

LES SPORTS OLYMPIQUES ET PARALYMPIQUES

■ ÉCLAIRAGES POUR LE PROFESSEUR

Les épreuves olympiques dans l'Antiquité

Par contraste avec les Jeux modernes, les Olympiades antiques se caractérisent par le petit nombre d'épreuves, et donc de sports, qu'elles comportent.

L'épreuve phare : la course

À Olympie, les courses ont lieu le matin du quatrième jour, soit le lendemain du grand sacrifice à Zeus, considéré comme le point culminant des Jeux olympiques. La **course de stade**, le *stadion*, seule épreuve sportive en 776 av. J.-C., est la course par excellence. Le vainqueur y gagne l'immense honneur de donner son nom à l'Olympiade. Un *stadion* correspond à une unité de mesure équivalant à 600 pieds soit 192 mètres. L'enjeu pour les athlètes est de courir le plus vite possible sur cette distance.

Philostrate, *De la gymnastique*, 5, III^e siècle ap. J.-C. (trad. Ch. Daremberg).

« La course simple a été inventée de la manière suivante : quand les Éléens faisaient des sacrifices, toutes les choses sacrées que l'usage comportait étaient placées sur l'autel, mais il n'y avait pas encore de feu. Les coureurs étaient placés à la distance d'un stade ; devant l'autel se tenait le prêtre remplissant la fonction de juge pour la course aux flambeaux ; le vainqueur (celui qui arrivait le premier), après avoir mis le feu aux offrandes sacrées, s'en retournait avec la couronne olympique. »



Coueurs, sculptures en bronze, 1^{er} s. av. J.-C. Naples, Musée archéologique.

Source : [Wikimedia commons](#)

Retrouvées à Herculaneum en Italie, les deux sculptures en bronze représentent deux jeunes athlètes en train d'effectuer une course. À quelques détails près, elles sont identiques tant au niveau de la pose des jeunes hommes que de leur physique. Leur jambe gauche est en avant, le pied à plat sur le sol, tandis que la jambe droite est en arrière, le talon relevé. Cette posture mime la poussée sur le pied droit amorçant le mouvement de la course. Les torsos sont penchés en avant. Les coueurs ont le bras droit légèrement levé et ils plient le coude, tandis que leur bras gauche est plus vers l'arrière et moins plié. L'ensemble de leur posture suggère qu'ils s'élancent au moment du départ d'une course, la position de départ étant ici vraisemblablement debout. Ils relèvent la tête et fixent, de leurs yeux impressionnants de vie, faits en os et en ivoire pour le globe oculaire et en pierre grise et noire pour l'iris et les pupilles, leur couloir de course. Ils sont concentrés et l'ensemble de leur posture suggère à la fois la vitesse de l'épreuve mais aussi la volonté farouche de gagner qui les anime.

Dès 724 av. J.-C., d'autres courses font leur apparition à Olympie. Tout d'abord, il y a le **diaulos** ou **course du double stade**. Il s'agit à nouveau d'un sprint mais cette fois-ci sur une distance de deux stades et non plus d'un seul, matérialisé par un aller-retour.



Amphore panathénaïque à figures noires, 530 av. J.-C. New York, Metropolitan Museum of Art.

Source : [Wikimedia commons](#)

L'amphore représente des coueurs lancés à pleine vitesse. Leur morphologie longiligne suggère la vitesse de la course, un sprint. Leur musculature évidente montre leur puissance physique alors que la finesse de leur taille, de leurs chevilles, de leurs pieds ou encore de leurs avant-bras permet de signifier la vitesse de l'épreuve, lui donnant presque un aspect aérien. Le mouvement est mimé grâce à la position très spécifique des jambes qui sont pliées au niveau des genoux et des bras qui accompagnent le mouvement. La juxtaposition des coueurs contribue à créer une cinétique, accentuée par la forme arrondie du vase qui donne, elle aussi, une impression de mouvement.

Ensuite, en 720 av. J.-C., apparaît le **dolichos**, une course d'endurance sur une distance de vingt-quatre stades (soit environ 4600 mètres). Enfin, en 520 av. J.-C., on ajoute l'**hoplitodromos** qui est une course en armes d'une distance d'un double-stade.



Hoplitodromos, amphore panathénaique à figures noires, 323-322 av. J.-C. Paris, Musée du Louvre.

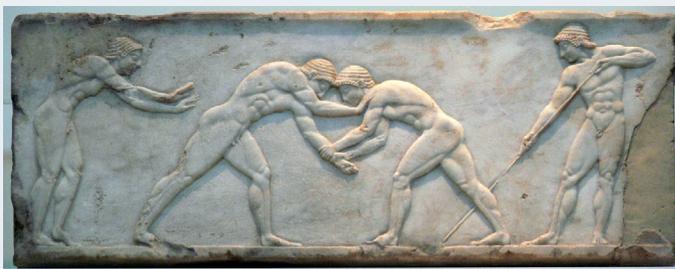
Source : [Wikimedia commons](#)

L'amphore présente des athlètes courant avec un bouclier, un casque et des jambières en bronze, ce qui renvoie à la sphère militaire. Ultime course des Jeux, l'*hoplitodromos* symbolise le retour au temps de la guerre après la période de trêve sacrée. Les coureurs s'élancent avec le bouclier devant eux, mimant ainsi un assaut guerrier. Si nous comparons cette représentation avec celle de l'amphore précédente présentant un sprint, nous remarquons que les coureurs d'*hoplitodromos* semblent aller moins vite. Leurs jambes, certes pliées, ne sont cependant pas représentées à l'horizontale et leur bras droit – le gauche tenant le bouclier – est plus près du corps et moins balancé vers l'arrière : ceci fait ressortir la pesanteur de l'armement – le bouclier et le casque étaient en bronze – et la vitesse de la course ainsi induite.

Les sports de combat

La lutte, le pugilat et le pancrace correspondent aux « sports lourds » (**βαρέα ἀθλα** – *baréa athla*) qui se déroulent l'après-midi du quatrième jour à Olympie. Ces disciplines nécessitent des qualités de force, d'endurance mais aussi de rapidité et de souplesse de la part des athlètes.

La **lutte** (**πάλη** / *palè*), introduite en 708 av. J.-C., est une épreuve particulièrement en vue et appréciée.



Combat de lutteurs, bas-relief en marbre, vers 510 av. J.-C. Athènes, Musée archéologique national.

Source : [Wikimedia commons](#)

Dans ce bas-relief en marbre, la musculature puissante des lutteurs apparaît, notamment au niveau du dos, des épaules, des avant-bras, des cuisses et des mollets, tranchant avec la finesse de la représentation des sprinters. Les muscles sont massifs, en tension, pour représenter toute l'intensité du combat. Les pieds sont puissamment ancrés dans le sol, signifiant la solidité des appuis. Les têtes, l'une contre l'autre, suggèrent l'acharnement des lutteurs. La sculpture joue sur un effet de symétrie/dissymétrie. Si, à première vue, la sculpture semble symétrique – deux lutteurs face à face entourés de deux entraîneurs –, une dissymétrie est observable : le lutteur de gauche est représenté légèrement plus haut que celui de droite ; son dos, sa tête et son bras droit semblent prendre l'avantage en repoussant son adversaire. L'attitude de l'entraîneur de gauche qui indique à l'athlète le mouvement à adopter semble confirmer la dynamique de la scène.

Le **pugilat** (πυγμαχία / *pugmachia*, « combat avec les poings »), introduit en 688 av. J.-C., est une sorte de boxe. Il s'agit d'une épreuve assez violente qui se termine par le « KO » ou l'abandon d'un des deux adversaires. Comme nous pouvons le voir dans la coupe ci-dessous, les pugilistes sont reconnaissables aux bandes de cuir dont ils recouvrent leurs mains et leurs poignets pour se protéger. Le corps droit, les bras hauts, les coudes au niveau des épaules, ils adoptent une position de garde pour parer les coups portés au visage.



Scène de pugilat, détail d'une coupe attique à figures rouges, vers 470 av. J.-C. Paris, Musée du Louvre.

Source : [Wikimedia commons](#)



Le Pugiliste des Thermes, bronze de la seconde moitié du IV^e s. av. J.-C., attribué à Lysippe ou à son cercle immédiat. Rome, Palais Massimo des Thermes.

Source : [Wikimedia commons](#)

Ce bronze, haut de 128 cm et créé à partir de la technique de la cire fondue, offre une représentation très réaliste d'un pugiliste et des sentiments qui l'animent, nous faisant ainsi accéder à son individualité. L'athlète est représenté assis sur un rocher, sans doute juste après un combat. Il tourne la tête vers le haut, peut-être pour regarder son adversaire. Aurait-il perdu le combat ? Il semble abattu et fatigué. Son dos est musclé, ce qui est caractéristique des pugilistes qui utilisent beaucoup leurs épaules et la force du dos pour se battre et parer les coups. Si le corps de l'athlète ne présente pas de traces de blessures, son visage est marqué par les coups : son oreille est écrasée, son nez cassé, sa bouche présente des dents cassées dans la partie supérieure de la mâchoire, ses lèvres sont éclatées et son visage tuméfié porte des cicatrices et des hématomes, ses yeux sont petits et enfoncés, probablement à cause de l'exposition au soleil sur le terrain d'entraînement en extérieur et des coups encaissés. Autour des yeux disparus, de petites incrustations en cuivre rouge représentent le sang des blessures. Cette sculpture témoigne de la violence de l'épreuve sportive de pugilat tout en donnant accès de façon très réaliste à la vie d'un athlète.

