



À LA DÉCOUVERTE DE L'ARCHÉOLOGIE

ARKÉO junior

N° 128
MARS 2006

CENTRE DE DOCUMENTATION
ET D'INFORMATION
COLLÈGE CHAUMETON
9 bis, Avenue des Pyrénées
31242 L'UNION Cédex

DOSSIER LE SPORT DE L'ANTIQUITÉ À NOS JOURS

PORTRAIT LE MINOTAURE, UN MONSTRE DE LA MYTHOLOGIE

UNE RECETTE GRECQUE DES GÂTEAUX AU SÉSAME

RENCONTRE DES CLASSES PATRIMOINE EN ARLES

DES JEUX DES BD

MENSUEL - FRANCE METRO 4,50 €
DOM 5,50 € - BEL 5,50 € - CH 8,70 F5 - CAN 7,50 \$ CAN
GR 5,50 € - ITA 5,50 € - LUX 5,50 € - PORT CONT 5,50 €

L 11275 - 128 - F: 4,50 €





1. Le Discobole ou lanceur de disque
(provenant de la Villa d'Hadrien, Italie).
Copie romaine en marbre d'une statue
grecque en bronze du V^e siècle avant J.-C.
réalisée par Myron

© Akg-images/ Erich Lessing



◀ **Deux boxeurs mésopotamiens**
du II^e millénaire avant J.-C.
s'affrontent (plaquette de terre
cuite, époque de Larsa, musée
du Louvre, Paris).



© Akg-images/ F. Guéret

▲ **Scènes de lutte peintes sur les murs d'une tombe égyptienne de**
l'Antiquité (vers 1950 avant J.-C., tombe de Khety, Beni Hassan, Égypte).

LE SPORT À TRAVERS LES ÂGES

Le sport est une notion moderne, qui n'apparaît véritablement qu'au cours du XIX^e siècle. Il possède pourtant des racines anciennes. Dès la haute Antiquité, les hommes ont à la fois pratiqué des exercices physiques pour entretenir leur forme et organisé de grandes compétitions entre des athlètes, suivies par un public passionné. Volonté d'entretenir son corps, plaisir du jeu et goût de l'affrontement sont des éléments déjà présents dans le plus lointain passé des hommes.

Le mot sport est un mot récent. Au XII^e siècle, en ancien français, le mot **deport** ou **desport** désigne un divertissement, un plaisir. On l'utilise aussi bien pour parler d'un jeu que d'une conversation agréable. **Ce mot passe ensuite en anglais, où il prend, au XIV^e siècle, la forme de *disport*, puis, au XV^e siècle, de *sport*, au sens de passe-temps, jeu, distraction de plein air à base d'exercices physiques. Au XIX^e siècle, le mot anglais *sport* revient en France, avec son sens actuel d'activité physique dont la pratique suppose un entraînement et le respect de certaines règles.**

C'est en effet au XIX^e siècle, dans les *colleges* (universités) anglais, que le sport moderne est véritablement inventé. Les étudiants y pratiquent différentes activités sportives, qui ont un but éducatif : développer le goût de l'effort, la volonté de se dépasser et, pour les sports d'équipe, l'esprit de camaraderie. Pour pouvoir organiser des rencontres entre les différentes écoles, on travaille alors à uniformiser (rendre semblables) les règles de chaque sport, afin que tous les pratiquants suivent les mêmes. On crée des associations chargées de l'organisation des compétitions et du respect des règles établies.

Pendant la majeure partie de l'histoire, la notion de sport telle que nous l'entendons aujourd'hui n'existe donc pas vraiment. Cela ne signifie cependant pas qu'avant le XIX^e siècle, les hommes n'avaient pas d'activité physique, bien sûr ! Aux époques antique et médiévale, la pratique d'exercices physiques et l'organisation de compétitions sont prouvées et constituent les racines du sport moderne.

Les premières grandes civilisations apparaissent à la fin du IV^e millénaire en Mésopotamie (en Irak actuel) et en Égypte. Et c'est aussi à cette époque et dans ces civilisations que naît ce que nous appelons aujourd'hui le sport. En Mésopotamie, ce sont les sports de combat, lutte, puis boxe, qui dominent, de même qu'en Égypte, où l'escrime au bâton est également très appréciée. L'importance du fleuve Nil dans la civilisation de l'Égypte ancienne a en outre favorisé la pratique de nombreux sports aquatiques : natation, aviron, joutes entre bateaux.

C'est véritablement en Grèce antique que les activités sportives prennent toute leur importance : elles font partie du mode de vie grec. Commençons donc notre voyage dans l'histoire du sport par cette civilisation...

Les anciens Grecs n'ont pas de mot pour traduire la notion de sport. Pourtant, la gymnastique et les compétitions sportives, les Jeux, ont été inventées par eux. Les Grecs accordent une grande importance au soin du corps et à la beauté physique. L'homme grec idéal doit avoir à la fois un esprit instruit et un beau corps, en bonne santé. L'activité physique est un élément essentiel de l'éducation des jeunes garçons, car elle est également conçue comme une préparation aux efforts de la guerre.

TOUT NU AU GYMNASÉ

Dès 1500 avant J.-C., en Crète (une île au sud de la Grèce), des indices prouvent l'existence de pratiques sportives, comme la course, la lutte et le tir à l'arc. C'est surtout pour la période de l'Antiquité classique, à partir du V^e siècle avant J.-C., que l'on possède de nombreux renseignements permettant de comprendre la place accordée aux pratiques sportives dans la vie des **citoyens** grecs.

