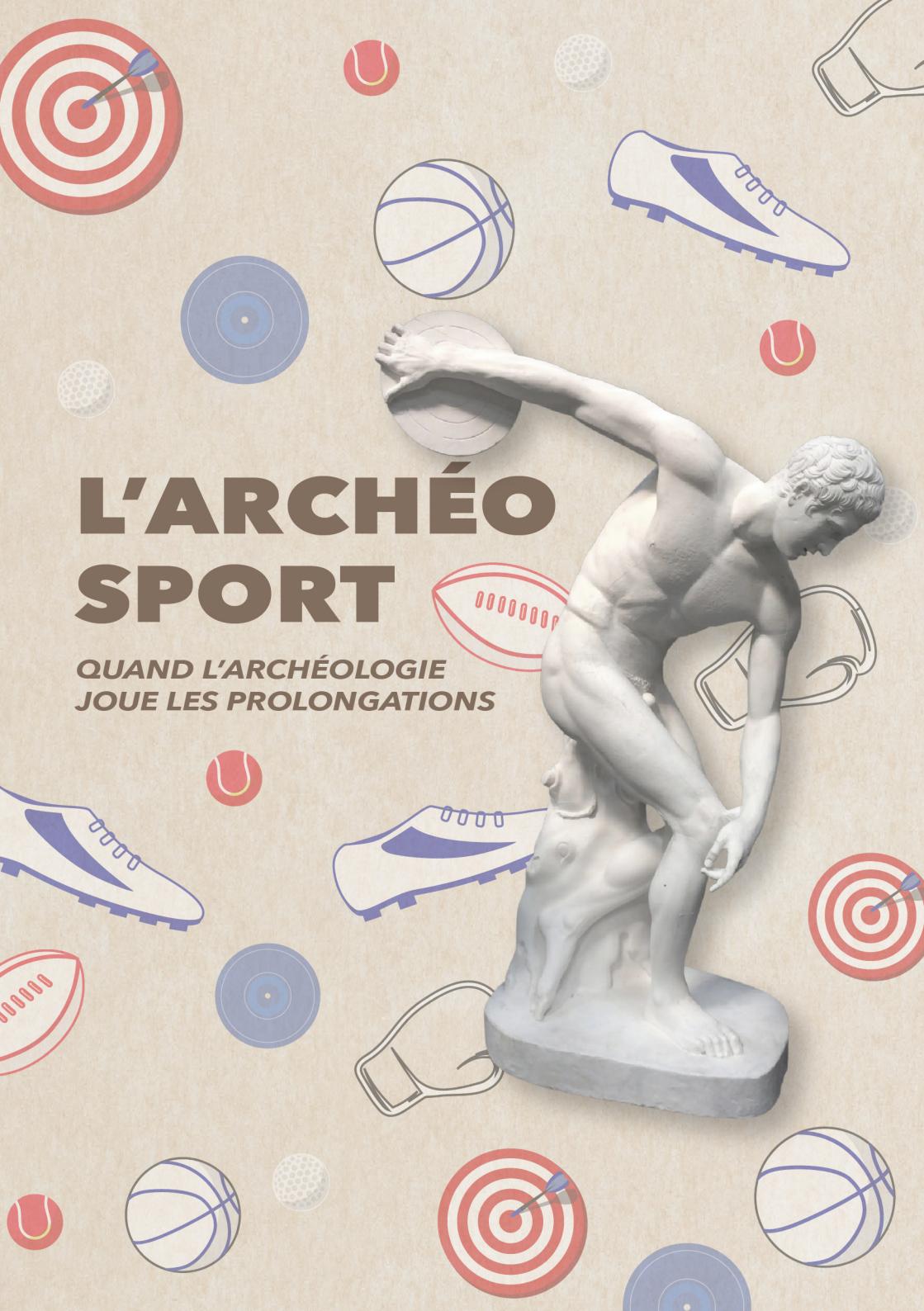


# L'ARCHÉO SPORT

QUAND L'ARCHÉOLOGIE  
JOUE LES PROLONGATIONS



## Comité scientifique

**Émilie Blaise** : Ingénierie de recherche CNRS, archéozoologue, ASM

**Éric Galledrat** : Directeur de recherche CNRS, archéologue protohistorien, ASM

**Armelle Gardeisen** : Directrice de recherche CNRS, archéozoologue, ASM

**Stéphane Mauné** : Directeur de recherche CNRS, responsable des fouilles de Vareilles et Aspiran, archéologue antiquisant, ASM