Le **pancrace** qui signifie étymologiquement la « force totale » est introduit dans les Jeux en 648 avant J.-C. Il s'agit d'un mélange de lutte et de pugilat, très apprécié dans l'Antiquité. Tous les coups, ou presque, sont permis, y compris ceux en dessous de la ceinture. Il est seulement interdit d'arracher les yeux de son adversaire ou de le mordre ! Il n'est pas rare de voir un athlète prendre en ciseau son adversaire au niveau de l'abdomen pour pouvoir l'étouffer avec ses mains ou lui déboîter les membres !



Scène de pancrace, amphore panathénaïque à figures noires, 332-331 av. J.-C. Londres, British Museum.

Source : [Wikimedia Commons](#)

L'amphore ci-dessus représente deux pancratiastes en train de se battre. L'athlète de droite maintient fermement de ses deux mains le bras gauche de son adversaire et semble être en train de le mordre, bravant ainsi sans vergogne une des interdictions de cette discipline sportive. La baguette de l'arbitre, visible à droite, est d'ailleurs en train de s'abattre sur lui pour lui signifier d'arrêter. L'athlète de gauche, le bras levé, s'apprête à frapper son adversaire pour le faire lâcher prise, ce qui souligne toute la violence du combat.

Le pentathlon

Le pentathlon apparaît en 708 av. J.-C. Il comporte cinq épreuves – la course de stade, le lancer du disque, le lancer du javelot, le saut en longueur et la lutte – qui sont organisées l'après-midi du deuxième jour des Jeux olympiques. Pour être vainqueur, il faut être victorieux à au moins trois des cinq épreuves.



Amphore panathénaïque à figures noires, 530-520 av. J.-C. Londres, British Museum.

Source : [Wikimedia Commons](#)

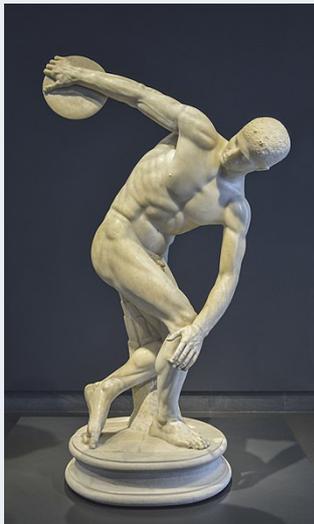
Cette amphore représente trois des cinq épreuves du pentathlon. À gauche, un athlète tient des haltères dans ses mains : il pratique le saut en longueur. Les poids, en plomb ou en pierre, sont utilisés par les athlètes pour améliorer leurs performances : ils sautent en les amenant devant eux, ce qui sert à les propulser le plus loin possible puis ils les ramènent en arrière et les lâchent avant de toucher le sol. Ici, si l'athlète tient ses poids en avant, il ne semble cependant pas être sur le point de sauter. À sa droite se trouve un lanceur de javelot reconnaissable à sa lance, généralement en pin, en frêne ou en sureau. Il la tient horizontalement à hauteur de sa tête et, le bras fléchi, il mime le moment du lancer. L'athlète le plus à droite de l'amphore tient aussi un javelot et semble se retourner pour observer ses comparses. Enfin le troisième athlète en partant de la gauche est un discobole : il tient un disque dans ses mains et participe avec les trois autres à ce qui ressemble davantage à une présentation de sportifs qu'aux épreuves proprement dites.

Les Romains, très admiratifs du corps sportif et de l'art grec, ont fait de nombreuses copies de sculptures grecques. Parmi elles, nous sont parvenues le Discophore (le porteur de disque), copie d'un original de Naucydès, et le Discobole (le lanceur de disque), copie d'une sculpture de Myron, qui figurait sur l'affiche des Jeux olympiques d'été de Londres en 1948.



Le Discophore, copie romaine en marbre du I^{er} – II^e siècle ap. J.-C., d'après Naucydès, 400-390 av. J.-C. Paris, Musée du Louvre.

Source : [Wikimedia Commons](#)



Le Discobole Lancellotti, copie romaine datant de 10 ap. J.-C., tirée d'un original perdu en bronze fait par Myron et datant de 460-450 av. J.-C. Rome, Palais Massimo des Thermes.

Source : [Wikimedia Commons](#)

Ces deux œuvres très célèbres saisissent le lanceur de disque dans deux moments différents de l'épreuve sportive. Le Discophore a les sourcils froncés, la mâchoire serrée, le bras contracté, les doigts crispés sur le disque et les orteils de son pied droit recroquevillés. L'ensemble de la posture montre toute sa concentration dans le moment qui précède le lancer. L'œuvre témoigne d'une esthétique idéalisée de l'athlète au repos. À l'inverse, le Discobole est saisi en plein mouvement. La tête tournée du côté de la main qui porte le disque, le buste de face, les jambes pliées de profil offrent une composition cinématique qui mime le moment précis où, après avoir tendu le bras, le poids du corps sur la jambe droite, il s'apprête à effectuer le lancer proprement dit. Sa pose peu vraisemblable pour réaliser un lancer efficace et l'impassibilité du visage s'inscrivent là encore dans une esthétique idéalisée de l'athlète en mouvement.

Les courses hippiques

Les courses de chevaux ont lieu le matin du deuxième jour des Jeux depuis 680 av. J.-C. Si la course des quadriges, chars tirés par quatre chevaux, est l'épreuve reine, il existe aussi la course de chars à deux chevaux et la course de chevaux montés. Dans tous les cas, les vainqueurs ne sont ni les jockeys ni les auriges mais les propriétaires de chevaux.



Amphore panathénaïque à figures noires, v. 500 av. J.-C. Munich, Staatliche Antikensammlungen.

Source : [Wikimedia Commons](#)

Cette amphore représente un quadriga conduit par un aurige se tenant debout sur son char. Le mouvement des pattes de chevaux suggère qu'ils sont lancés à pleine vitesse. Le poteau central est très certainement le kaptèr (mot grec désignant la borne de l'hippodrome) autour duquel les chars effectuaient un demi-tour. L'amphore représente donc le moment le plus dangereux et sensationnel de la course puisqu'il s'agissait de passer le plus près de la borne tout en évitant les collisions avec les autres attelages !

Les programmes olympique et paralympique à l'ère des Jeux modernes

L'élaboration du programme des épreuves des Jeux olympiques est réglementée par le Comité international olympique (CIO), de même que le Comité international paralympique (IPC) définit le programme paralympique. Depuis les Jeux de Paris de 1924, les critères ont peu évolué, même si le programme des Jeux olympiques d'été est passé d'une quarantaine d'épreuves (dix sports) à plus de trois cents épreuves (dix-neuf sports) en un siècle.

Sport, discipline, épreuve

Bien que le terme « sport » ait été utilisé depuis 1894, ce n'est qu'en 1982 que la Charte olympique spécifie qu'un sport inclus dans le programme officiel est un « sport olympique ». Ce n'est aussi qu'en 1982 qu'ont été introduites, dans la Charte olympique, les définitions des termes « discipline » et « épreuve ».

Une discipline est une branche d'un sport olympique qui comporte une ou plusieurs épreuves. Une épreuve, comprise sous un sport ou discipline, est une compétition pour laquelle il y a des résultats finaux et une remise de médaille.

À titre d'exemple, la natation est un sport olympique ; le water-polo et le plongeon sont deux disciplines du sport natation ; le haut vol (10 m) pour femmes est une des épreuves de la discipline plongeon. Athlétisme et natation sont les deux sports qui comptent le plus d'épreuves.

Si le CIO a d'abord fixé une liste de sports parmi lesquels les comités d'organisation pouvaient choisir, il a ensuite établi un nombre de sports obligatoires, puis un nombre de sports maximum. Depuis 2014, c'est le nombre total d'épreuves qui est pris en compte pour fixer une limite (310 épreuves) au programme olympique.

Billet A/R pour l'Angleterre ou l'origine du nom « sport »

Le nom « sport » est un nom qui a navigué entre les deux rives de la Manche. Voici brièvement son histoire. Le mot apparaît d'abord en français médiéval sous la forme *deport* « plaisir, divertissement » tirée du verbe *deporter* « se divertir, se détendre », lui-même issu de *deportare* qui signifie en latin vulgaire « s'amuser ». La variante *desport*, attestée en français à partir du XI^e siècle, passe en Angleterre au XIV^e siècle sous la forme *disport*, laquelle y devient, par aphérèse de la première syllabe, *sport*. Sous cette forme, le mot retranscend la Manche et intègre le vocabulaire français à partir du XV^e siècle avec les sens de « amusement, passe-temps, jeu, distraction » et, plus particulièrement, « série de compétitions athlétiques constituant une manifestation publique ou un spectacle ». On comparera cette forme avec l'espagnol *deporte*.

Pour demeurer dans le domaine du sport, « tennis » est aussi un mot français passé en Angleterre et revenu ensuite en France. Pour l'histoire de ce nom, consulter une des ressources d'accompagnement de l'enseignement facultatif « Français et culture antique » (classe de 6^e).