L'éducation des jeunes garçons, à partir de 12 ans environ, passe par les exercices physiques, pratiqués sous la direction du **paidotribe**, celui qui commande la **palestre**. Il s'agit d'un terrain de sport à ciel ouvert, carré, entouré de galeries à colonnade, avec quelques bâtiments (vestiaires, salles de repos, bains). La **palestre** est comprise dans un monument plus vaste, le **gymnase**.

Les exercices se pratiquent nu (en grec, "nu" se dit **gymnos**, ce qui a donné les mots gymnase et gym-



© Ake-images/ J. Hios

▲ Les ruines de la **palestre** du sanctuaire (lieu sacré) d'Olympie, en Grèce (III^e siècle avant J.-C.)

nastique), le corps huilé et aspergé de poussière ou de sable, pour éviter de glisser. Au programme : course à pied, saut, lancer du disque et du javelot, boxe et lutte. Le **paidotribe** surveille les exercices et rectifie les positions à l'aide d'un bâton fourchu (ce bâton peut aussi servir à infliger de sévères corrections en cas d'indiscipline !). Il enseigne également aux jeunes gens les règles élémentaires d'hygiène et de soin du corps.

Les jeunes hommes qui se forment au métier des armes et les adultes fréquentent eux aussi le **gymnase**. C'est un lieu où l'on vient s'entraîner, mais aussi se délasser, rencontrer ses amis et également s'instruire. Les gymnases deviennent en effet avec le temps de véritables écoles, où l'on croise des philosophes, des poètes et des musiciens. Le **gymnase** est le monument qui symbolise le mieux la civilisation grecque : toute cité grecque possède un gymnase !

DICO

En Grèce antique, le territoire est divisé entre plusieurs cités, des villes indépendantes qui contrôlent un territoire plus ou moins vaste alentour. Ceux qui composent la cité sont les **CITOYENS** : ils se partagent le territoire et gouvernent. Tous les habitants d'une cité ne sont pas citoyens : les étrangers, les femmes et les esclaves ne participent pas au gouvernement de la cité.



© The Art Archive/ musée de Tarquinia/ Dagli Orti

▲ Un **paidotribe**, reconnaissable à son bâton fourchu, corrige un jeune athlète (détail du décor d'un vase grec attribué au peintre de Kléophradès, musée de Tarquinia, Italie).

LES CONCOURS

Les Grecs sont de grands amateurs de concours sportifs et artistiques. Ces concours remontent au moins au VIII^e siècle avant J.-C. À l'origine, ils ont une signification religieuse : les concours sont organisés en l'honneur d'un dieu ou d'un héros.

Dès le VI^e siècle avant J.-C., il existe en Grèce quatre grands concours sacrés, qui constituent la "période" et qui regroupent tous les peuples du monde grec (ce sont des Jeux *panhelléniques*). Il y a les *Pythia*, concours célébrés en l'honneur d'Apollon, à Delphes, les *Isthmia*, en l'honneur de Poséidon, à Corinthe, les *Néméa*, organisés à Némée pour Zeus et, les plus célèbres, les *Olympia*, les jeux d'Olympie, en l'honneur de Zeus également.

Il existe aussi des Jeux locaux, organisés par une cité, où se mesurent entre eux les citoyens. Athènes, par exemple, organise à partir de 566 avant J.-C. les *Panathénées* tous les quatre ans. Les athlètes s'y affrontent dans différentes compétitions qui ont lieu dans le stade d'une capacité de 40 000 spectateurs ! Au cours des siècles, le nombre de concours organisés dans le monde grec ne cesse de croître.



▲ Deux athlètes courent un flambeau à la main gauche (détail du décor d'un vase grec du V^e siècle avant J.-C., musée historique de Vienne, Autriche).

LES JEUX D'OLYMPIE

Les Jeux organisés en l'honneur de Zeus à Olympie sont parmi les plus prisés du monde grec. Fondés en 776 avant J.-C., ils ont lieu tous les quatre ans. Une trêve sacrée met fin aux guerres pour le temps des Jeux, ce qui permet aux athlètes de toutes les cités de se rendre sans danger à Olympie pour participer. Une foule de spectateurs venus de toute la Grèce se presse à Olympie pour assister aux Jeux, qui durent une semaine, avec 5 jours d'épreuves sportives.

Les Jeux sont ouverts à tous les hommes grecs de naissance libre et qui n'ont pas commis de crime. Esclaves, étrangers et condamnés n'ont pas le droit d'y participer. Les femmes en sont aussi exclues, en tant que concurrentes et spectatrices.

◀ Le stade d'Olympie, d'une longueur de 192 mètres environ (Grèce). La ligne de départ est matérialisée par des segments de marbre.

