

# ATELIER CLÉ-EN-MAIN

ENQUÊTE CHEZ LES SUPPORTERS  
D'AUTREFOIS

GUIDE DE L'ANIMATEUR

# SOMMAIRE

<b>INTRODUCTION</b> .....	<b>1</b>
PRÉSENTATION .....	1
RÉSUMÉ .....	2
DÉROULÉ DE L'ACTIVITÉ .....	2
<b>PRÉPARATION DU MATÉRIEL</b> .....	<b>4</b>
LISTE DU MATÉRIEL INTÉGRÉ AU GUIDE .....	4
LISTE DU MATÉRIEL À PRÉVOIR .....	4
PRÉPARATION DES DIFFÉRENTS SUPPORTS .....	5
<b>ANIMATION</b> .....	<b>6</b>
ÉTAPE 1 : DÉFINIR LE SPORT ET LE MÉTIER D'ARCHÉOLOGUE .....	6
ÉTAPE 2 : DÉCOUVRIR LE SPORT DANS L'ANTIQUITÉ À TRAVERS DIFFÉRENTS VESTIGES ARCHÉOLOGIQUES .....	8
ÉTAPE 3 : DISCUTER DE L'ÉVOLUTION DU SPORT AU MOYEN-ÂGE ET PENDANT LES TEMPS MODERNES .....	11
ÉTAPE 4 : DÉCOUVRIR DES SPORTS ANCIENS ORIGINAIRE SD'AUTRES CONTINENTS .....	14
ÉTAPE 5 : CONCLUSION DE L'ACTIVITÉ .....	26

# INTRODUCTION

## PRÉSENTATION

Cet atelier clé-en-main vous est proposé dans le cadre de la **fête de la science 2023** par l'association Délires d'encre.

### Qui est Délires d'encre ?

Délires d'encre est une association située à **Labège (Haute-Garonne, 31)** œuvrant pour la **diffusion de la culture scientifique et de la lecture**.

Au service des jeunes comme du grand public, Délires d'encre est **spécialisée dans l'organisation de festivals (Scientilivre et Terres d'Ailleurs), d'animations scientifiques, de conférences et de rencontres avec des auteurs**.

Plus d'informations sur le site internet de l'association :

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

### OBJECTIFS DE L'ATELIER

- » Observer **l'évolution du sport à travers les âges**
- » Découvrir le **métier d'archéologue**
- » Étudier des objets anciens et **formuler des hypothèses**
- » **Repérer différents types de sources**
- » **Comprendre l'intérêt des travaux des historiens et des archéologues**
- » Découvrir des **équipements d'autres époques** et d'autres pays.
- » Savoir **situer géographiquement et chronologiquement quelques sports emblématiques**

### QUEL EST LE PUBLIC CIBLÉ ?

Cet atelier est à destination des **publics de bibliothèques et médiathèques**, ou du **public scolaire**.

L'atelier se déroule en groupes de **maximum 12 enfants, âgés de 8 à 12 ans**.

L'atelier est animé par un.e ou plusieurs médiathécaires, bibliothécaires.

# RÉSUMÉ

L'atelier se base sur la **thèse de M. Bastian ROULLIER** : « **Les spectacles sportifs, une passion antique** ».

L'idée est d'explorer avec le public, **l'histoire et l'évolution des sports de l'Antiquité jusqu'à présent**.

L'atelier prend la forme d'un **jeu d'enquête** où les enfants vont devoir agir comme des historiens et des archéologues et comprendre ce qui se cache derrière les vestiges du passé.

À travers l'histoire du sport allant de l'Antiquité à nos jours, les enfants vont approcher la notion de **démarche d'investigation** et avoir un aperçu des différents sports au cours du temps.

