

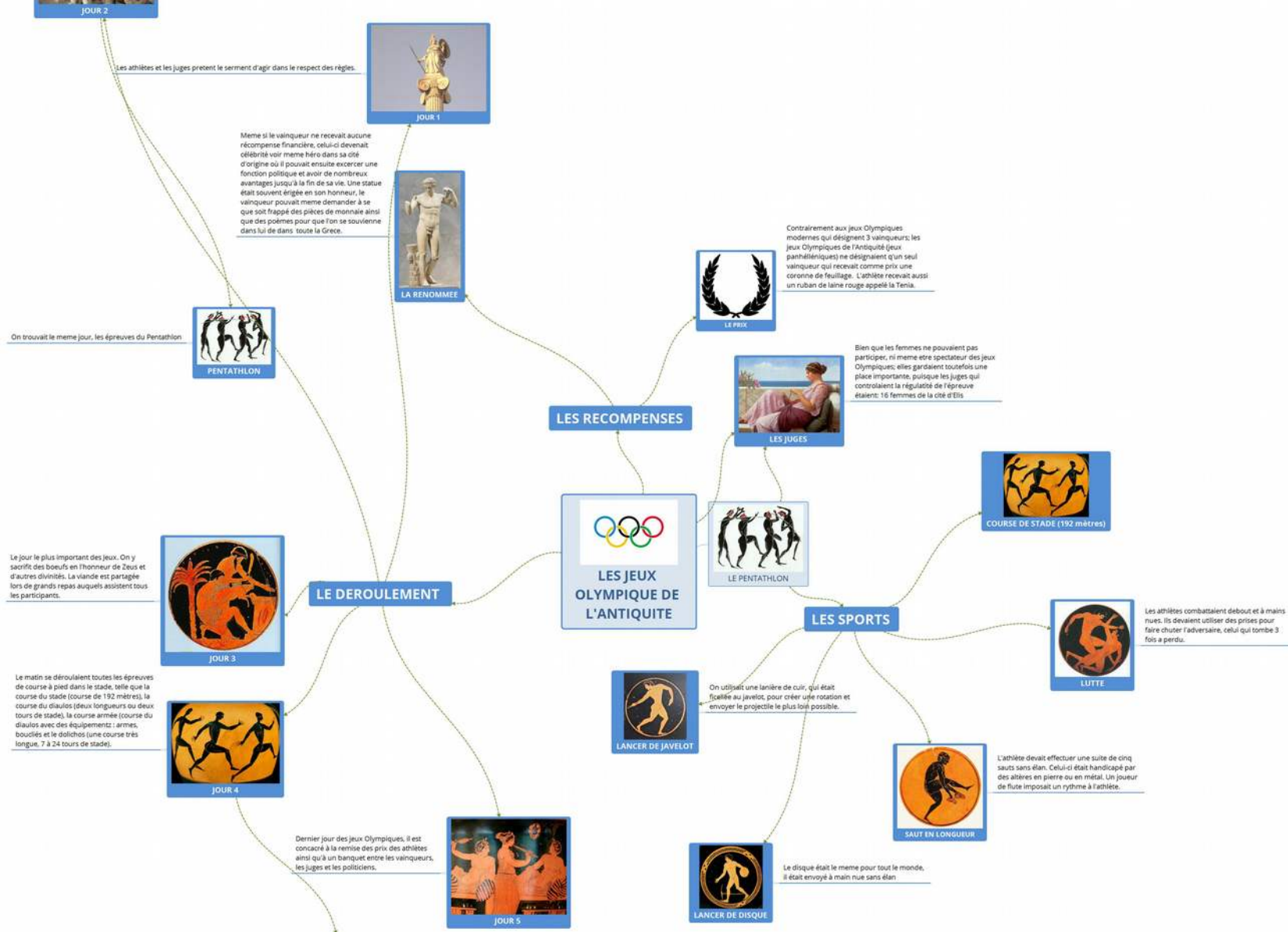
LES JEUX OLYMPIQUES

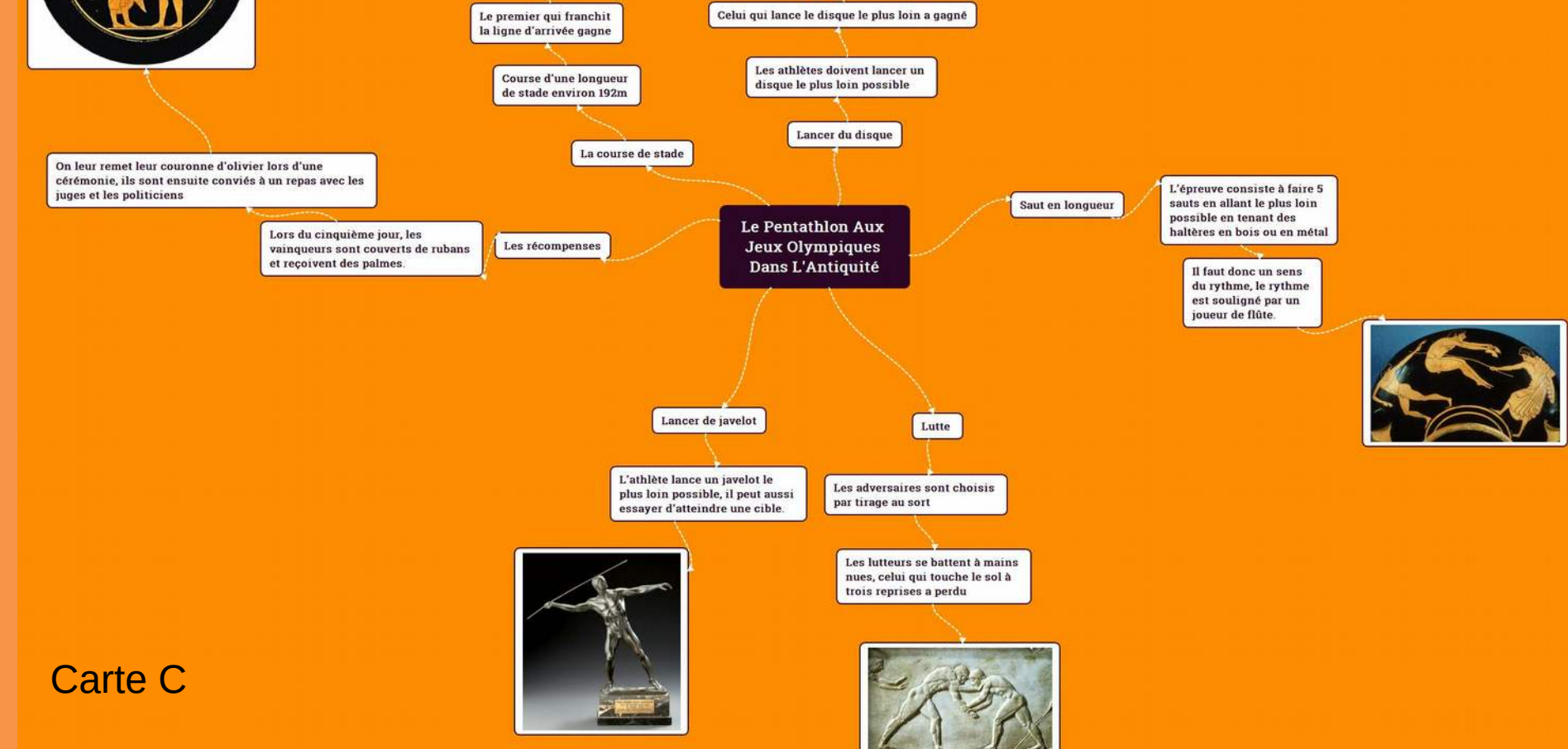
ET LE PENTATHLON

Carte A



Carte B





Carte D

IL N'Y AVAIT QU'UN SEUL VAINQUEUR PAR ÉPREUVE : IL ÉTAIT TRAITÉ COMME UN DIEU PENDANT 4 ANS ET RECEVAIT PAR LE JUGE HELLANODICE UNE COURONNE D'OLIVIER.

Il y avait 3 épreuves : le stadion épreuve de vitesse dominante, le daulios équivalent de 2 longueurs de stades ; le dolichos équivalent de 20 longueurs de stades

LA COURSE À PIED



Lancer de javelot : ce sport ne donnait pas de titre olympique



Le saut en longueur : cette discipline était pratiquée avec des haltères au bout des mains pour améliorer les performances



Le lancer de disque : ce sport ne donnait pas de titre olympique non plus



La lutte



La course : il fallait faire un tour d'un stade d'environ 194 mètres



Le pentathlon était une discipline introduite en -708 av. J.C. de 5 sports à l'époque. Si l'athlète gagnait 3 épreuves sur 5 il était déclaré vainqueur et les 2 autres épreuves n'avaient pas lieu.



LE PANCRACE

cette pratique primitive d'art martial combinait la boxe et la lutte il était l'un des sports les plus durs

LES JEUX OLYMPIQUES DE L'ANTIQUITÉ

LA VICTOIRE

CONCOURS HIPPIQUES



course de chars ou course de chevaux montés



PUGILAT

Les combattants étaient protégés par des lanières en cuir. Celles-ci étaient les ancêtres des gants de boxe actuels



LA LUTTE

Considéré comme un exercice militaire sans armes, le combat ne s'achevait que quand l'un des adversaires s'avouait vaincu

AU DÉBUT, LES JEUX OLYMPIQUES ANTIQUES DURAIENT UN SEUL JOUR. MAIS DE NOMBREUSES ÉPREUVES S'ÉTANT AJOUTÉES, LA DURÉE DES JEUX OLYMPIQUES FUT AUGMENTÉE À CINQ JOURS.