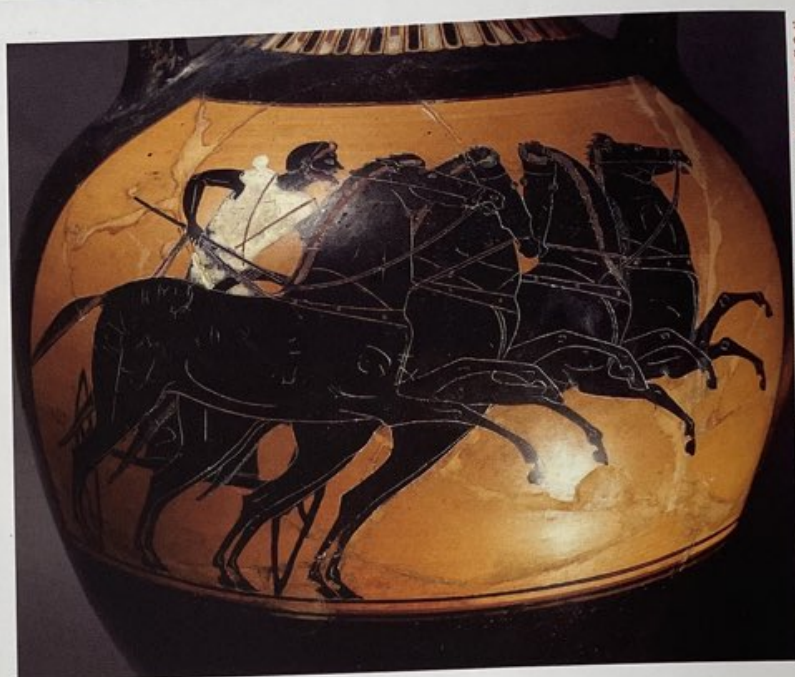


PENTATHLON ET COURSES DE CHAR

Contrairement aux autres concours sacrés, les *Olympia* ne comportent pas d'épreuves artistiques (musique, chant, poésie), mais seulement des épreuves sportives.

Les épreuves débutent par les compétitions hippiques (du grec *hippos*, "cheval"), qui se déroulent dans l'*hippodrome*. Les courses de char sont variées ; la plus attendue est celle des *quadriges* (char tiré par quatre chevaux). Notons que le vainqueur de cette épreuve n'est pas le conducteur du char, mais l'éleveur des chevaux qui passent les premiers la ligne d'arrivée.

Ont lieu ensuite les épreuves athlétiques qui constituent le *pentathlon* (cinq épreuves différentes) : le lancer du disque, le lancer du javelot et le saut en longueur, pratiqué avec des haltères (des poids), la course (*dromos*) et la lutte. Le *dromos* est couru sur la longueur d'un stade.



© The Art Archive/ musée national d'Archéologie, Tarente/ Dagli Orti

▲ Un quadriga est composé de quatre chevaux tirant un char et son cocher, appelé aurige (détail du décor d'un vase grec du VI^e siècle avant J.-C., musée national d'Archéologie, Tarente, Italie).

Après les quatre premières épreuves, est déclaré vainqueur l'athlète qui a remporté au moins trois victoires, avant même l'épreuve de la lutte.

En dehors du pentathlon, d'autres épreuves athlétiques sont disputées : courses variées (dont une course en armes, avec casque et bouclier), boxe, lutte, *pancrace* (combinaison de lutte et de boxe). Ce sport est certainement le préféré des spectateurs grecs. Tous les coups sont permis !

Les jeunes garçons de 12 à 17 ans ont leurs propres épreuves de course, lutte et boxe.

◀ Cette statue très célèbre représente un aurige grec. Il est vêtu d'une longue tunique plissée et tient encore les rênes du cheval qui tirait son attelage (bronze, vers 470 avant J.-C., découvert dans le temple d'Apollon, à Delphes, musée de Delphes, Grèce).



© Akg-images/ Nimatallah



LES SPORTS DE COMBAT DANS L'ANTIQUITÉ

Les Grecs, puis les Romains, ont essentiellement pratiqué trois types de sports de combat. La **boxe**, ou **pugilat**, se pratique avec les mains entourées de bandes en cuir, puis avec des sortes de gants de cuir couvrant tout l'avant-bras. Les Romains y ajoutent des pièces métalliques. Il n'y a pas de limite de temps et les combattants s'affrontent jusqu'à épuisement. Cette discipline violente pouvait entraîner la mort d'un participant. La **lutte** a pour but de mettre l'adversaire au sol tout en restant soi-même debout. En Grèce, elle se pratique en trois manches. Sous différentes formes, elle reste très appréciée au Moyen Âge. Le **pancrace** est un mélange de boxe et de lutte où tous les coups sont permis. Il est seulement interdit de mordre ou d'enfoncer ses doigts dans les yeux de l'adversaire !



© Akg-images/ Erich Lessing

▲ Deux boxeurs en pleine action (détail du décor d'un vase grec du VI^e siècle avant J.-C., musée historique de Vienne, Autriche).

LA GLOIRE DES VAINQUEURS

Les épreuves olympiques sont jugées par les **helladonices**, les "juges des Hellènes", l'autre nom des Grecs. Les helladonices sont tirés au sort parmi les **magistrats** de la cité d'Élis. Cette cité, voisine d'Olympie, assure la direction du sanctuaire (lieu sacré) de Zeus (Olympie n'est pas une ville).

Le vainqueur d'une épreuve reçoit pour récompense une simple couronne (**stéphanos**) de feuillage tressé (il s'agit d'olivier à Olympie, de laurier à Delphes, de branches de pin à Corinthe et de céleri à Némée). Une fois rentrés chez eux, les athlètes victorieux sont considérés comme de véritables héros. Leur cité les couvre d'honneurs et de privilèges (ils ne payent plus d'impôts, ils ont des places réservées au théâtre...), voire de richesses. Des statues à l'image des vainqueurs sont réalisées et exposées à Olympie ou dans les cités d'origine des athlètes. Des poèmes, les **odes**, leur sont parfois consacrés. Certains concours, qui ne font pas partie des quatre jeux de la "période", proposent pour récompense des sommes d'argent.

➤ Une déesse de la Victoire couronne un athlète grec (détail du décor d'un vase grec du V^e siècle avant J.-C., musée Kanelloupolous, Athènes, Grèce).

Les concours sportifs deviennent un véritable enjeu entre les cités, au point que, pour gagner, des cités se mettent à entretenir des athlètes professionnels. Ces derniers suivent un entraînement intensif et parfois même un régime alimentaire spécial ! Les cités n'hésitent pas à attirer des athlètes étrangers qu'elles payent à prix d'or pour qu'ils les représentent aux concours.