**Rosa Plana** : Professeure Université Paul-Valéry, archéologue antiquisante, directrice du Musée des Moulages UPVM, ASM

**Réjane Roure** : Directrice ASM, Professeure Université Paul-Valéry, archéologue protohistorienne, Directrice du laboratoire ASM

**Corinne Sanchez** : Directrice de recherche CNRS, responsable des fouilles de Port-la-Nautique, archéologue antiquisante, ASM

**Arnaud Richard** : Enseignant-chercheur en sciences du langage, président de l'Académie Nationale Olympique Française

**Muriel Richard** : Ingénierie chargée de médiation scientifique, Université Paul-Valéry / ASM / Défi-clé Sciences du Passé

## Comité éditorial

**Autrice-conceptrice** : **Muriel Richard** : ingénierie chargée de médiation scientifique, Université Paul-Valéry / ASM / Défi-clé Sciences du Passé

**Éditeur conseil** : Arnaud Richard : président de l'Académie Nationale Olympique Française

**Assistants-rédaction** : Pablo Agésidame : étudiant de Master 1 Langues, Littératures et Cultures de la Méditerranée Antique (UPVM) /

Salomé Jalenques, chargée de projet communication et événementiel Académie Nationale Olympique Française

**Maquettiste P.A.O.** : Clarisse Drillon : Imprimerie DMG, Université Paul-Valéry / Salomé Jalenques, chargée de projet communication et événementiel (réalisation illustration via macrovector\_official- Freepik)

**Diffusion** : Service communication, Université Paul-Valéry, Montpellier

## Remerciements

**Richard Belleudy** : Photographe, chargé de veille documentaire, Direction de la Culture – Service des Musées, Marseille

**Hervé Bobhot** : Ingénieur de recherche CNRS, ASM

**Xavier Corré** : Attaché de conservation, Responsable Pôle collections, Direction de la Culture – Service des Musées, Marseille

**Diane Dusseaux** : Directrice du Musée Henri Prades site archéologique Lattara, Lattes

**Robin Furestier** : Ingénieur Défi – clé Sciences du Passé, archéologue préhistorien

**Véronique Mathieu** : Ingénieure d'étude CNRS, archéologue du bâtit, ASM

## Partenaires

**ANOF** : Académie Nationale Olympique Française

**INRAP** : Institut National de Recherches Archéologiques Préventives

**Laboratoire ASM** : le laboratoire d'Archéologie des Sociétés Méditerranéennes est une unité mixte de recherche située à Montpellier dont les tutelles sont l'Université Paul-Valéry, le CNRS, le Ministère de la Culture et l'INRAP (Institut National de Recherches Archéologiques Préventives). Le secteur d'activité principal du laboratoire est l'archéologie et en particulier l'étude des sociétés de la Méditerranée et leurs environnements de la Préhistoire au Moyen Âge.

## Petite histoire des Jeux olympiques

Les Jeux olympiques antiques étaient des concours pentétériques (tous les quatre ans) organisés au sanctuaire d'Olympie, dans la région du Péloponnèse (Grèce). Ils avaient lieu dans le cadre de fêtes religieuses en l'honneur de Zeus. Entre les mythes et l'histoire, l'origine des Jeux varie... L'*Illiade* et l'*Odyssée* nous décrivent des épreuves sportives, parfois liées aux funérailles, comme celles de Patrocle, où les athlètes offrent leur force vitale au mort à travers diverses épreuves. Iphitos, roi d'Élide, aurait quant à lui, instauré les Jeux vers 800 avant J.-C. sur les conseils de la Pythie, afin d'éviter la peste et les guerres qui sévissaient en Grèce. La première date connue des Jeux olympiques est 776 avant J.-C.