Pour approfondir : Henriette Walter, *L'aventure des mots français venus d'ailleurs*, Paris (Robert Laffont), 1997.

Critères d'inclusion au programme olympique

Régulièrement, le CIO examine, au cours de ses sessions, les sports candidats et décide de la suppression ou de l'ajout de sports au programme olympique. Pour figurer au programme olympique, un sport doit répondre à certains critères très précis.

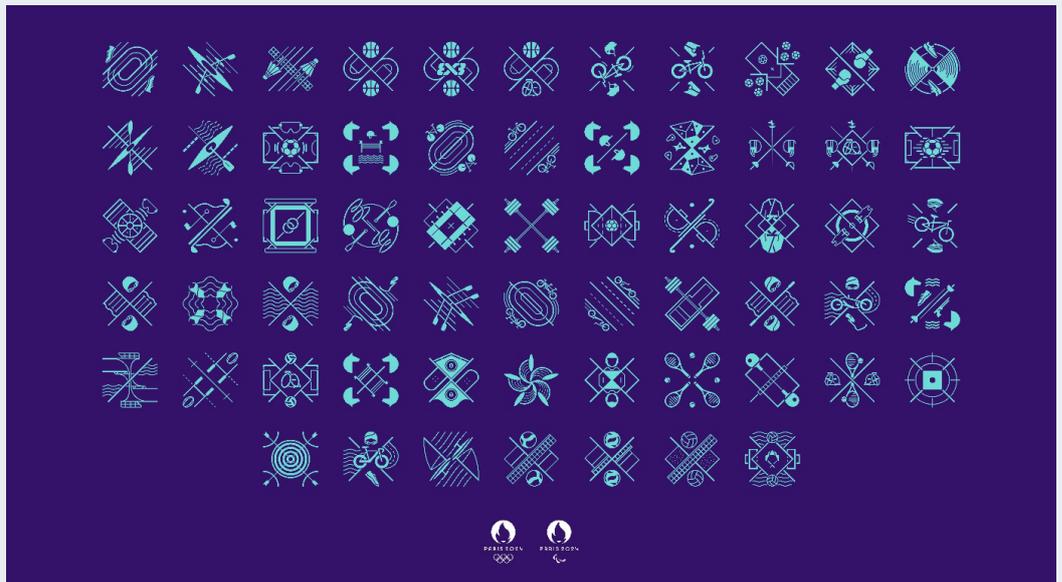
- En premier lieu, tout sport susceptible d'intégrer le programme olympique doit être largement pratiqué dans le monde et notamment par les hommes dans au moins cinquante pays et sur trois continents, et par les femmes dans au moins trente-cinq pays répartis sur trois continents.
- En second lieu, tout sport doit être organisé et codifié par une fédération internationale reconnue par le CIO et qui s'engage à respecter les valeurs olympiques (amitié, respect, excellence) tout en luttant contre toute forme de violence, de discrimination et de tricherie.

Dans la seconde moitié du XX^e siècle, outre ces critères officiels, de nouveaux facteurs interviennent dans la prise de décision, en particulier celui de l'impact économique et médiatique potentiel.

Dès 1924, la Charte olympique officialise le statut de « sport de démonstration », en usage jusqu'en 1996. Il permet au comité d'organisation des Jeux d'organiser des démonstrations de deux sports qui ne figurent pas au programme olympique. Ils ont vocation à valoriser un sport enraciné dans la culture locale du pays hôte ou à mettre à l'essai un sport en vue de son intégration au programme officiel. À titre d'exemple, aux JO de Paris de 1924, la savate et la canne de combat figurent comme sports de démonstration mais sans jamais intégrer le programme olympique.

Depuis 2010, les Jeux olympiques de la Jeunesse (JOJ) intègrent dans leur programme de nouveaux sports, dont certains ont vocation à rejoindre le programme olympique. Avec la mise en place, en 2014, de l'Agenda olympique 2020, le CIO encourage les comités d'organisation à proposer de nouveaux sports au sein du programme olympique de leur édition, en tant que « sports additionnels ». C'est à ce titre que les Jeux de Paris 2024 vont accueillir le breaking, présent pour la première fois au programme olympique, l'escalade, le skateboard et le surf, déjà présents aux Jeux de Tokyo¹.

1. Malgré une candidature bien argumentée, les épreuves de pétanque ne constitueront pas un nouveau sport olympique. D'autres sports pressentis, comme le karaté, le ski nautique, le squash ou la pelote basque, ne sont pas retenus.



Les pictogrammes représentant les sports olympiques et paralympiques pour les Jeux de Paris 2024.

Source : [Paris 2024](#) (la page explicite chaque pictogramme).

Si le programme des Jeux antiques n'avait rien d'immuable, le programme olympique des Jeux modernes se signale par son caractère évolutif très marqué. Seuls cinq sports ont toujours été présents dans ce dernier depuis 1896 : l'athlétisme, le cyclisme, l'escrime, la gymnastique artistique et la natation. Le lien avec les épreuves des Jeux antiques est donc relatif et se réduit à l'athlétisme : s'il existait déjà des épreuves de courses de vitesse et d'endurance (*dolichos*) à Olympie, les formes modernes des épreuves athlétiques ne présentent que de très rares similitudes avec leurs aînées antiques.

Quand les Jeux olympiques comprenaient aussi des concours artistiques

La charte olympique de 1924 indique clairement que le CIO doit veiller « à l'organisation des cinq concours d'art (architecture, peinture, sculpture, musique et littérature) qui font partie intégrante de la célébration de l'Olympiade ». Ces épreuves se maintiennent jusqu'aux Jeux de Londres (1948), avant de laisser place à un programme culturel sans compétition.

Aux Jeux de 1924, les plus grands noms du monde artistique de l'époque y participent, notamment comme membres du jury : Tony Garnier, Auguste Perret (architecture), Fujita, Édouard Vuillard (peinture), Bourdelle, Maillol (sculpture), Maurice Ravel, Gabriel Fauré (musique), Paul Claudel, Paul Valéry (littérature).

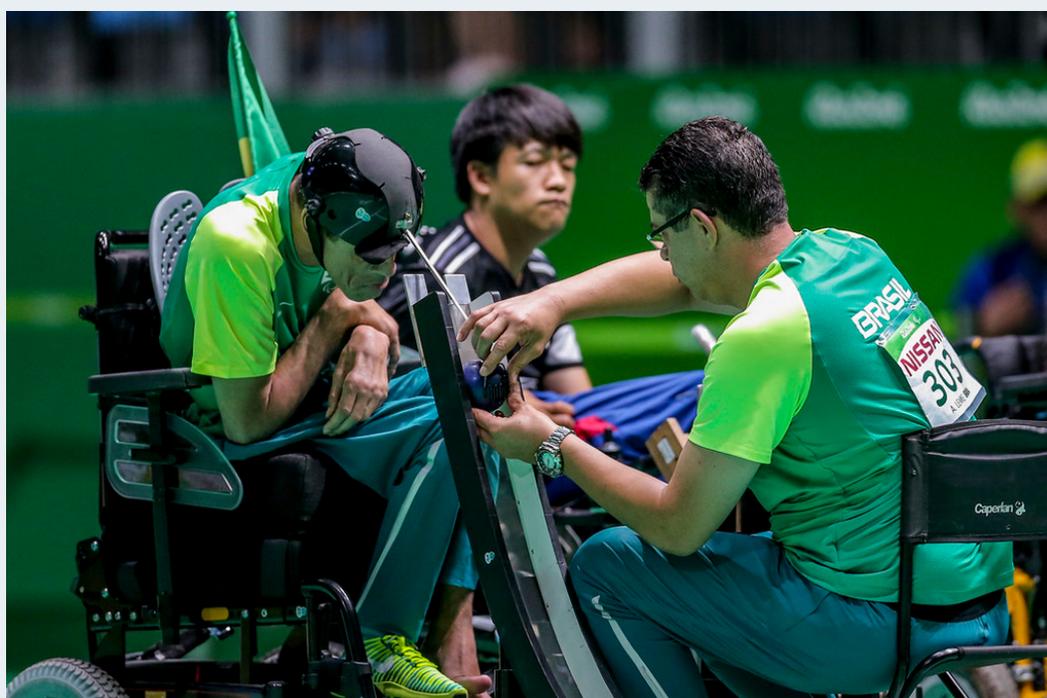
Pour les Jeux de 2024, l'**Olympiade culturelle** propose, depuis 2022, une programmation artistique et culturelle pluridisciplinaire pour explorer les liens entre sports et culture et mettre en avant les valeurs qu'ils partagent, comme l'excellence, l'inclusion, la diversité culturelle et l'universalisme.

Les sports paralympiques

Comme pour les Jeux olympiques, le programme paralympique a connu des évolutions et un enrichissement constant depuis 1960. Aux Jeux paralympiques de Rome, huit sports figurent au programme : tir à l'arc, para-athlétisme, *dartchery* (mêlant tir à l'arc et fléchettes), billard, para-natation, tennis de table, escrime fauteuil et basket-ball fauteuil. Les fléchettes ont quitté le programme paralympique en 1980, et le billard en 1988, mais d'autres sports ont intégré le programme des épreuves. En 2016, à Rio, le premier para-triathlon olympique a lieu ; aux Jeux de Tokyo, le para-taekwondo a fait son apparition.