DICO

Les **MAGISTRATS** sont des citoyens élus pour exercer des fonctions politiques.



© The Art Archive/ musée Kanelloupolous/ Dagli Orti

La civilisation romaine est l'héritière de deux grandes traditions concernant le sport : une tradition étrusque (du nom d'un ancien peuple qui a développé une brillante civilisation au centre-ouest de l'Italie, entre le VIII^e et le II^e siècle avant J.-C.) et une tradition grecque (Rome conquiert la Grèce au II^e siècle avant J.-C.). Toutefois, les Romains ont moins le sens de la compétition que les Grecs et, pour eux, le sport est avant tout un spectacle plutôt qu'une pratique individuelle.

PLOUF PLOUF

L'éducation des jeunes Romains ne met pas autant l'accent sur la pratique sportive que ne le fait l'éducation grecque. Toutefois, les citoyens romains, ne serait-ce que pour assurer leur préparation militaire,

pratiquent tout de même des exercices sportifs, sur le Champ de Mars et aux *thermes*, régulièrement fréquentés par tous.

Les *thermes* sont de grands établissements de bains publics, qui comprennent des terrains de sport, des salles de repos et parfois même une bibliothèque. Chaque ville, même petite, a ses *thermes*. Les baigneurs s'y adonnent à la course, à l'entraînement avec des haltères et à différents jeux de balle (*pila*). Notons que les sports collectifs de balle, très appréciés, ne donnent pas lieu à des compétitions publiques, comme c'est le cas de nos jours.

Des Étrusques, les Romains ont hérité le goût des sports de combat : pugilat, lutte et escrime (on s'entraîne en frappant à l'épée un poteau de bois fiché en terre). La compétition n'est jamais le but des entraînements.

◀ Cette peinture murale représente des lutteurs étrusques (vers 530 avant J.-C., tombe des Augures, Tarquinia, Italie).

© The Art Archive/ tombe des Augures/ Dagli Orti



LUDI CIRCENSES

Les compétitions athlétiques à la mode grecque pénètrent tardivement dans le monde romain et n'y connaissent pas un grand succès. À partir du II^e siècle avant J.-C., des Jeux sportifs (boxe et lutte) sont donnés, mais seuls des athlètes professionnels y concourent.

Depuis au moins la fin du VII^e siècle avant J.-C., il faut dire que les Romains ont leurs propres jeux : les jeux du cirque (*ludi circenses*), essentiellement des courses de chevaux. Comme en Grèce, ces jeux sont à l'origine des fêtes religieuses : les jeux romains célèbrent le dieu Jupiter. À Rome, le Circus Maximus est une piste de 580 m, séparée en deux par la *spina*, une construction de marbre dont les extrémités sont ornées de bornes. Des gradins, pouvant accueillir quelque 250 000 spectateurs, bordent les longueurs. À l'une des extrémités du cirque, il y a les *carceres*, les loges d'où partent les chevaux, et, à l'autre extrémité, une entrée marquée par une porte triomphale.

➤ Reconstitution du Circus Maximus, à Rome, dans son état du II^e siècle après J.-C. (aquarelle de Peter Connolly)



© All-Images Peter Connolly

LES COURSES. C'EST LEUR PASSION

À Rome, les courses de chevaux ne sont pas conduites par de simples jockeys, mais par des cavaliers-acrobates, les **desultores**, qui créent le spectacle. Ce goût des acrobaties hippiques est aussi un héritage étrusque.

Ce qui passionne véritablement les foules, ce sont les courses de chars et surtout de **quadriges**. Les auriges ont pour équipement une tunique courte, un casque, un fouet et un couteau. Ils tiennent les rênes des chevaux enroulées autour de leur taille, ce qui peut être très dangereux lors d'accident, car le cocher est entraîné par les chevaux. Le couteau sert donc à couper les rênes en cas de besoin. Cependant, les accidents mortels sont fréquents.

Les cochers sont répartis en quatre écuries (ou **factions**) différentes, qui se reconnaissent à leur couleur de vêtement : **bleu, vert, rouge et blanc**. Les factions sont de puissantes organisations qui emploient un personnel nombreux, depuis les palefreniers (qui s'occupent des chevaux) à l'**agitor**, le cocher vedette.

Le vainqueur de la course est celui qui franchit le premier la ligne d'arrivée au bout de sept tours, effectués au galop. Il reçoit en récompense une grosse somme d'argent et est adulé par la foule. Des statues à son image et des mosaïques racontant ses exploits ornent bientôt les maisons des riches Romains.



▲ Un cocher de la faction des Rouges (mosaïque du 1^{er} siècle après J.-C., musée national romain, Rome, Italie)

LA FIN DES JEUX ANTIQUES

Dans les premiers siècles après J.-C., les Jeux sont vigoureusement critiqués par les chrétiens (les fidèles de la religion chrétienne, qui croient en Jésus-Christ). La conversion de l'Empire romain au christianisme porte un coup fatal aux Jeux : en 393, l'empereur chrétien Théodose interdit les Jeux. Cette décision entraîne la destruction des sanctuaires des anciens dieux (les temples d'Olympie sont brûlés en 425 par l'empereur Théodose II) et la fin des Jeux antiques, en Grèce comme à Rome.

En 1894, à l'initiative d'un Français, le baron Pierre de Coubertin, les Jeux Olympiques sont restaurés d'une façon moderne. Depuis cette date, ils se tiennent tous les quatre ans dans une ville différente du monde et rassemblent les athlètes de tous les pays en une grandiose compétition sportive suivie par des dizaines de milliers de spectateurs (et des centaines de millions de téléspectateurs !).



