> siècle, l'Ouzbékistan devient république socialiste soviétique de l'URSS en 1924 suite à la révolution d'Octobre et à la prise de pouvoir des Bolcheviques. Le kourach continue d'être pratiqué, mais ne peut prétendre accéder à la scène internationale.

En 1991, l'Ouzbékistan devient un état indépendant. Un ancien judoka va alors prendre en main l'avenir du kourach : Komil Yusupov. Grand connaisseur de kourach qu'il pratique depuis l'enfance, Yusupov ambitionne de faire de ce type de lutte un sport international. Pour y parvenir, il modernise ce sport traditionnel en le rendant conforme aux exigences des standards internationaux :

- Il établit des règles sur la façon de pratiquer le kourach, les dimensions du terrain, la durée des combats, la tenue des lutteurs, les catégories de poids
- Il crée en 1998 une structure administrative dont la mission est de gérer et de représenter le kourach dans le monde, l'Association Internationale de Kourach dont il devient le président.

La modernisation d'un sport traditionnel profondément ancré dans les habitudes des Ouzbeks contribue à faire connaître le kourach en dehors de son pays d'origine.

### Diffusion du kourach dans le monde

L'Association Internationale de Kourach compte à ce jour :

cinq fédérations continentales et 74 fédérations nationales de kourach sur les cinq continents.

Par la diffusion internationale du kourach, l'attention se porte aussi sur l'Ouzbékistan ! En 1992, le premier président du nouvel Ouzbékistan, Islam Karimov, soutient l'idée de faire du kourach un sport international et de promouvoir ainsi l'histoire, les traditions et la philosophie de l'Ouzbékistan dans le monde entier.

### Le kourach participe à la diffusion de la culture ouzbek

Parce que le kourach est un sport très ancien, ses caractéristiques sont liées aux traditions du peuple ouzbek. L'étranger qui veut faire du kourach devra d'abord acquérir un certain vocabulaire et s'initier à certaines coutumes :

- Apprendre une cinquantaine de mots en ouzbek car les mots prononcés par les arbitres, les noms des techniques et de l'équipement sont dans cette langue et ne peuvent être traduits
- Effectuer la révérence traditionnelle (*Tazim*) – main sur le cœur et courbette – avant, pendant et à la fin des combats. Exécutée aussi bien par les joueurs que par les arbitres, cette révérence, typique des mœurs du peuple ouzbek, est un signe de respect et d'ouverture aux autres. Dans le contexte du kourach, elle indique que le lutteur respecte son adversaire.

### Le kourach renforce l'identité d'un pays

Lorsque l'Ouzbékistan faisait partie de l'URSS, ses traditions, sa culture, son identité ont été mises de côté. En acquérant son autonomie, l'Ouzbékistan revendique sa culture et le fait notamment à travers un sport traditionnel.







Tenues traditionnelle et actuelle des lutteurs de kourach  
Tiré de l'expo « Aux Racines du Sport »



La tenue actuelle est aux couleurs du drapeau ouzbek : vert, bleu, rouge et blanc.

Le kourach,  
porte-drapeau de  
l'Ouzbékistan ?

Activités	
	1. Localisez l'Ouzbékistan sur une carte et faites une petite recherche sur ce pays, sa langue, sa religion, ses coutumes. Présentez le résultat de votre travail sous forme d'une fiche-info.
	2. Observez les tenues anciennes et modernes des lutteurs et commentez.
	3. A quel sport le kourach moderne pourrait-il s'apparenter ? Comparez le sport que vous avez retenu avec le kourach et présentez vos résultats sous forme d'un tableau comparatif.
	4. Consultez le site <a href="http://www.kurash-ika.org">www.kurash-ika.org</a> , rubrique <i>Règles</i> , no 28, et apprenez quelques gestes et expressions ouzbeks utilisés dans le kourach.

## II - Les racines du sport

**« S'intéresser au sport contemporain, c'est l'occasion d'examiner les manifestations du corps, les nouveaux rituels, et de réintroduire le vertige et le sacré dans nos sociétés d'ordre et de raison »**  
(Martine Segalen, ethnologue)

Rechercher les racines des sports modernes est une aventure qui débute avec un certain nombre de questions.

- Les gestes des premiers êtres humains, nécessaires à leur survie, sont-ils à l'origine des sports ?
- Quelles différences entre le jeu et le sport ?
- Les rites du sport contemporain ont-ils encore quelque chose à voir avec les rites sportifs des sociétés que nous percevons comme « traditionnelles » ?
- Quels aspects des sports antiques retrouve-t-on dans les Jeux Olympiques modernes ?

### 1. Gestes premiers

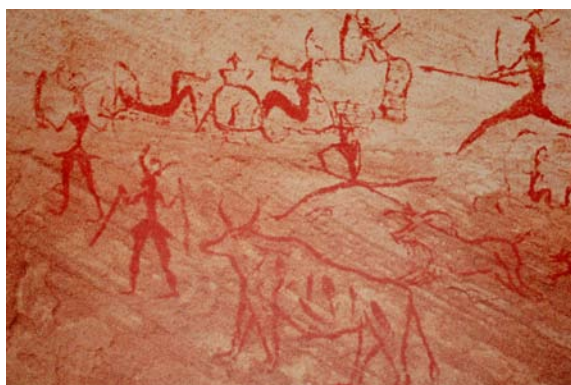
Courir, sauter, lancer, lutter sont quatre activités que l'on retrouve dans toutes les sociétés depuis toujours. Avant d'être qualifiés de "sportifs", certains gestes avaient, ou ont encore, une signification identitaire, rituelle, politique ou spirituelle (voir chapitre III « Les rites et le sport »).

Les vestiges archéologiques offrent des témoignages de l'importance de ces gestes dans les sociétés anciennes : peintures rupestres néolithiques, sculptures sumériennes, dessins découverts dans les tombes égyptiennes, vases grecs, etc. On y repère notamment : la course, la lutte, le lancer du javelot.



Scène de pugilat, vase grec, vers 525 av. J.-C.

Mais peut-on dire que ces gestes nécessaires à la survie sont à l'origine des sports ?




Tiré de l'exposition « Aux Racines du Sport »

Dans la peinture rupestre représentée ici voit-on une scène de chasse, de jeu ou de guerre ?  
On ne le sait pas.


Le vase que l'on aperçoit est-il la récompense du vainqueur ou une amphore de potion magique ? On ne le sait pas.

La nécessité pour l'homme de se défendre face aux agressions de ses pairs ou des animaux fait que ces gestes sont universels, qu'ils apparaissent dans toutes les sociétés et qu'ils évoluent vers des activités purement culturelles, ludiques, culturelles et sportives. La nécessité d'être fort et, si possible le plus fort face à l'animal ou face à l'ennemi a toujours existé et tous les moyens se sont développés (engins, outils, magie, stimulants à base de plantes,...) pour y parvenir.

Le geste peut se définir comme un mouvement ou une série de mouvements déterminés par une certaine intentionnalité. Cet ensemble de mouvements a une finalité consciente ou inconsciente et est interprétable par celui qui l'observe. Il prend donc un sens, une signification qui n'est pas nécessairement donnée par celui qui l'exécute.

	Activités
	<p>1. Dans ce dessin, un geste est schématisé. Dans quel(s) sport(s) pourriez-vous retrouver ce geste ?</p>



	<p>2. Dessinez schématiquement d'autres gestes et faites deviner à quelles activités sportives ils peuvent être attribués.</p>
---	--

### L'exemple du lancer du javelot

Seuls l'homme et quelques espèces de singes sont capables de lancer des objets. Le lancer nécessite deux conditions rarement rencontrées dans le règne animal :

- Une préhension avec la main précise et puissante
- La station debout, la bipédie.



Lances. Tiré de l'exposition « Aux Racines du Sport »



Le javelot (lance) est une arme de chasse et de guerre. On en trouve des traces dans des peintures rupestres, dans les mythologies grecques et scandinaves et dans toutes les civilisations.

Déjà dans l'Antiquité, le javelot est utilisé dans la compétition : il fait partie du programme des Jeux célèbres à Olympie, en Grèce.

Dans la mythologie grecque, Héraclès (Hercule en latin) est l'un des premiers lanceurs de javelot.

Considéré comme le modèle de l'athlète idéal, Héraclès surmonte les obstacles grâce à sa force, et aussi grâce à son intelligence. Son arme favorite est la massue, mais il lui arrive d'utiliser un arc ou un javelot.



Scène d'entraînement au lancer du javelot, vase grec, vers 480 av. J.-C.

### Activités



#### 1. Les 12 travaux d'Héraclès (Hercule)

- Recherchez sur Internet la liste et la description des 12 travaux d'Hercule. Que nous apprend ce mythe ?
- En effectuant une recherche « image », vous verrez que ces travaux ont souvent été représentés sous une forme artistique. Choisissez un des 12 travaux d'Hercule et représentez-le sous une forme artistique (art contemporain).
- Regardez « Les 12 travaux d'Astérix » un film que vous pouvez trouver en vidéo où César propose aux Gaulois d'effectuer 12 travaux (comme Hercule jadis, mais avec des épreuves revues au goût du jour).
- Imaginez 12 épreuves sportives qui permettrait chacune d'illustrer une valeur du sport (voir le chapitre IV « Les valeurs du sport »).



Lancer du javelot, JO de Moscou en 1980

Le javelot nécessite autant d'adresse que de puissance. Autrefois, il pouvait être lancé avec une courroie ou une cordelette (propulseur) de façon à augmenter sa portée.





Épreuve d'athlétisme figurant au programme des Jeux Olympiques modernes, le lancer du javelot se fait à partir d'une aire triangulaire délimitée par une barre, qu'il ne faut pas mordre. Le lanceur prend une course d'élan se terminant par des pas chassés, puis une rotation du buste et un mouvement de fouet du bras.

Il existe, ici et là, des dérivés du lancer du javelot :

- dans le nord de la France, le jeu du javelot utilise de grosses fléchettes. Ce jeu consiste à lancer 2 javelots dans une cible située à une distance de 8 mètres
- et, bien sûr, le jeu de fléchettes, souvent associé aux pubs et cafés, pratiqué depuis plusieurs siècles et ce partout dans le monde.