La très grande majorité des sports paralympiques se retrouvent également dans le programme olympique. Toutefois, deux disciplines ne figurent que dans le programme paralympique : la boccia et le goalball.

- Boccia : ce sport proche de la pétanque peut être pratiqué par des personnes atteintes de lourds handicaps moteurs et cérébraux. Chaque joueur lance ou fait rouler six balles au plus près possible d'une balle blanche, équivalent du cochonnet.
- Goalball : sur un terrain de la taille de celui du volley-ball, deux équipes de trois joueurs malvoyants ou non-voyants s'affrontent. Les attaquants doivent envoyer une balle pleine de grelots dans le but adverse ; les défenseurs cherchent à l'intercepter et deviennent à leur tour attaquants. Le public doit rester silencieux dans les phases de jeu.



Tournoi de boccia aux Jeux paralympiques de Rio, 12 septembre 2016.

Source : [Flickr](#) (Danilo Borges/Brasil2016)

Le Comité paralympique et sportif français (CPSF) propose sur son site une [page dédiée](#) à la présentation des différentes disciplines paralympiques.

Un système de classification permet d'assurer une compétition ouverte et équitable, en faisant en sorte que l'impact du handicap sur le geste sportif et la performance soit équivalent entre les athlètes d'une même catégorie.

Les dix catégories de handicap définies et reconnues par le Comité international paralympique

De manière générale, les handicaps concernés sont des handicaps permanents.

Perte de force musculaire

Capacité réduite ou incapacité de contraction musculaire volontaire.

Exemples : blessure médullaire complète ou incomplète, spina-bifida, séquelle de poliomyélite, etc.

Perte de mobilité articulaire passive

Diminution de la mobilité ou mobilité passive impossible d'une ou plusieurs articulations.

Exemples : arthrogrypose, arthrodèse, etc.

Atteinte d'un membre

Absence totale ou partielle d'un os ou d'une articulation, congénitale ou consécutive à un traumatisme ou une maladie.

Différence de longueur de jambe

Jambes de longueurs différentes, consécutivement à un problème de croissance ou à un traumatisme. Dans la plupart des sports paralympiques, la différence minimale admise est de 7 cm.

Petite taille

Longueurs réduites des os des jambes et/ou du tronc.

Exemples : achondroplasie, dysfonctionnement hormonal, ostéogénèse imparfaite, etc.

Une taille maximum est fixée dans les sports concernés. En athlétisme, par exemple, la taille maximum est de 1m45 chez les hommes et de 1m37 chez les femmes.

Hypertonie

Accroissement de la tension musculaire et réduction de la capacité d'un muscle à s'étirer suite à une atteinte du système nerveux central.

Exemples : infirmité motrice cérébrale, traumatisme crânien, sclérose en plaques, etc.

Ataxie

Problème de coordination motrice suite à une atteinte du système nerveux central.

Exemples : infirmité Motrice Cérébrale, traumatisme crânien, sclérose en plaques, etc.

Athétose

Mouvements lents, continus et involontaires.

Exemples : infirmité motrice cérébrale, traumatisme crânien, etc.

Déficiência visuelle

Vision réduite ou nulle suite à une détérioration de l'appareil oculaire, du nerf optique ou du cortex visuel.

Exemples : rétinite pigmentaire, rétinopathie diabétique, etc.

Le handicap visuel minimum accepté est de 1/10° du meilleur œil après correction ou un champ visuel réduit à 20° maximum.

Handicap intellectuel

Déficiência intellectuelle et limitation des capacités d'adaptation, affectant les aptitudes sociales, conceptuelles et pratiques nécessaires dans la vie quotidienne.

Ce handicap doit être présent avant l'âge de 18 ans. La mesure du quotient intellectuel fait partie des éléments pris en compte, ce dernier ne devant pas dépasser 70.

Certains handicaps ne sont en revanche pas éligibles : douleurs, handicap auditif, perte de tonus musculaire, hyper laxité articulaire, instabilité articulaire (luxation récurrente, etc.), limitation de l'endurance musculaire, atteinte des fonctions cardiovasculaires, atteinte des fonctions métaboliques, tics, T.O.C., persévération tonique, etc.

Certains sports (athlétisme, natation) sont ouverts à tous les groupes de handicaps du comité international paralympique (IPC), quand d'autres sont spécifiques à un seul type de handicap (judo, goalball, etc.) ou à plusieurs groupes déterminés (cyclisme, équitation, etc.). Au-delà de ces principes généraux, les classifications sont ensuite variables selon les sports et disciplines. Ainsi, en athlétisme, on distingue les catégories T (*track*, pour les coureurs et sauteurs) et F (*field*, pour les lanceurs) ; les deux chiffres qui suivent indiquent respectivement la classe de handicap et le degré d'atteinte (plus le chiffre est bas, plus l'atteinte est forte). Par exemple, les athlètes T11 correspondent aux coureurs et sauteurs déficients visuels considérés comme non-voyants, T12 et T13 désignant les malvoyants.

■ ENJEUX PÉDAGOGIQUES ET ÉDUCATIFS

La thématique des sports olympiques et paralympiques peut être un levier pédagogique pour engager les élèves dans les apprentissages et porte également en elle des enjeux éducatifs importants.

La découverte des disciplines olympiques et paralympiques

La pratique physique à l'école peut être l'occasion pour les élèves de découvrir, le cas échéant en collaboration avec le mouvement sportif ou associatif, les sports olympiques et paralympiques, ainsi que les secteurs professionnels relatifs aux métiers du sport et du corps.

La pratique physique à l'École et le développement de compétences transversales

La pratique physique dans le cadre scolaire offre des avantages documentés pour la santé, le bien-être physique, psychologique et social des élèves. Dès l'école maternelle, elle contribue à la découverte du corps, de ses capacités, de ses limites et à l'appropriation de l'espace autour de soi. Elle participe du bien-être à l'école.

Tout au long de leur parcours éducatif, les élèves bénéficient de la pratique d'activités physiques, qu'elles soient au programme scolaire ou extrascolaire, y compris des sports olympiques et paralympiques. En parallèle, des apports théoriques enrichissent leur compréhension des effets de l'activité physique sur la santé physique, psychologique et sociale. Ils apprennent à définir la notion de santé, à évaluer les impacts de la sédentarité et de l'exercice physique sur la santé physiologique, et à caractériser la condition physique à travers la pratique de certains sports présents au programme des Jeux olympiques et paralympiques. Les élèves apprennent la coopération, le travail d'équipe, le respect des règles, la discipline, la gestion du temps, la confiance en soi, le fair-play ainsi que le respect de l'adversaire et l'éthique sportive. Grâce à l'enrichissement progressif de leur culture sportive, les élèves peuvent élargir leur point de vue et aborder les dimensions éthique, sociale et économique de la pratique physique dans la société contemporaine. Ils sont invités à porter un regard critique sur les différents enjeux de la pratique physique. Dans le champ particulier des

sports olympiques et paralympiques, ils peuvent découvrir leurs différentes formes de pratiques dans l'espace social, les valeurs qu'ils véhiculent, leurs organisations structurelles et associatives, leurs dérives (dopage, tricherie, etc.), les enjeux géopolitiques, la place des femmes et les formes de pratiques adaptées aux personnes en situation de handicap (le para-sport).

Une approche holistique de l'éducation physique scolaire constitue un véritable laboratoire de développement de compétences transversales, nécessaires à l'épanouissement immédiat et futur des élèves dans leur vie personnelle et en société. Elle incarne ainsi une éducation complète qui cultive à la fois l'esprit et le corps.

Les sports olympiques et paralympiques offrent un contexte motivant pour engager les élèves dans les apprentissages

Dès les premières années de formation à l'école primaire puis au collège ensuite, le contexte des sports olympiques et paralympiques constitue un cadre dans lequel peuvent être développés des compétences et des savoirs en lien avec chacun des domaines du socle commun de connaissances, de compétences et de culture.

Au lycée général, technologique et professionnel, chaque enseignement disciplinaire peut tisser des liens fructueux avec la thématique des sports olympiques et paralympiques. Le contexte motivant des sports permet d'engager plus facilement les élèves dans les apprentissages.

C'est le cas en particulier des sciences et de la technologie, qui trouvent un champ d'application particulièrement fécond dans le contexte du sport. C'est bien au moyen du langage mathématique et scientifique que sont exprimées les performances des sportifs. Leur mesure fait appel à différentes technologies (chronométrage, enregistrement vidéo, analyse des déplacements, mesures de distances, de masses, etc.) et bénéficie des progrès scientifiques et technologiques. Le numérique, la modélisation mathématique, physique ou statistique, les sciences du vivant sont aujourd'hui devenus des auxiliaires indispensables à l'entraînement des athlètes au plus haut niveau.

La compétition olympique a sa propre dynamique historique, qui n'est bien sûr pas découplée de la marche du monde. Les sports olympiques et paralympiques constituent en effet un moyen pour les États d'affirmer leur puissance. Les élèves peuvent être sensibilisés aux enjeux géopolitiques et économiques des sports olympiques et paralympiques. Ces sports sont aussi l'objet de campagnes de communication massives et donnent lieu à la production d'un grand nombre de documents écrits, iconographiques, artistiques, sonores. L'ensemble de ce matériel a vocation à être exploité en classe.

