

Pas facile d'être... un athlète aux Jeux d'Olympie !



Essaye un peu
de faire
comme moi !

CENTRE DE DOCUMENTATION
ET D'INFORMATION
COLLEGE CHAUMETON
9 bis, Avenue des Pyrénées
31212 L'UNION Cedex

Auteur

Michael Ford

Illustrateur

David Antram

Nathan

Sommaire

Introduction

Un monde très masculin

À l'école

Le service militaire

Zeus à l'honneur

Les Jeux sont ouverts !

En piste !

Une forme olympique !

La lutte

À l'hippodrome

Des cités rivales

Le respect du règlement

Juste pour la gloire !

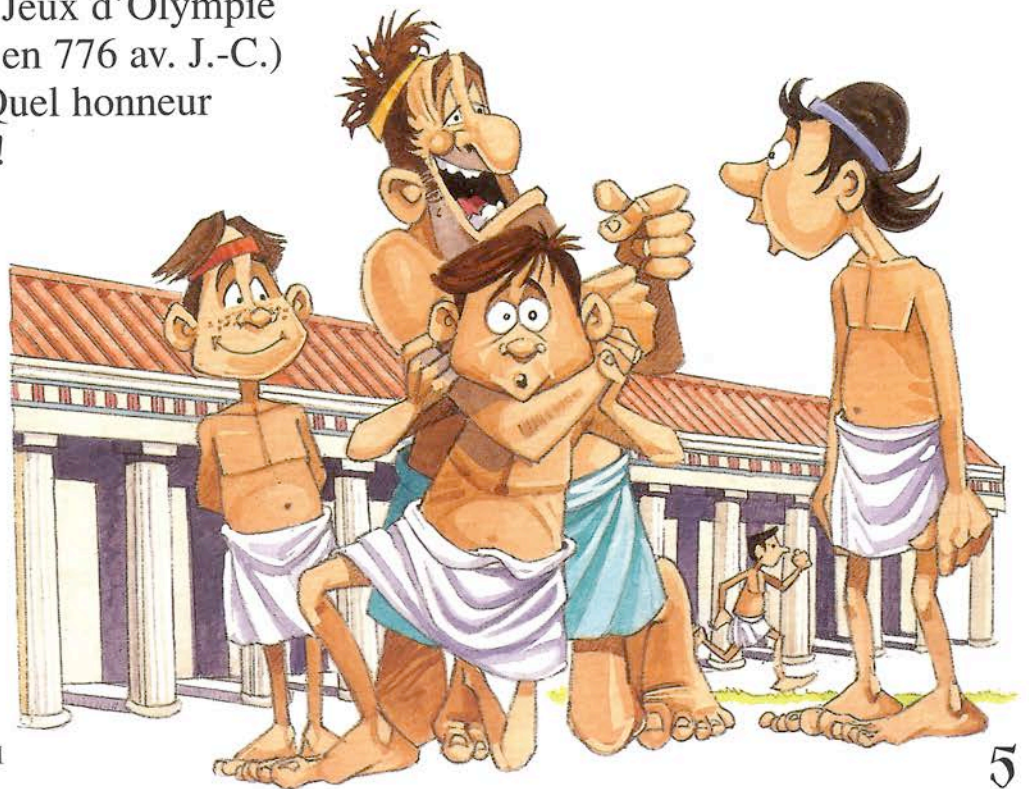
Glossaire

Index

Introduction

Nous sommes en Grèce, au milieu du V^e siècle avant J.-C. Tu es un jeune garçon et vis dans un petit village, près d'Athènes. La civilisation grecque est à son apogée. Il y a vingt ans, ton pays a repoussé avec succès l'invasion perse. Depuis, l'optimisme règne et les arts – théâtre, poésie, musique et architecture – sont florissants. Périclès, qui gouverne Athènes, a instauré la démocratie*. Tous les citoyens peuvent désormais donner leur avis sur la gestion des affaires publiques.

Ton père, qui s'est battu contre les Perses*, est un homme strict, qui nourrit de grandes ambitions pour toi. Il a économisé tout ce qu'il gagnait pour que tu puisses aller à l'école et pratiquer les arts, la musique et surtout l'athlétisme. Son souhait le plus cher est que tu participes aux Jeux d'Olympie (les premiers ont eu lieu en 776 av. J.-C.) et te couvres de gloire. Quel honneur ce serait pour ta famille ! L'entraînement sera dur et la compétition féroce. Paresseux comme tu es, as-tu vraiment envie de devenir un athlète* et de participer aux Jeux ?



Les mots signalés par un astérisque* sont expliqués dans le glossaire p. 30-31

Un monde très masculin



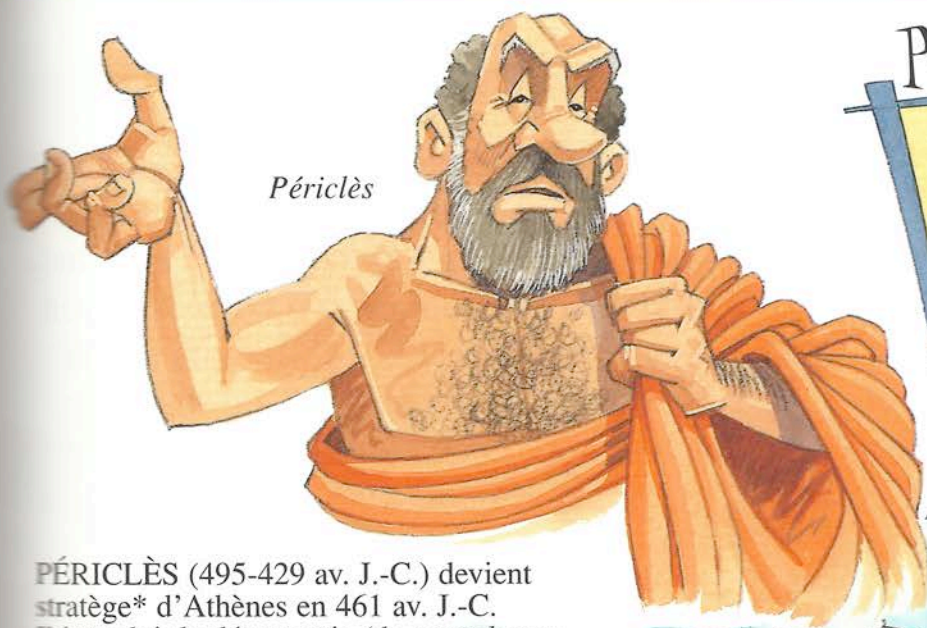
TON PÈRE, comme la plupart des villageois, travaille dur dans sa ferme. Il espère que la vie sera plus facile pour toi.



TA MÈRE ET TA SŒUR sont sous l'autorité de ton père et restent à la maison. Ta sœur ne va pas à l'école et n'aura jamais les mêmes droits que toi. C'est ton père qui lui choisira un mari.

À la fin du V^e siècle av. J.-C., la Grèce est divisée en une multitude de cités-États*. Athènes, la plus grande de ces cités, est un centre commercial, culturel et intellectuel important. Elle est dominée par l'Acropole*, où se dressent de magnifiques monuments, dont le Parthéon. À Athènes, comme dans la plupart des cités grecques, les hommes ne sont pas tous égaux. Seuls les citoyens mâles ont le droit de vote. Femmes, esclaves et étrangers sont exclus de la vie publique. La majorité de la population est pauvre. Or, il faut avoir beaucoup d'argent pour envoyer ses enfants à l'école !





Périclès

Petit truc

Ne grandis pas !
Passé l'âge
de six ans,
tu devras laisser
tes jouets. Et ce
sera ton père,
et non plus
ta mère, qui
s'occupera
de toi.



PÉRICLÈS (495-429 av. J.-C.) devient stratège* d'Athènes en 461 av. J.-C. Il introduit la démocratie (du grec *demos*, peuple, et *kratos*, force : « le pouvoir au peuple »). Les citoyens se réunissent pour voter les lois.

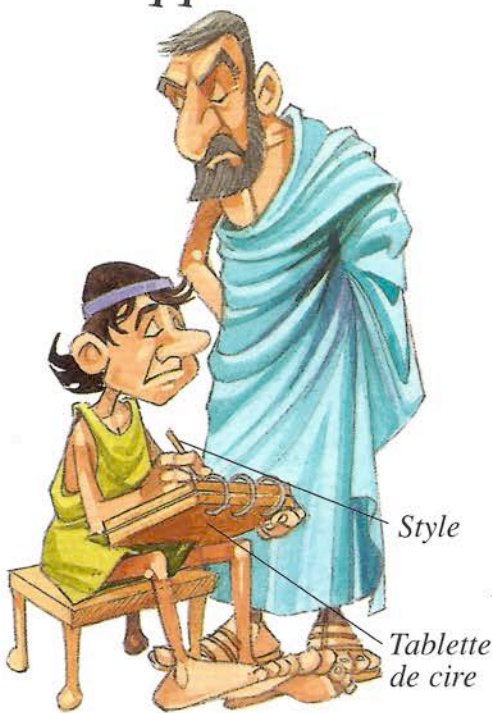


À l'école

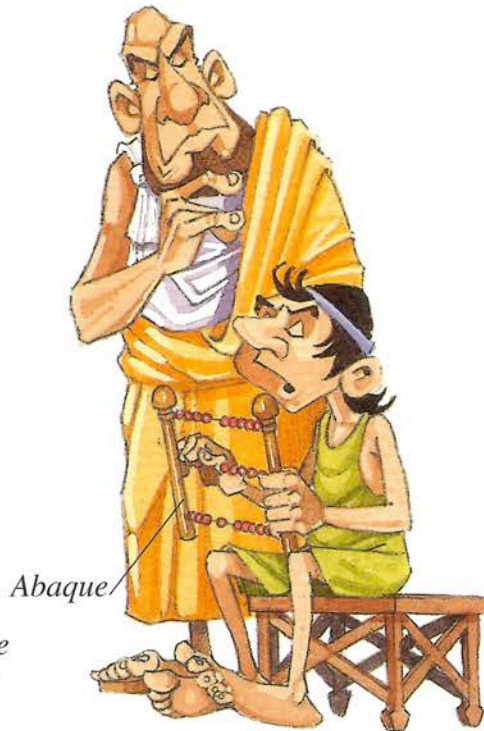
Tes maîtres sont sévères, mais tu apprécies leurs leçons et travailles dur. L'histoire de la Grèce tient une grande place dans ton instruction et tu apprends beaucoup de poèmes et de textes philosophiques par cœur.

À dix ans, l'éducation physique devient une discipline importante. Les Grecs pensent qu'il faut être excellent en tout et développer autant son corps que son esprit. Tu t'exerces à différents sports dans la palestre*, le terrain de sport de ton école : lutte, course à pied, lancer du javelot et du disque*, saut en longueur.