## DÉROULÉ DE L'ACTIVITÉ

### ÉTAPE 1

**Définir le sport et les métiers d'archéologues et historiens (10-15 min)**

- A. Définir le sport
- B. Introduire le métier d'historien et d'archéologue
- C. Présenter l'historien Bastian Roullier

### ÉTAPE 2

**Découvrir le sport dans l'Antiquité à travers différents vestiges archéologiques (35 min)**

- A. Le sport dans l'Antiquité
- B. Décrypter les indices du passé

### ÉTAPE 3

**Discuter de l'évolution du sport au Moyen-âge et aux Temps Modernes (25 min)**

- A. Le Moyen-âge
- B. Les Temps Modernes

## ÉTAPE 4

**Découvrir des sports anciens originaires d'autres continents** (*activité complémentaire pour approfondir le sujet avec les plus grands*) **(10 min)**

- A. Le cuju, un sport de l'Antiquité chinoise
- B. Le jeu de balle aztèque au Moyen-âge
- C. Le jukskei, un sport né en Afrique du Sud pendant les Temps Modernes

## ÉTAPE 5

**Conclusion de l'activité (15 min)**

- A. Les valeurs sportives
- B. Les Jeux Olympiques de 2024 à Paris

# PRÉPARATION DU MATÉRIEL

*Tout au long de l'activité, il sera indiqué entre parenthèses le document auquel se référer. Il est important de préparer à l'avance les supports, notamment pour ceux nécessitant du découpage.*

## LISTE DU MATÉRIEL INTÉGRÉ AU GUIDE

- » **La BD sur la thèse de M. Bastian Roullier**
- » Une frise chronologique accompagnée de ses vignettes à accrocher
- » Une affiche sur les ruines d'Olympie
- » Le contenu des 7 boîtes/enveloppes vestiges de l'Antiquité (aux pages 3 à 13 des annexes)
- » Fiches de fouilles (page 11)
- » Une affiche sur l'équipement du chevalier (page 14)
- » Deux pages d'illustrations médiévales de blasons (page 15 et 16)
- » Une page de logos de club de sport (page 17)
- » Un blason vide à décorer (à imprimer en autant d'exemplaires qu'il y a d'enfants)
- » Le contenu d'une enveloppe contenant les différentes sources sur la soule (page 18 et 19)
- » Une affiche sur l'évolution du jeu de paume (page 20)
- » Le contenu des 3 enveloppes sources pour le cuju, le jeu de balle aztèque et le jukskei (page 21 à 23)
- » Une carte des sports les plus aimés dans le monde (page 24)

## MATÉRIEL À PRÉVOIR

- » 4 enveloppes
- » 7 boîtes ou enveloppes supplémentaires
- » Un bac, un sceau ou une boîte à chaussures
- » Du sable et des cailloux
- » Une cuillère
- » Quelques pinceaux
- » Des crayons de couleurs
- » De la Patafix ou du scotch pour les vignettes de la frise chronologique
- » Règles

# PRÉPARATION DES DIFFÉRENTS SUPPORTS

## AFFICHE

Il y a trois affiches à imprimer, de préférence en format A3 (« **Les ruines d'Olympie** », « **L'équipement du chevalier** » et « **L'évolution du jeu de paume** »).

## FRISE CHRONOLOGIQUE

Imprimer de préférence l'affiche en format A3. Les vignettes associées sont à découper préalablement par l'animateur.

**Au cours de l'activité elles devront être replacées sur la frise.**

## LE CONTENU DES ENVELOPPES VESTIGES

**L'activité repose sur le dépouillement de plusieurs enveloppes contenant à chaque fois un ou deux indices.**

Ces enveloppes doivent être préparées en avance par le médiateur qui les présentera petit à petit aux enfants. Un soin particulier peut être accordé à la décoration de ces enveloppes. Le médiateur peut, par exemple, écrire au feutre rouge : « Attention fragile », « Fragile, à manipuler avec précaution » ou encore « œuvre antique, ne pas déplacer », etc.

**Les contenus des enveloppes nécessitant une préparation en amont sont listés ci-dessous.**

**Contenus des enveloppes à préparer en avance :**

- » **La tablette de malédiction (page 3) , la céramique et la mosaïque (page 5 à 8) :** plastifiez les images (non obligatoires) et découpez les puzzles (il existe deux niveaux de difficulté en fonction de l'âge des enfants).
- » **L'építaphe (page 4) :** l'építaphe peut être collé sur une petite boîte ou sur un support en carton/bois pour lui donner plus de rigidité. Si le médiateur n'en a pas en sa possession, il peut se contenter de la plastifier. Le médiateur doit la disposer dans un bac et la recouvrir de sable et de petits cailloux. Elle sera l'objet d'une fouille archéologique.
- » **Les vignettes anciens équipements (page 12) :** découpez les différents équipements et collez au dos l'étiquette correspondante.