Enfin, le sport peut être un levier pédagogique pour ouvrir un espace de dialogue entre disciplines : le sens des activités proposées aux élèves ne peut qu'être renforcé par les regards croisés que peuvent apporter différentes approches disciplinaires complémentaires.

■ PISTES PÉDAGOGIQUES

Pour le premier degré

Cycle 1 – Explorer le monde - Découvrir le monde vivant

Au cycle 1, le développement de la motricité est un axe essentiel de la découverte de leur propre corps par les élèves. Les activités motrices contribuent à établir le schéma corporel et le vocabulaire associé. L'objectif est d'identifier, de désigner et de nommer les différentes parties du corps. Il est ainsi possible en fin de cycle de distinguer par exemple les axes et leurs articulations (bras – coude – avant-bras – poignet – main ou cuisse – genou – jambe – cheville - pied). La mise en place d'activités telles que la course, le saut, le lancer et l'observation par les élèves des différents mouvements permet de comprendre les bases corporelles de la motricité. La [fiche pédagogique proposée par le CNOSE](#) expose les modalités d'exploitation d'activités motrices contribuant à construire le schéma corporel tout au long du cycle 1. Les phases d'observation puis de verbalisation sont suivies de réalisation de modèles, sous forme de pantins, proposant ainsi des représentations simplifiées et objectivables du corps humain. L'observation de clichés ou de vidéos de sportifs en action est aussi une activité motivante pour envisager la diversité des mouvements corporels.

Cycle 3 – Éducation physique et sportive – Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Le témoignage suivant est un exemple de mise en œuvre de la pratique d'un sport, au cycle 3, dans une démarche d'inclusion.

Témoignage : Découverte du Cécifoot à l'école élémentaire Lafayette (Paris, 75010) en classes de CM1 et CM2

Les élèves de CM1 et CM2 de l'école élémentaire Lafayette de Paris ont pu rencontrer Yvan Wouandji début juin 2023, vice-champion olympique, vice-champion de monde, champion d'Europe et champion de France de cécifoot, pour une séance de découverte dans le cadre de la promotion des sports paralympiques déployée par le comité départemental olympique de Paris (CDOS 75). Ce sportif participera aux JOP 2024 de Paris avec l'équipe de France de cécifoot (football à 5).

La venue de Yvan Wouandji dans une école a été l'occasion pour les enfants de rencontrer un sportif de haut niveau malvoyant, de lui poser de nombreuses questions sur le cécifoot et sur son parcours personnel et sportif. Durant la demi-journée, les élèves ont découvert le cécifoot à travers des ateliers de pratique sous bandeaux tels que la conduite de balles, la transmission de passes et les tirs au but.

Après cette initiation, les enseignants ont conduit une séquence de cécifoot en s'appuyant notamment sur le dossier pédagogique de France Olympique dédié à cette discipline sportive qui permet de proposer aux élèves une démarche d'inclusion en EPS. En classe, ils ont mené des débats à la suite du visionnage de vidéos diverses sur le paralympisme et les sports paralympiques, en alternance avec les séances pratiques de cécifoot.

Ce que disent les enseignants : « Tous les élèves de la classe pratiquent ensemble et coopèrent réellement, les élèves apprennent à se faire confiance » ; « Cette rencontre et la pratique sont chargées d'émotion, sont extrêmement riches pour les élèves, le regard sur le handicap change » ; « Par le cécifoot, ou des pratiques adaptées, on développe les mêmes compétences que celles attendues en EPS ». « Le cécifoot donne l'envie d'aller plus loin, nous avons proposé aux élèves d'autres séquences de pratiques adaptées telles que le torball ou le volley assis ; nous nous sommes dotés de matériel spécifique comme des balles sonores et des bandeaux ».

Ce que disent les enfants : « Yvan, il est incroyable ! On ne dirait pas qu'il est aveugle » ; « Le cécifoot c'est cool, mais c'est difficile ! » ; « On doit faire attention et se concentrer ! » ; « On ne peut y arriver qu'avec les autres » ; « Je vais regarder le cécifoot aux JOP ! » « J'ai envie d'apprendre le braille ! »

Les ressources suivantes viennent en complément du témoignage précédent.

Ressources support

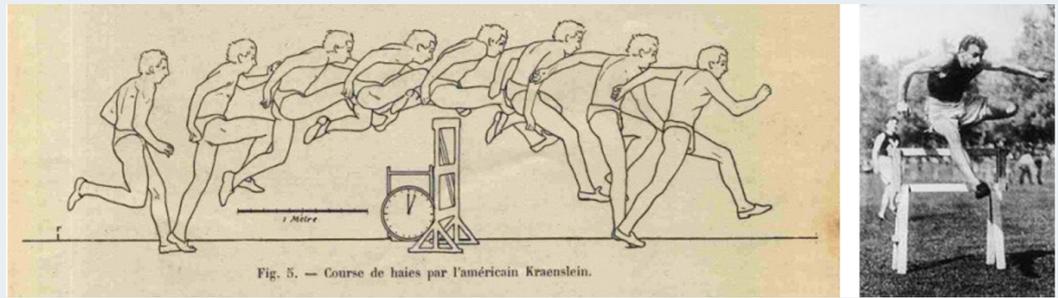
- « [C'est quoi les Jeux Paralympiques ?](#) », Lumni (1 jour 1 question).
- [Découvrir le cécifoot, sport paralympique](#), Paris 2024.
- France TV sport propose une série de vidéos présentant différents sports paralympiques : [cécifoot](#), [goalball](#), [basket fauteuil](#), [volley assis](#), [boccia](#).
- [Sensibilisation au handicap](#) avec Yvan Wouandji, leader de l'équipe de France de cécifoot, France Olympique.

Documents pédagogiques

- Une [séquence inclusive de cécifoot](#), publiée par la Ligue handisport francophone.
- Une fiche du CNOSF pour aborder les [Jeux paralympiques au cycle 3 en EMC](#).
- Une démarche inclusive « [Les défis coopératifs](#) », USEP.

Cycle 3 – Sciences et technologie – Différents types de mouvements

Les mouvements animaux et humains rapides (galop du cheval, course de l'homme, vol de l'oiseau, etc.) sont difficilement analysables par la seule perception visuelle. Des progrès importants ont été accomplis grâce à Étienne-Jules Marey (1830 – 1904), physiologiste français qui a mis au point de nombreux dispositifs permettant d'enregistrer différents mouvements des organismes animaux dont les déplacements. Certains de ses dispositifs de chronophotographie préfigurent le cinématographe. Marey a ainsi pu décomposer les déplacements des différentes parties du corps et proposer de nouvelles descriptions mécaniques du mouvement. En 1900, à l'occasion des Jeux olympiques à Paris, Marey réalise des séries d'images découpant le mouvement des athlètes et permettant leur analyse. Par exemple, il démontre l'efficacité technique du saut de haies de l'Américain Alvin Kraenzlein qui, à la différence des autres concurrents, franchit l'obstacle dans la foulée, la jambe d'attaque tendue ce qui constitue un geste novateur.



Course de haies par l'américain Alvin Kraenzlein : dessin de Marey (1901) et photographie de l'athlète aux Jeux olympiques de Paris (1900).

Les images photographiques prises à l'aide de la chronophotographie ont été redessinées par E.-J. Marey sur une seule image afin de mieux visualiser l'enchaînement des mouvements. En 1900 aux Jeux olympiques de Paris, l'Américain Alvin Kraenzlein (1876-1928) remporta le 60 m, le 110 m haies, le 200 m haies et le saut en longueur
 Source : Bernard Andrieu, « Une éducation physique visuelle : Les quatre planches pédagogiques en 1900 de l'Institut Régional d'Éducation Physique de Paris », *Recherches & éducations* [En ligne], mis en ligne le 16 mai 2023.

Une [vidéo publiée par Le Blob](#) propose en quelques minutes une remise en perspective des travaux d'Étienne-Jules Marey.

Les travaux de Marey ont fortement marqué les artistes de son temps en ce qu'il propose une nouvelle perception du mouvement animal par des images très parlantes.

Avec des élèves, il est ainsi possible d'utiliser des outils numériques pour analyser les mouvements des membres dans différentes situations de déplacements : marche, course, saut. Les élèves réalisent différents déplacements devant un dispositif d'enregistrement vidéo. Des autocollants de couleur peuvent avoir été collés sur différents points clés des membres (par exemple milieu de la cuisse, genou, milieu de la jambe) afin de les repérer lors du visionnage au ralenti des vidéos. L'utilisation d'une application² ou d'un logiciel permettant de réaliser une chronophotographie conduit à établir une trajectoire simple des mouvements des membres lors d'un déplacement.

Il est à noter que le programme de **physique-chimie en seconde** générale, technologique et professionnelle fait référence à l'exploitation de **chronophotographies pour décrire un mouvement**.