Carte E

Les épreuves des jeux Olympiques Antiques

Premier jour

Début des jeux: Concours des trompettistes et promesse des Athlètes et des juges qui prêtent serment et promettent d'agir dans le respect des règles.

Cinquième jour (et dernier jour des jeux)

Remise des récompenses aux vainqueurs (palmes, rubans) et reçoivent des couronnes d'oliviers lors d'une cérémonie solennelle. Les vainqueurs sont conviés à un banquet avec les politiciens et les juges.

Deuxième jour

Le Pentathlon (5 épreuves a lieu dans le stade)

Le lancer des disques (uniquement pentathlon)

lancer de disques pratiqué sans élan. Tous les athlètes ont le même disque.

Le saut en longueur (uniquement pentathlon)

Utilisation d'haltères en pierre ou en métal. Cette épreuve consiste à effectuer 5 sauts joints sans élan. Elle souligne le sens du rythme par le son d'une flûte.

Le lancer de javelot (uniquement pentathlon)

Lancer de javelot plus utilisation d'une lanière en cuir fixée sur la hampe du javelot afin de lui conférer une rotation supplémentaire.

La course

La lutte

Course de quadriges / Compétitions hippiques Ont lieu dans l'hypodrome

Les courses de quadriges, notamment les courses hippiques (course de chars tirés par 4 chevaux) avaient comme particularité d'avoir comme vainqueurs de cette épreuve les éleveurs de chevaux et poulains tirants les chars des "athlètes".

Troisième jour

jour réservé au grand sacrifice

100 bœufs sont abattus en l'honneur de Zeus et d'autres divinités. La viande est répartie lors d'un grand repas auquel assistent tous les participants aux jeux.