# ANIMATION

## ÉTAPE 1 : DÉFINIR LE SPORT ET LE MÉTIER D'ARCHÉOLOGUE

*Cette première partie introduit le sujet. Il est important de prendre le temps de poser des questions aux enfants. Ils doivent se sentir impliqués dès le départ.*

### DÉFINIR LE SPORT (5 MIN MAX)

#### QUESTION À POSER

**Demander aux enfants ce qu'est le sport. Ont-ils des exemples ? Pratiquent-ils des sports ? Avec l'école ? Est-ce des sports collectifs ou individuels ?**

#### Définition du sport :

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

### INTRODUIRE LE MÉTIER D'ARCHÉOLOGUE ET D'HISTORIEN (5 MIN)

Expliquer aux enfants, qu'aujourd'hui, on va parler de l'histoire du sport.

#### QUESTION À POSER

**Tout d'abord, qu'est-ce que c'est, l'Histoire ?** Expliquer à l'aide de la **frise chronologique** vide qu'on divise l'Histoire en plusieurs grandes périodes (Antiquité, Moyen-âge, Temps moderne et Époque contemporaine).

Demander aux enfants s'ils savent comment les historiens peuvent parler d'une époque qu'ils n'ont pas connue. Comment est-ce qu'on sait ce qu'il se passait il y a des milliers d'années ?

Expliquer que les archéologues sont des scientifiques qui recherchent des indices du passé qui sont encore visibles dans le présent. Pour cela, les archéologues réalisent des fouilles archéologiques. Expliquer que les archéologues travaillent avec des historiens. Les historiens observent et analysent les trouvailles des archéologues.

## **PRÉSENTER L'HISTORIEN BASTIAN ROULLIER (5 MIN)**

M. Bastian Roullier s'intéresse aux spectacles sportifs qui avaient lieu à Rome dans l'Antiquité (montrer la frise chronologique). C'est une période très ancienne, M. Bastian Roullier ne peut donc pas interroger directement les athlètes et le public pour savoir comment se déroulait une compétition !

L'historien va alors chercher auprès des archéologues, des preuves, des indices, et il va essayer de les faire parler, de leur donner un sens. Ces indices et ces preuves sont des vestiges, c'est-à-dire des traces du passé qui sont encore visibles aujourd'hui.

### **Demander aux enfants : Est-ce que vous savez quel type de vestiges les archéologues et les historiens recherchent ?**

Ils peuvent citer les ruines, les os, les statues, les œuvres d'art, des bijoux, de la céramique, des manuscrits. Il est moins probable qu'ils pensent aux épitaphes, aux tablettes gravées, aux graffitis. Peut-être qu'ils auront des exemples précis et situés : les arènes de Nîmes, la grotte de Lascaux, des pièces de musées, etc. Leur expliquer que tous ces vestiges vont permettre aux archéologues et aux historiens de comprendre le passé et de pouvoir nous l'expliquer.

# ÉTAPE 2 : DÉCOUVRIR LE SPORT DANS L'ANTIQUITÉ À TRAVERS DIFFÉRENTS VESTIGES ARCHÉOLOGIQUES

## LE SPORT DANS L'ANTIQUITÉ (5 MIN)

Présenter aux enfants l'affiche A3 sur les vestiges de la ville d'Olympie en Grèce.

À l'aide de celle-ci et de la frise chronologique, expliquez : En 1500 avant JC, les Grecs organisent pour la première fois de grandes compétitions sportives dans la ville d'Olympie. Des athlètes de toute la Grèce viennent pour s'affronter au javelot, au lancer de disque, au saut avec haltères, à la course et à la lutte. Ce sont les ancêtres des Jeux Olympiques. Dans la ville d'Olympie, il y avait un stade, une palestre (pour les combats de lutte), un hippodrome (pour les courses de chars) et un gymnase (pour les entraînements). Lors de ces compétitions, on pouvait compter près de 40 000 spectateurs ! Ajouter, sous leurs yeux, la vignette correspondante à la frise chronologique.