Jusqu'en 684 avant J.-C., les Jeux antiques ne duraient qu'un jour, date à partir de laquelle ils furent organisés sur trois jours. Au V<sup>e</sup> siècle avant J.-C., leur durée fut portée à cinq jours. Les meilleurs athlètes de chaque cité grecque s'affrontaient au cours d'épreuves individuelles. Celles-ci se déroulaient en plein air, au stade et à l'hippodrome. Les athlètes concourraient nus, le corps enduit d'huile d'olive et de sable, tant pour assouplir leurs muscles que pour gêner leurs adversaires lors des prises. Le programme s'enrichit donc au cours des siècles, et les programmes varient selon les dates, d'une seule journée de course au stade à cinq jours de festivités qui se situent entre la fin du mois de juillet et le début de septembre. **Exemple de programme :**

**Le premier jour** est un jour de préparation, les athlètes prêtent serment de s'être entraînés pendant dix mois avant le concours et de concourir dans les règles. C'est aussi le jour de l'examen des participants et de la répartition des athlètes.

**Le second jour** a lieu la première série d'épreuves, l'épreuve hippique suivie du pentathlon, composé de cinq épreuves : la course, le saut en longueur, le lancer de disque, de javelot et la lutte.

**Le troisième jour** est le jour de rituel où a lieu le grand sacrifice pour Zeus (sacrifice de 100 bœufs ou Hécatombe).

**Le quatrième jour** se déroulaient les 3 épreuves de courses, ainsi que les épreuves dites lourdes : lutte, pancrace et pugilat. Puis, la course en armes qui clôture les Jeux.

**Le cinquième et dernier jour**, avait lieu le banquet en l'honneur des vainqueurs.

Seul le vainqueur était récompensé, d'abord avec une branche de palmier et des rubans en laine pourpre, les *tæniae*, noués autour de leur front et de leurs mains dès la fin de l'épreuve, puis une couronne d'olivier remise devant le temple de Zeus. En 146 avant J.-C., la Grèce devient romaine, les Romains se désintéressent des épreuves athlétiques au profit des courses de chars. En 393 après J.-C. les Jeux sont supprimés lorsque l'empereur chrétien Théodore I<sup>er</sup> condamne toutes les fêtes païennes dont faisaient partie les Jeux grecs.

Le siècle des Lumières idéalise la Grèce antique, et les philhellènes (amis de la Grèce) du XIX<sup>e</sup> siècle, à l'origine du mouvement d'aide morale, financière et militaire aux Grecs, créent un véritable engouement pour une Grèce libérée de l'empire ottoman. La cause grecque devient le symbole du combat des libéraux, où politiques et artistes s'engagent. Le baron Pierre de Coubertin a pour projet de faire revivre les Jeux olympiques et fonde le Comité international olympique en 1894. En 1896, la première édition des Jeux olympiques modernes a lieu à Athènes. Cette compétition réunit 245 athlètes de 14 pays, même s'il n'y a toujours pas de participation féminine. On doit également à Pierre de Coubertin la charte et le protocole olympiques, le serment des athlètes, le cérémonial d'ouverture et de clôture des Jeux. Les Jeux olympiques ont depuis grandement évolué, avec le retrait ou l'intégration régulière de nouveaux sports, mais aussi la pratique du handisport et une mixité qui s'installe de plus en plus au sein des différentes disciplines sportives.

L'ArchéoSport est un jeu qui a un véritable intérêt pédagogique, et ce dans deux domaines principaux : d'abord, en ce qui concerne l'archéologie, principalement méditerranéenne. Un véritable travail de recherche sur les traces et découvertes attestées des représentations de sport est proposé, le sport permet ainsi de rendre l'archéologie accessible au grand public.

Ensuite, la contextualisation archéologique permet d'apprendre l'histoire des pratiques sportives, que les joueurs soient eux-mêmes sportifs ou non, car nombreux sont ceux qui pratiquent un sport sans en connaître les origines...