Quatrième jour

La course à pied

Course de 2 longueur ou double stade

Le diaulos

Course d'une longueur de stade (192m)

La course du stade

Course de longue distance (7 à 24)

Le Dolichos

La course en armes

Considérée comme "le Diaulos" Olympique, il s'agit d'une course dans laquelle les athlètes sont revêtus d'un casque, d'un bouclier et de jambières. Ils effectuent une course en ligne droite (avec un poteau en fin de stade pour les courses de longues distances).

Les sports de combat

Le Pugilat

Combats de boxe (Athlètes ayant pour gants de boxe de longues lanières en cuir parfois ayant des jointures en métal ajoutées aux parties des mains)

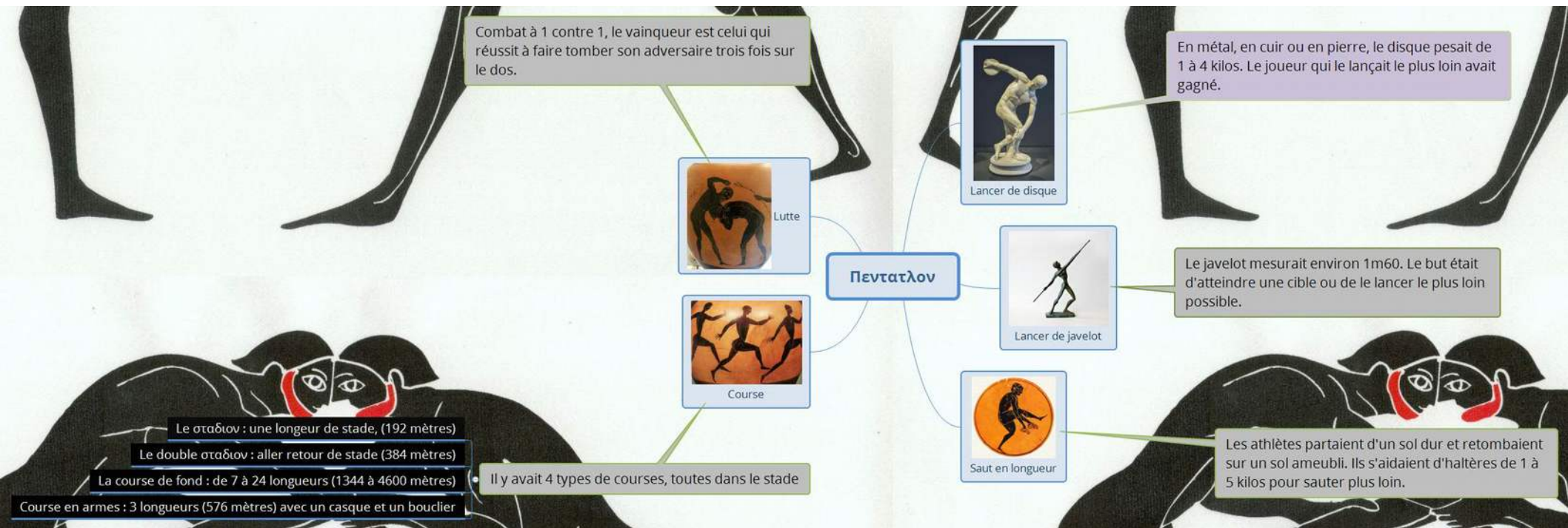
La Lutte

Combats debout à mains nues

Le Pancrace

Lutte autorisant toutes techniques (sauf mordre, toucher les yeux de l'adversaire ou ses narines)

Carte F



Carte G

Évènement sportif, social et culturel le plus important du calendrier de la Grèce antique pendant près de douze siècles, tous les quatre ans. Durée des jeux : 5 jours/ 40 000 spectateurs par jour. Lieu: sacré, sanctuaire. Chaque athlète représente sa cité. Récompense: un rameau d'olivier; immortalité; avantage.

Sorte de lutte, tous les coups sont autorisés sauf mordre, arracher les yeux et mettre les doigts dans le nez./ Epreuve de force.



Panrace

Uniquement à Delphes



Musique/Chant

Mains protégées par de longues lanières de cuir (ancêtres des gants de boxe)/ Epreuve de force.



Boxe

Les Jeux Olympiques Antiques

Pentathlon

Lancer du disque : sans élan; même disque pour tous les athlètes/ Epreuve de force et de précision.



Lancer du javelot : utilisation d'une lanière de cuir fixée sur la hampe du javelot/ Epreuve de précision et de force.



Saut en longueur: utilisation d'haltères en pierre ou en métal; 5 sauts à pieds joints sans élan./ Epreuve de rythme et d'harmonie.



Lutte: debout et à mains nues ; le gagnant doit mettre l'adversaire 3 fois au sol/ Epreuve de force.