▲ Parmi les Jeux préférés des Romains, il y avait les combats de gladiateurs. Ces derniers n'étaient pas toujours des esclaves ou des prisonniers : des hommes libres devenaient parfois volontairement gladiateurs, pour connaître la gloire et la fortune (mosaïque romaine du 1^{er} siècle après J.-C., Nennig, Allemagne).

Nos renseignements sur le sport durant les premiers siècles du Moyen Âge (V^e-XII^e siècle) sont assez limités. Le temps consacré aux loisirs est désormais très restreint et surtout, seuls les plus riches et les plus puissants, les **aristocrates**, ont la possibilité d'en avoir. La majorité des gens consacre en effet son temps à travailler, pour vivre... L'entraînement sportif a essentiellement pour but la préparation au métier des armes. L'aspect de compétition officielle, qui était très fort dans les Jeux de l'Antiquité et qui domine le sport actuel, n'est guère présent au Moyen Âge. Mais le goût pour les concours où l'on s'affronte au cours d'une épreuve (course, lancer de pierre, tir à l'arc, lutte) reste présent.



▲ Des hommes du XIV^e siècle s'entraînent au tir à l'arc, en visant une cible (enluminure tirée du Psautier de Luttrell, Angleterre, XIV^e siècle, British Library).

JEUX D'ARMES

Les jeunes nobles destinés à devenir chevaliers pratiquent des exercices sportifs qui ont pour but de les maintenir en forme et de les préparer à la vie militaire. Course, lutte, lancer de pierres, combat à l'épée de bois, tir à l'arc, course de chevaux occupent une grande partie de leur temps. Pour s'entraîner à la technique de combat consistant à charger à cheval, la lance tenue couchée, on utilisait la **quintaine**, un mannequin mobile planté sur un piquet, qu'il s'agissait pour le cavalier de viser.

Quant aux enfants des gens du peuple, ils s'amuse à des jeux d'adresse et de force. Le Moyen Âge connaît aussi tout un tas de jeux de boules, de quilles et de balles, qui sont très appréciés à tout âge ! Tous ces jeux prennent parfois l'aspect de véritables compétitions.

◀ Des enfants du Moyen Âge s'amuse à se pousser en étant juchés sur les épaules de leurs camarades (enluminure tirée du Psautier de Luttrell, Angleterre, XIV^e siècle, British Library).



LA NAISSANCE DES TOURNOIS

Le tournoi est certainement le sport qui symbolise le mieux le Moyen Âge. Les tournois apparaissent au XI^e siècle, avec le développement de la chevalerie. Il s'agit d'un affrontement en rase campagne entre deux groupes de chevaliers identifiés par des **armoiries**, qui s'efforcent de capturer leurs adversaires et leurs chevaux. Ce sport est inspiré des vraies batailles, qu'il imite. Sans être de véritables combats, les tournois sont tout de même très violents. Le but est là encore de s'entraîner à la guerre.

Ce sont aussi des compétitions, où les chevaliers rivalisent de courage et de talent pour la gloire de vaincre, mais aussi pour une récompense matérielle : les chevaux pris pendant le tournoi appartiennent au vainqueur et les chevaliers faits prisonniers sont libérés contre une rançon. Des chevaliers de la petite noblesse courent ainsi les tournois pour y gagner richesses et honneur.

DICO

Les **ARMOIRIES** sont un ensemble d'objets dont les couleurs et les motifs symbolisent une personne et permettent de l'identifier.

CHASSE ET ÉQUITATION, DES SPORTS DE NOBLES

Dans la Grèce comme dans la Rome antiques, l'équitation et la chasse sont des sports très appréciés des gens riches, ce qui est encore le cas au Moyen Âge. Courses de chevaux et pratique de l'équitation passionnent les aristocrates. Quant à la chasse, elle est à la fois un loisir et un exercice de préparation à la guerre, par l'effort physique qu'elle demande et par la confrontation à des bêtes sauvages, parfois dangereuses (comme les ours, les sangliers, les cerfs ou les fauves). Pour ces gens aisés, la chasse n'est pas un moyen de subsistance ; on ne chasse pas pour se nourrir, mais pour le défi physique que cela représente. D'ailleurs, les accidents ne sont pas rares et, parfois même, mortels (le Moyen Âge compte de nombreux exemples de rois ou de princes morts lors d'une partie de chasse). Enfin, la chasse joue un rôle politique très important : les seigneurs affirment leur domination aux yeux de la population sur leur territoire, en le sillonnant accompagnés de chevaux et de chiens, et ils partagent leurs prises avec ceux qui leur sont fidèles.



▲ Un seigneur soufflant du cor chasse le cerf avec son chien (enluminure tirée des Décrets de Grégoire IX, par Raymond de Penafort, XIV^e siècle, British Library).

ET LES FILLES DANS TOUT ÇA ?

Que ce soit durant l'Antiquité, le Moyen Âge ou l'époque moderne, les femmes sont quasiment exclues des activités sportives. L'éducation des jeunes filles ne comprend pas les mêmes exercices physiques que l'éducation des garçons, notamment parce que les exercices masculins sont généralement un entraînement à la guerre. Les jeunes filles - qui deviendront vite des épouses - ont d'autres choses à apprendre... En Grèce, mais pas à Rome, il est même interdit aux femmes d'assister aux Jeux en simples spectatrices ! Il y a tout de même des exceptions. Ainsi, dans la cité grecque de Sparte, les jeunes filles pratiquent différents sports, tout comme les garçons (cette pratique féminine est attestée dès le VI^e siècle avant J.-C.). Il existe aussi des Jeux féminins, les Jeux Héréens, qui se tiennent tous les quatre ans à Olympie en l'honneur d'Héra, l'épouse de Zeus. Les épreuves sont essentiellement des courses. Au Moyen Âge et à l'époque moderne, la situation des femmes ne change guère. Toutefois, il n'est pas rare que des femmes de la noblesse accompagnent les hommes à la chasse (notamment la chasse pratiquée avec des oiseaux de proie), ce qui implique, pour ces dernières, d'être de bonnes cavalières et de pratiquer l'équitation. En fait, il faudra véritablement attendre l'époque contemporaine pour que les femmes puissent avoir accès au sport à égalité des hommes.