## 2. Du jeu au sport


Le jeu a toujours existé. Les animaux l'ont expérimenté avant l'arrivée des hommes. Se mesurer aux autres, essayer de gagner en respectant des règles, dites ou non dites, en cherchant avant tout le plaisir et l'amusement sont des caractéristiques du jeu. La frontière est donc mince entre le jeu et les activités physiques rassemblées sous le terme de sport.

	Activités
	1. Quand vous entendez « sport », à quoi pensez-vous ? Complétez la liste suivante après un rapide brainstorming : technique, combat, loisir,...
	2. Quand vous entendez « jeu », à quoi pensez-vous ? Complétez la liste suivante après un rapide brainstorming : victoire, match, ...
	3. Jeu et sport ont en commun un vocabulaire. Placez dans un diagramme de Venn (deux ensembles et leur intersection) les mots trouvés dans l'activité 1 et 2.
	4. À partir de ces deux activités et des mots trouvés, construisez une définition du mot « sport » et une du mot « jeu ». Comparez-les avec celles d'un dictionnaire ou d'une encyclopédie.

Au travers des diverses activités proposées ci-dessus, on constate qu'il y a de nombreux points communs entre le jeu et le sport et qu'il va être parfois difficile de les différencier. Prenons un sport comme le basketball. En quoi est-il un jeu, en quoi est-il un sport ?



Respect des mêmes règles  
pour pouvoir jouer ensemble

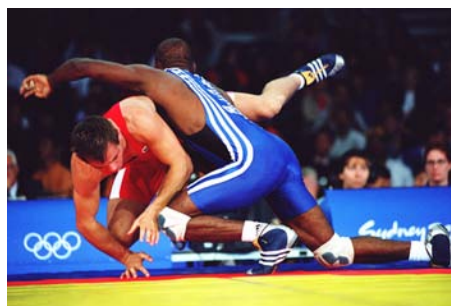
	5. Organisez une recherche sur l'historique du mot « sport ». Présentez ensuite brièvement les différents rôles du sport dans la société, hier et aujourd'hui.
---	--

### 3. Différence entre jeux traditionnels et sports modernes

Par le biais d'un tableau comparatif, essayons de faire ressortir les différences entre jeux traditionnels et sports modernes.




Lutte traditionnelle en Suisse



Lutte gréco-romaine aux JO de Sydney en 2000


	Jeu traditionnel	Sport moderne
Patrimoine culturel	Il est souvent survivance du passé, de pratiques religieuses et sacrées.	Il est désacralisé mais appartient néanmoins au patrimoine culturel.
Rites	Il comporte de nombreux rites même si ceux-ci évoluent et ne restent pas figés dans le passé.	Il comporte des rites, qu'il faut analyser en fonction du contexte présent et pas en fonction du passé.
Règles	Les règles varient et le cadre est assez souple.	Les règles sont uniformisées et reconnues à l'échelle mondiale. Il y a des sanctions.
Institutions	Il existe des associations de jeux traditionnels, souvent à l'échelle régionale. Elles encouragent la pratique du jeu et organisent les rencontres.	Il existe des associations et fédérations à l'échelle nationale et internationale, qui fixent les règles et normalisent le sport.
Jeux Olympiques	Le jeu ou sport traditionnel ne peut participer officiellement aux Jeux Olympiques. Il peut être évoqué dans la cérémonie d'ouverture ou être présenté dans le programme culturel (exemple : le wushu aux JO de Beijing en 2008).	Le Comité International Olympique (CIO) décide des sports figurant au programme olympique en fonction de critères précis : seuls les sports largement pratiqués dans au moins 75 pays et sur quatre continents par les hommes, et dans au moins 40 pays et sur trois continents par les femmes, peuvent être inscrits au programme des Jeux Olympiques d'été).
Enjeux identitaires	Reflet d'une culture, le jeu traditionnel a un fort ancrage identitaire local, régional. Il peut servir à revendiquer une identité nationale.	Le sport moderne se colore d'identité lors des compétitions où un sportif ou une équipe représente un État. Il devient expression d'un nationalisme. En même temps, le sport moderne est aussi un dénominateur commun, un langage universel dans lequel tout un chacun peut se reconnaître. Cela se manifeste tout particulièrement aux JO, la plus importante manifestation sportive du monde.

Activité	
	1. Prenez l'exemple de la lutte au Sénégal. Retrouvez dans le tableau les critères qui la caractérisent.







## Classer les sports

Il y a longtemps que les spécialistes se penchent sur la manière de classer les sports et les jeux (l'anthropologue Roger Caillois, l'historien Johan Huizinga, etc.).

	Activités
	1. Sur <a href="http://agora.qc.ca">http://agora.qc.ca</a> (tapez « sport ») ou avec l'enseignant(e) d'éducation physique ou d'histoire, cherchez les différentes classifications du sport et des jeux qui existent. Laquelle préférez-vous ? Pourquoi ?

L'ethnologue Thierry Wendling propose une classification originale. Il classe les sports en fonction de la position de l'adversaire.

L'adversaire est en face (FACE à FACE) :	Volleyball, lutte, ...		« tuer » (marquer, mettre à terre, ...) compter les points
L'adversaire est à côté (CÔTE à CÔTE) :	Course, tir à l'arc, ...		coude à coude (simultanément) tour à tour

	Activités
	1. Cherchez sur le site <a href="http://www.olympic.org">www.olympic.org</a> la liste des sports olympiques. Classez ces sports selon les critères ci-dessus. Choisissez ensuite quelques sports ou jeux traditionnels et faites le même exercice. Est-ce que les critères de classification sont toujours les mêmes ?
	2. Selon vous, quels sont les sports les plus beaux ? Inventez une nouvelle classification des sports sur la base de vos propres critères esthétiques. Comparez ensuite votre classification avec celle de vos camarades.


## 4. Des sports antiques aux Jeux Olympiques modernes

L'origine des Jeux Olympiques tels que nous les connaissons aujourd'hui remonte à l'Antiquité, plus exactement aux Jeux célébrés à Olympie et dont les premières traces écrites remontent à 776 av. J.-C.

Il est intéressant de constater que même si les rites et les techniques en usage à l'époque ont disparu, on retrouve de nombreuses similitudes avec les sports au programme des JO modernes.

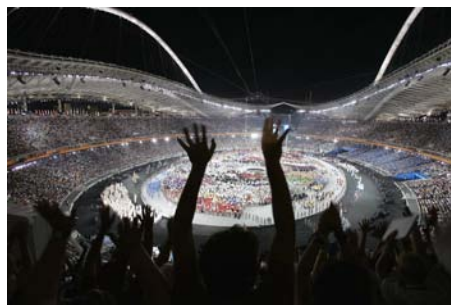
Dans le monde antique, les Jeux organisés à Olympie étaient les plus importants, et les sports au programme étaient souvent repris sur d'autres grands sites ou, avec quelques variantes, dans les concours locaux. C'est le programme d'Olympie qui est présenté ici. On y trouvait :

- Des courses à pied
- Le pentathlon qui regroupait cinq épreuves (la course, le lancer du disque, du javelot, le saut en longueur et la lutte)
- Des sports de combat
- Des courses de chevaux.

	<p><b>Activités</b></p> <p>1. Lisez dans le tableau ci-dessous la description de certains éléments des Jeux antiques et surlignez dans chacune des rubriques, les éléments qui vous permettront de les comparer aux sports modernes.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recherchez sur le site <a href="http://www.olympic.org">www.olympic.org</a> les informations nécessaires pour compléter la colonne sur les sports modernes (olympiques).</li> <li>• Quels sports ont disparu ?</li> </ul>
---	---



Stade d'Olympie (Grèce) utilisé pendant les Jeux antiques



Jeux Olympiques modernes : un stade olympique

PRÉSENTATION ET PARTICULARITÉS DES SPORTS ANTIQUES	PRÉSENTATION ET PARTICULARITÉS DES SPORTS MODERNES
<p>À l'exception des concours hippiques, qui se déroulaient dans l'hippodrome, toutes les compétitions avaient lieu dans le stade.</p>	<p><i>Exemple : Aux JO, les épreuves d'athlétisme ont lieu dans le stade olympique, tandis que les autres sports se produisent ailleurs, sur d'autres sites.</i></p>
<p><b>LES COURSES À PIED</b></p>	
<p>Il existait différents types de courses :</p>	<p><i>Exemple : Aux JO, les courses font partie de l'athlétisme. Il y a 12 épreuves pour les hommes et 11 pour les femmes.</i></p>
<p>- La course simple, qui comportait une longueur de stade</p>	
<p>- Le diaulos, deux longueurs ou double stade</p>	
<p>- Le dolichos, course de longue distance (de 7 à 24 stades)</p>	
<p>- La course en armes (à Olympie, il s'agissait d'un diaulos) : les athlètes étaient revêtus d'un casque et de jambières et portaient un bouclier.</p>	
<p>Les concurrents prenaient place sur une ligne de départ signalée par des pierres en calcaire blanc. Ils couraient en ligne droite.</p>	
<p><b>LE PENTATHLON</b></p>	
<p>Le pentathlos était le nom de l'athlète qui participait au pentathlon. C'était le sport le plus complet, et le corps du pentathlos était considéré comme le plus parfait. Les cinq épreuves :</p>	
<p>- <b>La course simple</b></p>	
<p>- <b>Le lancer du disque</b></p>	
<p>Le disque était en pierre ou en métal.</p>	