Expliquer que l'historien Bastian Roullier s'intéresse, lui, aux voisins des Grecs : les Romains. Les Romains font aussi des compétitions sportives. Ils aiment particulièrement les courses de chars, l'athlétisme et la boxe.

## DÉCRYPTER LES INDICES DU PASSÉ (30 MIN)

Dire aux enfants, qu'à présent, c'est à leur tour de se mettre dans la peau d'archéologues. Grâce à plusieurs indices, ils vont devoir comprendre comment les compétitions sportives se passaient il y a des milliers d'années, à l'époque des Romains. Expliquer que M. Bastian Roullier se pose beaucoup de questions et qu'il espère trouver les réponses grâce à ces indices. En tant qu'apprentis archéologues, ils vont devoir essayer de l'aider dans son enquête.

Les questions que M. Bastian Roullier se pose sont : Quelle était l'ambiance pendant les compétitions antiques ? Est-ce que c'était la même qu'aujourd'hui, pendant un match de foot par exemple ? Est-ce que tout le monde aimait le sport ? Est-ce que ces sports ont beaucoup changé avec le temps ?

Le médiateur doit poser une enveloppe à la fois devant les enfants. Le médiateur laisse les enfants ouvrir l'enveloppe et découvrir l'indice à décrypter. Le médiateur donne quelques indications pour permettre aux enfants de résoudre l'énigme.

## **LES DIFFÉRENTES ENVELOPPES D'INDICES :**

### **» Une tablette de malédiction (page 3)**

Expliquer que parfois les archéologues trouvent des fragments d'objets qu'ils doivent reconstituer. Dans l'enveloppe se trouve la tablette de malédiction découpée en plusieurs morceaux. Les enfants doivent la reconstituer. Le médiateur leur explique ensuite ce qui est écrit sur la tablette à l'aide de la fiche de correction (à la page 9 des annexes).

### **» Une épitaphe (page 4)**

Présenter aux enfants le bac de sable où l'épitaphe est cachée. Expliquer aux enfants que les archéologues travaillent sur des chantiers de fouilles. Lorsqu'ils déterrent des objets anciens, ils doivent être minutieux.

Il ne faut absolument pas risquer d'abîmer des objets si rares et fragiles ! Pour cela, ils doivent utiliser des petites pelles puis des pinces. Proposer aux enfants d'agir comme un archéologue pour dévoiler ce qui se cache dans la boîte. Les enfants doivent s'aider de cuillères puis d'un pinceau pour découvrir l'objet qui se cache dans la boîte. Une fois celle-ci sortie, le médiateur explique qu'une épitaphe est un texte que l'on écrit sur les stèles funéraires. L'épitaphe en question est celle d'un aurige (un athlète qui participait aux courses de char). Le texte explique qu'il faisait partie de l'équipe des Blancs, qu'il remporta 7 concours, qu'il arriva 39 fois deuxième et 60 fois troisième.

Distribuer à chaque enfant une fiche de fouille à compléter individuellement, ils pourront la garder à la fin de l'activité.

Les enfants doivent cocher le type de vestige « épitaphe » et entourer la couleur « blanc, gris ». Pour mesurer l'épitaphe, les enfants doivent s'aider d'une règle. Afin de mesurer la hauteur, les enfants doivent positionner la règle verticalement au centre de l'épitaphe et tenir compte de la partie la plus haute du vestige, c'est-à-dire la pointe du triangle qui surplombe la stèle. Les enfants peuvent s'aider de l'aide (à la page 26 des annexes).

### **» Un manuscrit (page 13)**

Lire ou découper le texte en plusieurs phrases pour le faire lire par plusieurs enfants. Le médiateur explique que c'est l'extrait d'un manuscrit écrit par l'intellectuel romain Pline en l'an 100 après JC. Demander aux enfants si Pline critique vraiment les vêtements des athlètes dans ce texte. Pourquoi Pline n'aime pas le sport ? Expliquer que Pline veut parler de la couleur d'équipe des athlètes.