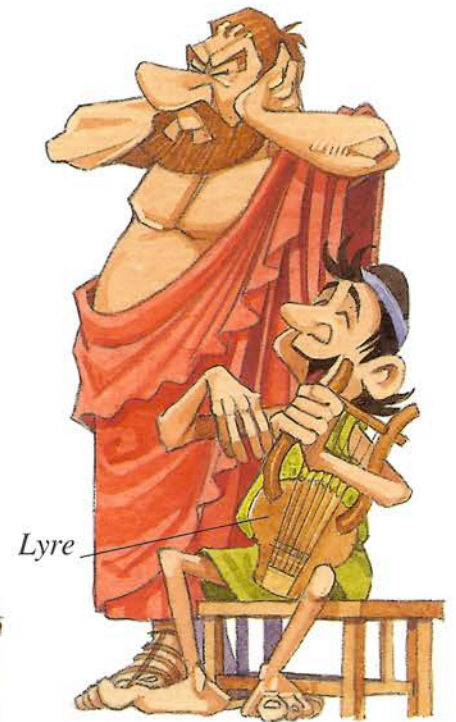
Qu'apprends-tu à l'école ?



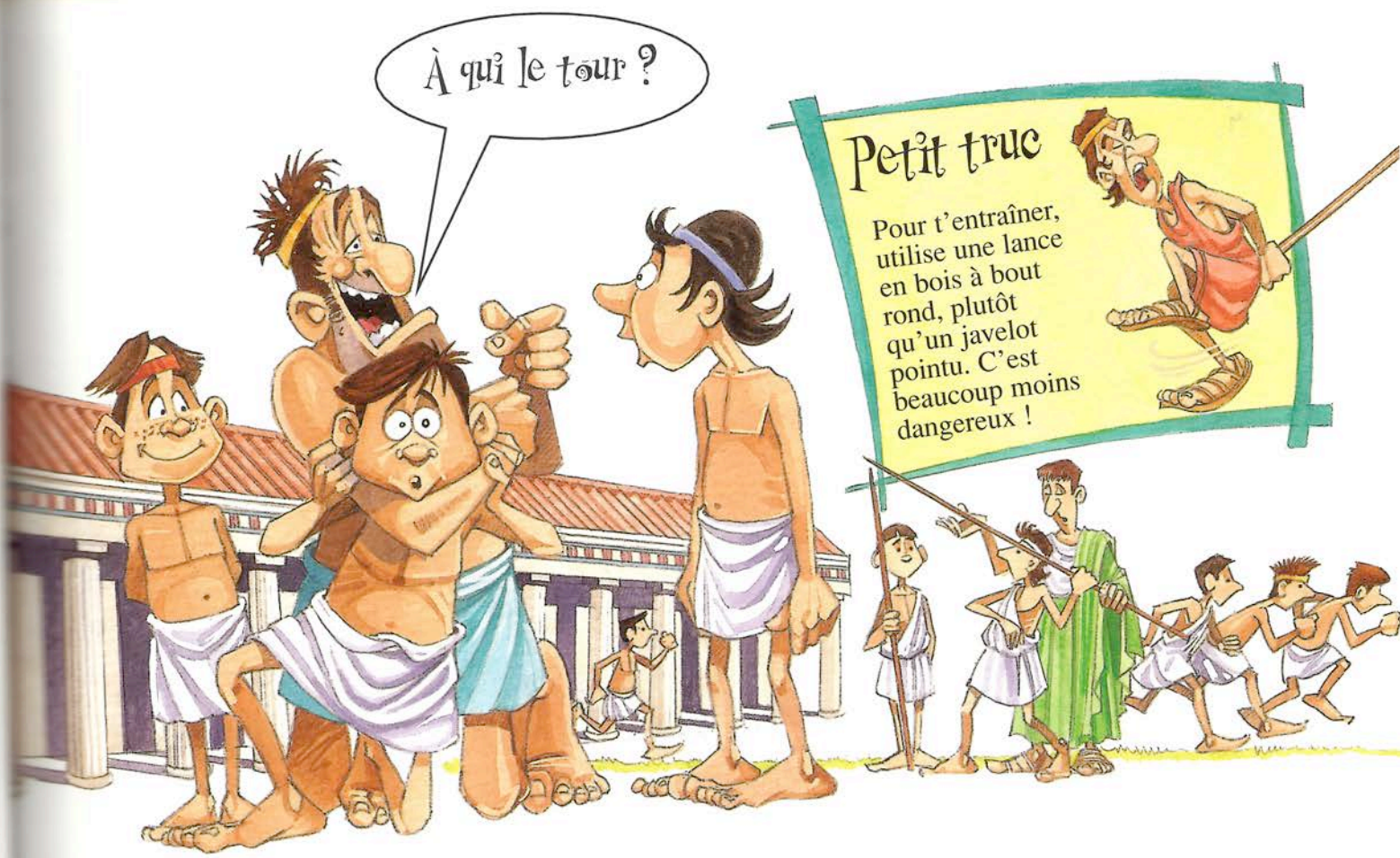
TU APPRENDS À ÉCRIRE sur une tablette en cire à l'aide d'un poinçon, ou style*. Celui-ci est aplati d'un côté pour que tu puisses effacer tes fautes.



TU APPRENDS À COMPTER sur un boulier, ou abaque. Moins considérées que la littérature, les mathématiques te serviront si tu deviens un jour fonctionnaire.



TU APPRENDS À JOUER de la lyre : la musique est censée adoucir les mœurs. Ce petit instrument à cordes sert souvent à accompagner des poèmes.



L'ATHLÉTISME est très prisé, car il prépare à la guerre. Ton père, qui a combattu les Perses entre 490 et 480 av. J.-C., pense qu'il est bon que tu t'endurcisses.

Le service militaire

A 18 ans, tu deviens un éphèbe*. Tu as l'âge de devenir citoyen, mais tu dois d'abord t'en montrer digne. Tu vis selon des règles strictes pendant deux ans et tu effectues ton service militaire. Cette préparation militaire est très dure sur le plan physique, mais tu t'en sors bien : tu deviens même le jeune homme le plus fort de ton école !

Au lieu de t' enrôler dans l'armée, ton père préfère que tu fasses tes preuves au cours d'une compétition d'athlétisme. La plus célèbre est les Jeux d'Olympie. Ils ont lieu tous les quatre ans (cet intervalle est appelé *olympiade**) et attirent des athlètes de tout le pays.



L'ENTRAÎNEMENT MILITAIRE. C'est maintenant que tu mets à profit l'éducation physique que tu as reçue à l'école. Tu effectues de longues marches et jettes de vraies lances.



Carte de la Grèce antique

Petit truc

Pour te rendre à Olympie, emporte une ombrelle, car le soleil tape fort. Elle fera aussi un bon parapluie si jamais il pleut.



Vous appelez ça des hommes ?

POUR PARTICIPER AUX JEUX, tu dois te rendre à pied jusqu'au sanctuaire* d'Olympie. C'est un long voyage, mais ne t'inquiète pas. Personne ne t'attaquera, car, pendant la trêve* olympique, les combats sont suspendus pour permettre aux athlètes de voyager en sécurité.



Zeus à l'honneur

Te voilà enfin arrivé à Olympie où règne une activité intense. Les athlètes sont venus de toute la Grèce participer aux Jeux. Il n'y a que des hommes, les femmes ne sont pas admises dans l'enceinte. Le sanctuaire est magnifique avec tous ses temples et ses monuments en marbre qui s'élèvent au-dessus des oliviers et des cyprès ! Les Jeux ne débutent que dans dix mois. Tu as donc tout le temps de t'entraîner. Tu mangeras et dormiras avec les autres athlètes. Pour t'assurer la faveur de Zeus (les Jeux sont une fête en son honneur), rends-toi régulièrement au temple et offre-lui des sacrifices.



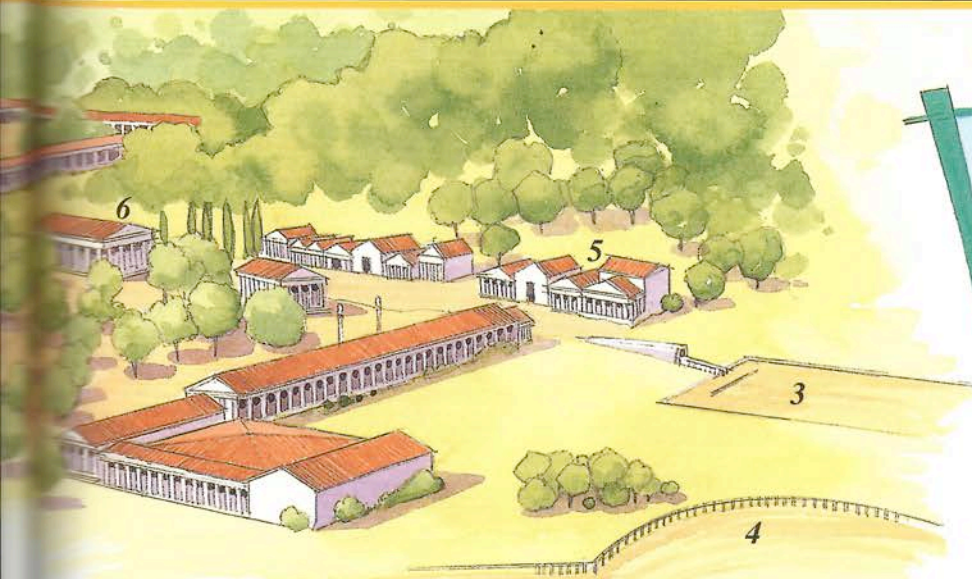
(1) temple de Zeus ;
 (2) palestre ; (3) stade ;
 (4) hippodrome (pour les courses de chevaux)
 (5) trésors ; (6) temple d'Héra (la femme de Zeus)

Zeus

ZEUS est le roi des dieux grecs. On le représente la foudre à la main. Le sanctuaire d'Olympie lui est consacré. Son temple, le plus grand de tous, abrite une énorme statue en ivoire et en or à son effigie.

DÈS TON ARRIVÉE à Olympie, inscris-toi pour participer aux Jeux. Un fonctionnaire vérifie que tu es bien un Grec de naissance, et non un étranger ou un esclave. Seuls les citoyens grecs ont le droit de participer.