<b>- Le lancer du javelot</b>	
Une lanière de cuir était fixée sur la hampe du javelot et formait une boucle. Au moment du lancer, l'athlète y insérait l'index et le médium, ce qui augmentait la distance du jet.	
<b>- Le saut en longueur</b>	
L'athlète se servait d'haltères. À pieds joints et sans élan, l'athlète sautait en lançant ses bras en avant. Les bras et les jambes étaient presque parallèles. Avant d'atterrir, l'athlète balançait ses bras en arrière (il lâchait alors ses haltères), un mouvement qui propulsait ses jambes en avant et allongeait le saut.	
La présence des haltères impliquait des mouvements coordonnés. Pour cette raison, l'épreuve était rythmée par la mélodie d'un morceau de flûte. Les haltères étaient en pierre ou en métal et leur forme pouvait varier.	
<b>- La lutte</b>	
<b>LES SPORTS DE COMBAT</b>	
C'est par tirage au sort que les concurrents savaient contre qui ils allaient combattre. Il n'existait pas de catégories de poids comme aujourd'hui.	
<b>La lutte</b>	
Les adversaires combattaient debout, à mains nues. Il existait différentes prises. Celui qui touchait le sol à trois reprises au moins avait perdu.	
<b>Le pancrace</b>	
Sorte de lutte, le pancrace autorisait tous les coups à part mordre, arracher les yeux et introduire les doigts dans le nez de l'adversaire.	
<b>Le pugilat</b>	
Les mains des combattants étaient protégées par de longues lanières de cuir. Des pièces de métal ont même été ajoutées sur les jointures des mains, rendant ainsi les coups beaucoup plus violents.	
<b>LES CONCOURS HIPPIQUES</b>	
Les courses de chars ou de chevaux montés se déroulaient dans l'hippodrome.	
Les courses de chars étaient spectaculaires et étaient particulièrement appréciées du public. Il existait des courses de quadriges, chars tirés par quatre chevaux, et des courses de biges, chars tirés par deux chevaux.	
Les conducteurs de chars étaient appelés des auriges. Contrairement aux autres athlètes, ils n'étaient pas nus mais portaient une longue tunique.	
Pour les courses de chevaux montés, les jockeys étaient nus. Ils montaient à cru, c'est-à-dire sans selle, et ne portaient pas d'éperons.	

Grâce aux concours hippiques, les femmes participaient indirectement aux Jeux ! En tant que propriétaires d'une écurie, elles pouvaient faire courir leurs chevaux conduits ou montés par des auriges ou des jockeys.

#### LE PRIX

Seul le premier arrivé était reconnu comme vainqueur. Il recevait un ruban et une couronne d'olivier.



Couronne d'olivier, récompense du vainqueur aux Jeux antiques d'Olympie



Médaille des JO d'Athènes en 2004, récompense du vainqueur des Jeux Olympiques modernes

#### MUSIQUE ET CHANT

Les concours de musique et de chant **ne faisaient pas partie** du programme des Jeux Olympiques. C'était une particularité des Jeux de Delphes !

Bien avant l'apparition des concours sportifs, des concours musicaux étaient organisés à Delphes. Il s'agissait de chants accompagnés à la cithare (sorte de lyre), de solos de flûte ou encore de chants accompagnés par la flûte. Musique et chant ont continué d'être au programme même après l'intégration des concours sportifs. Il y avait même des concours de poésie et de théâtre.



Joueur de double flûte, vase grec vers 470 av. J.-C.



Fanfare aux Jeux de Sydney en 2000

#### Activités



1. En vous référant au programme des Jeux Olympiques, indiquez quels sports sont absents des Jeux antiques.



2. À votre avis, pourquoi n'y avait-il pas de sports d'équipes dans les Jeux antiques ?

# GROS PLAN SUR

## Le wushu en Chine, résultat d'influences diverses



Le *wushu* est un art martial originaire de Chine - « *wu* » signifiant guerre et « *shu* » art.

Des centaines de pratiques différentes ont vu le jour au cours de sa longue histoire, mais certains mouvements, ainsi que des principes fondamentaux (santé, combat et démonstrations publiques), les réunissent.

### Kung-fu ou wushu ?

En Occident, le terme de *kung-fu* est généralement utilisé pour désigner cet art martial chinois.

Cependant, *kung-fu* (ou *gongfu*) signifie littéralement « accomplissement dans le travail ». Il peut donc s'appliquer dans tous les domaines, du sport à la cuisine.

L'origine de cette utilisation vient des films de Bruce Lee où le terme *kung-fu* est utilisé dans le sens de « capacité à combattre ».

*Wushu* reste la dénomination correcte.

### Un travail du corps... et de l'esprit

Le *wushu* se pratique à mains nues ou avec des armes telles que le sabre, l'épée, le bâton et la lance.



Tiré de l'exposition « Aux racines du Sport »

Les enchaînements de mouvements (*taolou*) varient d'un style à l'autre, avec une base commune d'une dizaine de mouvements qui permettent de développer la stabilité, la coordination ou encore la mobilisation de l'énergie.

L'aspect psychologique est important dans la pratique du *wushu* : d'une part, il faut cultiver l'esprit du guerrier, être courageux et obéissant, d'autre part, il faut développer la maîtrise de soi pour rester calme et concentré même lors d'un combat.

### De l'Orient à l'Occident, échanges entre la Chine et la Grèce antique

Des recherches récentes portant sur les liens entre les cultures sportives hellénistique et chinoise révèlent des similitudes. Les athlètes de la Grèce antique, comme les pratiquants du *wushu* traditionnel, entretenaient leur forme physique pour cultiver aussi leur esprit.

La rencontre entre ces deux civilisations géographiquement éloignées peut s'expliquer par la Route de la soie qui reliait l'Asie et l'Europe. L'empire d'Alexandre le Grand qui s'étendait jusqu'en Asie centrale, a apporté aux civilisations bouddhistes les principes d'entraînement propres à la palestre et au gymnase. Des termes et des gestes similaires, ainsi que des éléments archéologiques, confirmeraient les échanges greco-chinois sur l'art du combat.

### Du monastère de Shaolin à Hollywood

Au VI<sup>e</sup> siècle après J.-C., l'arrivée du moine indien Bodhidharma au monastère bouddhiste de Shaolin (Chine, province du Henan) ne passe pas inaperçue. En effet, celui-ci trouve les moines en très mauvaise condition physique, ce qui, selon lui, les empêche de pratiquer correctement la méditation... Il leur donne alors des notions d'hygiène, de médecine et leur enseigne 18 exercices afin de maintenir leur corps en bonne santé. La légende voudrait que la création du *kung-fu* moderne date de cette époque. Il ne faut pas oublier que les arts martiaux étaient déjà présents en Chine 2700 ans avant J.-C.





L'école de Shaolin prône dix commandements : faire des exercices avec constance, se perfectionner sur le plan moral, ne pas se montrer belliqueux, respecter les maîtres, traiter avec bienveillance les personnes de la même génération, ne pas opprimer les faibles en profitant de sa puissance, ne pas faire inconsidérément des démonstrations d'arts martiaux et s'abstenir de vin, de viande et de plaisir sexuels.

Aujourd'hui, à l'intention des touristes, des shows « hollywoodiens » de *kung-fu* sont organisés non loin du monastère des moines Shaolin. Ces derniers se produisent eux-mêmes deux fois par année sur des scènes à l'étranger.



### Un sport moderne

Le *wushu* comporte deux courants : traditionnel et moderne. Si le premier valorise la transmission du savoir ancestral et une pratique philosophique, le deuxième s'établit comme un sport moderne, entre gymnastique et danse. Le *wushu* a sa Fédération Internationale (reconnue par le Comité International Olympique, CIO), un système de notation et des championnats. Il est pratiqué sur les cinq continents et compte de plus en plus d'adeptes. Le *sanshou* est le sport de combat officiel du *wushu* moderne. Ses règles tiennent compte d'une grande variété de coups de poing, coups de pied, projections et « fauchages ».

	Activités
	1. Le <i>wushu</i> compte de nombreux mouvements dont les noms ont souvent un lien avec un animal. Recherchez sur Internet cinq noms et leur traduction.
	2. Recherchez sur Internet l'histoire de la saga du <i>wushu</i> ou la légende de Shaolin. Le monastère bouddhiste de Shaolin est mondialement connu et attire beaucoup de touristes. Quels sont les avantages et les inconvénients de cette médiatisation ?
	3. Faites un lien entre les dix commandements de l'école de Shaolin et la charte ou le règlement de votre école.
	4. Cherchez les dates de représentations de <i>wushu</i> des moines Shaolin dans votre pays et si vous en avez l'occasion, allez les admirer.

# GROS PLAN SUR

## La capoeira au Brésil, entre jeu et combat



Coups de pied, sauts, mouvements au sol, techniques de défense caractérisent la capoeira. Cet art martial brésilien repose sur l'esprit d'improvisation, les feintes et le sens du rythme. En pratiquant la capoeira, on développe la force, la souplesse, l'équilibre et la coordination. Le jeu des capoeiristes est soutenu par les percussions, les chants et les autres participants qui frappent dans leurs mains. Ces derniers, en attendant leur tour, forment un cercle, la *roda*, qui détermine l'aire de jeu.

La *ginga* est le pas de base qui guide les capoeiristes et permet le déplacement au sol, en rythme et de façon continue. C'est à partir de la *ginga* que se succèdent les actions et les réactions (sauts, coups, etc.).

### Un produit né de l'esclavage devient un moyen de promouvoir une culture

La capoeira est issue de la culture afro-brésilienne. Elle a vu le jour parmi les populations d'esclaves africains qui travaillaient dans les plantations de canne à sucre ou dans les mines du Brésil.

Les conditions de vie extrêmement dures des esclaves les ont poussés à développer une technique de combat pour se défendre et s'opposer à leurs maîtres. N'ayant pas droit au port d'armes, ils ont alors détourné les gestes de leur quotidien pour en faire des gestes de combat. Ils mirent ainsi en scène leurs activités et le résultat fut une sorte de danse, composée de coups de pieds et de sauts spectaculaires. L'accompagnement de musique et de chants contribuait à rendre inoffensif, aux yeux des colons portugais, ce jeu qui cachait néanmoins une véritable préparation au combat.



Le maculelê. Cette danse pratiquée avec des machettes ou des bâtons est parfois introduite dans le jeu de la capoeira.

En 1890 la capoeira est interdite suite à son utilisation par des bandes criminelles lors des confrontations avec la police. Il faut attendre près de 50 ans pour qu'elle soit de nouveau autorisée et reconnue comme un élément incontournable de la culture brésilienne.

L'émergence d'un mouvement culturel émanant des communautés afro-brésiliennes a favorisé la réhabilitation des pratiques jadis marginalisées comme la capoeira. Aujourd'hui, non seulement la capoeira peut prétendre au statut de sport national au Brésil, mais elle est pratiquée un peu partout dans le monde.