► Un seigneur et son épouse chassent ensemble avec un faucon, tenu par la dame (enluminure tirée du Codex Manesse, XIII^e siècle, bibliothèque universitaire d'Heidelberg, Allemagne).

Entre la fin du Moyen Âge et l'époque moderne, de nombreux jeux apparaissent, qui donnent plus tard naissance à des sports que nous connaissons bien aujourd'hui.

L'ENTRÉE EN LICE

Au XIV^e-XV^e siècle, les tournois changent et deviennent de véritables sports-spectacles. Tout un ensemble de règles très précises encadrent le déroulement du tournoi ; on n'utilise plus des armes réelles, mais des armes "courtoises" (spécialement conçues pour éviter les blessures graves, comme des lances à la pointe émoussée), et la foule se presse pour assister au spectacle, très apprécié par les dames de la noblesse.

Apparaissent également les *joutes*, des duels opposant deux chevaliers qui s'affrontent à la lance de part et d'autre d'une palissade qui délimite les *lices* (un couloir). Les princes investissent des sommes considérables dans l'organisation de ces spectacles. Joutes et tournois connaissent un arrêt brutal en 1559, quand le roi de France Henri II meurt à la suite d'un accident lors d'une joute.

Une joute oppose deux chevaliers (enluminure tirée du Codex Manesse, XIII^e siècle, bibliothèque universitaire d'Heidelberg, Allemagne).



DICO

Le **PARCHEMIN** est une peau animale spécialement traitée, ordinairement pour écrire dessus.

Le jeu de paume connaît un tel succès qu'à Paris, à la fin du XIII^e siècle, il existe des artisans spécialisés dans la fabrication des balles de cuir pour jouer à la paume (gravure sur cuivre du XVIII^e siècle représentant une partie de jeu de paume joué à la raquette).



LE JEU DE PAUME

Au Moyen Âge, un jeu de balle est particulièrement en faveur, le *jeu de paume*. À l'origine, ce jeu aurait été pratiqué par les membres du clergé (des religieux) et les étudiants des universités, comme une sorte de jeu de récréation ! Le jeu de paume oppose deux adversaires ou plus, séparés par une ligne tracée au sol, remplacée plus tard par un filet. Il faut envoyer la balle à un endroit précis du camp opposé, tandis que les adversaires s'efforcent de renvoyer la balle avec la paume de la main. Les règles du jeu sont complexes, de même que la façon de compter les points.

À la fin du Moyen Âge, on commence à jouer avec un gant renforcé, pour éviter de se blesser la main, puis l'usage se répand de jouer avec des raquettes équipées d'un grillage de corde ou recouvertes de parchemin. Au XVI^e siècle, on ne joue plus qu'avec des raquettes, équipées d'un cordage fait en boyaux. Le jeu de paume est pratiqué par tous à la fin du Moyen Âge, puis il devient à l'époque moderne un jeu plutôt réservé au milieu aristocratique, très apprécié à la cour royale. Des lieux (bâtiments ou terrains à ciel ouverts) spécialement conçus pour jouer à la paume sont aménagés.

L'ANCÊTRE DU TENNIS

Le mot anglais *tennis* désigne, dès le XIV^e siècle, le jeu de paume. En 1874 le major britannique Walter Clapton invente un jeu de paume portatif, qui reçoit le nom de *lawn tennis* ("tennis sur gazon"). Le succès est au rendez-vous et, en 1877, le premier tournoi de *lawn tennis* est organisé à Wimbledon, près de Londres. Le tennis moderne est né et ses règles actuelles se mettent progressivement en place. À la même époque apparaissent d'autres sports à raquette, comme le badminton et le squash, qui sont eux aussi les lointains héritiers du jeu de paume médiéval.

DE LA SOULE AU FOOTBALL ET AU RUGBY

Dès le XIV^e siècle, le terme *football* désigne en Angleterre la soule jouée au pied. La soule à la main, au pied ou à la crosse continue à être pratiquée dans toute l'Europe durant l'époque moderne (XVI^e-XVIII^e siècle). C'est au cours du XIX^e siècle, en Angleterre, que la soule donne naissance à plusieurs sports modernes. La légende veut qu'en 1823, au cours d'une partie de ballon sur le terrain de son collège de Rugby, William Web Ellis prit la balle dans ses mains pour la porter dans le camp adverse, donnant ainsi naissance à une nouvelle forme de jeu, le *football Rugby*. Mais ce n'est qu'en 1863, avec la fondation de la *Football Association* que les deux manières de jouer se différencient vraiment, donnant naissance au football et au rugby actuels (la différence majeure étant que le rugby se joue à la main et que le football se joue uniquement avec les pieds), avec leurs règles codifiées permettant les rencontres entre différents collèges et clubs. Ces deux sports se répandent progressivement en France grâce à des Anglais installés sur le continent. En 1872 est fondé au Havre le premier club de football français. Le succès sera planétaire pour ces deux sports qui sont de lointains héritiers de la soule médiévale, même si la façon de jouer à l'heure actuelle n'a vraiment plus rien à voir avec le jeu du Moyen Âge !