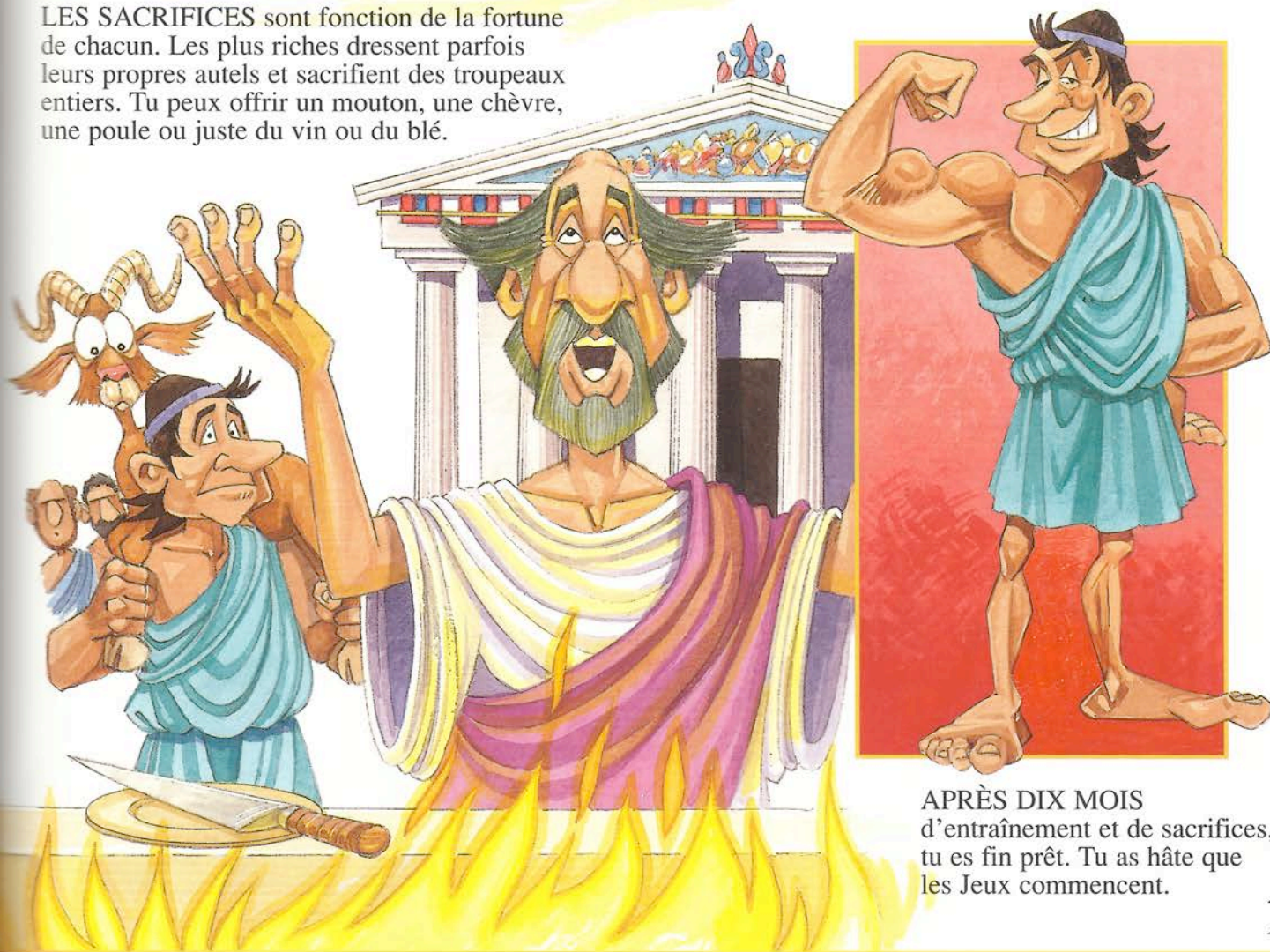




Petit truc

Essaye de ne pas te faire d'ennemis. Surtout, évite les bagarres pour ne pas être blessé.

LES SACRIFICES sont fonction de la fortune de chacun. Les plus riches dressent parfois leurs propres autels et sacrifient des troupeaux entiers. Tu peux offrir un mouton, une chèvre, une poule ou juste du vin ou du blé.



APRÈS DIX MOIS d'entraînement et de sacrifices, tu es fin prêt. Tu as hâte que les Jeux commencent.

Les Jeux sont ouverts !

V oici enfin l'été. Les Jeux commencent. Ils dureront cinq jours. Le premier jour, tu dois prêter serment de concourir loyalement. Tu as peur de ne pas être à la hauteur devant tous ces spectateurs, surtout devant ton père. Il désire tant que tu gagnes et que ta gloire rejaillisse sur ton village et ta famille. Riches ou pauvres, les spectateurs se pressent pour assister aux épreuves. La plupart dorment dehors, ce qui n'est pas un problème, car les nuits sont chaudes. Parieurs et commerçants sont également au rendez-vous, espérant profiter des Jeux pour faire des affaires.

Tu rencontreras aussi :



Pickpocket



14 Acteurs

DES PICKPOCKETS. Même si les Jeux sont une fête religieuse, les spectateurs ne sont pas tous honnêtes. Toutes sortes de gens peu recommandables se mêlent à la foule.

DES PHILOSOPHES ET DES POÈTES. La philosophie (le mot se traduit par « amour de la sagesse ») est très prisée dans la Grèce antique. Certains profitent des Jeux pour discuter et écrire des poèmes.

DES ACTEURS. Les Grecs aiment beaucoup le théâtre, surtout les tragédies. Les acteurs portent des masques aux expressions exagérées qui traduisent bien les états d'âme de leur personnage.

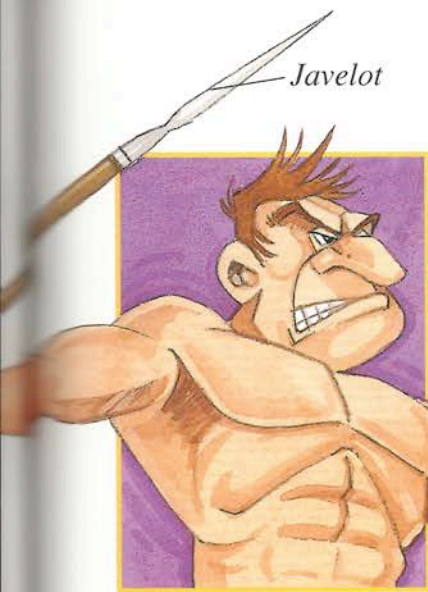
DES MÉDECINS. Si tu es blessé, tu peux consulter un médecin. Toutefois, la plupart étant incompetents, mieux vaut encore implorer les dieux pour guérir !



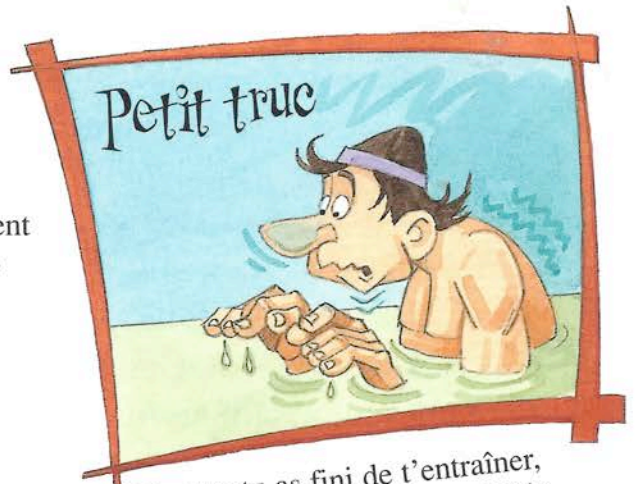
Philosophe



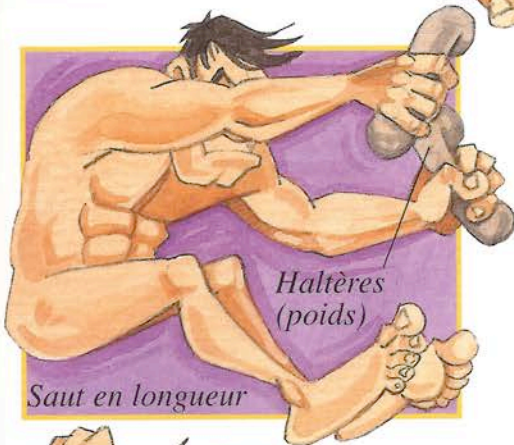
Médecin



LE PENTATHLON, l'épreuve à laquelle tu participes, comporte cinq disciplines : lancer du disque et du javelot, course à pied, saut en longueur et lutte. Toutes réclament de très grandes qualités athlétiques. Après des années d'entraînement, tu vas enfin montrer ce que tu as dans le ventre.



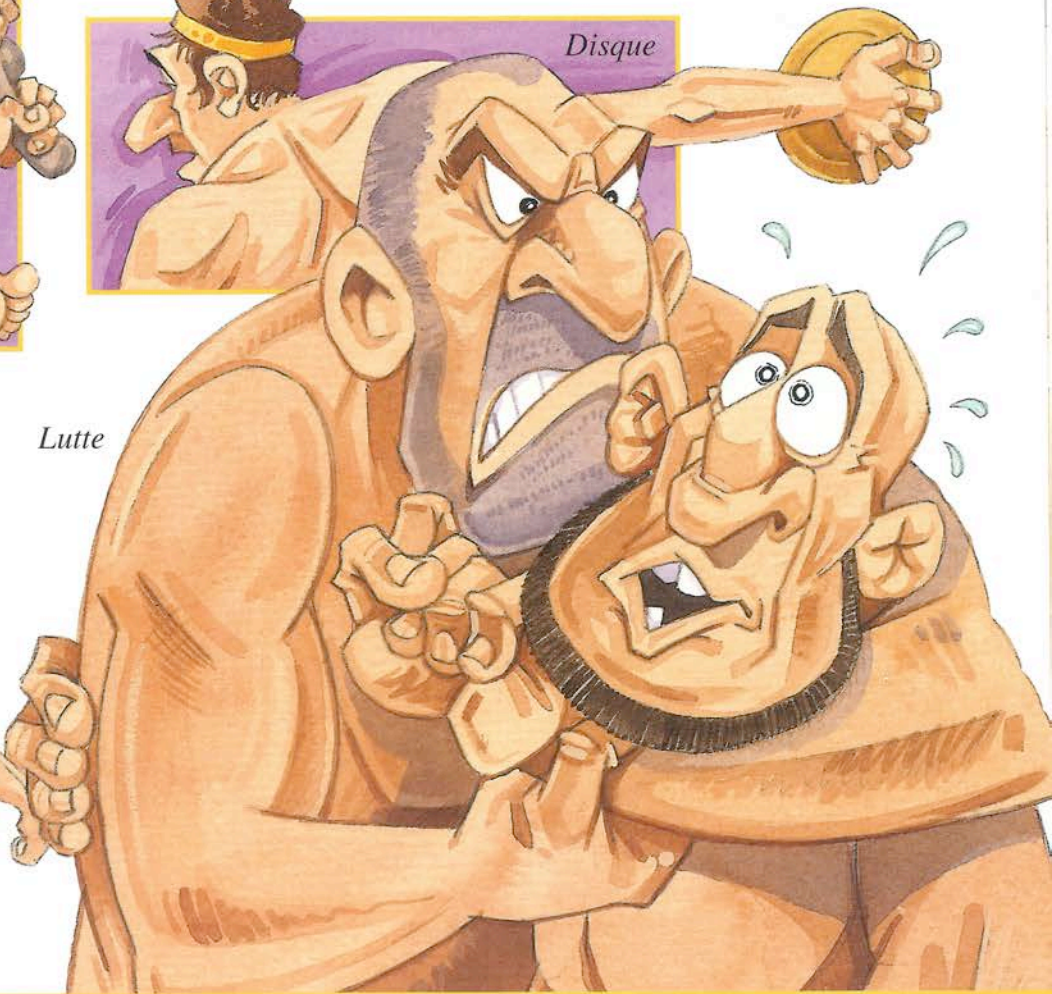
Dès que tu as fini de t'entraîner, baigne-toi dans la rivière pour te purifier. L'eau est froide, mais courage ! Cela en vaut la peine !