## Comment définir la capoeira moderne ?



Le *berimbau*, instrument de musique qui initie la *roda*, indique le rythme et le tempo

### Un art martial ?

Certains mouvements s'inspirent des arts martiaux asiatiques. Dans l'esprit de la capoeira, la hiérarchie et le respect sont des notions importantes. La transmission du savoir se fait par des Maîtres.

### De la danse sur fond musical ?

La musique rythme les mouvements. Le chant permet d'atteindre le niveau d'énergie nécessaire pour que le jeu se déroule de la façon la plus complète.

### Un jeu ?

Il n'y a pas de vainqueur. Le but est de faire un beau jeu : l'autre n'est pas un ennemi, ni un adversaire, mais un partenaire.

	Activités
	1. Quels sont les instruments de musique qui accompagnent la capoeira ? Faites une liste et décrivez-les.
	2. Connaissez-vous d'autres sports où la musique est présente ? Montrez le rôle ou la place qu'elle peut y avoir.
	3. Le pantalon que portent les capoeiristes se nomme <i>abada</i> et la ceinture <i>corda</i> dont la couleur varie. Quels autres sports utilisent des ceintures de couleurs différentes ? Dresser-en une liste en identifiant la signification de chaque couleur.



# III - Les rites et le sport


*Il n'y a pas de religion sans rites et cérémonies (Henri Bergson, philosophe)*

*Les rites servent à distinguer le sacré du profane (Emile Durkheim, sociologue)*

## 1. Qu'est ce qu'un rite ?

Le baptême, la circoncision, la bar-mitsvah, le mariage, Noël, le nouvel an, le ramadan... Autant d'événements qui rythment la vie d'un individu et d'une société.

Ces événements sont des rites ou rituels qui accompagnent ou permettent une transformation, un passage.

	Activité
	1. Complétez la liste de rites ci-dessus par des rites anciens ou modernes, sportifs ou guerriers, d'ici ou d'ailleurs.

Dans une culture, les **rites** sont des activités sociales, un ensemble de gestes codifiés et formalisés chargés de signification. Ils sont souvent associés au surnaturel, au magique au religieux.

Dans certaines sociétés, l'activité physique peut prendre une grande place dans les rites funéraires, de puberté ou propitiatoires (assurer de bonnes récoltes, apporter la pluie, par exemple). Ces rites se placent en relation avec le sacré, la religion.

Dans nos sociétés contemporaines, les rites sont toujours présents ! On en trouve dans le sport comme dans d'autres activités.

Le sport peut contenir des rites :

- dans sa célébration ...

Exemples de certains rites propres aux Jeux Olympiques :



Quelques mois avant les JO, allumage de la flamme olympique sur le site antique d'Olympie (Grèce)



Une fois arrivée dans le stade où se déroulent les JO, la flamme embrase la vasque. La flamme brûlera pendant toute la durée des Jeux



Défilé des délégations



Entrée du drapeau olympique dans le stade




Un athlète prononce le serment olympique en tenant le drapeau dans une main

- et dans sa pratique (un athlète peut se référer à sa religion avant ou après une compétition)



Moments de recueillement, le public n'existe plus

	Activité
	1. En vous référant à la définition et aux citations ci-dessus, cherchez des rites dans les jeux et les activités sportives que vous connaissez ou que vous pratiquez.

## 2. Liens entre sport et religion

Il existe des similitudes entre une cérémonie sportive et une cérémonie religieuse. La succession des rites dans les cérémonies d'ouverture et de clôture des Jeux Olympiques peut rappeler une cérémonie religieuse.

Derrière une pratique objective, rationnelle, mesurable du sport se cache la recherche d'un accès à une réalité surnaturelle, une recherche du sacré. On peut chercher des rites dans les jeux et dans les pratiques sportives et cela peut nous aider à comprendre une société, une culture.



La cérémonie d'allumage de la flamme à Olympie est confiée à des prêtresses

Activités	
	1. Peut-on dire que le sport est devenu une religion ? Etes-vous d'accord ? Organisez un débat sur cette question.
	2. Découpez une série d'articles dans les pages sportives de différents journaux. Repérez les titres, le vocabulaire, les images. Que constatez-vous ? Pourrait-on dire que les journalistes puisent leur vocabulaire dans un autre registre (religieux, militaire ...) ?
	3. Choisissez un article et surlignez tous les mots que l'on peut associer à la religion ou au sacré. Que recherche le journaliste en écrivant ces mots et comment le lecteur interprète-t-il l'article ?

Selon l'ethnologue Christian Bromberger, un rite est un ensemble de pratiques et de paroles qui suppose :

- une rupture avec la routine quotidienne
- un cadre spécifique (église, mosquée, temple) dans l'espace et dans le temps
- un scénario programmé et cyclique
- l'utilisation d'objets spécifiques
- l'obligation de participer
- un système symbolique donnant une signification à la pratique rituelle.

Activité	
	1. À partir de cette typologie, cherchez ce qui, dans un match de football, peut apparaître comme religieux. Faites le même exercice pour les Jeux Olympiques.

## 3. Rites de passage

Dans beaucoup de sociétés humaines, les rites de passage (rites initiatiques) accompagnent les changements biologiques et sociaux d'un individu.

Un rite est une manière d'opérer une transformation sur l'être humain.

Il se fait le plus souvent en trois étapes, que l'on peut illustrer par l'idée du seuil :

- avant le seuil : moment de séparation, de préparation où l'individu est isolé du groupe
- le seuil : moment du passage où s'effectue le rituel, l'épreuve
- après le seuil : moment de retour dans le groupe ou d'intégration dans un nouveau groupe.

En sport, une compétition est une épreuve, un passage.  
On y retrouve des rites qui permettent ce passage.

*« Les Jeux Olympiques sont un formidable rite de passage, dans lequel des millions et des millions de personnes ont, pour ainsi dire, entrepris le voyage : loin de leur routine, de leur vie quotidienne; à travers un espace et un temps particuliers; puis elles s'en retournent. Quelques-unes, comme les athlètes, qui sont dorénavant des «olympiens», sont transformées pour toujours par ce voyage. »*  
(John MacAloon, professeur à l'Université de Chicago).



Des athlètes du monde entier arrivent avec leurs bagages au Village olympique

### Activités



#### 1. Comment vivez-vous les situations de transition ?

Pensez à un sport que vous pratiquez ou à un examen que vous devez passer et répondez aux questions suivantes :

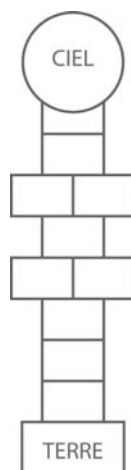
- Quels sont mes rituels (gestes,...), mes efforts pour me préparer à l'épreuve ?
- D'où viennent ces rituels ? Qui me les a appris, transmis ?
- À quel moment est-ce que je bascule dans la compétition ?
- Qu'est-ce qui marque ce passage ?
- Comment se manifestent ma peur, mon angoisse lorsqu'elles se présentent ?
- Qu'est-ce que je fais pour me relaxer, me concentrer ?
- Quel mot, quelle expression caractérise le mieux la dernière heure avant une épreuve ?
- Comment est-ce que je me sens après l'épreuve ?
- Quelle est mon attitude, mon comportement après une épreuve (isolement ou partage avec le groupe) ?



#### 2. La marelle

La marelle simule un parcours d'épreuves entre "l'Enfer" (la Terre) situé en bas et le "Ciel" (en haut). Joué dans le monde entier, il témoigne d'un parcours individuel d'initiation. La marelle la plus connue en Europe consiste, à cloche-pied, à pousser du pied une petite pierre sur un parcours préalablement dessiné sur le sol.

- Recherchez sur Internet ou dans un livre sur les jeux du monde, les différentes sortes de marelles et leurs règles.
- Recherchez la traduction du mot « marelle » dans différentes langues et aussi en patois et dialectes de votre région.
- Imaginez une nouvelle marelle (choisir des critères, des épreuves), la dessiner, la construire.
- Voir le film « Des marelles et des petites filles » (Marquise Lepage, 1999).



#### 4. Manies, trucs, routines

Les rites sont en relation avec le sacré, la religion. Dans nos sociétés, ces mots ont pris une autre signification. Plutôt que de parler de « rites profanes » nous pouvons utiliser les mots « manies », « trucs », « routines ». Comme les rites, ce sont des pratiques réglées, invariables.

##### Des trucs pour réussir

Un match ou une épreuve débute bien avant le coup de sifflet ou de pistolet. Chaque sportif se prépare à sa manière et à son rythme. Chacun et chacune a ses "petites manies", sa routine qu'il ou elle répète avant chaque épreuve. « C'est irrationnel mais ça marche ! » dira celui qui a réussi.

Souvenons-nous d'une publicité pour une eau minérale :

"D'abord la chaussette gauche, puis la droite; ensuite le soulier gauche, ... et une gorgée de XXX. Toujours".

À en croire ce spot publicitaire, c'est ainsi que Zinedine Zidane prépare ses matchs...

Ces manies et ces trucs nous permettent de focaliser notre attention sur un élément, d'apaiser l'angoisse qui précède une épreuve. Mais ces mécanismes peuvent aussi produire l'effet contraire s'ils ne peuvent pas se réaliser.



Le porte-bonheur de la surfeuse des neiges, l'Allemande Katherina Himmeler : un Marsupilami collé sur sa planche aux JO de Salt Lake City en 2002



A chacun sa façon de se préparer à la course

##### Activités



##### 1. Objet « rituel »

- Avez-vous un objet que vous emportez toujours lors d'une épreuve ou d'une compétition ?
- Une mascotte est-elle un objet rituel ? À quoi sert-elle ?
- Pourquoi chaque édition des JO produit-elle sa mascotte ?
- Une mascotte est-elle un symbole ?



Une des deux mascottes des JO d'Athènes en 2004



## 2. Vos petites manies

- Pourquoi est-ce que vous pensez que cela va vous aider à réussir ?
- Comparez vos petites manies avec celles de vos camarades.
- Comment expliquez-vous l'échec si vous avez, rationnellement et irrationnellement, tout mis en œuvre pour réussir ?