Pour le collège

Cycle 4 – Français – Héros/héroïne, héroïsme ; Informer, s'informer, déformer ? ; Se raconter, se représenter

Les Jeux olympiques et, plus récemment, paralympiques, n'ont pas laissé les écrivains indifférents : nouer ou renouer avec leur dramaturgie, capter la prosodie des corps ardents, souffrants, triomphants, penser les valeurs et la mythologie qu'ils véhiculent, constituent un défi autant qu'une épreuve propre. Hommes et femmes de lettres ont ainsi célébré la beauté, la modernité et l'ambiguïté des Jeux, recherchant la forme susceptible d'en dire la grandeur et l'énergie, parfois le tragique.

2. L'application gratuite pour smartphone FizziQ (<https://www.fizziq.org>) permet au professeur de réaliser une chronophotographie à partir d'une série d'images afin de la mettre à disposition de ses élèves.

On peut travailler notamment avec les élèves sur les pistes suivantes :

- Vivre les Jeux olympiques : aventure personnelle, aventure collective ;
- Dire et écrire le sport ;
- Représenter le sport et ses implications esthétiques, morales, politiques : quelles forces littéraires nouvelles ? quelle portée sociale ?
- Histoire du sport et histoire des arts : quelles proximités ? quelles correspondances ?

Corpus d'œuvres pouvant être exploitées en classe

Homère, *Illiade*, chant XXIII [jeux en l'honneur de Patrocle].

José-Maria de Heredia, « Le Coureur », poème issu du recueil *Les Trophées*, 1890.

Albert Londres, *Les Forçats de la route*, 1924. Reportage littéraire sur le tour de France.

Henry de Montherlant, *Les Olympiques*, Grasset, 1924.

Géo-Charles, *Jeux olympiques*, N.R.F., 1925. Ami de Cendrars et poète-reporter des Jeux olympiques de 1924, primé au concours littéraire de 1924.

Roland Barthes, « Le monde où l'on catche », « Le Tour de France comme épopée », *Mythologies*, Seuil, 1957.

Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, Gallimard, 1958.

Paul Fournel, *Les Athlètes dans leur tête*, Ramsay, 1988.

Haruki Murakami, *Autoportrait de l'auteur en coureur de fond*, Belfond, 2009 (éd. originale 2007).

Philippe Delerm, *La tranchée d'Arenberg et autres voluptés sportives*, Panama, 2007. Suite de textes courts autour de différents sportifs et sportives ou de moments du sport.

Jean Echenoz, *Courir*, Minuit, 2008. Retraces la vie de l'athlète Emil Zátopek, devenu champion olympique malgré lui, sur fond d'enjeux politiques majeurs du XX^e siècle.

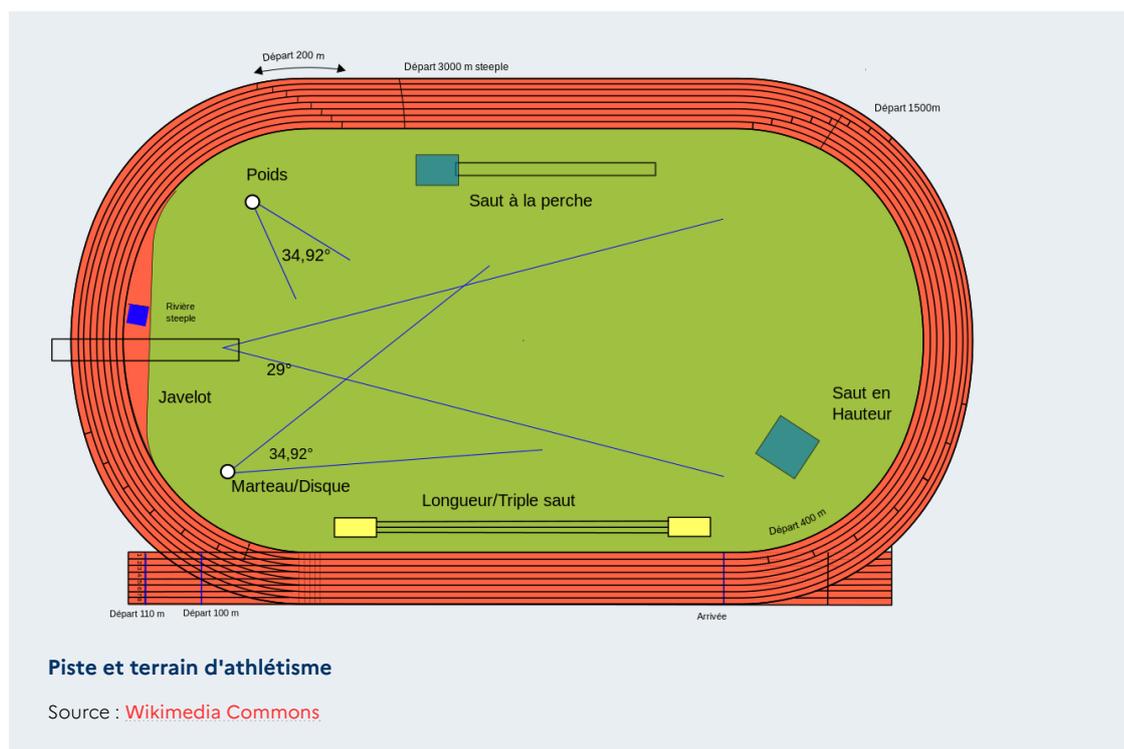
Cécile Coulon, *Le cœur du pélican*, Viviane Hamy, 2015. Œuvre qui évoque le destin d'un adolescent puis d'un adulte féru d'athlétisme mais confronté à la blessure et à l'échec.

Valentine Goby, *Murène*, Actes Sud, 2019. Évoque les débuts de l'handisport à travers l'histoire d'un jeune homme blessé dans un accident.

Cycle 4 – Mathématiques – Grandeurs et mesures

Quelle est la longueur parcourue par un athlète qui effectue un tour complet du stade dans le couloir d'une piste d'athlétisme ? Pourquoi les athlètes qui participent à l'épreuve du 400 m ont-ils des positions de départ décalées selon le couloir dans lequel ils évoluent ?

Ces questions peuvent être posées dans le cadre de l'enseignement de mathématiques en cycle 4 et donner lieu à des activités de modélisation géométrique.



Niveau 6^e – Géographie – Les métropoles et leurs habitants ; La ville de demain

Niveau 4^e – Géographie – L'urbanisation du monde

Un scénario ÉduBase propose une séquence pour [étudier les sites des JO de Paris 1924 et 2024 avec Édugéo](#). L'objectif est de montrer que la multiplication des épreuves a des conséquences sur l'organisation de l'espace urbain, avec la création de nouvelles infrastructures sportives et de transports, ce qui peut générer des conflits d'acteurs.

Cycle 4 – Sciences de la vie et de la Terre – Le corps humain et la santé

Adaptable en **Terminale générale – spécialité SVT – Cerveau et mouvement volontaire**

Les capacités motrices exceptionnelles des para-tireurs à l'arc sont-elles liées à leur amputation des deux bras ?

Matt Stutzman, né sans bras, excelle au tir à l'arc et détient le record mondial de tir à 210 mètres. Il a remporté en 2012 la médaille d'argent aux Jeux paralympiques. [Il utilise ses pieds pour le tir à l'arc et les activités quotidiennes.](#)

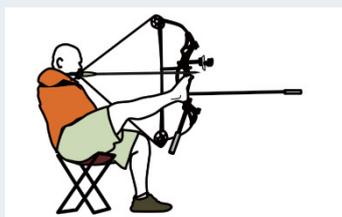


Figure 1 - L'athlète utilise ses membres inférieurs pour pratiquer le tir à l'arc, ce qui nécessite un contrôle adroit de l'ensemble des muscles des membres inférieurs.

Source : [Elsevier](#)

Dans une étude³ [accessible en ligne](#), une équipe de chercheurs japonais s'est intéressée aux capacités motrices exceptionnelles des archers amputés, bien supérieures à celles des personnes valides.

En mobilisant l'ensemble des travaux portant sur l'organisation du cortex moteur ([Homonculus moteur, Penfield & Rasmussen, 1950](#)) et ses modifications par l'entraînement, les chercheurs ont émis l'hypothèse que les capacités motrices de l'athlète étaient liées à une réorganisation de la zone du cerveau qui contrôle les mouvements (appelée cortex moteur).