Saut en longueur



Lutte



En piste !

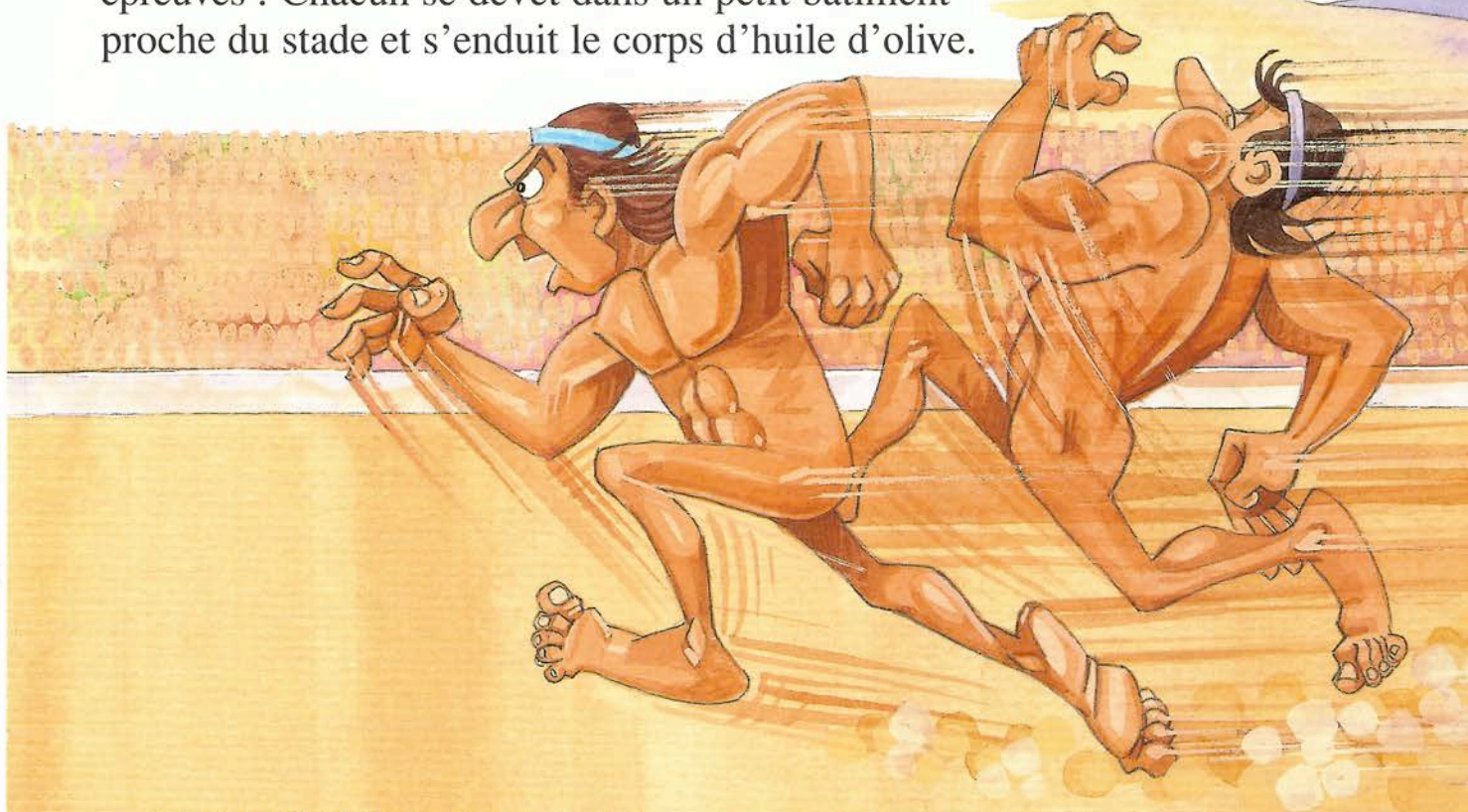
Jusqu'à 50 000 spectateurs s'entassent sur les gradins entourant le stade* pour voir la course à pied. C'est l'épreuve la plus ancienne et la plus importante des Jeux. Malgré les cris des spectateurs, essaye de rester bien concentré.

Un hérault annonce le nom et le lieu de naissance de chaque concurrent. Les athlètes concourent nus : la nudité est le symbole de la pureté. Ne sois pas gêné, les femmes n'ont pas le droit d'assister aux épreuves ! Chacun se dévêt dans un petit bâtiment proche du stade et s'enduit le corps d'huile d'olive.

Hoplitodromie



CERTAINS COUREURS sont nus, mais portent des casques et des boucliers, comme les fantassins grecs, ou hoplites, d'où le nom d'*hoplitodromie* donné à cette course.



LA COURSE À PIED. La principale épreuve se court nu-pieds sur une longueur de stade, soit environ 200 m. La piste est recouverte de sable. Certaines courses se disputent sur deux ou six longueurs de piste.

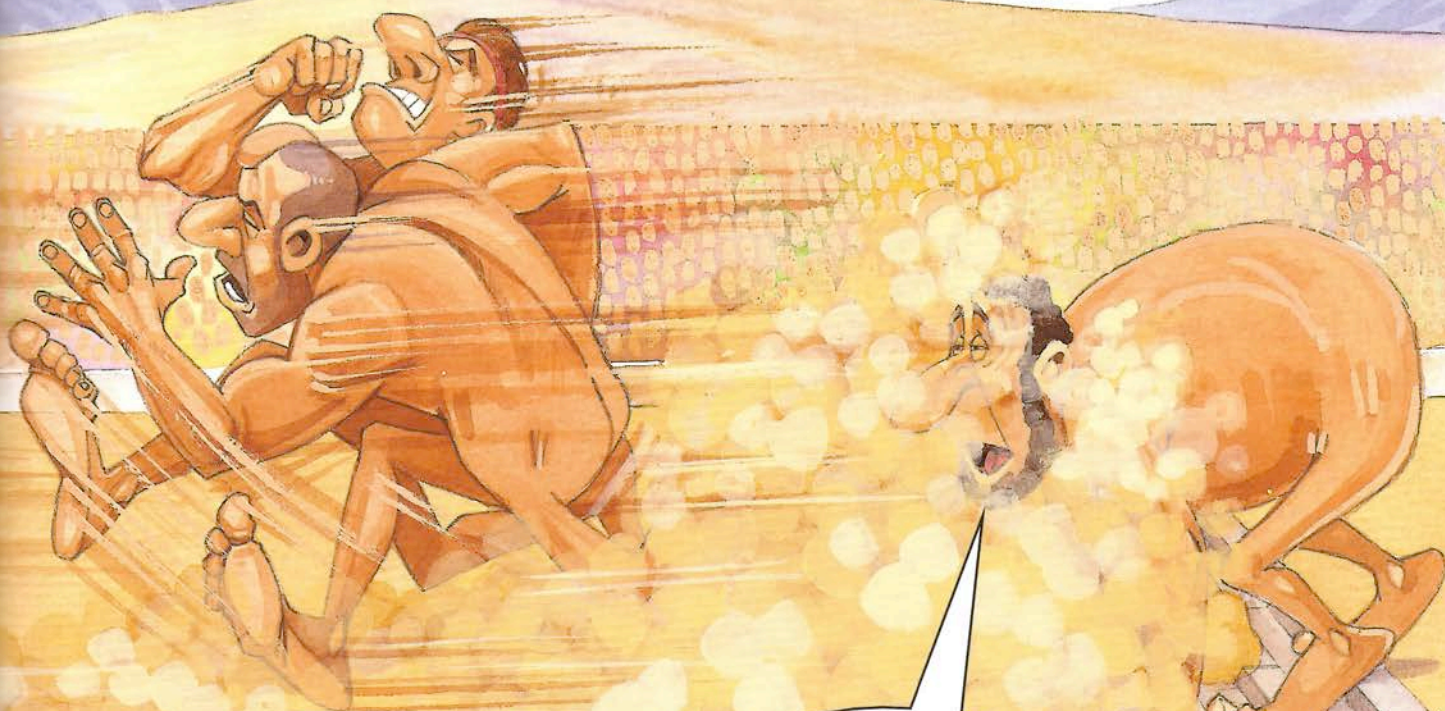
Le premier marathon



EN 490 AV. J.-C., un messenger courut 42 km, de Marathon à Athènes, pour annoncer la victoire des Athéniens sur les Perses. L'épreuve du marathon n'existait pas dans l'Antiquité. Elle fut introduite dans les Jeux olympiques modernes à Londres en 1908.



L'important est de prendre un bon départ. Bien caler tes pieds contre les blocs de départ en pierre te donnera un avantage certain.



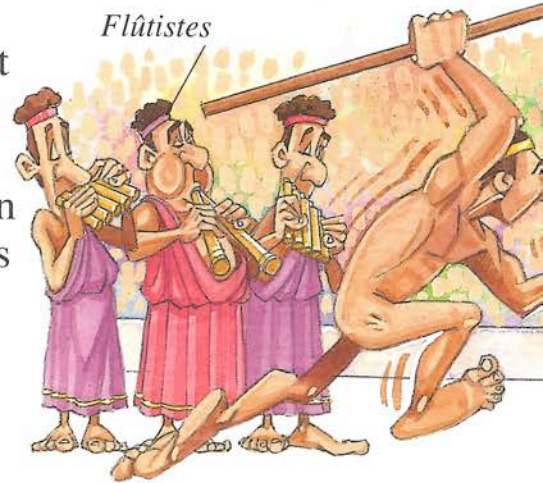
Je croyais que c'était un faux départ !

SI TU FAIS UN FAUX DÉPART, tu risques la disqualification*. Aussi, ne démarre pas avant d'avoir entendu la trompette. Et prends garde de ne pas bousculer les autres concurrents.

Blocs de départ
(starting-blocks)

Une forme olympique !

Les athlètes participant aux Jeux sont des sportifs de très haut niveau qui se sont entraînés pendant des mois. Pour faire la différence, il faudra que tu sois au sommet de ta forme. Échauffe-toi bien et enduis-toi d'huile d'olive pour être plus souple. N'essaye pas d'épater la foule, comme certains athlètes qui gonflent leurs muscles, mais concentre-toi, oublie ton père et les spectateurs dans les gradins. Écoute plutôt les flûtistes ; cela te détendra.



LE LANCER DU JAVELOT demande à la fois de la force et de la précision.

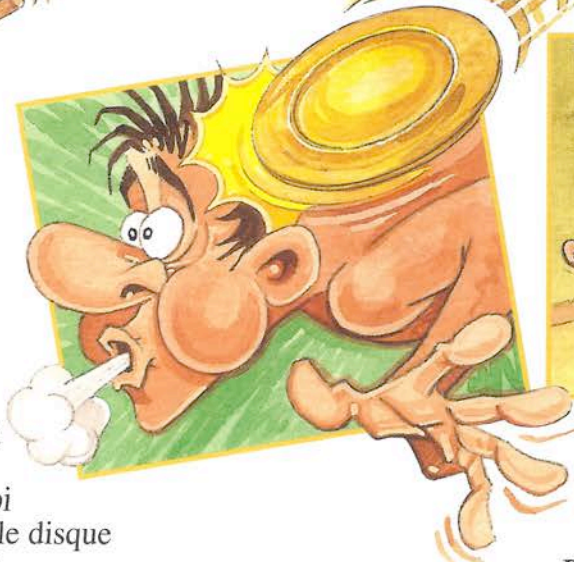
L'épreuve du disque consiste à lancer le plus loin possible une plaque de bronze ou d'argile pesant jusqu'à cinq kilos, à partir d'une petite butte de terre. Toi, tu es meilleur au javelot, t'étant beaucoup entraîné pendant ta préparation militaire.