## 5. Rites magiques

Malgré les efforts de la raison et de la science, l'âme humaine et la nature recèlent des mystères inexplorés. L'homme a toujours cherché à comprendre l'inexplicable.

La magie est une croyance en l'existence d'entités vivantes (dieux, esprits) qui évoluent parallèlement au monde visible et qui peuvent interagir avec le magicien, le sorcier, pour accéder à une connaissance inaccessible autrement.

La "magie" correspondait, dans la Grèce antique, à un ensemble de pratiques permettant à l'initié de pénétrer les mystères divins et d'atteindre la perfection. Exemple : Médée.

Certains rites magiques sont toujours utilisés dans les jeux et les sports traditionnels.

	Activités
	1. Qui était Médée ? Quels pouvoirs avait-elle ? Effectuez une petite recherche sur Internet.
	2. Trouvez quelques rites magiques pratiqués dans le domaine du sport. Par exemple : certains athlètes recourent à des pratiques magiques pour se préparer aux compétitions.
	3. Sur la photo ci-dessous, vous voyez de la poudre magique utilisée par les lutteurs au Niger. À votre avis, de quoi est composée cette « poudre » et comment peut-elle devenir magique ? Quels sont les pouvoirs ou la connaissance que recherchent les lutteurs ?



Tiré de l'exposition « Aux Racines du Sport »



# GROS PLAN SUR

## Le sumo au Japon, une philosophie de vie



Le sumo est le sport national au Japon. Il s'agit d'une forme de lutte dont l'origine remonte à plus de 1500 ans. Les lutteurs se caractérisent par leur corpulence et par le port d'une ceinture, le *mawashi*.

Le but du combat consiste à faire tomber l'adversaire ou simplement à lui faire toucher le sol avec n'importe quelle partie du corps ou encore de le faire sortir de l'aire de combat (*dohyo*). Pour y parvenir, les techniques utilisées sont déclinées sous forme de prises qui consistent à pousser, jeter, tirer, attraper, voire même frapper l'adversaire.



### Le sumo professionnel, garant de la transmission des traditions

Le sumo attire de nombreux adeptes au Japon mais aussi à l'étranger. Les pratiquants sont des professionnels ou des amateurs. L'Association Japonaise de Sumo (Tokyo) régit le monde des professionnels et veille au respect et au maintien des traditions et des valeurs véhiculées par le sumo. Le sumo professionnel apparaît donc comme une caste, une aristocratie relativement fermée qui se dévoile – un peu – au public au moment des tournois.



### Des dieux vivants

Le sacré fait partie de l'univers du sumo. Autrefois, les combats permettaient d'intercéder auprès des dieux pour s'assurer de bonnes récoltes. Aujourd'hui, le sumo conserve des rituels qui rappellent cette relation avec le divin. Ces rituels entourent le sumo d'une aura de mystère et renforcent l'intérêt et la curiosité du public. Le lutteur est perçu comme un initié et plus son rang est élevé, plus il suscite l'admiration, voire la vénération du public. Au Japon, les grands lutteurs sont considérés comme des dieux vivants.

Le Maître Fujishima

### Les cérémonies et gestes rituels

Avant les combats, l'accomplissement des rituels donne lieu à des cérémonies. En fonction de leur rang, les lutteurs défilent sur le *dohyo* vêtus d'un lourd tablier de soie, le *kesho-mawashi*.

Les lutteurs les plus importants portent par-dessus le tablier une corde massive attachée dans le dos et arborant sur le devant des bandes de papier formant des zigzags : ce sont des symboles religieux que l'on retrouve dans les temples Shinto !

Lorsqu'ils se trouvent face à face, les lutteurs vont encore effectuer un certain nombre de rituels :

- jeter du sel sur le dohyo afin de purifier le sol
- frapper des mains pour attirer l'attention des dieux
- étendre les bras de côté, paumes vers le ciel pour montrer qu'on ne porte pas d'armes
- lever une jambe, l'une après l'autre et la reposer en frappant le sol afin d'éloigner les mauvais esprits.

Enfin, à l'issue des combats, la danse de l'arc, exprime la satisfaction des lutteurs.



## L'apprentissage de l'humilité



La carrière d'un lutteur commence vers 15 - 16 ans. L'apprenti doit entrer dans une écurie (*heya*) où il reçoit l'enseignement d'un Maître.

Debout à 5 h, la journée est consacrée non seulement à l'entraînement, mais aussi aux tâches domestiques, comme le ménage et la préparation des repas.

### Objectif ventre rond et hanches lourdes

Pour parvenir à la silhouette tant convoitée par les sumotori, une seule recette : le *chanko-nabe*, sorte de potée de viande ou de poisson cuite avec des légumes et servie avec beaucoup de riz

L'élève Minemura

L'élève traverse des moments difficiles qu'il doit apprendre à gérer sans se plaindre :

- la prise de poids ne va pas de soi, il faut pour cela s'accommoder de plats spécialement conçus à cet effet
- les exercices sont intensifs, parfois douloureux car il faut combiner souplesse, agilité, force et endurance
- les chutes sur un sol dur fait d'argile et de sable occasionnent de multiples blessures.

Dans la *heya*, l'élève apprend à respecter la hiérarchie en se mettant au service des lutteurs plus âgés ou plus chevronnés. Cela fait partie de son travail et de son éducation. Devenu à son tour un lutteur confirmé, il sera alors en mesure d'apprécier à leur juste valeur les services rendus par d'autres.



Minemura s'apprête à recueillir la serviette du Maître

## La sévérité du Maître conduit l'élève vers l'excellence

Pour être un bon lutteur, l'entraînement est aussi bien physique que mental. Il peut arriver qu'un élève soit frappé pendant l'entraînement. Le but est de le mettre en colère, d'attiser son esprit au combat et de le contraindre à donner le meilleur de lui-même. Le coup est considéré comme un encouragement à gravir les différentes divisions du sumo.

	Activités
	1. Faites une recherche sur la culture japonaise et ses valeurs. A la lumière de ce que vous allez trouver, expliquez pourquoi, selon vous, le sumo rencontre un tel engouement auprès des Japonais.
	2. Un idéal de beauté : recherchez des images qui montrent des corps d'athlètes très différents les uns des autres (athlétisme : 100m, marathon, natation, lutte gréco-romaine, par exemple). Comparez ces corps avec celui d'un sumotori. Commentez (par écrit ou par oral) vos observations. (façon dont un sport « sculpte » le corps, parties du corps plus développées que d'autres, etc.).



# GROS PLAN SUR

## La lutte à la frappe au Sénégal, la puissance des rites au service d'un sport national



La lutte à la frappe est un sport national au Sénégal et passe même avant le football ! Il s'agit d'une technique de combat qui se pratique à mains nues. On la trouve principalement à Dakar, la capitale.

### La popularité de la lutte à la frappe

Suivis par la télévision et les quotidiens, les combats ont lieu tous les dimanches (la saison débute vers octobre - novembre et se termine fin juillet, début août) et attirent des milliers de spectateurs. Le prix des places peut atteindre des sommes importantes en fonction de la renommée des lutteurs.

### Un monde de professionnels

On repère les talents lors des combats nocturnes, soit des combats de quartiers appelés *mpatte*. S'ils veulent être professionnels, les lutteurs doivent intégrer une écurie. C'est l'écurie qui délivre les licences, se charge des contrats et des assurances.

#### Les écuries de lutte

Il existe environ 23 écuries à Dakar. Chacune compte une centaine de lutteurs. Les rivalités sont grandes entre chaque écurie !

La professionnalisation de la lutte implique :

- un contrat
- un salaire
- l'application d'un règlement
- la présence de sponsors
- la médiatisation des combats
- un entraînement quotidien.

### Pas de lutte sans préparation mystique

La préparation mystique est aussi importante que l'entraînement physique. Des marabouts (religieux musulmans), des féticheurs (guérisseurs) et des griots (ceux qui transmettent oralement la tradition et qui sont au service de quelqu'un dont ils chantent les louanges) font partie de l'univers du lutteur et l'accompagnent tout au long de sa carrière.

Un lutteur n'hésite pas à parcourir de longues distances pour trouver de bons marabouts. Ces marabouts font des prières, des sacrifices, cassent des oeufs pour favoriser la victoire du lutteur, pour le rendre populaire, etc. Les féticheurs fabriquent ses grigris (talismans qui protègent, rendent invincibles) et les griots composent ses chants de louanges. Avant un combat, la préparation mystique peut durer plus d'une heure.

### Pas de lutte sans l'accomplissement des rituels

Les rituels sont indissociables de la lutte sénégalaise. Ils participent non seulement à la dimension spectaculaire des combats, mais font partie intégrante de la lutte.

Le lutteur est accompagné d'une vingtaine de personnes (maximum 25). La façon dont il va entrer dans l'arène est dictée par le marabout. C'est lui qui dira s'il faut passer par les gradins, par-dessus un mur, etc.

Une fois dans l'arène, le lutteur, vêtu de plusieurs pagens colorés, se met à danser. Il s'approche des tam-tams et utilise l'énergie transmise par la musique pour « activer » les grigris qu'il porte sur lui.



Le célèbre lutteur Tapha Gueye en train d'« activer » ses grigris

Le lutteur se met ensuite à chanter un *back* : énumération de tous les noms des adversaires qu'il a battus lors de précédents combats. Les *backs* servent à intimider l'adversaire et à impressionner le public. Chaque lutteur possède son propre répertoire : l'originalité de ses *backs* peut parfois contribuer à sa notoriété.

Après avoir enlevé les pagnes, le lutteur va se purifier : il verse sur lui l'eau bénite par le marabout contenue dans un *canari* (pot de terre cuite). Il casse ensuite ce *canari* en le jetant par terre afin de bien chasser les mauvais esprits.

Le combat peut ensuite commencer.





La population sénégalaise est composée de plusieurs ethnies (wolof, diola, sérère, lébou, etc.). En fonction de leur origine, les lutteurs vont introduire dans leurs rituels des gestes ou des objets caractéristiques de leur ethnie : le mouvement de la pagaie suggère par exemple les pêcheurs lébous.