Dans les courses de char il y avait 4 équipes, les Verts et les Bleus étaient les plus populaires, devant les Rouges et les Blancs. Expliquer que c'est comme aujourd'hui au foot, on soutient une équipe. Comment s'appellent les personnes qui encouragent leur équipe ? Des supporters ! Le médiateur conclut donc avec les enfants, qu'il y avait aussi des supporters dans l'Antiquité.

### » **Une céramique et une mosaïque (page 5 à 9)**

Il s'agit ici de deux puzzles à reconstituer. Le groupe peut être séparé en deux, chaque moitié de groupe travaillant sur un puzzle. La correction du puzzle se trouve à la page 9 des annexes. Une fois les puzzles reconstitués, c'est l'occasion de parler avec les enfants des athlètes. Le médiateur demande aux enfants de décrire ce qu'ils voient. L'observation permet de montrer que les femmes faisaient du sport, le médiateur complète en précisant qu'elles n'avaient pas le droit de participer aux compétitions sportives. Le médiateur peut aussi parler des habits des athlètes (les femmes en bikini, les hommes nus ou en toge). Expliquer que les Grecs étaient nus pour faire du sport, d'ailleurs « gymn » (qu'on retrouve dans gymnastique) veut dire « nu » !

### » **Des photographies de la statue du pugiliste des thermes de Constantin (page 10)**

Demander aux enfants de bien observer les différentes photographies de la statue. Que remarquent-ils ? Les enfants doivent relever : le nez cassé, les oreilles écrasées, les coupures au visage, les hématomes sur le corps, le cuivre rouge utilisé pour symboliser le sang.

Distribuer la seconde fiche de feuille et demander aux enfants de la compléter, sans oublier le croquis avec les différentes cicatrices du pugiliste.

Les enfants doivent cocher le type de vestige « œuvres d'art ». Ils peuvent entourer les couleurs : vert, rouge, noir, gris, marron. Les sensibilités face aux couleurs n'étant pas les mêmes, il est possible que les enfants ne répondent pas tous exactement la même chose.

### » **Des anciens équipements sportifs (page 12)**

Montrer aux enfants des vestiges d'anciens équipements sportifs et leur demander de deviner de quoi il s'agit. Les retourner pour connaître la réponse.

### » **Des inscriptions gravées (page 1 et 2)**

Dire aux enfants qu'on a retrouvé sur un bâtiment d'Olympie, deux inscriptions gravées en latin. Demander aux enfants de les traduire à l'aide de la page de dictionnaire simplifiée.

Correction : « Vive les Bleus » et « Vive les Verts »

Une fois toutes les enveloppes ouvertes, demander aux enfants : **Que nous permettent de comprendre ces indices ? Est-ce qu'on peut aider M. Bastian Roullier à répondre aux questions qu'il se pose ?**

Les enfants doivent déduire trois réponses :

1. Beaucoup de personnes s'intéressaient au sport (engouement collectif et populaire)
2. Le sport était un vrai spectacle (impressionnant, ils étaient fait pour être spectaculaires, dangereux et excitants)
3. Les sportifs étaient des vedettes qu'on adorait ou qu'on détestait.

En fonction de l'attention des enfants et de leur questions, on peut compléter la conclusion avec d'autres informations. Le médiateur peut préciser qu'ils ont regardé seulement quelques indices, mais que les archéologues et les historiens en ont trouvé pleins d'autres. Grâce à cela, on sait qu'à Rome, il y avait 150 000 spectateurs dans les gradins et des centaines de milliers de personnes attendaient en dehors de l'enceinte sans même pouvoir voir la course ! Tous les habitants venaient : les riches comme les pauvres, les hommes comme les femmes. Certains empereurs ont d'ailleurs voulu interdire les jeux aux femmes, mais ils n'ont jamais réussi, les femmes ont insisté fermement pour pouvoir continuer à y assister ! D'ailleurs certaines femmes pouvaient être gladiatrices !

## Étape 3 : Discuter de l'évolution du sport au Moyen-âge et pendant les Temps Modernes

### LE MOYEN-ÂGE (10 - 15MIN)

Expliquer que ce que l'archéologue M. Bastian Roullier étudie, c'est aussi ce qu'il se passe à la fin de l'Antiquité et au début du Moyen-Âge. Quand l'Empire romain disparaît, certains de ces sports vont être interdits car considérés comme trop violents. Pourtant, au Moyen-âge d'autres compétitions sportives apparaissent et non moins dangereuses ! Demander s'ils savent quel type de compétitions il y avait au Moyen-âge. Pour les aider, on peut leur demander ce que faisaient les chevaliers pour montrer leur force, plaire au roi et séduire les dames.