LE SAUT EN LONGUE se pratique sans prendre d'élan. Les athlètes sautent en tenant dans chaque main un poids, ou haltère*.



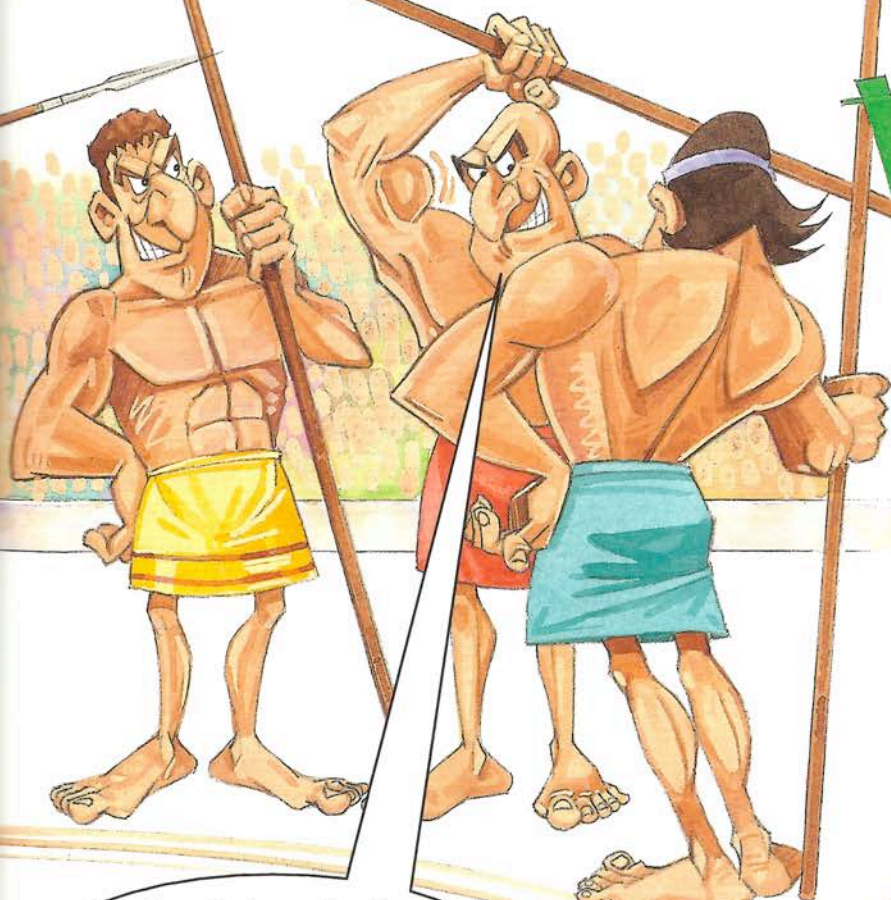
LE LANCER DE DISQUE peut être dangereux. Un récit de la mythologie grecque raconte comment Acrisios, roi d'Argos, reçut en pleine tête le disque lancé par son petit-fils Persée. Le malheureux en mourut.

18



Haltères

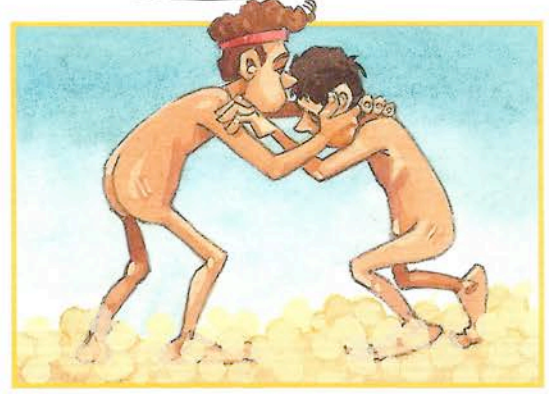
Balance tes bras en avant pour sauter plus loin.



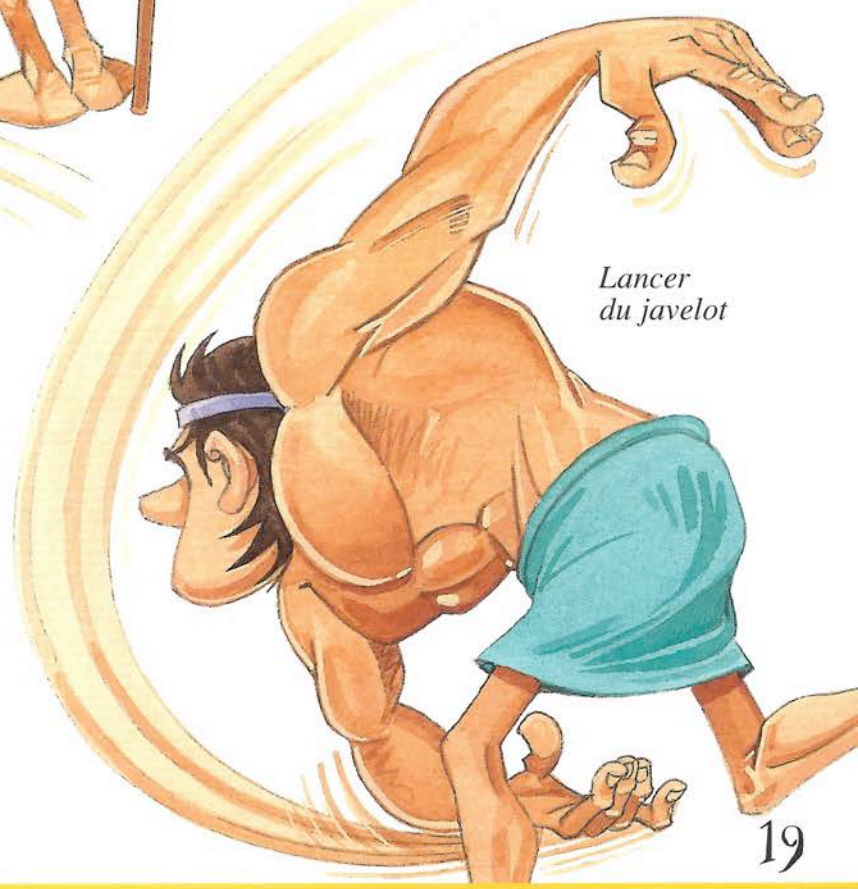
Fais-toi couper les cheveux très court pour qu'ils ne te tombent pas dans les yeux. Tu peux aussi te faire raser la tête comme certains athlètes.

Voici le bras le plus puissant de toute la Grèce !

Waouh !



LA PLUPART DES ÉPREUVES sont réservées aux seuls adultes. Cependant, certaines sont organisées spécialement pour les jeunes garçons.



Lancer du javelot



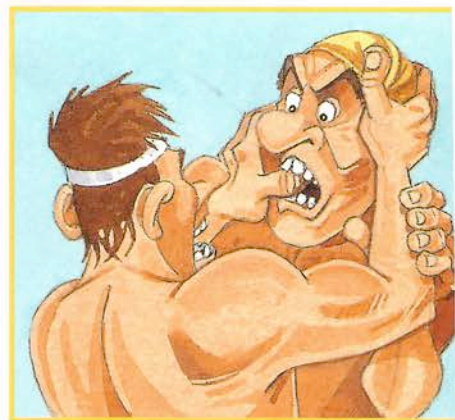
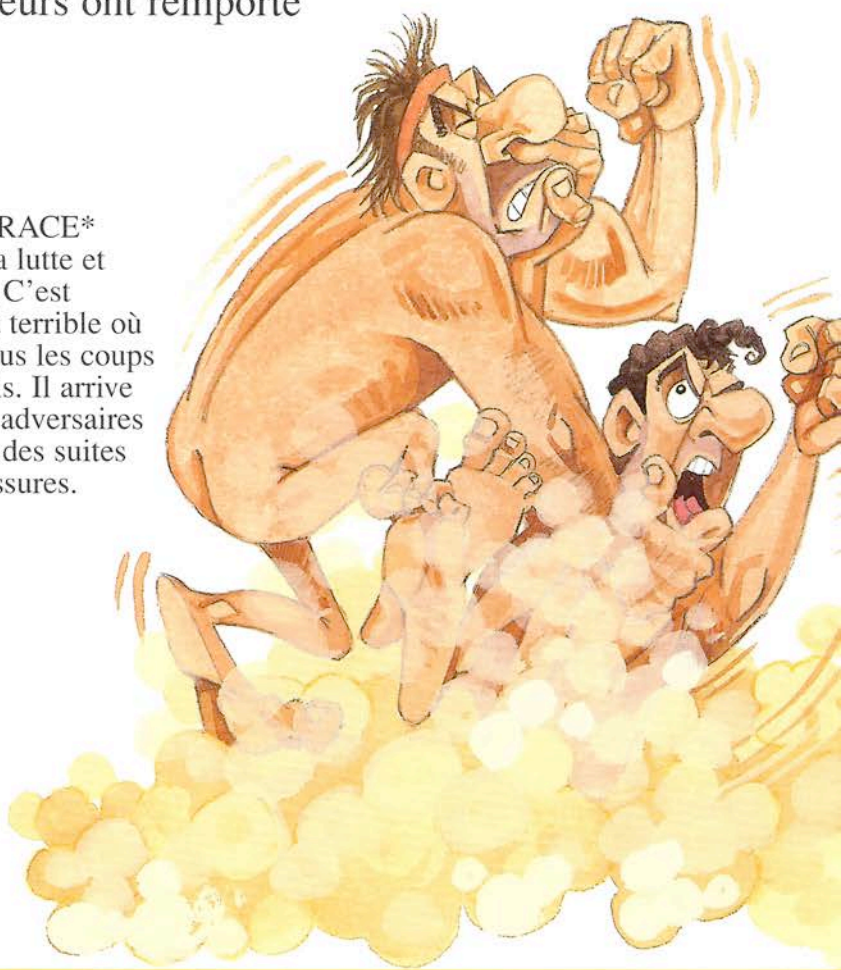
La lutte

La lutte est la dernière épreuve du pentathlon, et la plus redoutable. Il arrive souvent que les concurrents soient grièvement blessés et donc incapables de disputer les autres épreuves. Le but est de plaquer ton adversaire au sol. C'est difficile au début, car il a le corps enduit d'huile et te glisse entre les mains. Mais l'un et l'autre serez bientôt couverts de sable. Les lutteurs sont divisés en deux groupes et combattent par paire. Les gagnants de chaque paire se rencontrent le tour suivant, et ainsi de suite. Celui qui reste à la fin est proclamé vainqueur. Certains lutteurs ont remporté les Jeux plusieurs fois de suite.