Les danses effectuées dans l'arène ont une chorégraphie propre à la lutte. On ne trouve pas ces danses dans un autre contexte.

La même chose pour les chants : la lutte a son propre répertoire.

### Mise en relief des traditions pour plus de médiatisation ?




Les exigences de la modernité ne semblent pas avoir fait disparaître l'aspect traditionnel des combats. Cependant, avec un élargissement de l'audience, avec la présence d'Occidentaux parmi les spectateurs par exemple, les rituels ne peuvent être compris que par les initiés. Les chants, la chorégraphie, les gestes rituels, acquièrent alors une dimension folklorique et sont appréciés sous l'angle du spectacle uniquement. En comparant cette situation avec les jeux du Naadam, on s'aperçoit qu'ici aussi la tradition cohabite avec le changement et que cette situation n'empêche nullement les lutteurs de poursuivre leur entraînement traditionnel avec sérieux et sincérité.

	Activités
	1. Choisissez le sport traditionnel qui à première vue vous attire le plus. Expliquez les raisons de votre choix. Le pays dans lequel est pratiqué ce sport vous a-t-il influencé ? Dans ce sport, qu'est-ce qui vous paraît le plus exotique, le plus étrange, le plus insolite ... ? Faites une liste.
	2. Identifiez le ou les sport(s) traditionnel(s) de votre pays. Quel rapport entretenez-vous avec ce(s) sport(s) ? Connaissez-vous le nom de ceux qui s'y distinguent, assistez-vous aux compétitions, pratiquez-vous ce sport ou aimeriez-vous le pratiquer, etc. Organisez un débat pour évaluer la place de ce(s) sport(s) dans votre pays ou la place que vous souhaiteriez que ce(s) sport(s) occupe(nt).

## IV - Les valeurs du sport



Le sport est un microcosme (image réduite de la société) qui reflète ce qui est positif et négatif dans une société.

- Peut-on dire que, dans notre société, le sport se fonde sur les valeurs d'**engagement**, de **fraternité**, d'**esprit d'équipe**, de **respect**, de **progression** et de **dépassement de soi** ?
- Peut-on dire que le sport pousse à la compétition, à la course au profit, à la consommation, à la violence ?

Activités	
	1. Après avoir défini les mots en gras (engagement, fraternité, etc.), organisez un débat contradictoire à partir des deux questions posées ci-dessus.
	2. En vous fondant sur la définition ci-contre, quelles sont vos valeurs ? Est-ce que vous pouvez les mettre en pratique dans les jeux et les activités sportives que vous pratiquez ? Comment ?
<div><b>Qu'est-ce qu'une valeur ?</b> Ce qui est important pour moi, estimable pour moi et aussi chez l'autre... et que je ne peux pas acheter.</div>	
	3. Cherchez d'autres définitions de ce qu'est une valeur et formulez ensuite votre propre définition.

### 1. Conflits de valeurs

L'idéal c'est que les valeurs individuelles soient acceptables (et acceptées) pour l'ensemble du groupe dans lequel on vit. Si elles sont contraires cela peut générer des conflits.

Activités	
	1. L'entraîneur de l'équipe nationale repère un jeune basketteur talentueux dans une cour d'école. Il lui propose de venir s'entraîner avec l'équipe nationale. Le jeune refuse en disant qu'il fait du basket pour son plaisir et que la compétition ne l'intéresse pas. Ses camarades se moquent. Quelles sont les valeurs en jeu qui s'opposent ?
	2. Donnez un exemple de conflit de valeurs que vous avez vécu dans une situation de jeu. Par groupe, imaginez des possibilités de régler ce conflit. Dans la réalité, comment ce conflit a-t-il été géré ?

### 2. Valeurs universelles

Tous les hommes n'ont pas toujours les mêmes valeurs. Les valeurs sont liées à un milieu social donné, à une culture, à des intérêts personnels.

Certains privilégient la réussite, l'argent, le gain, la compétition. D'autres préfèrent l'amitié, la solidarité, le respect, la générosité.

Les États et les personnes qui ont choisi de vivre la démocratie en respectant les droits de l'homme ont théoriquement une base de valeurs communes : égalité, tolérance, respect, humanité, droiture, sens de l'équité, liberté.

En ce sens, le sport regroupe des valeurs démocratiques.



Tiré de l'exposition « Aux Racines du Sport »

Activités	
	1. À l'entrée de l'exposition « Aux Racines du Sport », le visiteur découvre une liste de mots. En voici quelques-uns : <i>mondialisation, unité, paix, adversaire, émotion, fair-play, respect, sacré, folklore, symbole</i> . Quels sont les mots qui se rapportent à des valeurs ? Cherchez-en la définition.
	2. Illustrez chaque valeur par une situation que vous connaissez ou que vous avez vécue dans le domaine du sport.
	3. Quelles sont les valeurs exprimées dans cette photo ?
	4. Pouvons-nous nous mettre d'accord sur des valeurs communes pour le sport ? <ul style="list-style-type: none"> <li>Énumérez les valeurs que l'on devrait trouver dans le sport.</li> <li>Mettez-vous d'accord pour choisir les cinq valeurs les plus importantes.</li> <li>Trouvez pour chacune des valeurs une définition qui soit acceptée par tout le monde.</li> <li>Pourquoi cet exercice n'est-il pas facile ?</li> </ul>



### 3. Éthique du sport





La compétition n'empêche pas la courtoisie et le respect envers l'adversaire

Un comportement éthique est un comportement qui n'est pas uniquement gouverné par la loi et les règlements.





Plus simplement, avoir un comportement éthique c'est faire la différence entre ce qu'il est juste de faire et ce que nous avons le droit de faire.

#### L'éthique

Ensemble de valeurs partagées à un moment donné par les membres d'une même communauté et qui transparaît dans leurs attitudes et leurs comportements.

	Activités
	1. Essayez de traduire la phrase suivante en français : « what is right to do and what one has the right to do » Quel sens prend le mot "right" ?
	2. Cherchez dans des articles de journaux des exemples de comportements éthiques ou non éthiques.

La Charte internationale pour l'éducation physique et le sport de l'UNESCO (1978) proclame dans son article 7.1 que "Le sport de haut niveau et le sport pratiqué par tous doivent être protégés contre toutes les dérives. Les sérieuses menaces que font peser sur les valeurs morales, son image et son prestige, des phénomènes tels que la violence, le dopage et les excès commerciaux, déforment sa nature même et altèrent sa fonction éducative et sanitaire ».

	Activités
 	1. Quelles sont les dérives que l'on observe actuellement dans le sport ? Donnez un exemple pour chacune d'elle.
	2. Comment peut-on lutter contre ces dérives ?
	3. Sur <a href="http://www.swissolympic.ch">www.swissolympic.ch</a> ou <a href="http://www.fairplay.ch">www.fairplay.ch</a> , vous trouverez la Charte éthique du sport et ses sept principes. Choisissez les trois principes les plus importants à vos yeux. Expliquez ce qui permet ou empêche de les mettre en application dans un sport que vous connaissez bien.

#### 4. Valeurs olympiques

L'**esprit olympique** se fonde sur un certain nombre de **valeurs** qui sont développées aussi bien par les athlètes de tous les niveaux que par les hommes et les femmes dans leur vie de tous les jours.

##### Extraits de la Charte olympique (éd. 2004) Principes fondamentaux

« L'Olympisme est une philosophie de vie, exaltant et combinant en un ensemble équilibré les qualités du corps, de la volonté et de l'esprit.  
Alliant le sport à la culture et à l'éducation, l'Olympisme se veut créateur d'un style de vie fondé sur la joie dans l'effort, la valeur éducative du bon exemple et le respect des principes éthiques fondamentaux universels. »  
(Principe no 1)

« La pratique du sport est un droit de l'homme. Chaque individu doit avoir la possibilité de faire du sport sans discrimination d'aucune sorte et dans l'esprit olympique, qui exige la compréhension mutuelle, l'esprit d'amitié, de solidarité et de fair-play. »  
(Principe no 4)

Cela s'exprime d'abord au niveau individuel par :

- la connaissance de soi : découvrir ses possibilités et ses limites
- l'esprit d'entraide : aider chacun par sa présence, son expérience, sa compréhension
- l'excellence : donner le meilleur de soi
- le fair-play : respecter ses adversaires, les règles

puis, à un niveau plus global, à toute l'humanité, à travers des actions prônant :

- l'accès à la pratique du sport pour tous, sans distinction de race ou de religion
- la paix dans le monde
- la construction d'un monde meilleur.



Drapeau olympique : les cinq anneaux entrelacés représentent l'union des cinq continents et la rencontre des athlètes du monde entier au moment des Jeux. Parmi les couleurs des anneaux, chaque nation retrouvera au moins une des couleurs de son drapeau. Les anneaux olympiques symbolisent l'universalité du Mouvement olympique






Cérémonie de clôture des JO avec les drapeaux de toutes les délégations

Symbole de la Trêve olympique : une colombe de la paix avec la flamme olympique en arrière plan. Ce symbole représente l'un des idéaux et des défis du CIO : construire un monde pacifique et meilleur grâce au sport



En résumé, on peut dire qu'en appliquant ces valeurs, le sport permet d'adopter un style de vie respectueux envers soi-même et envers les autres.

	Activités
	<p>1. « Mens sana in corpore sano ». Que veut dire cette expression ? Quelle est son origine ? Rejoint-elle l'esprit olympique ?</p>
	<p>2. Le respect met en avant l'échange plutôt que l'affrontement. C'est peut-être aussi le respect qui peut transformer un match en "rencontre" sportive ! Pour chacune des marques de respect ci-dessous, donnez un exemple tiré du sport :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• respecter la parole de l'autre</li> <li>• respecter son intégrité physique et psychique</li> <li>• respecter ses propres émotions et celles de l'autre</li> <li>• accepter ses erreurs et respecter celles de l'autre</li> <li>• ... (complétez la liste)</li> </ul>
	<p>3. Choisissez un sport que vous pratiquez ou que vous connaissez bien. Quelles sont les différences entre la pratique professionnelle de ce sport et sa pratique amateur ? Quelles valeurs ont tendance à disparaître avec le professionnalisme ? Pourquoi ?</p>





4. Le texte suivant<sup>1</sup> définit une des valeurs importantes de l'Olympisme et du sport en général. Déterminez laquelle.