Expliquer aux enfants qu'au XVème siècle les tournois à cheval deviennent, non plus seulement un entraînement à la guerre, mais bien un sport-spectacle. La violence est encadrée, le but n'est pas de tuer son adversaire. Des chanteurs-jongleurs chantent les exploits des chevaliers et commentent les combats à la manière de nos journalistes sportifs. On invente même un arbitre qui sonne de la trompette si le match devient trop long ! Les supporters et les supportrices du peuple sont encore présents bien que les combats s'adressent surtout à la noblesse. Les femmes nobles qui veulent soutenir un chevalier peuvent lui offrir une écharpe, un voile, un mouchoir ou même un morceau de leur manche, afin de porter chance à leur chevalier préféré. Le chevalier l'accroche à son casque ou à son armure afin de montrer son amour pour la dame.

Le médiateur ajoute une nouvelle vignette à la frise chronologique sous les yeux des enfants. Le médiateur montre ensuite l'affiche sur l'équipement du chevalier (page 14), et explique qu'à partir du XI<sup>ème</sup> siècle, l'armure des chevaliers les recouvre entièrement. Il devient donc compliqué de les reconnaître et de suivre le chevalier que l'on veut encourager ! Pour se distinguer, les chevaliers peignent sur leur bouclier des dessins distinctifs. Le médiateur montre les deux pages d'illustrations médiévales de blasons (page 15 et 16). Le médiateur précise qu'en début de combat, les arbitres énoncent le « blason » de chaque chevalier, c'est-à-dire la description des dessins qui couvrent son bouclier. Dire aux enfants qu'il est possible de faire le lien avec les logos des clubs de sport aujourd'hui. Le médiateur montre alors des « blasons » d'équipes sportives (page 17). Demander aux enfants s'ils en reconnaissent quelques-uns. Il est probable qu'ils reconnaissent des logos de club de foot ou de rugby. Cela sert de transition, puisque le médiateur demande alors : D'ailleurs est-ce que les chevaliers jouaient au foot et au rugby ? Leur dire que les archéologues et les historiens ont peut-être trouvé des vestiges pour répondre à cette question.

Leur donner l'enveloppe sur le jeu de la soule (page 18 et 19), en expliquant qu'il s'agit là d'un sport non pas pratiqué par les chevaliers mais par les hommes du peuple, plus pauvres. Dire que ce sport a commencé à être pratiqué au Moyen-âge mais qu'il a duré jusqu'au XIX<sup>ème</sup> siècle (les sources dans l'enveloppe datent du XVIII<sup>ème</sup> et XIX<sup>ème</sup>). Après avoir observé les images, leur demander en quoi consistait à leur avis ce jeu et à quoi il leur fait penser. Ils parleront peut-être du foot et du rugby. Dire qu'en effet, on peut considérer que c'est une sorte d'ancêtre de ces sports.

À l'aide des images de l'enveloppe, expliquer que la soule est une sorte de gros et informe ballon de cuir (parfois une vessie de porc) rempli de paille. Le ballon est jeté en l'air au début de la partie. Deux équipes se font face et se disputent le ballon. Les joueurs se font des passes au pied et à la main en parcourant de grandes distances. Le terrain de la soule couvre plusieurs villages ! L'équipe gagnante est celle qui arrive à déposer le ballon à un point convenu, souvent le portail d'une église. La plupart du temps, ce sont des villages qui s'affrontent. Demander aux enfants : Est-ce qu'ils auraient aimé jouer à ce jeu ? Dire que ce sport était très violent, tous les coups étaient permis... Si on sait que ce sport existe, c'est parce que des historiens ont trouvé des lettres de joueurs demandant au roi de l'époque de les gracier pour leurs crimes commis pendant la soule !

Ajouter, sous leurs yeux, la vignette correspondante à la frise chronologique.