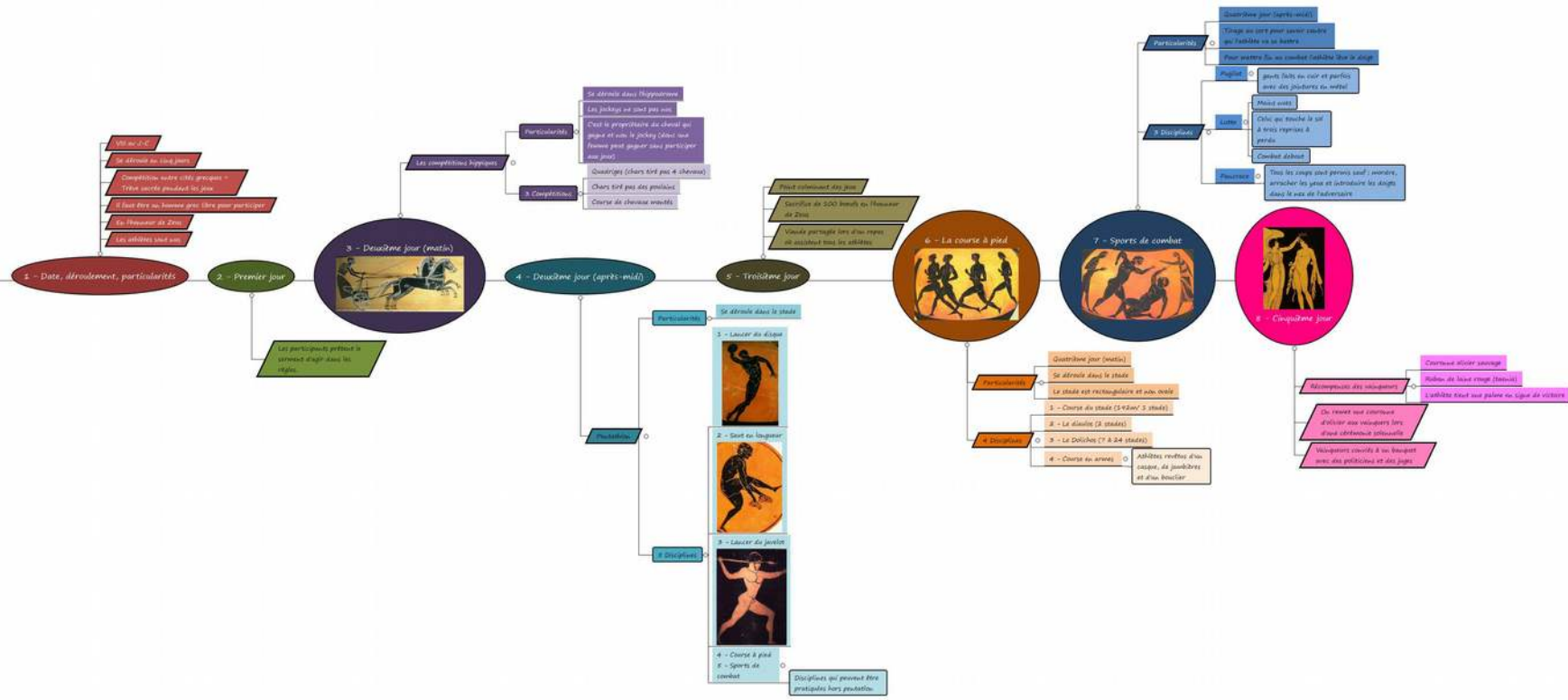
Course à pied : une longueur de stade 192m/ Epreuve d'endurance.



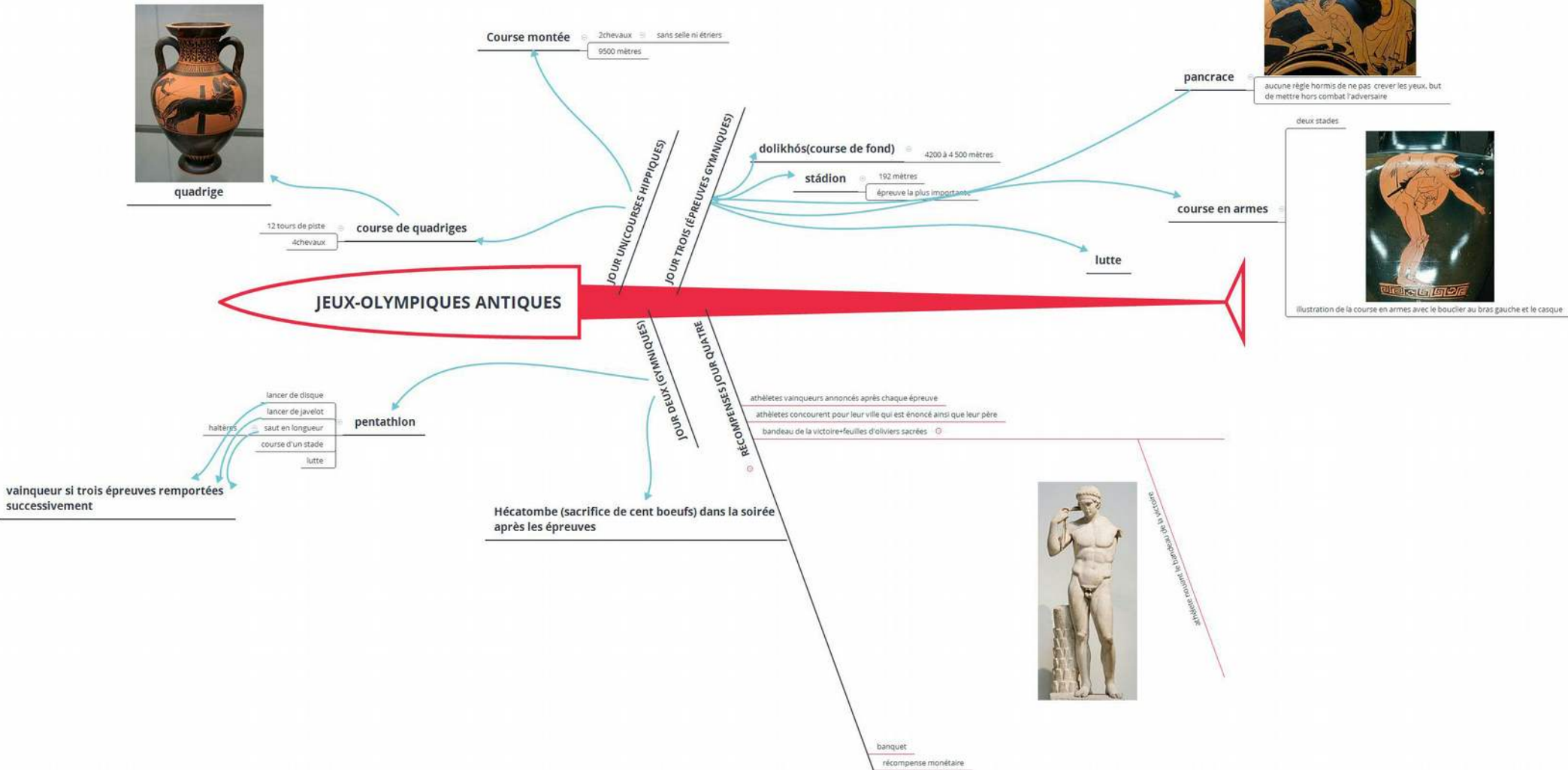
-Epreuve sportive constituée de 5 disciplines (du grec, penta: cinq; athlon: compétition), elle fut introduite dans le programme officiel des J.-O. antiques au cours de la 18ème olympiade (env. 708 av. J.-C.) Cette épreuve se décompose en réalité en 3 parties : 1) les lancers ; 2) la course ; 3) la lutte. L' «apotriazein» est le vainqueur qui a gagné au moins 3 épreuves. Un concurrent peut être éliminé s'il perd 3 épreuves.