DES PIEDS ET DES MAINS

La *soule* est un jeu très populaire au Moyen Âge (les premiers textes qui le mentionnent datent de la fin du XII^e siècle). Ce nom vient sûrement du latin *solea*, "soulé", "sandale". La soule oppose deux équipes et le but du jeu est de transporter une balle (généralement en cuir remplie de foin ou gonflée d'air) dans le camp adverse, en la portant ou en la poussant à coups de pied, de poing ou de crosse (bâton recourbé). Frapper ses adversaires fait partie du jeu !

La soule est surtout pratiquée par les gens du peuple. La partie se déroule en plein air, dans un pré, un bois ou un champ. Le terrain importe peu. On organise des parties de soule le dimanche et les jours fériés, et la population y assiste. Il arrive que les autorités s'en inquiètent : les blessures ne sont pas rares et les parties déclenchent les passions. Les rois préfèrent voir le peuple s'adonner à des concours de tir à l'arc ou à l'arbalète, qui ont l'avantage de servir d'entraînement à la guerre.



▲ Une scène de jeu de ballon, au XVIII^e siècle, par le peintre Domenico Oliveri.



D'HIER À AUJOURD'HUI

Au cours du XIX^e et surtout du XX^e siècle, le sport prend de plus en plus d'importance aux yeux des populations. D'abord, dans beaucoup de pays occidentaux, les conditions de vie s'améliorent et laissent aux gens plus de loisirs, et donc plus de temps pour pratiquer un sport. Des règles de jeu identiques pour un sport donné sont partout adoptées (on joue au football partout de la même façon, alors que la soule médiévale possédait de nombreuses variantes), et cela autorise les compétitions au niveau national et international. Enfin, les nouveaux moyens de transport et de communication permettent d'élargir les compétitions au monde entier et, par la radio et par la télévision, à des millions de spectateurs de suivre l'événement ! Tous ces éléments participent à la naissance du sport moderne. ■

◀ Au XX^e siècle, les filles aussi jouent au football ! (illustration parue dans *La Vie parisienne* de février 1922, collection privée)



PALAIS DES CONNAISSANCES

Avant d'entrer dans ce palais des connaissances, lis attentivement le dossier consacré au sport publié page 20 à 31. Dans chaque salle du palais, un personnage prononce une phrase.

Si tu penses qu'il dit une vérité, rends-toi dans la case correspondant à la réponse "oui" (le numéro est indiqué après la flèche) ; si tu crois qu'il ment, va dans la case où t'envoie la réponse "non". Ton parcours te conduira dans l'une des six cases-solutions : regarde alors les résultats page 35 et découvre le verdict du jury !

entrée

1 En ancien français, le mot "desport" signifiait divertissement.
OUI → 12
NON → 7

2 La palestra est le terrain de sport grec.
OUI → 15
NON → 17

3 Le paidotribe est une épreuve de course à pied.
OUI → 18
NON → 14

4 Les jeux panhelléniques étaient organisés à Rome.
OUI → 10
NON → 11

5 Les jeux d'Olympie duraient un mois.
OUI → 14
NON → 13

6 [Illustration of a laurel wreath]

7 Le Pancrace ressemble à la boxe et à la lutte.
OUI → 21
NON → 20

8 Les gladiateurs étaient toujours des esclaves.
OUI → 2
NON → 18

9 Les thermes n'existaient qu'à Rome.
OUI → 13
NON → 4

10 [Illustration of a laurel wreath]

11 [Illustration of a laurel wreath]

12 Les jeux du cirque furent interdits en 393.
OUI → 19
NON → 21

13 Les jeux olympiques furent restaurés en 1894 par Pierre de Coubertin.
OUI → 10
NON → 16

14 Les tournois se développèrent au 11^e siècle.
OUI → 16
NON → 6

15 [Illustration of a laurel wreath]

16 [Illustration of a laurel wreath]

17 [Illustration of a laurel wreath]