## Les règles du jeu

**24** cartes à jouer dont 3 cartes « connaissance sociale » et 2 cartes « mystère ».

**15** de ces cartes sont en lien avec les Jeux olympiques de Paris 2024.

**24** fiches pédagogiques associées aux disciplines sportives représentées.

Pour vivre l'histoire du sport, trois variantes de jeu sont possibles :

**1 à 4 joueurs, 24 cartes.** Chaque carte à jouer représente une discipline sportive. Chaque joueur pioche à tour de rôle une carte dont il doit déterminer le nom du sport représenté. Il doit ensuite la placer sur la frise chronologique selon la date à laquelle il estime l'apparition de cette pratique. Une fois toutes les cartes positionnées, elles sont retournées une à une afin de vérifier l'exactitude des sports et des dates. Chaque carte bien positionnée rapporte un point, le gagnant est celui qui aura remporté le plus de points. Chaque participant peut alors consulter tout ou partie des fiches pédagogiques.

**1 à 4 joueurs, 24 cartes.** Chaque carte à jouer représente une discipline sportive. Chaque joueur pioche à tour de rôle une carte dont il doit déterminer le nom du sport représenté. Il doit ensuite la placer sur la frise chronologique selon la date à laquelle il estime l'œuvre archéologique/historique. Une fois toutes les cartes positionnées, elles sont retournées une à une afin de vérifier l'exactitude des sports et des dates. Chaque carte bien positionnée rapporte un point, le gagnant est celui qui aura remporté le plus de points. Chaque participant peut alors consulter tout ou partie des fiches pédagogiques.

**1 ou 3 joueurs et 15 cartes.** Certaines cartes à jouer représentent un sport « antique », le but est de trouver à quel sport « moderne » il correspond et de dater son entrée au Jeux olympiques modernes.

Au début de la partie, les cartes sont distribuées selon le nombres de joueurs. (12 cartes pour 2 joueurs / 8 pour 3/6 pour 4). Les joueurs ne peuvent regarder que le recto de la carte, où la pratique sportive est illustrée. Au verso de la carte, se trouvent certaines informations dont la date d'entrée aux JO modernes.

Au centre de la table, les joueurs vont construire une ligne du temps, c'est-à-dire une ligne de cartes allant de la plus ancienne à la plus récente. Le but du jeu, c'est de réussir à positionner toutes ses cartes à l'endroit correct de la ligne du temps.

Le plus jeune joueur commence la partie. Les joueurs jouent l'un après l'autre. Le premier joueur doit choisir une de ses cartes et la situe à l'endroit correct de la ligne du temps.

Le joueur vérifie sa proposition en retournant la carte. S'il a raison, il pose la carte là où il l'a suggéré. S'il s'est trompé, il défausse la carte du jeu. Celui qui aura le moins de cartes défaussées aura gagné la partie.

# Réponses chronologie « française » des premières mentions historiques/archéologiques des pratiques

Paléolithique	<b>Le tir à l'arc</b> : XV <sup>e</sup> millénaire avant J.-C.
Néolithique	<b>La natation</b> : IV <sup>e</sup> millénaire avant J.-C. <b>Le pugilat</b> : III <sup>e</sup> millénaire avant J.-C. <b>La lutte</b> : III <sup>e</sup> millénaire avant J.-C. <b>Les sports équestres</b> : III <sup>e</sup> millénaire avant J.-C.
Âge des métaux	<b>Le Saut au-dessus du taureau ou Taurokhapsia</b> : II <sup>e</sup> millénaire avant J.C. <b>La course de chars</b> : II <sup>e</sup> millénaire avant J.-C. <b>L'escrime</b> : XII <sup>e</sup> siècle avant J.-C. <b>La course à pied</b> : VIII <sup>e</sup> siècle avant J.-C. <b>Le lancer de disque</b> : VIII <sup>e</sup> siècle avant J.-C. <b>Le pancrace</b> : VII <sup>e</sup> siècle avant J.-C. <b>Le strigile</b> : VI <sup>e</sup> siècle avant J.-C. <b>La couronne d'olivier</b> : VI <sup>e</sup> siècle avant J.-C. <b>Les sports dits féminins</b> : VI <sup>e</sup> siècle avant J.-C.
Antiquité	<b>La naumachie</b> : I <sup>er</sup> siècle avant J.-C. <b>Le gant de pugiliste de Narbonne</b> : I <sup>er</sup> siècle après J.-C.
Moyen Âge	<b>Les joutes équestres</b> : IX <sup>e</sup> siècle <b>La soule</b> : XI <sup>e</sup> siècle <b>Le jeu de paume</b> : XIII <sup>e</sup> siècle <b>Le jeu de mail</b> : XV <sup>e</sup> siècle
Époque moderne	<b>Le jeu de balle au tambourin</b> : XVI <sup>e</sup> siècle
Époque contemporaine	<b>Le cyclisme</b> : XIX <sup>e</sup> siècle <b>Le handisport / parasport</b> : XIX <sup>e</sup> siècle <b>Le basket</b> : XIX <sup>e</sup> siècle