Carte H

Les Jeux Olympiques de l'Antiquité Ολυμπιακοί Αγώνες



Carte I



Carte J

pentathlon

but: sauter le plus loin possible sur une piste en tenant des poids dans chaque main

fond musical (flûte)
ex: Chionis de Sparte

saut en longueur

javelot en forme de lance, entouré d'une lanière de cuir au centre

principe de la fronde

lancer de javelot

disques d'abord en pierre puis en fer/plomb/bronze

1,3 à 6,6 kg
ex: Phayllos de Crotona

lancer de disque

lutte debout: expédier son adversaire 3 fois au sol = vainqueur

lutte au sol: abandon pour épuisement = perdant
ex: Milon de Crotona

lutte

stadion: course sur la longueur d'un stade (ex: 193m)

diaulos: 2 stades (avec un virage)
ex: Leonidas de Rhodes

course

Les jeux olympiques de l'antiquité

honneur et respect,
but: mettre son adversaire KO

pas de catégorie de poids
pas de temps limité
ex: Diagoras de Rhodes

boxe

but: mettre son adversaire hors d'état de nuire (mort ou vif)

mélange de boxe et de lutte
seules restrictions: défense de mordre et d'arracher les yeux
ex: Arrachion

pancrace

aurige perché sur un chariot ouvert tiré par 4 chevaux

12 tours de piste dans l'hippodrome d'Olympie (=14 km)
vainqueur: propriétaire du char
ex: Antikéris de Cyrène

course de char

Carte K

Le vainqueur reçoit une couronne de l'olivier sacré et son front est ceint d'une bandelette de laine. Il apporte gloire et honneur à sa famille et sa cité grâce à sa victoire à l'épreuve de pentathlon. A son retour, il reçoit une récompense en argent.

Les récompenses du Vainqueur

Règles du Pentathlon

*Pour gagner le pentathlon, il faut remporter au minimum 3 épreuves sur les 5.
*Si un athlète est dépassé 3 fois par un même athlète, il est éliminé.
*L'ordre des épreuves est: lancer du disque, saut en longueur, lancer du javelot, la course et la lutte.
*Si un athlète gagne les trois premières épreuves, les deux dernières sont annulées.

Le Pentathlon des Jeux Olympiques de l'Antiquité

Epreuves du Pentathlon



Le lancer du disque

Disque en pierre, fer, bronze et plomb. L'athlète qui le lançait le plus loin était le gagnant de cette épreuve.



Saut en longueur

L'athlète saute avec des haltères afin d'augmenter sa performance. L'athlète sautant le plus loin gagne l'épreuve.



Le lancer du javelot

Le javelot fait la taille d'un homme et est fait en bois. La plus grande distance de javelot parcourue donne la victoire.



La Course

C'est une course de sprint de 192 m de distance. Le premier arrivé gagne la course.



La lutte

Le but de cette épreuve est de faire chuter son adversaire 3 fois afin de gagner l'épreuve.

LE PENTATHLON AUX JEUX OLYMPIQUES ANTIQUES

EPREUVES

HISTOIRE ET RECOMPENSES



LANCER DE DISQUE: la distance parcourue par le disque et le style du lanceur étaient évalués. Le premier record estimé est de 29 mètres.



SAUT EN LONGUEUR: suite de 5 sauts sans élan. L'athlète s'aide avec des poids qu'il tient dans ses mains. Le premier record estimé est de 16m.



L'origine des jeux olympiques remonte au VIII^e siècle avant JC pendant la trêve des guerres. Les vainqueurs remportaient une couronne d'olivier, des rubans, honneur et gloire. Pancrace, boxe et concours hippiques étaient des épreuves, autres que le pentathlon.



LUTTE: cette dernière épreuve est pratiquée debout (orthopale). Deux hommes se battent pour gagner le pentathlon.