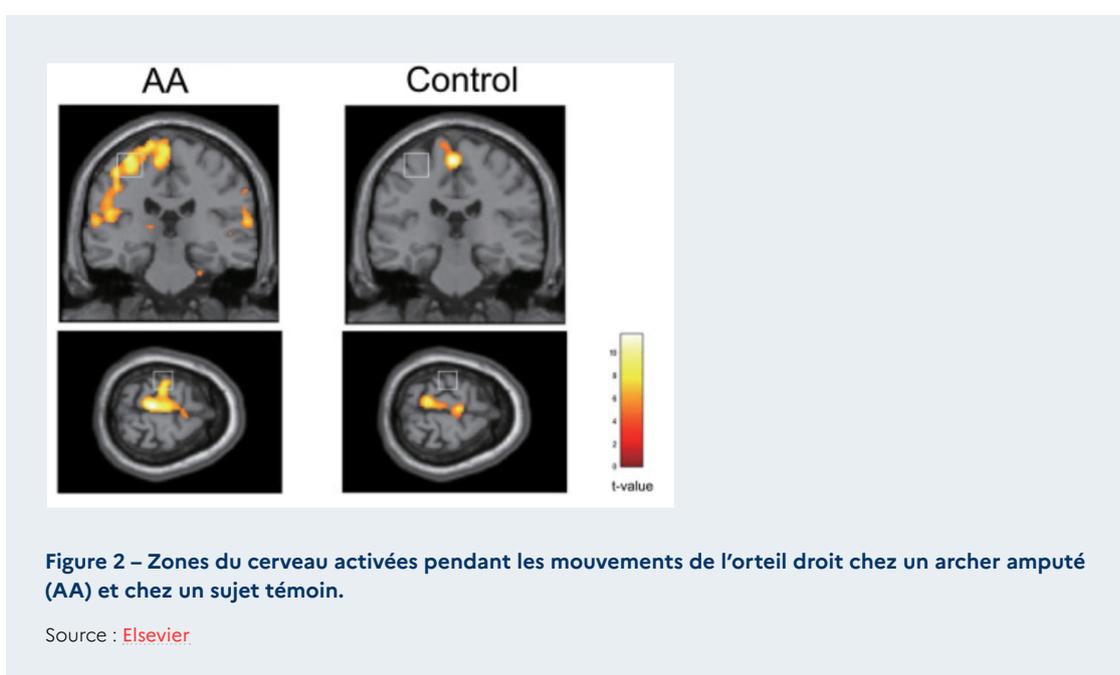
Méthodologie

Les chercheurs ont étudié l'organisation de la zone du cerveau qui contrôle les mouvements chez un archer paralympique puis l'ont comparée, à l'aide de l'imagerie par résonance magnétique fonctionnelle (IRMf), à celle de 12 sujets valides.

Pendant l'analyse, les sujets étaient allongés avec une extension complète du genou et seule leur tête était immobilisée. Les sujets ont effectué une flexion-extension de l'orteil dans l'IRM.

Résultats de l'IRMf

La figure ci-dessous montre l'activité cérébrale pendant les mouvements de l'orteil droit pour l'archer amputé (AA) et un sujet témoin.



Ces résultats révèlent que le sujet AA présente une zone d'activation de la partie du cerveau plus importante lors des mouvements des orteils et des genoux par rapport aux sujets témoins et que certaines zones activées sont celles qui contrôlent la main chez les sujets témoins.

3. Kento Nakagawa, Mitsuaki Takemi, Tomoya Nakanishi, Atsushi Sasaki, Kimitaka Nakazawa, « Cortical reorganization of lower-limb motor representations in an elite archery athlete with congenital amputation of both arms », *NeuroImage: Clinical*, Volume 25, 2020.

Discussion et conclusion

Ces différences importantes de motricité s'expliquent par une réorganisation de la zone du cerveau qui contrôle les mouvements volontaires (cortex moteur), liée à l'absence de sollicitation des membres amputés et d'une sollicitation très importante des membres inférieurs. Cette réorganisation est appelée plasticité cérébrale.

Les chercheurs proposent d'expliquer cette motricité exceptionnelle par l'absence de membres supérieurs et par l'entraînement intensif du para-athlète.

Cependant, l'étude a des limites, notamment l'absence de comparaison avec d'autres archers amputés des bras ou avec un groupe d'athlètes valides.

Pistes d'exploitation

- Pratiquer des démarches scientifiques pour expliquer quelques processus biologiques impliqués dans le fonctionnement de l'organisme humain : rôle du cerveau, plasticité, etc.
- Comprendre la nature de la science et ce qu'est un savoir scientifique par l'étude d'une publication scientifique et la compréhension de sa méthodologie et de ses limites.
- Identifier par l'histoire des sciences et des techniques comment se construit un savoir scientifique en mettant en perspective la technique actuelle d'IRMf avec la **technique de stimulation électrique du cerveau** réalisée par Penfield & Rasmussen en 1950 pour identifier les parties du cortex consacrées aux sensations et à la motricité.
- En lien avec l'enseignement moral et civique, cette piste permet de travailler la compétence « comprendre le rapport à l'autre, le respect de l'autre, par le respect des différences ».

Ressources complémentaires

Vidéo de l'INSERM : « **Au cœur des organes : La commande du mouvement** », 2014.

Vocabulaire

Neurone : appelé également cellule nerveuse, le neurone est une cellule qui constitue les centres nerveux et est spécialisée dans la réception, l'intégration et la propagation d'une information nerveuse.

Cerveau : Partie du système nerveux central logé dans la boîte crânienne.

Imagerie par résonance magnétique fonctionnelle (IRMf) : technique qui permet d'identifier les zones d'activités cérébrales.

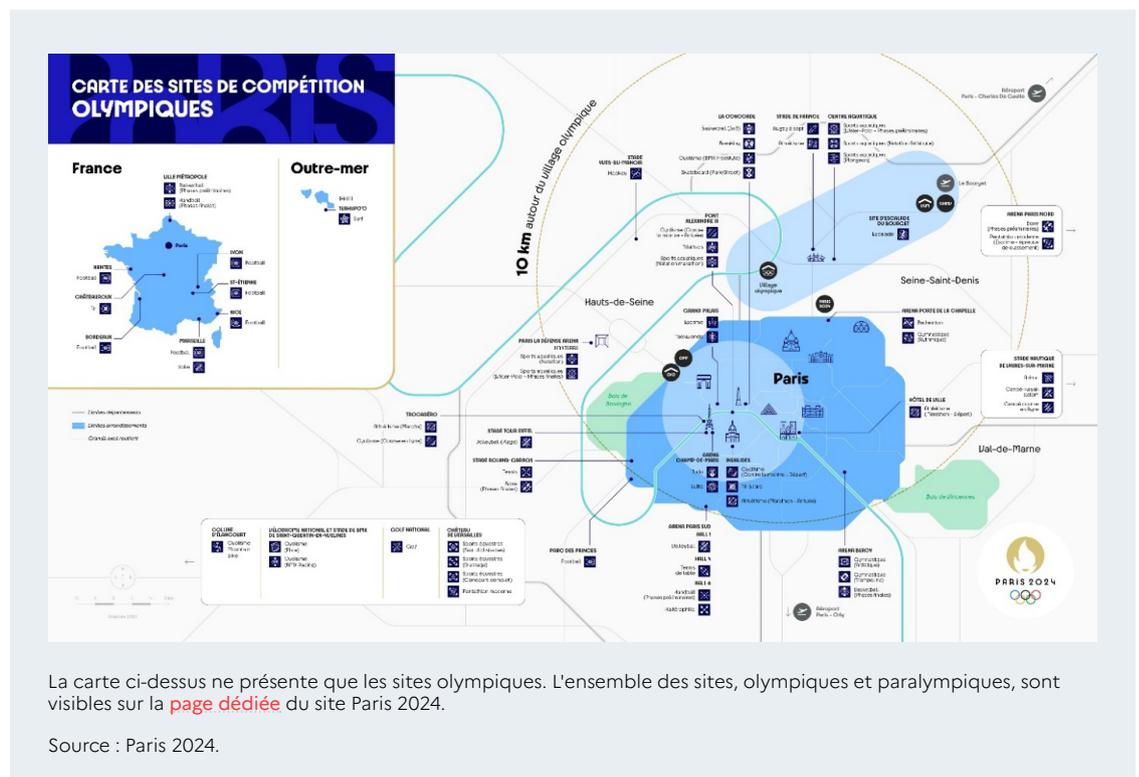
Pour le lycée

Seconde professionnelle – Mathématiques – Statistiques et probabilités

Un ensemble de données numériques relatives à des performances sportives peut être le support d'une activité de représentation de ces données, de calcul d'indicateurs de position et de dispersion, à des fins de représentation ou de comparaison de différentes séries statistiques.

Première générale et technologique – Géographie – La métropolisation, un processus mondial différencié

Les lieux retenus pour accueillir les différentes épreuves sportives olympiques et paralympiques des Jeux de Paris 2024 ont été sélectionnés au terme d'arbitrages complexes. Cela peut être l'occasion de s'interroger sur les raisons et les effets de ces désignations, au service des territoires concernés et de la France, plus particulièrement en lien avec son rayonnement, son influence et son attractivité.



Première générale – Enseignement de spécialité cinéma-audiovisuel – Les genres cinématographiques, de la production à la réception

Terminale générale - Enseignement de spécialité Humanités, Littérature et Philosophie (HLP) – L'humanité en questions, histoire et violence

Terminale générale et technologique – Histoire – Totalitarismes

Cette piste propose d'étudier le film *Olympia* de Leni Riefenstahl (1928-1935), pour analyser une mise en scène dans la mise en scène. L'enjeu est de parvenir à déconstruire avec les élèves – et non à leur place – les images, d'une beauté plastique et cinématographique indéniable, pour les amener à comprendre qu'*Olympia*, malgré les apparences, est un film de propagande, une mise en scène du sport soigneusement

orchestrée et orientée, qui s'inscrit dans une autre mise en scène, celle conçue par le régime nazi pour les Jeux olympiques de 1936⁴.

Proposer cette œuvre au regard, à la lecture et à l'interprétation des élèves des lycées peut se faire à la croisée de plusieurs disciplines, y compris les enseignements artistiques (musique, arts plastiques).