# Réponses chronologie « française » des œuvres

Néolithique	<b>Le tir à l'arc</b> : vers 4000 avant J.-C.
Âge des métaux	<b>Le pugilat</b> : vers 1650 – 1550 avant J.-C. <b>Le Saut au-dessus du taureau ou Taurokhapsia</b> : vers 1800 – 1400 avant J.-C. <b>L'escrime</b> : vers 1190 avant J.-C. <b>Les sports équestres</b> : vers 900 – 700 avant J.-C. <b>La course de chars</b> : vers 525 – 500 avant J.-C. <b>La couronne d'olivier</b> : vers 500 – 400 avant J.-C. <b>La course à pied</b> : vers 500 – 400 avant J.-C. <b>Le lancer de disque</b> : vers 450 avant J.-C. <b>Le handisport / parasport</b> : vers 500 – 400 avant J.-C. <b>La lutte</b> : vers 400 – 300 avant J.-C.
Antiquité	<b>La naumachie</b> : vers 80 après J.-C. <b>Le strigile</b> : vers 100 avant J.-C./100 après J.-C. <b>Le gant de pugiliste de Narbonne</b> : vers 1 – 100 après J.-C. <b>Le pancrace</b> : vers 1 – 100 après J.-C. <b>La natation</b> : vers 70 après J.-C. <b>Les sports dits féminins</b> : vers 300 – 400 après J.-C.
Moyen Âge	<b>Les joutes équestres</b> : vers 1200 <b>La soule</b> : vers 1200 – 1300 <b>Le jeu de paume</b> : vers 1400 – 1500
Époque moderne	<b>Le jeu de balle au tambourin</b> : vers 1500 – 1600 <b>Le jeu de mail</b> : 1717
Époque contemporaine	<b>Le cyclisme</b> : 1817 <b>Le basket</b> : 1891

## Réponses chronologiques de l'entrée définitive aux JO modernes

**La course à pied :** 1896

**Le cyclisme :** 1896

**La natation :** 1896

**L'escrime :** 1896

**Le lancer de disque :** 1896

**La lutte :** 1896

**Les sports dits féminins :** 1900 avec le golf et le tennis

**La boxe :** 1904

**Les sports équestres :** 1912

**Le basket :** 1936

**Le handisport :** 1960

**Le tir à l'arc :** 1972

**Le tennis :** 1988

**Le rugby à 15 :** 1900, 1908, 1920, 1924

**Le rugby à 7 :** 2016

**Le golf :** 1900, 1904, 2016

	<b>Paléolithique</b> -2 Ma / -6000	<b>Néolithique</b> -6000 / -2300	<b>Âge des métaux</b> -2300 / -50
Pratique	Le tir à l'arc	La natation Le pugilat La lutte Les sports équestres	Le saut de taureau La course de char L'escrime La course à pied Le lancer de disque Le pancrace Le strigile La couronne d'olivier Les sports dits féminins
Œuvre		Le tir à l'arc	Le pugilat Le saut de taureau L'escrime Les sports équestres La course de chars La couronne d'olivier La course à pied Le lancer de disque Le handisport /parasport La lutte