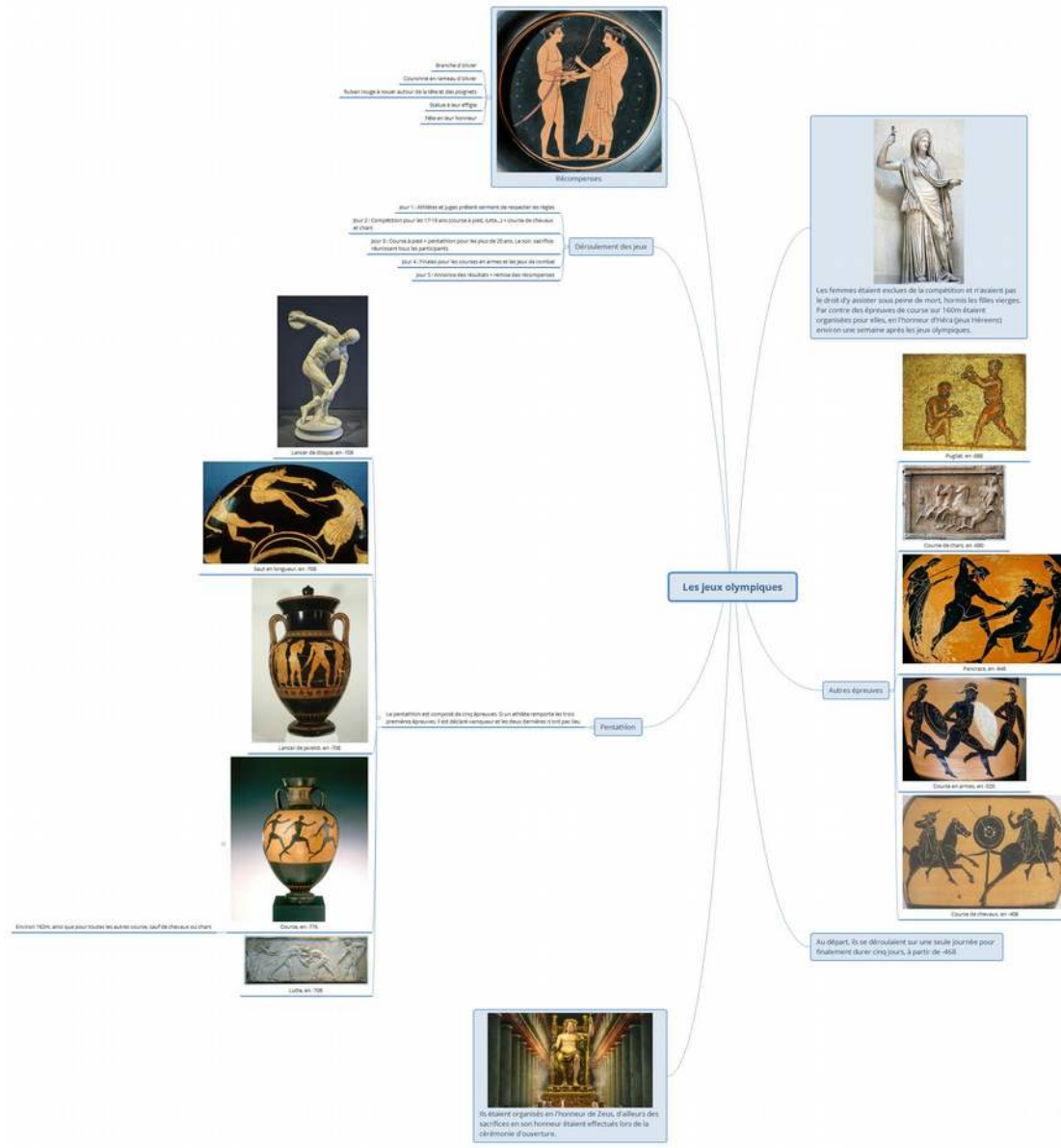


COURSE A PIED: les coureurs devaient parcourir environ 192 mètres, dans un stade. Le vainqueur était récompensé de cent amphores d'huile d'olive.



LANCER DE JAVELOT: lancer le javelot (bout de bois pourvu d'une pointe en métal) le plus loin possible ou atteindre une cible.

Carte N



Carte O

Récompenses : Célébration par les poètes, les vainqueurs devenaient immortels +
Nombreux cadeaux et honneurs de leur ville d'origine + Dès qu'une épreuve était finie, les juges-arbitres remettaient une palme, un rameau d'olivier au vainqueur.

Accéder aux deux dernières épreuves :
Passer à travers un système de classement relatif étudié par l'historien allemand Joachim Ebert. Le principe est que, dès lors qu'un concurrent s'est trouvé trois fois classé derrière un quelconque des autres, il est éliminé.

Durée : Une journée/ 708 av JC/ Premier vainqueur : Lampis/ Lieu : Olympie/ But : Honorer le dieu Zeus/ Vainqueur : Athlète qui a remporté 3 épreuves (longueur, disque et javelot), les deux dernières n'ont pas lieu.

Pentathlon : Epreuve sportive des Jeux Olympiques de l'antiquité

Le but est d'atteindre une cible ou d'envoyer l'arme le plus loin possible



Javelot : morceau de bois d'environ 1,60m



Forme du disque légèrement renflé au centre = soucoupe volante

La technique du lancer de disque (pierre, métal ou cuir/ 1 à 4kg) reste mystérieuse

Avec des haltères (1 à 5 kg) dans chaque main pour augmenter la longueur du saut ou pour stabiliser les athlètes



Suite de 5 sauts sans élan

Vainqueur : Celui qui a renversé sur le dos son adversaire 3 fois

Duel entre 2 adversaires, combattant nus et le corps enduit d'huile, déterminés par tirage au sort



Environ 192 m dans le stade d'Olympie



Carte P



Vainqueur grec

Le grand vainqueur des jeux remporte une couronne de feuillage, un ruban de laine rouge. En retournant dans sa ville natale le vainqueur est considéré comme un héros et bénéficie de nombreux avantages (hautes fonctions politiques, statues à son effigie...)

Les récompenses

Il est évidemment interdit de tricher sous peine d'être fouetté par le juge des jeux. Lorsque les fautes sont plus graves l'athlète paye une amende. Avec l'argent des amendes les grecs construisent des statues de Zeus avec à leurs socles les noms des tricheurs. Ces statues sont ensuite disposées sur le chemin du stade afin de montrer aux athlètes l'exemple qu'il ne faut pas suivre.