*Plus que tout autre, l'athlète ou le joueur est un exemple. Il cherche la victoire, mais ne la veut pas à n'importe quel prix : tricherie, jeu déloyal, absorption de stimulants ou autres produits interdits par le règlement. Il ne conteste pas la décision de l'arbitre, n'incite personne et en particulier pas les spectateurs à le faire. Il accepte la victoire et la défaite avec sérénité et respecte ses adversaires. Par sa constante observation des règles et son respect constant et absolu de l'arbitre, de ses coéquipiers, de ses adversaires et des spectateurs, il est à même d'illustrer pleinement la signification du .....*



5. Quelle(s) valeur(s) illustre(nt) le logo ci-contre ?  
L'avez-vous déjà repéré quelque part ?



## 5. Esprit olympique et/ou esprit de compétition ?

Pierre de Coubertin, le « rénovateur » des Jeux Olympiques, introduit la devise :

***Citius Altius Fortius***

ce qui veut dire : plus vite, plus haut, plus fort.

Elle résume le comportement qu'un athlète doit avoir face au but qu'il s'est fixé : surpasser ses objectifs, donner le meilleur de lui-même. Dans l'esprit olympique, on se mesure aux autres dans le but de découvrir ses limites, pas dans le but de gagner.



### Activité



1. Analysez la devise olympique. Quelles peuvent en être les différentes interprétations ?



La compétition poussée à l'extrême et dans tous les domaines de la vie ne peut mener qu'à des conflits. Alors que la compétition basée sur les valeurs olympiques vise la compréhension de soi et des autres, aspire à la paix.

Analyses au centre anti-dopage

<sup>1</sup> Extrait adapté du «Manifeste sur le fair-play» : Établi par le CIEPSS en coopération avec le CIO et avec le concours de l'UNESCO



L'évolution actuelle du sport et de la société (enjeux financiers, commerciaux) peut-elle remettre en cause la pensée de Pierre de Coubertin et la conception grecque antique du sport : calme, philosophie, santé, beauté ?

L'athlète, comme le spectateur, reste libre de choisir entre pratiques acceptables et pratiques inacceptables, en fonction de son jugement éthique. Il reste que l'athlète a des devoirs et qu'on attend de lui qu'il montre l'exemple !



Sur les traces des champions...

Activités	
	1. Nous vivons dans une société de compétition et qui prêche en même temps l'égalité. Y a-t-il des contradictions ? Lesquelles ? Comment les ressentez-vous ?
	2. Quels sports pratiquez-vous ? Dans quel but ? Avez-vous plus l'esprit de compétition ou l'esprit olympique de Pierre de Coubertin ? Pourquoi ?
	3. Si le sport de performance est un moyen de se situer par rapport à ses propres limites et à autrui, qu'est-ce que le sport-plaisir ?
	4. Cherchez dans le dictionnaire les définitions de : « émulation » et « rivalité ». Quels liens peut-on faire entre ces deux mots et la compétition ?
	5. Le sport est-il récupéré par les marques ? Donnez quelques exemples. Quelles sont les valeurs en jeu ? Devrait-on interdire la publicité dans le domaine du sport ? Pourquoi ? Organisez un débat.

Activité de synthèse	
	<p>Un athlète inconnu devient champion olympique. Imaginez son retour chez lui en faisant un jeu de rôle avec les personnages suivants : l'athlète victorieux - ses parents - un camarade de classe oublié depuis des années - l'entraîneur - un représentant du CIO - les sponsors - la presse - les politiques.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mettez en évidence les besoins et les attentes de chacun.</li> <li>• Faites ensuite un débriefing : analysez ce qui s'est passé. Qu'ont ressenti les acteurs ? Quels ont été les avantages, les difficultés, les doutes ou les conflits éventuels rencontrés par l'athlète ?</li> </ul>

# GROS PLAN SUR

## La lutte à la culotte en Suisse, expression de valeurs sportives et patriotiques



Pratiquée à l'origine comme un jeu ou une distraction par les bergers et les paysans des Préalpes suisses, la lutte à la culotte devient un sport au XIX<sup>e</sup> siècle.

Cette lutte se caractérise par le port d'une culotte de jute enfilée par-dessus le pantalon. La position de départ est typique : de la main droite, le lutteur saisit la ceinture de l'adversaire dans le dos, tandis que de la main gauche, il s'empare du pan de la culotte. Le principe consiste à effectuer des prises en gardant toujours une main à la culotte. Le but est non seulement de faire tomber l'adversaire, mais aussi de lui plaquer les deux épaules au sol. Pour ce faire, les deux lutteurs peuvent aussi combattre à terre.

### Des combats dans la sciure

Les combats se déroulent dans un rond de sciure de 10-12 m de diamètre et de 20 cm de hauteur, ce qui représente 300 kg de sciure, soit un volume de 23 m<sup>3</sup> ! Ce matelas naturel amortit les chocs et prévient toutes blessures. Des bassines d'eau sont placées à proximité des cercles pour que les lutteurs puissent se laver les mains et le visage entre les parties.

### Une lutte au service du rapprochement de deux régions linguistiques

La Suisse est composée de plusieurs régions linguistiques dont les deux plus importantes sont la Suisse alémanique (majoritaire) et la Suisse romande ou francophone. On dit que la communication n'est pas toujours facile entre les deux communautés et qu'une barrière psychologique (le *Röstigraben* ou « barrière de rösti ») sépare ces deux régions : divergences de mentalités, d'opinions, références culturelles différentes, etc.

**Rösti**  
Pommes de terre  
rissolées à la  
poêle. Spécialité  
suisse  
alémanique.

Comme l'indique le nom de certaines prises (« Kurz », « Brienzer », « Fusstich », « Hüfter », ... ), la lutte à la culotte est originaire de Suisse alémanique. Pourtant, elle est pratiquée depuis de nombreuses décennies en Suisse romande et compte de plus en plus d'adeptes. Les problèmes évoqués ci-dessus ne semblent nullement déranger les lutteurs. Au contraire, ils revendiquent leur appartenance à une grande famille, celle de la lutte, qui ne fait aucun cas des problèmes de langue ou de mentalité. Une forte amitié lie les lutteurs qui se respectent et s'apprécient. En pratiquant la lutte, beaucoup de contacts sont établis et des liens se créent entre Suisses alémaniques et Suisses romands.

### Une école de la vie

La lutte à la culotte est un sport qui rassemble des amateurs. En dehors de leurs activités professionnelles, ceux-ci effectuent environ six heures d'entraînement hebdomadaire (jusqu'à douze heures pour les plus chevronnés). C'est un véritable investissement personnel qui exige beaucoup de volonté et de résistance. C'est aussi un exemple d'intégration sociale, puisque celui qui pratique la lutte fait partie d'une association et participe ainsi à la vie de son village, de sa ville ou de sa région.



La lutte requiert également des qualités morales. Par exemple, l'attention portée à l'adversaire est primordiale : avant de s'affronter, les deux lutteurs se serrent la main et se regardent dans les yeux. A l'issue du combat, le vainqueur ôte la sciure du dos du perdant et lui serre la main.

La lutte contribue aussi à forger le caractère : pratiquer la lutte, c'est accepter sans discuter les décisions de l'arbitre. C'est également savoir accepter la défaite ! On enlève un quart de point à celui qui manifeste de la colère et refuse de serrer la main de son adversaire.

Le fair-play, le respect, la solidarité et la bonne humeur font partie des valeurs essentielles dont un lutteur doit faire preuve. Un corps bien entraîné ne suffira pas.

*« Pas de vainqueur, ni de perdant ; qu'un gagnant, c'est l'amitié »*

*Juste Monnard, ancien président de l'Association cantonale vaudoise de lutte*



## La lutte à la culotte, cliché patriotique ou expression de valeurs traditionnelles ?



Cors des Alpes, jodleurs, orchestre champêtre, lanceurs de drapeau ou encore sonneurs de cloches sont présents aux championnats ou aux Fêtes fédérales de lutte. Témoins de traditions rurales (vie dans les montagnes ou les campagnes), ces musiques et ces chants rappellent l'origine de la lutte à la culotte.

Ce type de lutte est considéré par certains comme folklorique ou comme l'expression d'un patriotisme un peu dépassé. Pour d'autres, elle est le lien qui ramène aux valeurs d'un pays dont les traditions sont essentiellement agricoles ou alpestres. La nature des prix le souligne : une vache, un poulain, une cloche ou des objets artisanaux en bois sculpté.



	Activités
	<p>1. Si vous habitez la Suisse, repérez les affiches qui annoncent des fêtes de lutte (de mai à septembre) et assistez à l'une d'entre elles. Sur place, agissez en tant que journaliste et faites un reportage. Rédigez ensuite votre article. Vous pouvez aussi réaliser un reportage photo. Si vous habitez un autre pays, faites pareil avec un sport traditionnel pratiqué dans votre région.</p>
	<p>2. Si vous ne connaissez pas très bien les traditions et les symboles suisses, recherchez sur Internet ce que sont, par exemple, le cor des Alpes, le jodle, le lancer de drapeau, le hornuss.</p>



Une couronne en feuilles de chêne récompense le vainqueur de la Fête fédérale

# Quelques références à consulter

## **Aux Racines du Sport: - DVD-Rom\***

Dès 12 ans

Musée Olympique, FED, 2005

CHF 30.00

En complément au dossier, un DVD-Rom interactif permet de retrouver les sports traditionnels traités dans le dossier. Informations sur les séquences filmées, photos, interviews et dossier pédagogique dans son intégralité.

## **Olympisme**

### **www.olympic.org**

Histoire du Mouvement olympique et des Jeux Olympiques, l'institution du CIO, l'actualité sportive.

De nombreux documents pédagogiques sur le Mouvement Olympique et les Jeux sont disponibles auprès du Musée et du Centre d'Études olympiques.