## LES TEMPS MODERNES (5 MIN)

Montrer sur la frise chronologique qu'après le Moyen-âge, il y a les Temps Modernes. La soule continue d'être pratiquée à cette époque mais aussi le croquet, le cricket, la lutte, le tir à l'arc, l'escrime et l'équitation. Ajouter sous leurs yeux, la vignette correspondante, à la frise chronologique. Le sport le plus emblématique de cette période en France est sûrement le jeu de paume. Montrer aux enfants l'affiche de l'évolution du jeu de paume (à la page 20 des annex).

Expliquer que le jeu de paume commence à être pratiqué par des moines au Moyen âge (XIII<sup>ème</sup> siècle). Les moines se renvoient une petite balle en tissu avec la paume de leur main. Ce jeu fini par sortir des monastères et se propage. Les joueurs jouent parfois avec des gants en cuir pour éviter de se faire mal. Mais malgré cela, la pratique reste douloureuse. Un joueur invente alors des battoirs en bois permettant de renvoyer la balle sans qu'elle ne touche les mains des joueurs. Mais cela ne permet pas un jeu précis... En 1505 apparaissent les premières raquettes fabriquées avec un long manche et un cordage en chanvre. Le peuple continue d'y jouer en extérieur et sans filet, mais les nobles créent des terrains séparés par un filet et abrités par un toit, appelés tripots. C'est un sport joué par tous : hommes, femmes, enfants, riches et pauvres !

### QUESTIONS À POSER

**Est-ce que ce sport vous fait penser à un sport que vous connaissez ?**

Ils vont sûrement parler du tennis ou de la pelote basque. Il est en effet souvent considéré comme leur ancêtre. Mais le tennis comme on l'entend aujourd'hui ne voit le jour qu'au XIX<sup>ème</sup> siècle en Angleterre !

Présenter aux enfants les vignettes qu'il reste à accrocher sur la frise chronologique, c'est à leur tour de trouver celle qui représente le jeu de paume pour la mettre au bon endroit.

# ÉTAPE 4 : DÉCOUVRIR DES SPORTS ANCIENS ORIGINAIRES D'AUTRES CONTINENTS

*Activité complémentaire pour approfondir le sujet avec les plus grands.*

Le médiateur présente différents sports venant d'autres pays et datant de l'Antiquité, du Moyen-âge et de l'Époque moderne. Pour chaque sport, il donne aux enfants une enveloppe avec plusieurs images de sources différentes. Il leur demande de quoi il s'agit (une peinture, un bâtiment, une reconstitution, etc) et discute avec eux de ces sports et de leur ressemblance avec d'autres. Les enfants doivent trouver et accrocher la vignette correspondante au bon endroit sur la frise chronologique.

## LE CUJU, UN SPORT DE L'ANTIQUITÉ CHINOISE

Au III<sup>ème</sup> millénaire avant JC, les Chinois jouaient au cuju (se prononce tsudju). Ils devaient frapper avec leurs pieds dans une balle de cuir remplie de plumes, en direction d'un filet accroché à des bambous, en évitant les attaques du camp adverse.

**Comme support les enfants découvrent dans l'enveloppe (à la page 21 des annexes) :**

- » une estampe de femmes datant du XIV-XVIII<sup>ème</sup> siècle
- » un miroir en bronze datant du X-XIII<sup>ème</sup> siècle
- » une estampe d'enfants de la même époque
- » une photographie d'une reconstitution.

## QUESTION À POSER

**Pour la reconstitution, demander aux enfants s'il s'agit d'un vestige datant de l'Antiquité. Comment le savent-ils ?**

Le médiateur peut alors expliquer, que certains passionnés d'histoire organisent des reconstitutions. Le médiateur peut ajouter que pour ce sport, les archéologues et les historiens ont trouvé pleins de documents différents : des documents d'exercices, des biographies d'intellectuels chinois ou encore des livres anciens illustrés.

## LE JEU DE BALLE AZTÈQUE AU MOYEN-ÂGE

Le jeu de balle se jouait au Mexique du X au XIII<sup>ème</sup> siècle.

En regardant des photos de vestiges (le stade date du VIII-X<sup>ème</sup> siècle), certains enfants diront peut-être que ça leur fait penser au quidditch dans Harry Potter !