LE PUGILAT* se rapproche de la boxe. Les pugilistes combattent nus, les poings protégés par des lanières de cuir, ou cestes, parfois hérissées de pointes métalliques.

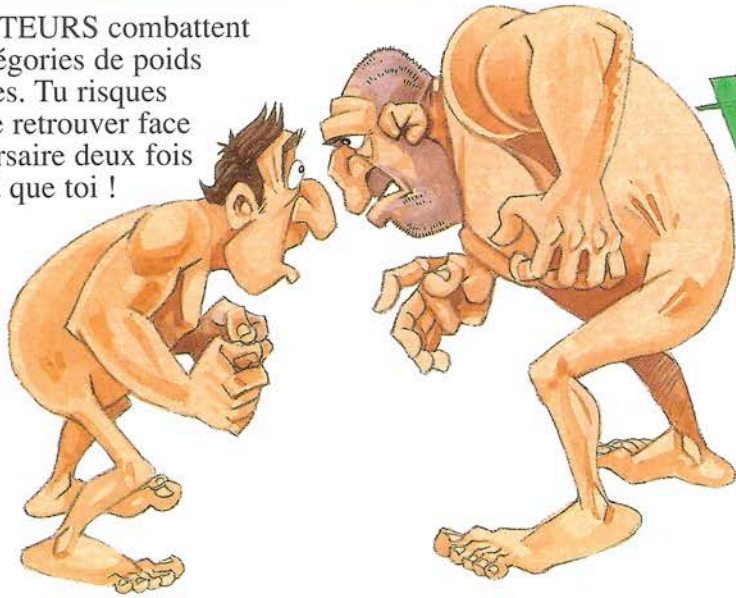


LE PANCRACE* combine la lutte et le pugilat. C'est un combat terrible où presque tous les coups sont permis. Il arrive qu'un des adversaires succombe des suites de ses blessures.



LES ATHLÈTES doivent respecter le règlement. Il est par exemple interdit de crever les yeux de son adversaire ou de le mordre. Hélas, l'arbitre ne peut pas tout voir et beaucoup enfreignent le règlement.

LES LUTTEURS combattent toutes catégories de poids confondues. Tu risques donc de te retrouver face à un adversaire deux fois plus lourd que toi !

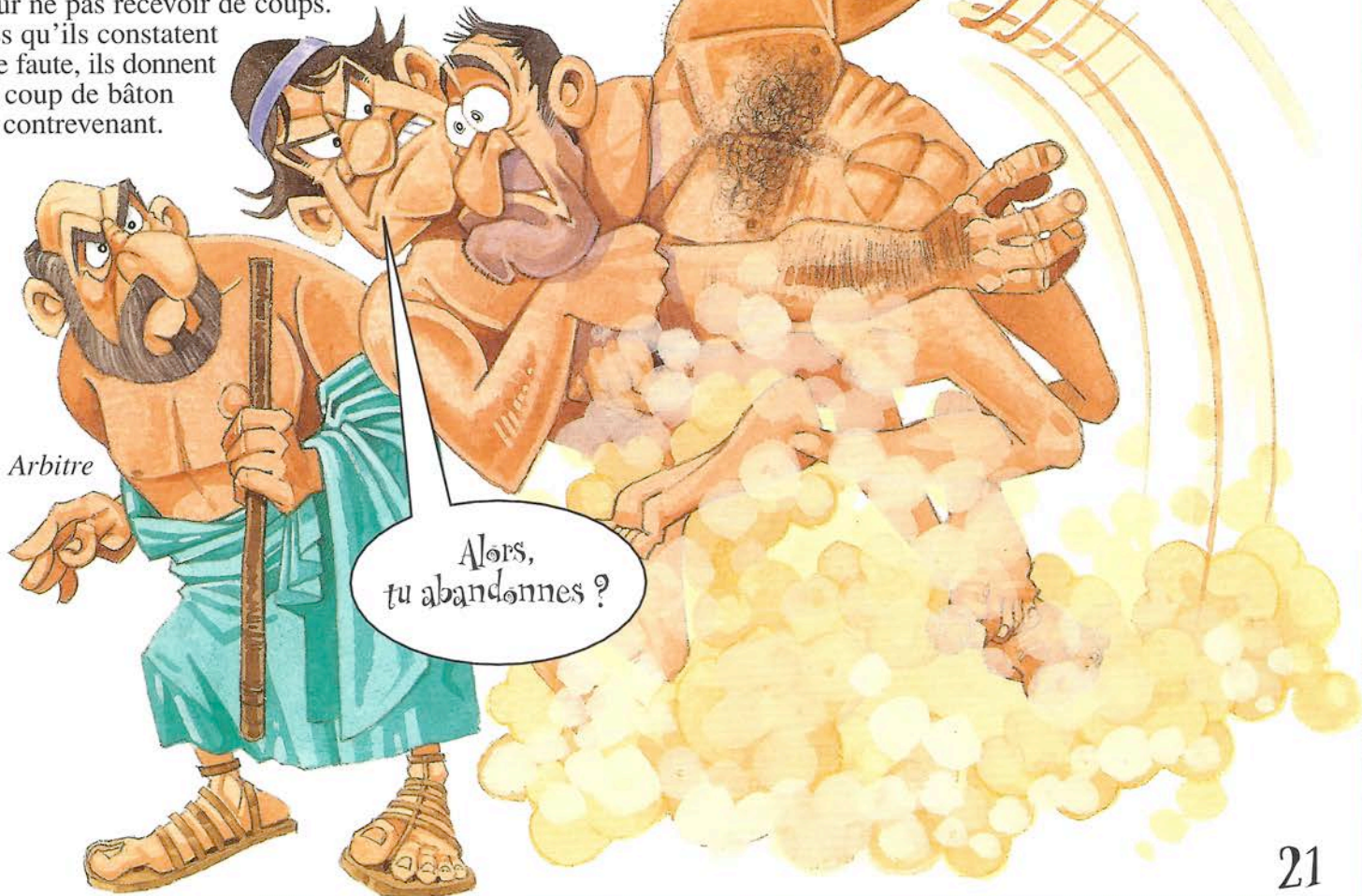


Petit truc

Combats avec le soleil derrière toi. Ton adversaire aura ainsi le soleil dans les yeux, ce qui t'avantagera.



LES ARBITRES essayent de garder leurs distances pour ne pas recevoir de coups. Dès qu'ils constatent une faute, ils donnent un coup de bâton au contrevenant.



Arbitre

Alors, tu abandonnes ?

À l'hippodrome

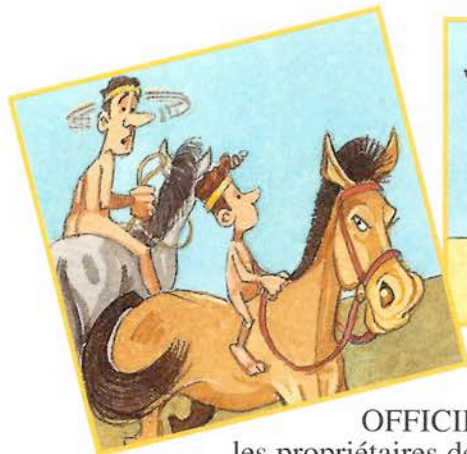
Les courses de chevaux, qui se déroulent sur l'hippodrome*, sont très populaires. La piste mesure 200 m de long et est délimitée à chaque bout par une borne. Dans une des épreuves, les cavaliers montent à cru. Les courses de chars* sont également très prisées. Et elles constituent aussi un bon entraînement pour la guerre.

Ces courses, auxquelles peuvent participer jusqu'à 40 chars, sont fort dangereuses. Les collisions sont fréquentes, surtout dans les virages. De nombreux concurrents sont blessés plus ou moins grièvement. Certains accidents sont parfois mortels.



VÉRIFIE TON CHAR avant le départ. Un concurrent peut très bien avoir desserré un ou deux boulons pour provoquer un accident et t'éliminer de la course.

DANS CERTAINES COURSES, les concurrents descendent de cheval et courent à côté.



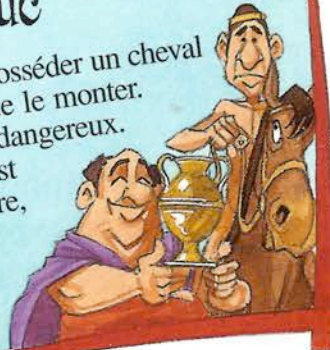
OFFICIELLEMENT, ce sont les propriétaires des chevaux, et non les cavaliers, qui disputent les épreuves. Ils peuvent donc choisir de jeunes garçons (plus légers que les adultes) pour monter leurs chevaux.



Au secours !
Quelqu'un a trafiqué
mon char !

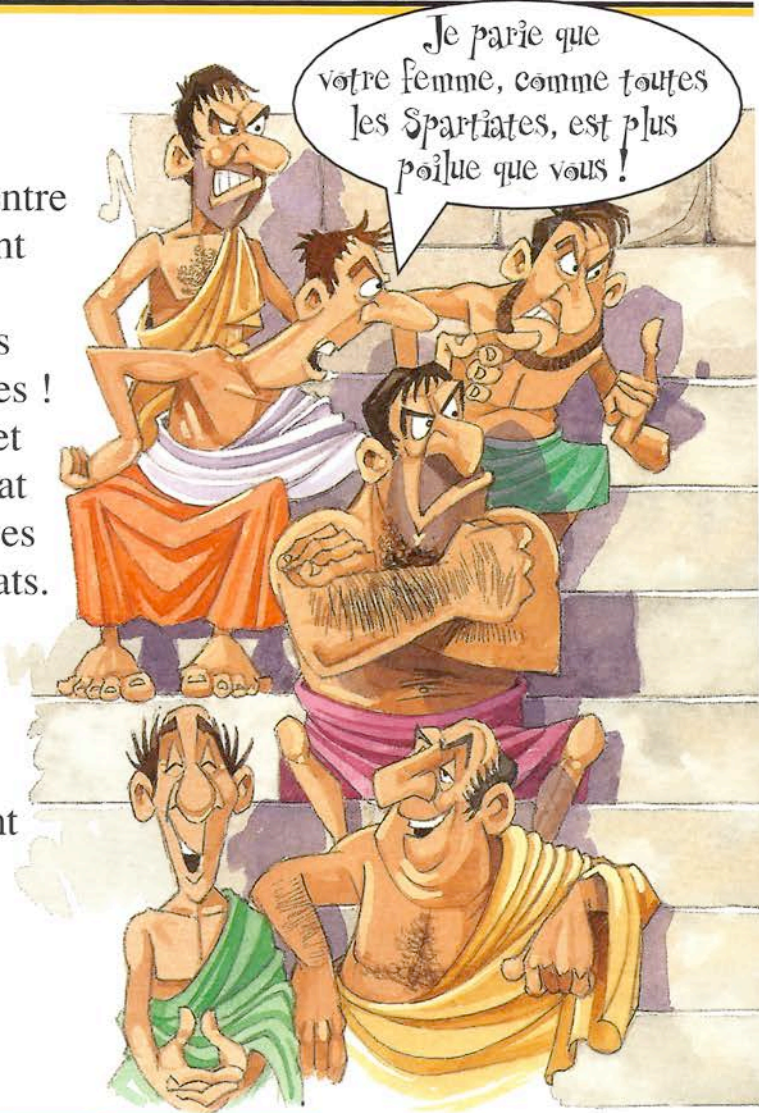
Petit truc

Mieux vaut posséder un cheval
de course que le monter.
C'est moins dangereux.
En plus, c'est
le propriétaire,
et non
le cavalier,
qui reçoit
le prix !