Pour commencer, le professeur peut choisir de limiter les éléments de contextualisation, de façon à ne pas influencer la lecture des élèves – c'est-à-dire sans offrir d'éléments d'analyse historique au sujet de l'organisation des Jeux olympiques par le pouvoir en place. On commence par visionner deux séquences, celle consacrée au lancer de disque (24'40-27'45) et celle montrant l'épreuve du 100 mètres (38'13-42'18) – séquence au centre de laquelle se trouve l'athlète noir américain Jesse Owens – en demandant aux élèves ce que montrent ces images, pour quels effets et par quels moyens. Il s'agit de les amener à identifier le film comme appartenant ou non au genre du documentaire sportif.

Afin de dégager l'idée d'une mise en scène, le professeur propose :

- de repérer et d'analyser les effets des gros plans, des ralentis, des images prises en hauteur et en mouvement depuis le sommet d'une échelle à roulettes ou, au contraire, celles prises au ras de la piste depuis l'intérieur de fosses que la réalisatrice a fait creuser à cet effet ;
- d'éclairer les élèves sur la modernité des techniques utilisées (le travelling automatique sans opérateur pour filmer la course en continu ; les gigantesques téléobjectifs pour capter des détails, etc.).

L'idée d'une mise en scène, des corps et des silhouettes dans leur beauté sculpturale, leur grâce, leur souplesse, leur élan, est précisée par le visionnage de la séquence des « faux speakers » (23'40-24'39) et de celle des scènes de reconstitution d'épreuve, aisément reconnaissables à l'absence de spectateurs dans les gradins.

Après cette première lecture d'images, le professeur fournit des éléments de contexte de réalisation du film et des éléments de contexte historique sur les Jeux de Berlin.

Éléments de présentation du film *Olympia*

Tourné lors des Jeux de Berlin en 1936, ce film marque l'émergence du documentaire sportif. Il a été projeté pour la première fois le 20 avril 1938, jour de l'anniversaire d'Hitler, et reçoit la même année le Lion d'or à la Mostra de Venise.

Olympia est une superproduction, qui a bénéficié de moyens considérables, techniques et humains. Le film a mobilisé une équipe de 300 personnes – dont une quarantaine de *cameramen* – et a coûté deux milliards de Reichsmarks, c'est-à-dire quatre fois le budget d'un film de l'époque. Ce coût a été pris en charge par le ministère de la propagande, celui de Joseph Goebbels, qui a maintenu l'illusion d'une production indépendante par le biais d'une société écran.

Ce documentaire est, en réalité, un film de commande, qu'Hitler lui-même a passé à la réalisatrice, qui avait déjà conçu pour lui en 1934, à l'occasion du 6^e congrès du NSDAP à Nuremberg, *Der Triumph des Willens* (*Le Triomphe de la Volonté*), autre film de propagande nazie.

4. Luis Buñuel, réfugié aux États-Unis, a consacré une partie de son énergie – avec Joseph Losey notamment – à objectiver et dénoncer l'efficacité et le danger des films de propagande nazis, dont celui-ci.

Film officiel des Jeux olympiques, ainsi que l'indique le carton du générique en forme de pierre de taille qui contient le sous-titre (« Le film des XIe Jeux Olympiques, Berlin, 1936 »), *Olympia* célèbre d'une part un homme tout en le montrant fort peu – c'est là toute l'habileté de la réalisatrice –, et est pensé d'autre part comme vitrine du Reich. En effet, Hitler conçoit cette fête sportive comme une mise en scène destinée à montrer au monde le retour de l'Allemagne comme grande puissance.

Dégager des éléments de contexte historique sur les Jeux de Berlin présents dans *Olympia*

- La construction du stade de Berlin est un chantier pharaonique (36 millions de Reichsmarks contre 2,6 millions initialement prévus). Il est symbolisé, au début et à la fin du film, par l'apparition de la cloche monumentale en bronze, dans deux fondus enchaînés, pour la faire se confondre avec le tout nouveau stade (15'02 et 1'53''56).
- Ce stade, nommé « Olympiastadion Berlin », devait être initialement en béton apparent. Sous l'impulsion d'Albert Speer, le second architecte nommé à la tête des travaux, il a été recouvert de pierres de taille, qui rappellent le désir d'Hitler de renouer avec le modèle antique, désir que Leni Riefensthal traduit dans la séquence inaugurale du film (du début jusqu'à 11'03) au sein de laquelle, à nouveau par le jeu des fondus enchaînés, les statues de la Grèce antique se confondent avec les sportifs modernes. Cette séquence, comme celles filmées sur le stade, peut être l'occasion de faire réfléchir les élèves de terminale à ce propos d'Olivier Joyard dans *Les Jeux Olympiques. D'Athènes à Athènes – 1896-2004* (2003) : « Les images du film, aussi plastiquement parfaites soient-elles, sont autre chose qu'un simple support de propagande à effet immédiat : quelque chose de plus pernicieux. Elles montrent, avec un pouvoir de séduction intemporel, l'être humain comme une forme pure, défini par ses seules attitudes et ses attributs identitaires, et non par sa capacité à exister comme individu. L'eugénisme est le fond, détestable, des Dieux du stade. Le sport y est considéré comme une danse virtuose autour de laquelle se construit un rituel collectif d'adoration. Autant dire un simple instrument au service d'une idée de l'homme et de la société dont on connaît les effroyables dégâts. »
- La course de relais pour le portage de la flamme entre Olympie et Berlin, à laquelle participent 3 000 coureurs, est une initiative allemande, soutenue par Goebbels. Dans une scène aux accents d'épopée où la musique occupe une place essentielle (11'06-15'00), la réalisatrice allemande réécrit intégralement cet événement en faisant rejouer le quatrième coureur, qui était le seul, à ses yeux, à avoir l'allure d'un éphèbe grec antique.

Ces éléments de contexte sont essentiels à connaître pour comprendre ce qui se joue, et dans l'organisation des Jeux et dans la réalisation d'*Olympia*.

Dans un dernier temps, le professeur peut évoquer avec les élèves ce qui a été mis en œuvre pour montrer une Allemagne calme et sereine, en veillant à faire disparaître, alors même que les lois de Nuremberg ont été promulguées en septembre 1935, toute trace de violence antisémite (on pense, par exemple, aux graffitis effacés des murs de Berlin).

D'autres films peuvent être mis à profit :

- Étienne-Jules Marey, *Le saut à la perche : chronophotographie*, 1887.
- Fred C. Newmayer et Sam Taylor, *Vive le sport (The Freshman)*, 1925.
- Buster Keaton, *Le dernier round*, 1926 ; *Sportif par amour*, 1927.
- Hugh Hudson, *Les Chariots de feu*, 1981.
- Frederick Wiseman, *Boxing Gym*, 2010.

Terminale générale – Enseignement de spécialité physique-chimie – Mouvement et interactions

Pourquoi l'angle optimal pour le lancer du poids est-il de 42 degrés ?

C'est à ce type d'interrogation que la physique peut apporter des réponses. Tous les sauts et les lancers sont régis par la même équation : la seconde loi de Newton, abordée sous sa forme quantitative en classe de terminale (voie générale). Les trajectoires de projectiles, tels que poids, disques, marteaux, javelots, balles et autres ballons peuvent être modélisées. Avec l'appui de l'outil numérique, la comparaison entre les résultats issus des modèles physiques et ceux que l'on observe en réalité, est l'occasion pour les élèves d'exercer leur esprit critique et de juger de la pertinence des choix de modélisation retenus.

■ POUR APPROFONDIR : BIBLIOGRAPHIE SÉLECTIVE ET RESSOURCES EN LIGNE

Histoire des sports aux Jeux olympiques d'été, 2022. Publication du Centre d'études olympiques, accessible [en ligne](#).

L'évolution du programme olympique, 2018. Publication du Centre d'études olympiques, accessible [en ligne](#).

Sports de démonstration : histoire aux Jeux olympiques d'été, 2020. Publication du Centre d'études olympiques, accessible [en ligne](#).

Présentation des sports paralympiques sur le site du Comité paralympique sportif français, [en ligne](#).

Présentation des disciplines des Jeux de l'Antiquité sur le site Odysseum : [Les épreuves olympiques d'hier à aujourd'hui](#).

Sciences et sport

Amandine Aftalion, *Pourquoi est-on penché dans les virages ? Le sport expliqué par les sciences en 40 questions*, Paris (CNRS éditions), 2023.

« Les maths du sport », *Tangente* n° 168, janvier 2016.

Ressources documentaires ou pédagogiques en ligne

[Les sports aux JOP de Paris 2024](#) : présentation des programmes olympique et paralympique des Jeux de Paris 2024.

[La grande école du sport](#) : plateforme qui propose un ensemble de ressources pédagogiques, libres de droit, utilisables en classe, du CM1 à la terminale.

[Sport et science, l'union fait la force](#) : série de publications du CNRS portant sur les dimensions sociétales du sport, ses effets sur la santé, l'amélioration des performances, etc.

[Le sport au CNRS](#) : un ensemble de ressources publiées par le groupement de recherches Sport et activité physique.

[Le sport dans la littérature](#) : Gallica propose une sélection de textes publiés dans le contexte du renouveau de la pratique sportive dans le dernier quart du XIX^e siècle et de son développement au XX^e siècle.

[Les dossiers pédagogiques du CNOSF sur l'olympisme.](#)