Le but de ce sport, est d'envoyer une petite balle en caoutchouc à travers un anneau, sans utiliser ses mains et ses pieds. Les adversaires s'échangent la balle en utilisant leurs genoux, leurs coudes, leurs hanches et leurs fesses !

**Comme support les enfants découvrent dans l'enveloppe (à la page 22 des annexes) :**

- » les vestiges architecturaux de Texcoco
- » le dessin de joueurs aztèques réalisé par Christoph Weiditz en 1528
- » une illustration contemporaine à propos des découvertes archéologiques.

Le médiateur peut ajouter que pour ce sport, les archéologues et les historiens ont trouvé pleins de documents différents : des codex mexicains où les terrains sont représentés, des peintures murales de Teotihuacan, etc.

## **LE JUKSKEI, UN SPORT NÉ EN AFRIQUE DU SUD PENDANT LES TEMPS MODERNES**

Le jukskei a été inventé en 1743 en Afrique du Sud. Ce sont des conducteurs de charriots qui ont l'idée d'utiliser les goupilles en bois des jougs des bœufs, pour s'amuser durant leurs pauses.

Ce sport fait penser aux quilles et à la pétanque. Le but du jeu est de lancer un morceau de bois (skeis) et d'abattre, ou de se rapprocher, du piquet en bois planté dans le sable à une distance de 11 à 16 mètres.

Ce sport se joue en équipe. Un joueur qui touche le piquet gagne 3 points, si le piquet n'est pas touché, on regarde les bâtons tombés les plus proches du piquet. Le jukskei continue d'être joué, mais le matériel a un peu changé ! Les quilles de bois sont fabriquées avec du caoutchouc et peuvent peser jusque 1,8 kg.

**Comme support les enfants découvrent dans l'enveloppe (à la page 23 des annexes) :**

- » le mot « jukskei » décomposé (parler de l'étymologie)
- » une image de joug de bœuf
- » des quilles
- » une photographie d'une partie contemporaine

# ÉTAPE 5 : CONCLUSION DE L'ACTIVITÉ

## LES VALEURS SPORTIVES

Dire aux enfants qu'on arrive maintenant à la fin de l'atelier.

### QUESTIONS À POSER

**Est-ce que vous avez remarqué des points communs entre les différentes époques ? Est-ce qu'il y a des éléments qui reviennent ?**

Leur parler des valeurs du sport, d'amitié, de respect, de recherche de l'excellence, de l'esprit d'équipe, de la cohésion, du fair-play, qui sont des valeurs universelles et intemporelle. C'est sûrement pour cela que les supporters ont toujours existés, que le sport est aussi populaire et qu'il rassemble des cultures et des personnes très différentes.

Montrer « la carte de sports les plus aimés dans le monde » (page 24).

### QUESTIONS À POSER

**Est-ce que cette carte vous surprend ? Et vous quel sport aimez-vous ? Supportez-vous une équipe ? Est-ce que vous êtes déjà allé voir des match dans stades ? À la télé ? Est-ce que vous encouragez vos camarades pendant les match à l'école ?**

## LES JEUX OLYMPIQUES DE 2024 À PARIS

Demander aux enfants s'ils savent quelle grande compétition va avoir lieu en France en 2024.

Expliquer qu'en 1894, le baron Pierre de Coubertin organise le premier comité national olympique afin d'assurer la participation de la France aux premiers Jeux Olympique de 1896 à Athènes. 130 ans plus tard, en 2024, la France organise à Paris ses premiers JO.

Ajouter sous leurs yeux, la vignette correspondante, à la frise chronologique.

Le médiateur distribue aux enfants une illustration de blason vide à compléter (page 25). Il invite les enfants à le décorer en imaginant que c'est le blason de la France aux Jeux Olympiques 2024 !

Pour les aider, le médiateur peut donner des idées : ils peuvent dessiner un animal qui a des qualités sportives, faire des formes de leur couleur préférée, mais aussi dessiner un équipement du sport qu'ils pratiquent, etc.

Pour les aider, le médiateur peut laisser à disposition les exemples de blasons médiévaux vu plus tôt au cours de l'atelier. Les enfants ont jusqu'à la fin de la séance pour décorer leur blason.