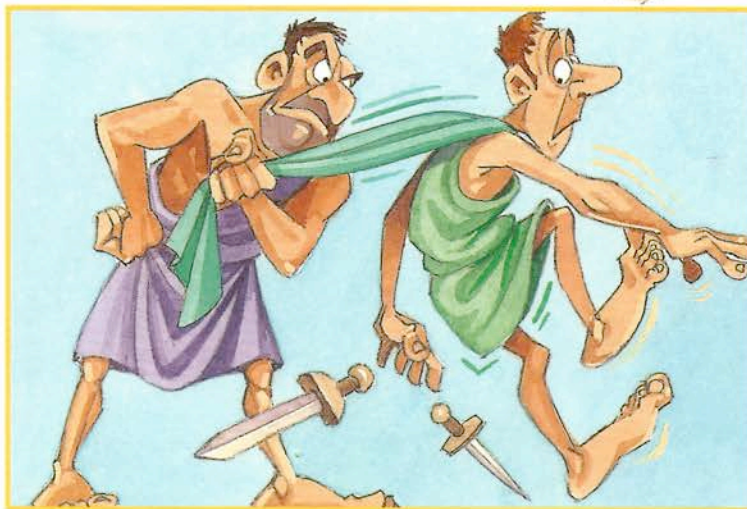


Des cités rivales

La guerre fait de nouveau rage entre Sparte* et Athènes, qui s'étaient pourtant unies pour repousser l'invasion perse. Ces deux cités rivales sont tellement différentes ! Athènes est un centre culturel et intellectuel important. Sparte est un État militaire composé en majorité d'esclaves et où tous les citoyens mâles sont soldats. Les Spartiates sont réputés pour leur humeur belliqueuse. Pendant les Jeux, les États sont censés suspendre les combats, ce qui arrive rarement dans la réalité. Bien que les armes soient interdites dans l'enceinte des Jeux, les bagarres sont fréquentes entre les habitants de ces deux cités rivales.



SPECTATEURS ET ATHLÈTES sont fouillés avant d'entrer dans l'enceinte des Jeux. Le port d'armes est interdit et ce serait offenser les dieux que de semer la violence dans le sanctuaire d'Olympie.



À SPARTE, les enfants apprennent très tôt à s'endurcir. Ils suivent une préparation militaire dès l'âge de onze ans.



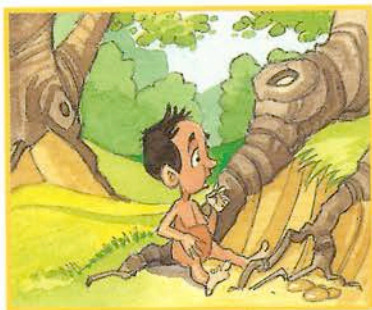


Femme spartiate



À SPARTE, tous les citoyens mâles sont soldats à plein temps (ci-dessous), ce qui n'est pas le cas à Athènes.

LES SPARTIATES ne veulent pas d'enfants malades ou handicapés. Ils les abandonnent dans des endroits reculés, espérant qu'ils mourront rapidement.

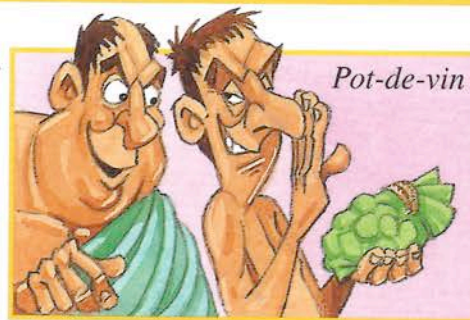


LES FEMMES SPARTIATES (ci-dessus) suivent très jeunes un rude entraînement physique. Elles sont la risée des Athéniens qui se moquent de leur allure masculine.



Le respect du règlement

Chaque épreuve est surveillée par un arbitre qui vérifie que les concurrents ne trichent pas. Quiconque enfreint le règlement, par exemple en faisant un croche-pied à un coureur ou en essayant de déconcentrer un lanceur de javelot, est disqualifié et parfois obligé de payer une amende au Comité olympique. Si tu n'as pas d'argent, ton père ou ton village devra payer pour toi. Le pire délit, totalement contraire à l'esprit des Jeux, est de soudoyer un arbitre ou un concurrent. Dans la lutte et le pancrace, il est également interdit de tuer son adversaire, volontairement ou non.

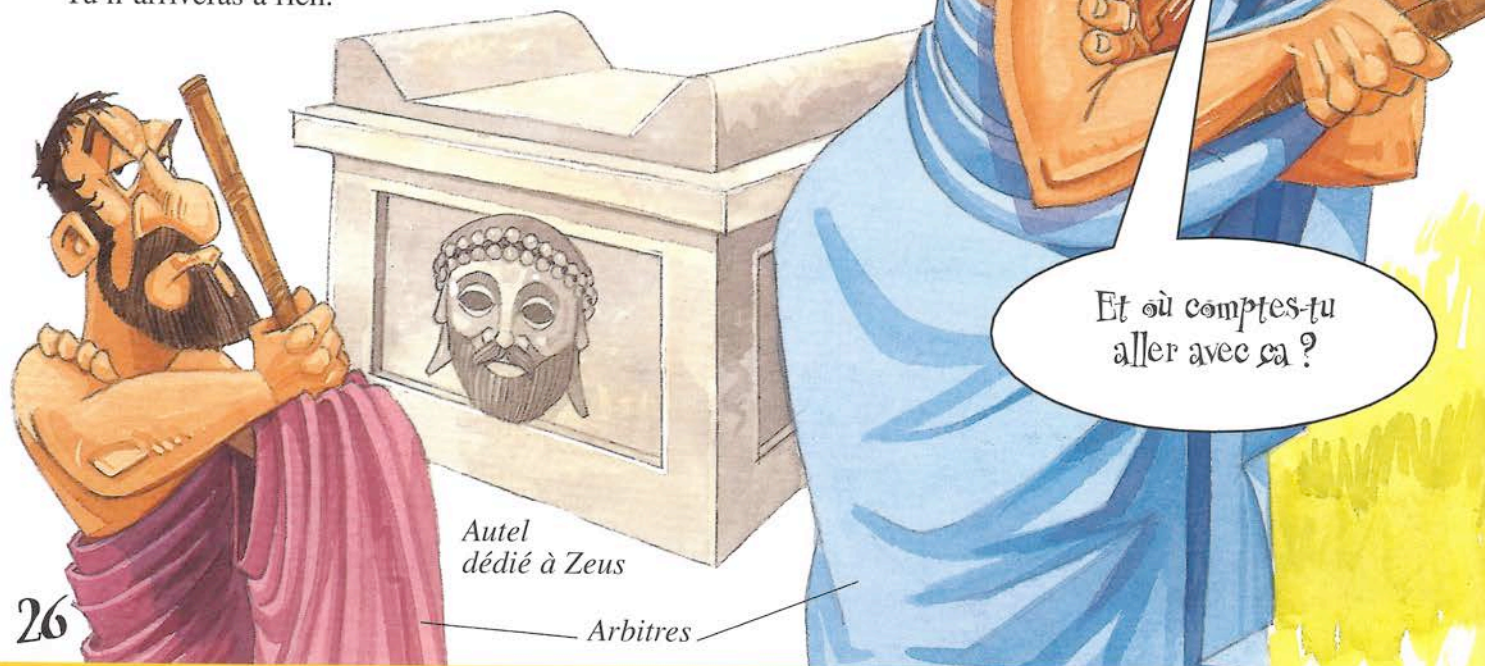


LES GRECS prennent les Jeux très au sérieux. C'est pourquoi il est impardonnable d'offrir de l'argent à un arbitre pour gagner ses faveurs.

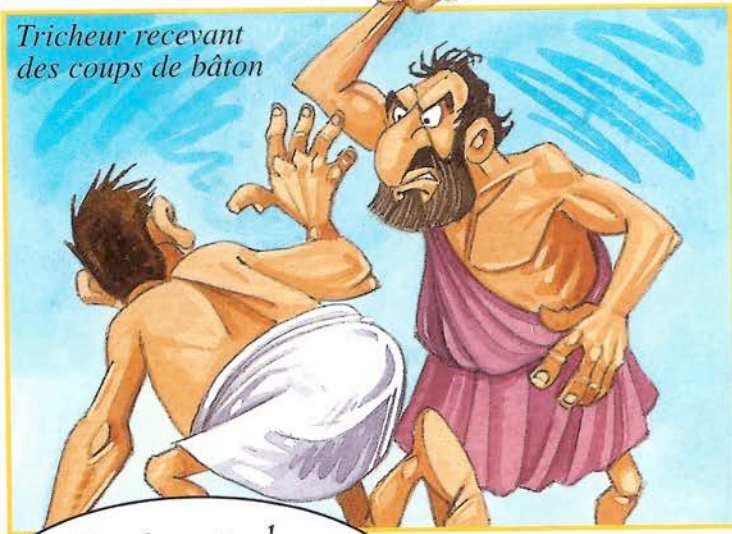
DES COUPS DE BÂTON sont souvent infligés aux concurrents qui enfreignent le règlement.

LA DÉCISION de l'arbitre est sans appel. N'essaye pas de la contester. Tu n'arriveras à rien.

TOUTE VIOLATION du règlement est passible d'une amende. L'argent ainsi recueilli sert à construire des autels dans le sanctuaire d'Olympie.



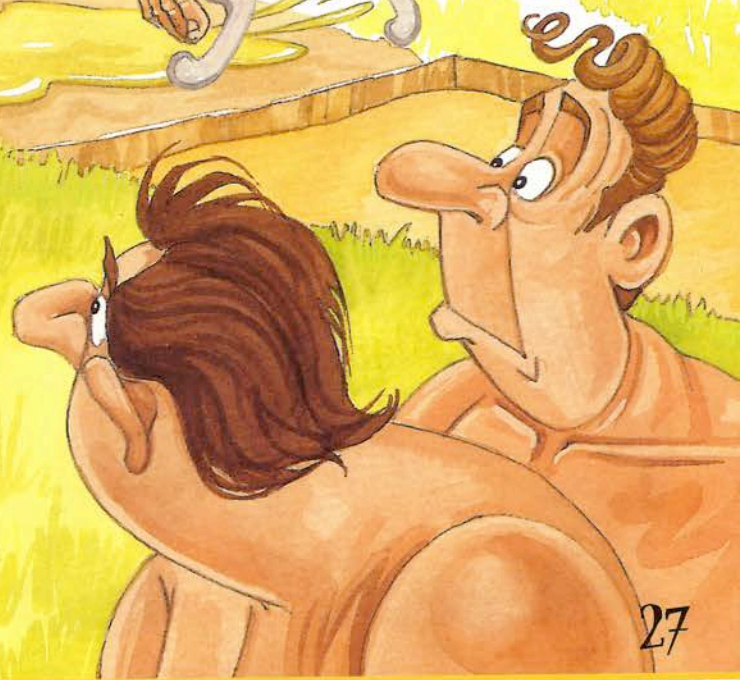
Tricheur recevant
des coups de bâton



Pris la main dans
le sac! Je suis bon
pour une amende!