Tricheries

Pour participer aux jeux olympiques grecs il faut être un homme libre et être grec.

Les athlètes concouraient nus (d'où le nom de "épreuves gymniques" qui veut dire nu).

Les Athlètes

Jeux olympiques Antiques

Il y a seulement des épreuves individuelles, les compétitions ont lieu principalement dans le stade (pour les épreuves gymniques) et l'hippodrome (pour les courses hippiques).

Épreuves gymniques

Cette épreuve comporte la course, la lutte, la boxe, le pancrace et le pentathlon. Le vainqueur de trois de ces épreuves remporte l'épreuve gymnique.



Boxe



Pentathlon

Le pentathlon se déroule dans un stade, il comporte 5 épreuves : le lancer de disque, le saut en longueur, le lancer de javelot, la course et la lutte.

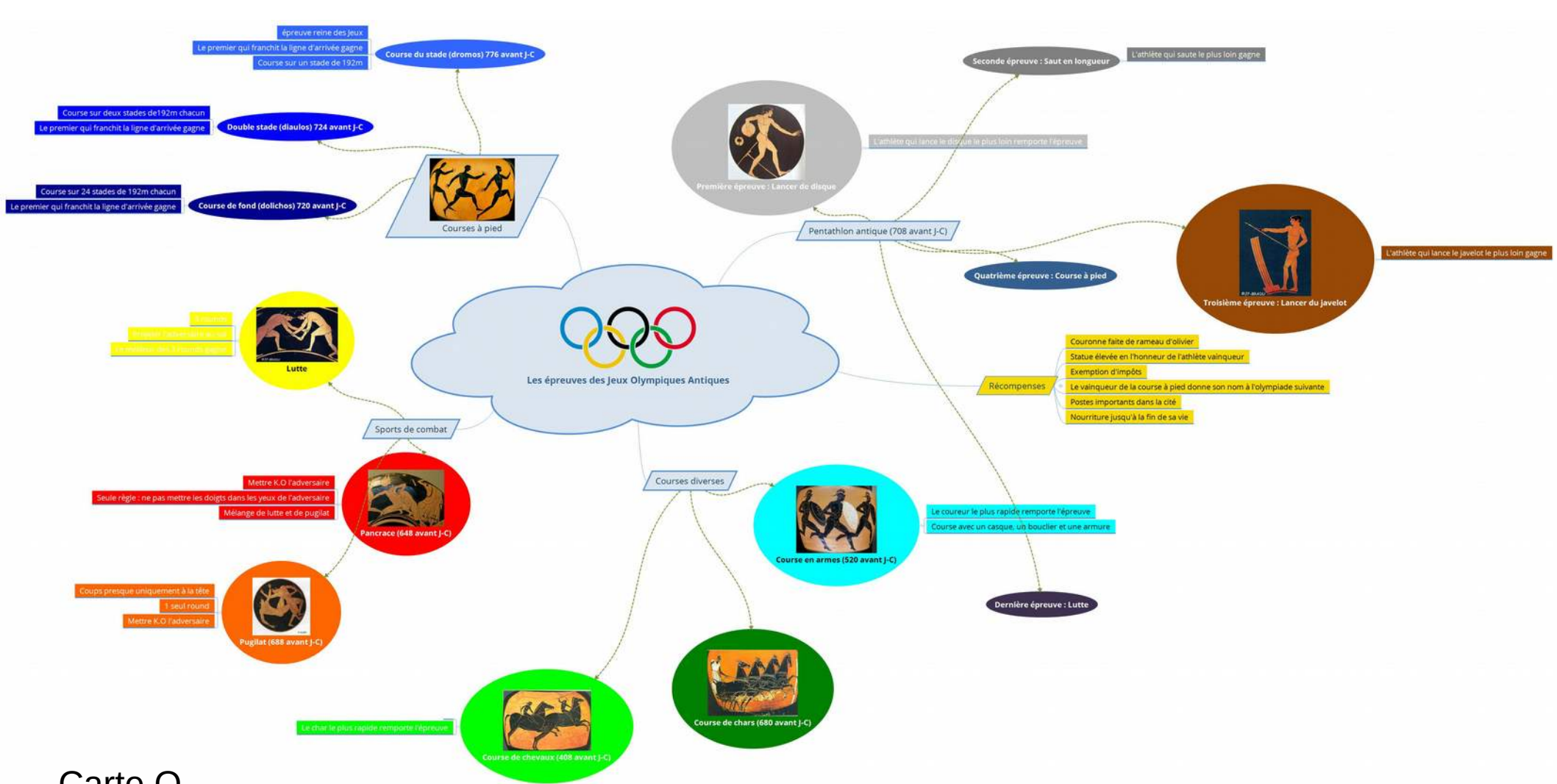
Ce sont des courses de chevaux, en char ou avec des chevaux attelés.

Ce n'est pas le jockey (ou le conducteur de char, l'aorige) du cheval gagnant qui remporte la récompense de l'épreuve mais le propriétaire du cheval.