18 Les filles étaient exclues des jeux antiques.
OUI → 6
NON → 15

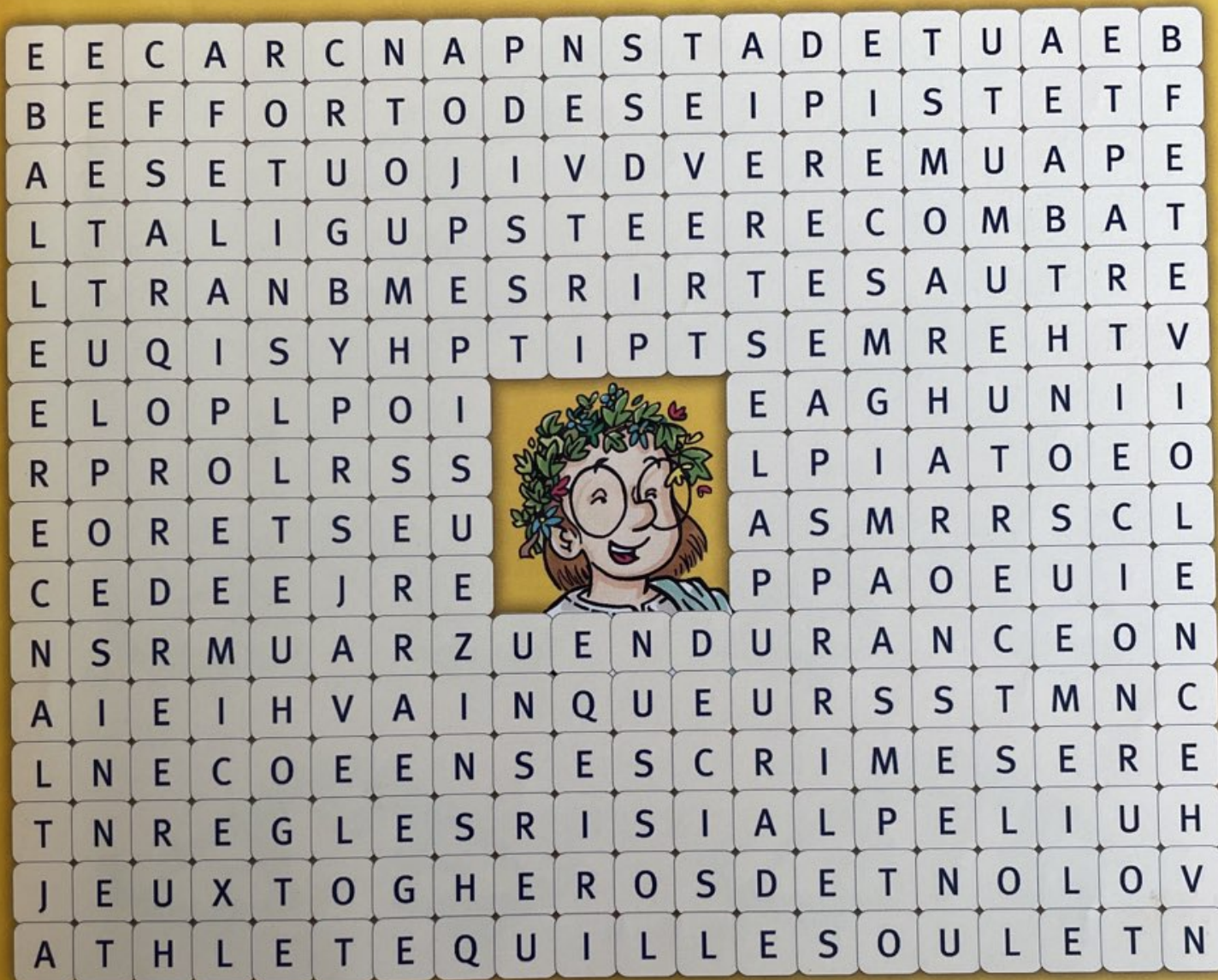
19 Le jeu de paume est l'ancêtre du tennis.
OUI → 9
NON → 5

20 La soule se pratiquait avec un ballon.
OUI → 3
NON → 8

21 Le rugby doit son nom à un collège anglais.
OUI → 5
NON → 3

MOT MYSTÉRIEUX

Raye dans la grille tous les mots de la liste. Ils peuvent être écrits en tous sens → ← ↑ ↓ ↗ ↘ ↙ ↚
et une même lettre peut servir plusieurs fois. Il te restera 12 lettres éparpillées : rassemble-les
pour découvrir le secret des grands sportifs !



ADVERSAIRE

ATHLÈTE

BALLE

BEAUTÉ

CHAR

COMBAT

COMPÉTITION

CORPS

COURAGE

COURSE

DELPHE

DISQUE

DIVERTISSEMENT

EFFORT

ENDURANCE

ÉPREUVES

ESCRIME

FÊTE

GLOIRE

HÉROS

HUILE

ISTHME

JAVELOT

JEUX

JOUTES

LANCER

LOISIR

LUTTE

OLYMPIE

PALESTRE

PANCRACE

PARTIE

PASSION

PAUME

PHYSIQUE

PIEDS

PISTE

PLAISIR

POING

PUGILAT

QUILLES

RÈGLES

RUGBY

SANTÉ

SAUT

SOULE

SPORT

STADE

TENNIS

THERMES

TIR

TOURNOI

TRÊVE

VAINQUEURS

VIOLENCE

VOLONTÉ

ZEUS

LA BONNE OMBRE

Ces deux athlètes étrusques s'affrontent à la lutte (statuette en bronze, V^e siècle avant J.-C., musée de Darmstadt, Allemagne). Lequel des deux va gagner ? Parmi les 8 ombres qui sont placées sous cette œuvre, une seule lui est exactement identique : laquelle ?



LES DOUZE DIFFÉRENCES

Cette enluminure (peinture fine illustrant les manuscrits, livres écrits à la main) est tirée d'un livre du XIV^e siècle traitant de médecine et de diététique (ensemble des règles à suivre pour équilibrer son alimentation). Cet ouvrage vante les mérites de l'équitation pour entretenir sa forme. Entre cette œuvre et sa copie, il y a douze différences : les vois-tu ?



▲ L'ORIGINAL



▲ LA COPIE

SOLUTIONS

Page 32 - LE PALAIS DES CONNAISSANCES : Si tu es arrivé(e) sur la case "couronne violette" (5 erreurs), tu n'as pas fait une lecture très attentive du dossier : fais le tour de ton quartier en courant ! Si tu es arrivé(e) sur la case "couronne verte" (4 erreurs), tes connaissances laissent à désirer : fais trois pompes ! Si tu es arrivé(e) sur la case "couronne bleue" (3 erreurs), tu dois courir deux minutes sur place. Si tu es arrivé(e) sur la case "couronne orange" (2 erreurs), tu dois relire une fois le dossier et recommencer le jeu. Si tu es arrivé(e) sur la case "couronne jaune" (1 erreur), bien joué, tu peux te reposer. Enfin, si tu es arrivé(e) sur la case "couronne rouge" (0 faute), félicitations, tu gagnes le premier prix du concours !

Page 33 - MOT MYSTÉRIEUX : les 12 lettres éparpillées te permettent de trouver le mot ENTRAINEMENT.

Page 34 - DOUZE DIFFÉRENCES : ➤

Page 35 - LA BONNE OMBRE : seule l'ombre n° 6 est exactement semblable à l'œuvre originale.