Petit truc

Si tu as vraiment besoin d'argent,
laisse-toi soudoyer et fais semblant
de tomber. Tant pis si ce n'est
pas très
honorable!

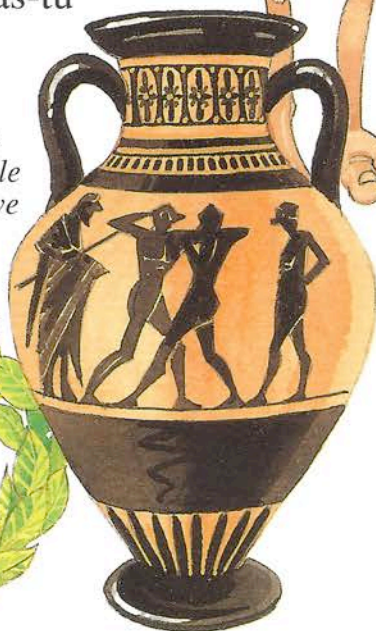


Juste pour la gloire !

Tout le mal que tu t'es donné finit par payer : tu remportes le pentathlon ! Tu reçois en récompense une couronne de laurier*. Peut-être trouves-tu cela un peu maigre ? Dans ce cas,

tu peux toujours parier sur les résultats des épreuves, même si c'est interdit. En général, les vainqueurs se contentent de la satisfaction d'avoir gagné. Les vaincus, eux, repartent déçus et mortifiés. Nombreux sont les athlètes qui, rentrant chez eux, retrouvent la guerre. Toi-même, tu devras peut-être rejoindre l'armée et combattre les Spartiates. Si tu survivs, reviendras-tu participer aux Jeux dans quatre ans ?

Jarre d'huile d'olive



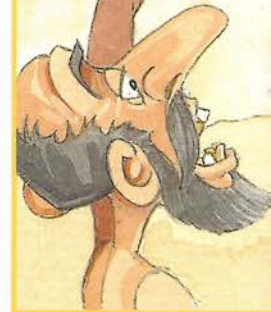
Couronne de laurier



Félicitations pour votre victoire !

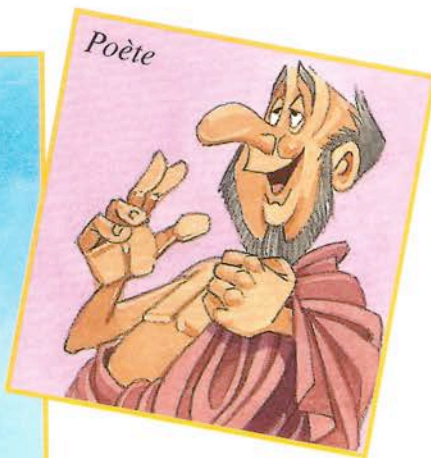


LES VAINQUEURS des Jeux olympiques n'ont ni médailles, ni argent. Ils reçoivent une couronne de laurier ou une jarre remplie d'huile d'olive. Qu'importe ! Ils ont l'immense fierté d'avoir gagné.



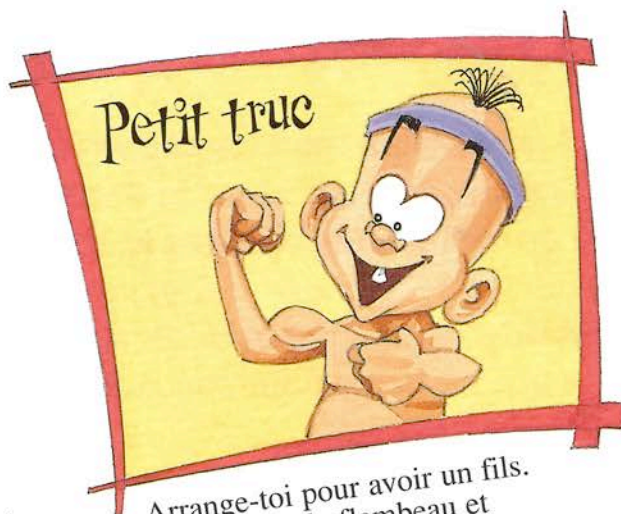


Statue
d'un athlète
victorieux



Poète

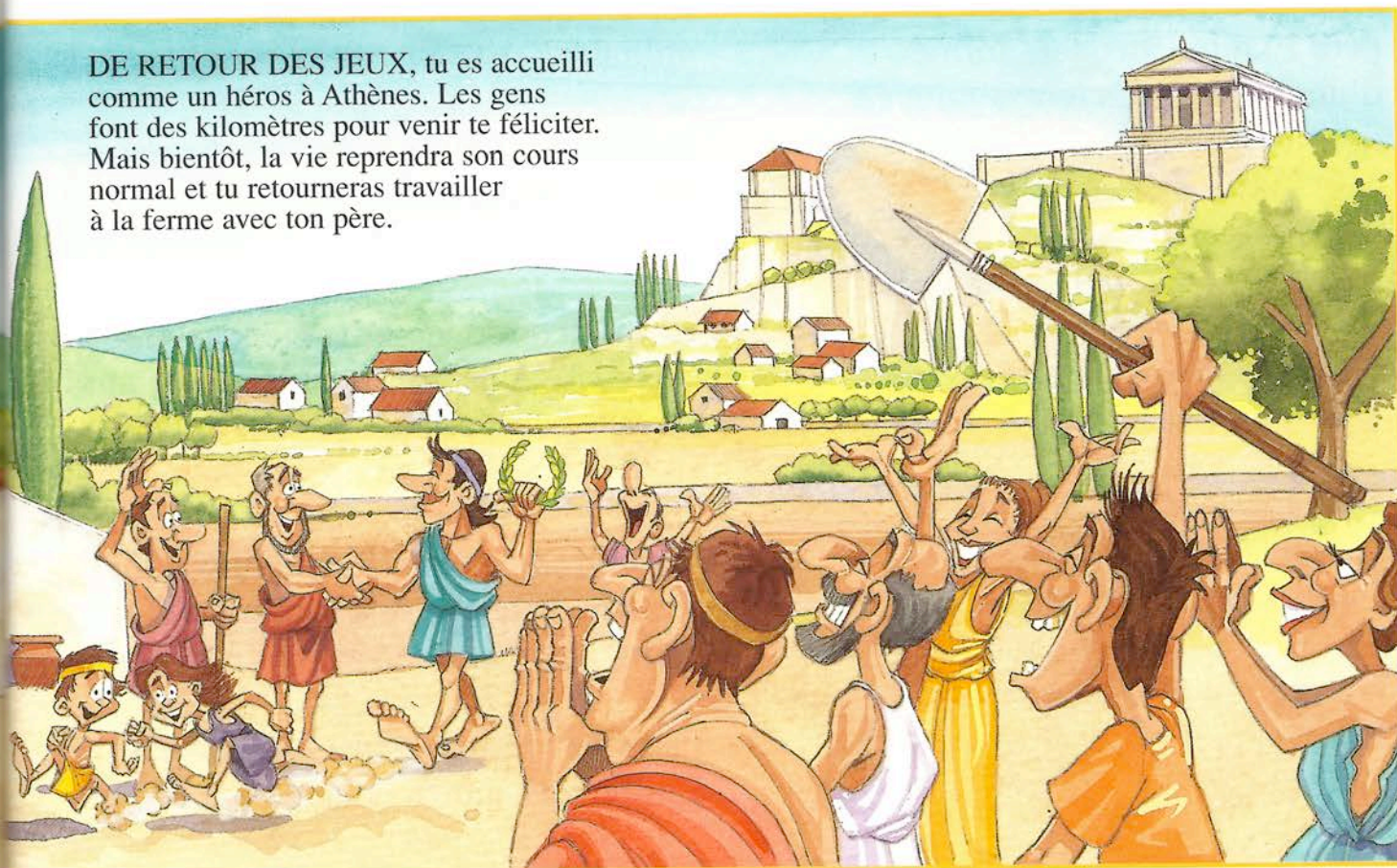
LES GRECS sont des artistes. Avec un peu de chance, un sculpteur célèbre t'élèvera une statue ou un poète composera des vers pour immortaliser ta victoire.



Petit truc

Arrange-toi pour avoir un fils. Il reprendra le flambeau et participera aux Jeux à ta place.

DE RETOUR DES JEUX, tu es accueilli comme un héros à Athènes. Les gens font des kilomètres pour venir te féliciter. Mais bientôt, la vie reprendra son cours normal et tu retourneras travailler à la ferme avec ton père.



Glossaire

Acropole : nom de la colline qui domine Athènes et où se dressent de nombreux temples, dont le Parthénon.

Athlète : du grec *athlêtês* signifiant « qui participe à un concours ».

Char : voiture à deux roues attelée à un cheval et dont les soldats grecs se servaient dans les combats.

Cité-État : dans la Grèce antique, petit État indépendant formé d'une ville et des terres cultivées qui l'entourent.

Couronne de laurier : récompense remise aux vainqueurs des Jeux.

Démocratie : société dans laquelle tous les citoyens ont droit à la parole.

Disqualification : exclusion d'un athlète ayant enfreint le règlement.

Disque : plaque de bronze circulaire lancée à partir d'une petite butte de terre.



Éphèbe : Athénien mâle âgé de 18 ans, sur le point de faire son service militaire.

Haltère : poids de métal ou de pierre utilisé dans le saut en longueur pour sauter plus loin.

Hippodrome : du grec *hippos*, cheval, et *dromos*, champ de course. Lieu servant pour les courses de chevaux et de chars.

Olympiade : dans l'Antiquité, période de quatre ans entre deux Jeux olympiques.

Palestre : terrain où l'on s'exerçait à différents sports.

Pancrace : combat combinant la lutte et le pugilat où tous les coups sont permis, sauf mordre ou crever les yeux de son adversaire.

Parthénon : temple dédié à la déesse Athéna et couronnant l'Acropole d'Athènes.

Perse : immense empire occupant une grande partie de l'Est de la Grèce entre 550 et 350 av. J.-C.

Pugilat : combat entre lutteurs dont les mains sont protégées par des lanières en cuir, ou cestes.

Sanctuaire : dans l'Antiquité, lieu sacré où les Grecs adoraient une divinité.

Sparte : cité grecque la plus importante après Athènes, au V^e siècle av. J.-C., où l'éducation militaire jouait un rôle très important.

Stade : dans l'Antiquité, carrière de la longueur d'un stade (192 m), où avaient lieu les courses à pied.

Stratège : à Athènes, magistrat dirigeant les affaires de la cité.

Style : pointe servant à écrire sur des tablettes en cire.

Trêve : période pendant laquelle les combats sont suspendus pour permettre aux athlètes de se rendre à Olympie pour les Jeux.