Épreuves hippiques



Course de chevaux



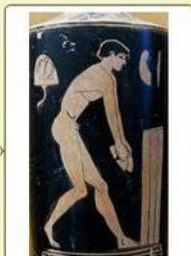
Carte Q

Carte R

Les jeux olympiques naissent au huitième siècle av-JC, organisés en l'honneur de Zeus, ils se déroulent à Olympie tous les quatre ans

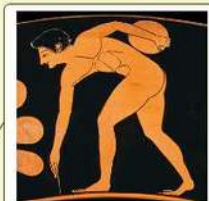
LES ÉPREUVES DES JEUX OLYMPIQUES DE L'ANTIQUITÉ

LE PENTATHLON



SAUT EN HAUTEUR

Les athlètes sautaient avec un poids dans chaque main ce qui leur permettait de se propulser en l'air et d'améliorer leur performance



LANCER DU DISQUE

Epreuve qui consiste à envoyer le "diskema" le plus loin possible



LANCER DU JAVELOT

L'athlète doit envoyer le javelot sur une cible



COURSE

Course de la longueur d'un stade, 192m à Olympie. C'est l'épreuve la plus prestigieuse des jeux olympiques antiques



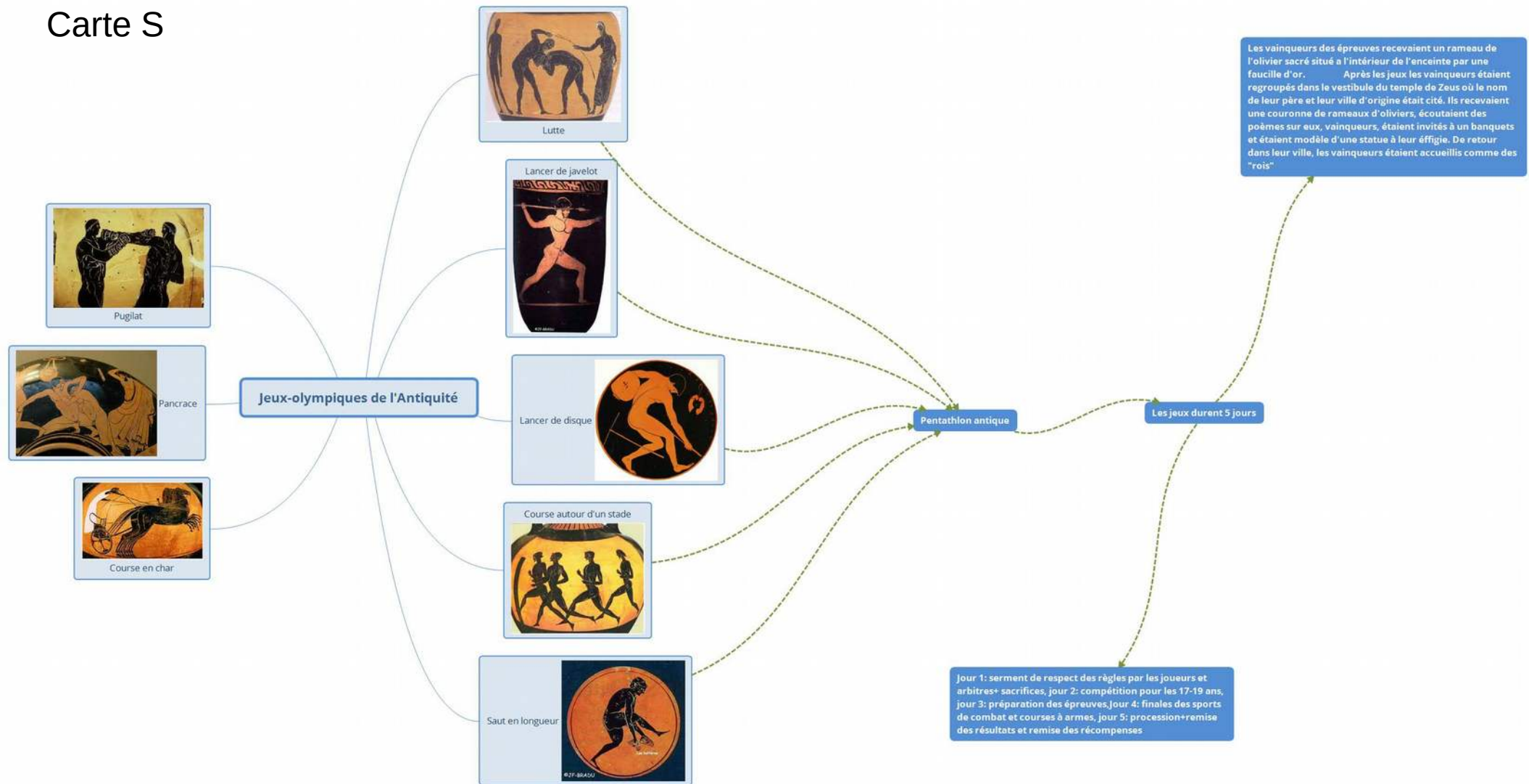
LUTTE

Sport de combat où l'objectif est d'amener son adversaire au sol en lui maintenant les épaules

UN ATHLÈTE EST DÉCLARÉ VAINQUEUR S'IL REMPORTE TROIS DES CINQ ÉPREUVES DU PENTATHLON, DANS CE CAS LES DEUX DERNIÈRES ÉPREUVES N'ONT PAS LIEU. SINON, POUR PASSER AUX DERNIÈRES ÉPREUVES LES ATHLÈTES ÉTAIENT CLASSÉS SELON LEUR PERFORMANCE AUX PREMIÈRES ÉPREUVES.

APRÈS CHAQUE ÉPREUVE, L'ATHLÈTE VAINQUEUR REÇOIT LE BANDEAU DE LA VICTOIRE ET UNE PALME, À LA SUITE DE QUOI IL EFFECTUE UN TOUR D'HONNEUR SUR LA PISTE, TANDIS QUE LA FOULE L'ACCLAME ET LUI JETTE DES FLEURS. LE DERNIER JOUR DES JEUX, LES VAINQUEURS REÇOIVENT UNE COURONNE D'OLIVIER ET SONT ENSUITE CÉLÉBRÉS DANS LEUR CITÉ NATALE.

Carte S



Carte T