Antiquité -50 / 500	Moyen-Âge 500 / 1500	Époque Moderne 1500 / 1789	Époque Contemporaine 1789 / 2024
<p>La naumachie</p> <p>Le gant de pugiliste</p>	<p>Les joutes équestres</p> <p>La soule</p> <p>Le jeu de paume</p> <p>Le jeu de mail</p>	<p>Le tambourin</p>	<p>Le cyclisme</p> <p>Le handisport / parasport</p> <p>Le basket</p>
<p>La naumachie</p> <p>Le strigile</p> <p>Le gant de pugiliste</p> <p>Le pancrace</p> <p>La natation</p> <p>Les sports dits féminins</p>	<p>Les joutes équestres</p> <p>La soule</p> <p>Le jeu de paume</p>	<p>Le tambourin</p> <p>Le jeu de mail</p>	<p>Le cyclisme</p> <p>Le basket</p>

# Bibliographie

Attali Mickaël (dir.), Fortune Yohann et Louis Violette (coord.), 2024, Une histoire globale des sports olympiques, Paris : Atlande.

Augustin Jean-Pierre, 2007, Géographie du sport. Spatialités contemporaines et mondialisation, Paris : Armand Colin.

Cabanes Pierre, 2019, Introduction à l'histoire de l'Antiquité, Paris : Armand Colin.

Caillois Roger, 1958, Des jeux et des hommes ; le masque et le vertige, Paris : Gallimard.

Caubet Annie (dir.), 1999, L'acrobate au taureau : les découvertes de Tell el-Dab'a (Égypte) et l'archéologie de la Méditerranée orientale (1800-1400 av.J.-C.) : actes du colloque organisé au Musée du Louvre par le Service culturel le 3 décembre 1994, Paris : La documentation française.

Chappelet Jean-Loup, 2016, Jeux olympiques. Ravivez la flamme, Lausanne : Presses polytechniques et universitaires romandes.

Defrance Jacques, L'excellence corporelle ; la formation des activités physiques et sportives modernes (1770-1914), Rennes : Presses Universitaires de Rennes.

Duret Pascal, 1993, L'héroïsme sportif. Paris : Presses Universitaires de France.

Durry Jean, 1992, Le grand livre du sport, Paris : Nathan.

Ellias Norbert, Dunning Eric, 1994 (1986), Sport et civilisation ; la violence maîtrisée, Paris : Fayard.

Flacelière Robert, 1988, La Vie quotidienne en Grèce au temps de Périclès, Paris : Hachette.

Jeu Bernard, 1977, Le sport, l'émotion et l'espace ; essai sur la classification des sports et ses rapports avec la pensée mythique, Paris : Vigot.

Kessous Mustapha, 2012, Les 100 histoires des Jeux olympiques. Paris : Presses Universitaires de France.

Lévêque Pierre, 1979, La Grèce, Paris : Presses Universitaires de France, pp. 247-275.

Pasquier Alain (dir.), 2001, *Olympie : cycle de huit conférences organisé au Musée du Louvre par le Service culturel du 18 janvier au 15 mars 1999*, Paris : La Documentation française.

Pociello Christian, 1999, *Les cultures sportives. Pratiques, représentations et mythes sportifs*. Paris : Presses Universitaires de France.

Roubineau Jean-Manuel, 2016, *Milon de Crotone. Ou l'invention du sport*, Paris : Presses Universitaires de France.

Terret, Thierry, 2015, « Le sport : une histoire en mouvement », Jean-François Sirinelli éd., *Les historiens français en mouvement*. Presses Universitaires de France, pp. 137-150.

Terret Thierry, 2023, *Histoire du sport*, Paris : Presses Universitaires de France.

Vanoyeke Violaine, 1993, *La naissance des Jeux Olympiques et le sport dans l'Antiquité*, Paris : Les Belles Lettres.

Vanoyeke Violaine, 1996, *Les Jeux Olympiques de l'Antiquité - Quand les athlètes étaient des dieux*, Paris : Encyclopédie Fleurus.

Veyne Paul, 1993, « Pourquoi Olympie », *Enquête*, n°8.

Vigarello Georges, 1988, *Une histoire culturelle du sport. Techniques d'hier et d'aujourd'hui*, Paris : Robert Laffont.

Vigarello Georges, 2002, *Du jeu ancien au show sportif. La naissance d'un mythe*, Paris : Seuil.