Un **Set documentaire** traite les grands thèmes de l'Olympisme (Les Jeux dans la Grèce antique/ Les Jeux Olympiques modernes/ Le Mouvement olympique/ Les symboles olympiques/ La flamme olympique et le relais) et peut être consulté et téléchargé sur [www.olympic.org/pedagogie](http://www.olympic.org/pedagogie)

La Bibliothèque du CIO, localisée au niveau -1 du Musée Olympique, est l'un des plus grands centres d'informations sur l'Olympisme et le monde sportif.

Des bibliographies peuvent être téléchargées sur [www.olympic.org](http://www.olympic.org), rubrique PASSION

**La majorité des ouvrages cités ici sont disponibles à la Bibliothèque du CIO.**

Andrieu, Gilbert. **Les Jeux Olympiques : un mythe moderne**, L'Harmattan, 2004

Etude axée sur la spécificité des JO parmi d'autres événements sportifs (dimension mythique, sacrée).

De Moragas, Miquel et al. **Olympic Ceremonies – historical continuity and cultural exchange**, Bellaterra, UAB ; Lausanne, Olympic Museum, 1996.

Recueil des conférences données lors du Symposium international tenu à Barcelone et à Lausanne en novembre 1995.

## **Sports en général**

### **Sport – Enjeu global\***

DDC, Fondation Education et Développement, CT des oeuvres d'entraide, 2005

16 posters, en couleur, A2 avec dossier pour l'enseignant

Dès 12 ans

CHF 18.00

Plus d'un milliard de personnes pratiquent un sport dans le monde. Cette série de 16 posters aborde des thèmes autour du sport (droits humains, paix, développement, intégration et exclusion, environnement,...) afin de sensibiliser les jeunes sur les enjeux du phénomène du sport. Le dossier pour l'enseignant propose des indications didactiques, des informations et des liens utiles.

### **Sports, un monde en mouvement\***

Fiche pédagogique élève

CT, FED, DDC, 2005

De 8 à 12 ans

CHF 0.50 l'exemplaire

Une fiche pédagogique de huit pages pour accéder à d'autres cultures et à d'autres réalités quotidiennes par des jeux et des portraits de jeunes de différents pays. La fiche enseignant est gratuite. Vous pouvez également la télécharger sur [www.sport2005education.ch](http://www.sport2005education.ch)

Bancel, Nicolas et Gayman, Jean-Marc. **Du guerrier à l'athlète : éléments d'histoire des pratiques corporelles**, Paris, P.U.F, 2002.

Synthèse des recherches actuelles (françaises et anglo-saxonnes) sur l'histoire des activités physiques.

Brockman, Wils et al (éd.). **Games and Sports**, (The Roots of Civilisation, vol.5), Danbury, Grolier Educational Corporation, 1993.

Ouvrage comparatif sur les différentes formes de loisirs propres aux civilisations européennes.

Conseil de l'Europe. **Le Rôle du sport dans la société : santé, socialisation, économie**, les éd. du Conseil de l'Europe (Sport), 1995.

Corbett, Doris et al. **Unique Games and Sports around the World : a reference guide**, Westport, Greenwood Press, 2001.

Ouvrage de référence qui recense des jeux et des sports traditionnels sur les cinq continents. Présentation de chaque sport ou jeu avec mention des règles, de l'équipement, du nombre de joueurs, du contexte culturel.

Le Floc'hmoan, Jean. **La Genèse des sports**, Paris, éd. Payot, 1962.

Livre de petit format qui examine les sources des sports depuis la Grèce antique jusqu'à nos jours.

Le Pogam, Yves. **Rites du sport et générativité du social**, *Corps et Culture* [En ligne], études critiques, mis en ligne le : 25 janvier 2005, disponible sur : <http://corpsetculture.revues.org/document618.html>

Querval, Isabelle. **S'accomplir ou se dépasser : essai sur le sport contemporain**, Gallimard 2004.

Thomas, Raymond. **Sociologie du sport**, Paris, (Que sais-je ?) P.U.F, 1993. (5<sup>e</sup> éd. parue en 2002)

Tente une définition du terme « sport » et présente son histoire de l'Antiquité jusqu'à ses manifestations actuelles dans la France de la fin du XX<sup>e</sup> siècle.

Vigarello, Georges. **Du jeu ancien au show sportif**, Seuil (La Couleur des idées), 2002.

<http://www.sport2005.ch>

Le site suisse de l'Année Internationale du Sport et de l'Education physique 2005.

<http://sport2005education.ch>

La campagne éducative «Sport – enjeu global» centre la réflexion sur les aspects sociaux et de politique de développement du sport, à travers du matériel pédagogique et ce site. Consulter la rubrique « matériel » qui contient des références, documents pédagogiques et à télécharger.

<http://www.baspo.admin.ch>

Site de base avec de nombreux liens sur toutes les actions en cours dans le domaine du sport et de l'éducation physique en Suisse. Liens sur la médiathèque avec possibilité de commander des documents pédagogiques en ligne.

<http://www.unesco.ch>

Site de la Commission suisse de l'UNESCO qui référence des liens sur le sport et sur la culture.

## Sports spécifiques

### Football mondial\*

DVD

CT, FED, DDC, Films pour un seul Monde, 2005

Dès 10 ans

CHF 60.00 (Médiathèques publiques, Fr. 100.–)

Les cinq films abordent à travers le football des thèmes très différents tels le jeu, les droits humains et la rencontre par-delà des frontières sociales et culturelles. Ils permettent de se familiariser avec des garçons et des filles en Afrique, en Asie (jeunes moines tibétains) et en Amérique latine, qui parlent de leurs désirs et de leurs perspectives d'avenir.

### **Lutte**

Petrov, Raiko. **Olympic Wrestling throughout the millenia**, Budapest, IAWF, FILA, 1993.

Présente l'histoire d'un sport considéré comme un des plus anciens.

### **Lutte sénégalaise**

Bordas, Philippe. **L'Afrique à poings nus**, Paris, éd. Seuil, 2004.

Essai photographique et journal de rencontres de l'auteur avec les lutteurs sénégalais et les boxeurs du Kenya.

### **Lutte suisse**

[http://www.agirinfo.com/PickUp/pickup\\_enseignement.htm](http://www.agirinfo.com/PickUp/pickup_enseignement.htm)

#### **Pick-Up - Sport: Corps accord !**

Le 13<sup>e</sup> numéro du magazine Pick Up diffusé par l'Agence d'information agricole romande (AGIR) traite le thème du sport et de ses liens, parfois méconnus, avec l'agriculture. Il aborde les activités sportives de plein air et d'intérieur, les compétitions paysannes traditionnelles (lutte à la culotte) et les sports actuels (judo), le développement personnel et certaines traditions qui impliquent des animaux, ici et ailleurs.

Vous pouvez obtenir ce document auprès de l'AGIR, Avenue des Jordils 3, 1000 Lausanne 6

Tél. 021/ 613 11 31; [info@agirinfo.com](mailto:info@agirinfo.com)

**Die Wagsten und die Besten des Landes** (Les braves et les meilleurs du pays). Film de Matthias von Gunten, Suisse, 2003

### **Sumo**

Petite brochure explicative publiée par la *Japan Sumo Association* (disponible à la bibliothèque du CIO pendant la durée de l'exposition *Aux Racines du Sport*)

### **Le Monde du Sumo**

Journal francophone consacré à tous les champions et événements du sumo

[www.lemondedusumo.com](http://www.lemondedusumo.com)

### **Wushu**

Site de la Fédération internationale de Wushu

[www.iwuf.org](http://www.iwuf.org)

### **Kourach**

Site de l'Association Internationale de Kourach

[www.kurash-ika.org](http://www.kurash-ika.org)

### **Tir à la corde**

Site de la Fédération Internationale de Tug of War

[www.tugofwar-twif.org](http://www.tugofwar-twif.org)

## **Culture**

Cazeneuve, Jean. **Sociologie du rite**, Paris, P.U.F., 1971.

Huizinga, Johan. **Homo ludens, essai sur la fonction sociale du jeu**, Paris, Gallimard, 1988 (réédition).

Ouvrage incontournable sur la spécificité de l'être humain : sa capacité de jouer.

MacAloon, John J. (éd.) **Rite, drama, festival, spectacle : rehearsals toward a theory of cultural performance**, Philadelphia, Institute for the Study of Human Issues, 1984.

Etude de la signification des performances culturelles dans nos sociétés.

Segalen, Martine. **Rites et rituels contemporains**, Paris, Nathan 1981.

**<http://corpsetculture.revues.org>** - Numéro 6/7 (2004)

Les pratiques corporelles et sportives se présentent comme un excellent laboratoire de recherche du brassage de cultures dont il importe de saisir les formes émergentes et leurs significations, sans pour autant être aveugle aux distinctions ou aux différenciations dont elles permettent les expressions.

**<http://www.globaleducation.ch>**

La Fondation Education et Développement est le centre national de ressources pour l'éducation dans une perspective globale. Elle propose au corps enseignant de tous les niveaux scolaires un soutien pour un enseignement tourné vers l'avenir, le développement durable et un monde solidaire. L'interculturalité est un de ses thèmes.

***Les documents marqués avec un \* sont en vente à la Fondation Education et Développement,  
Avenue de Cour 1, 1007 Lausanne, tél. +41 21 612 00 81, fax +41 21 612 00 82,  
[fed@lausanne.globaleducation.ch](mailto:fed@lausanne.globaleducation.ch)***



## **Impressum**

Editeurs : **Musée Olympique et Fondation Education et Développement**

Auteurs : **Myriam Bouverat, Anne Chevalley**

Conception graphique : **Fiona Prezioso**

Impression : **CIO**

Crédits photographiques :

**CIO, R. Juilliart, J.-P. Maeder, M. King, G. Locatelli, T. Kishimoto, H. Sugimoto, W. Abe, Collections du Musée Olympique, H. Tobler, A. Chevalley, T. Kishimoto, J. Donatsch, T. Mifune, Y. Nagaya, J.-J. Strahm, B. Torres, M. Drakopoulou, C. Jenny, S. Tanaka, C. Nicholson, M. Bouverat.**

**Getty Images / CIO, S. Munday**

**Association Internationale de Kourach**

**Ce document est également disponible en anglais et en allemand.**

**© CIO, Musée Olympique / FED 2005**