**DÉMARCHE HISTORIQUE EN STAPS.**

**ÉVOLUTION DE LA CULTURE PHYSIQUE**

**PRÉAMBULE À L'UE 9**

* Aujourd’hui **le sport** est partout (sociétés occidentales industrialisées) : des pratiques quotidiennes jusqu'aux manifestations internationales ...
* Le phénomène sportif est **mondialisée**, malgré les disparités entre pays, entre continentes.
* Il génère en plus un véritable économie autour de lui
* On considère le sport comme " **un fait de civilisation à dimension planétaire**" (Réné Maheu, UNESCO 1964)
* Le sport dont on parle c'est **le sport compétitif, de haut niveau et institutionnalisée, standardisé et réglementé.**

**L'origine du sport**

* d'un point de vue historique, le phénomène est présent
* **Le sport compétitif est né en Angleterre au milieu du XiXe s**
* Activité juvénile réserve aux étudiants des «  public school » et des universités anglaises
* Activité codifiée en Europe, dans les pays développés
* Le **sport compétitif** est devenu une pratique autonome, différente des jeux collectifs, traditionnels hérités de l'Ancien Régime, différente des activités physiques ludiques qui existaient auparavant (Moyen Age, renaissance), différente des concours athlétiques d'antiquité.

**Histoire des civilisations anciennes.**

* Trace d'exercices physiques …

dès l'antiquité en Chine, en Amérique latin, en Afrique, en Océanie

* Pour notre culture, il convient d'étudier les civilisations anciennes de la Méditerranée
* Mais ces jeux ne sont pas du sport.

**Jeux et sport**

* les gestes, les techniques corporelles des jeux traditionnels ressemblent parfois aux geste de certain sportifs d’aujourd’hui.
* **Faut-il imaginer qu'il existe une sorte de continuité entre les jeux traditionnels et les spots modernes ?**
* Discobole antique et lanceur de disque, joueur de soule et joueur de rugby ou de football, joueur de paume et joueur de tennis, joueur de cross et joueur de hockey.
* **Non. Ce serait une grave erreur !**
* Chaque civilisation donne **un sens particulier** à ses pratiques corporelles et **on ne peut confondre Jeux anciens et Sports contemporains.**

**L'histoire du sport en STAPS**

* Relever les **Continuités**  et les **Ruptures** dans les pratiques d'exercices corporels depuis les temps reculées jusqu'à aujourd'hui
* Restituer chaque forme d'exercice physique dans chaque contexte historique (social, politique, culturel)
* Ne pas se contenter **d'observer les éventuelles ressemblances des gestes,**  mais  **relever les significations associées a ces pratiques corporelles**  pour chaque époque.
* Acquérir les bases d'une culture historique dans le domaine des APS
* Se familiariser avec des **concepts** : jeux antiques, sports modernes, processus de civilisation des mœurs, recul des seuils des violences tolérées, etc...

**Démarche historique**

* 1 - Quelle étaient les différentes pratiques corporelles en usage a chaque époque importante de l'histoire des civilisations ?
* 2 - Quelle étaient les fonctions assignes a ces exercices physiques dans les différentes sociétés ?
* 3 - Quelles significations leur étaient associés ?
* 4 - A parti de quel moment peut-on considère que se constituent les sports modernes ?

**LES JEUX DE LA GRÈCE ANTIQUE .**

* 3000 av JC : Invention de l’écriture → Début de l'histoire → Début de l'antiquité → jusqu'à 496 ap JC

**A - D’OÙ VIENT LES TRADITIONS DES JEUX ATHLÉTIQUES ?**

**Civilisation de la Méditerranée**

* Civilisation Mésopotamienne
* Civilisation Phénicienne
* Civilisation Égyptienne
* Civilisation de Minos en Crète
* Civilisation Mycénienne en Grèce
* **Chacun possède ses propres formes d’exercices physiques et ses jeux .**

**Difficultés de la recherche sur les jeux**

* Pour connaître ces périodes reculées, ont accès à deux types de sources :
* **1 – Les récits : exemples :** Homère : L'Iliade (la guerre de Troie), l'Odyssée (le retour d'Ulysse vers la Grèce) – vers 850 av. JC (soit 4s après)
* **2 – Les traces archéologiques : exemple** (ruine de cités, de temples, statues, poteries ordonnées …)
* Cependant, difficulté pour découvrir les événements de la vie quotidienne, notamment les exercices physiques (il ne reste rien des jeux, quand les joueurs sont partis, hormis certains objets des jeux …)

**La civilisation crétoise**

* -2000 ans av. JC, en Crète
* Une légende : le Minotaure, enfermé par Dédale dans un labyrinthe, Cnossos, Minos , Thésée
* Intérêt pour les danses et sauts avec des taureaux, exercices de voltige, **apparition des premiers défis compétitifs.**
* **Traces très imprécises …**

1. **LA CIVILISATION MYCÉNIENNE**

* -1450 av. JC , en Grèce
* Population des Achéens qui colonise les rives de la mer Égée en fondant des petits royaumes indépendants
* Communautés rassemblées autour de propriétés terriennes.
* Cité forteresse de Mycènes, ville du Roi Agamemnon
* Organisation d'expéditions de pillage, de piraterie …
* Société esclavagiste, de religion polythéiste :
* Zeus : Roi des Dieux
* Héra : son épouse
* Poséidon : Dieu de la mer
* Déméter : Déesse de la terre
* Ares : Dieu de la Guerre

**L'idée de l a valeur guerrière**

* Société fondée sur une séparation entre les grandes familles ("Aristoï" : les meilleurs), les employés (paysans libres, avec des droits civiques), les esclaves
* La valeur suprême : **"l'Arété"** (ardeur au combat : force, vaillance, beauté physique, courage individuel)
* Guerres mycéniennes : affrontement entre les champions de chaque camps, se cherchent sur le champ de bataille pour s'affronter en duel (Guerre de Troie entre Achille et Hector)

1. **LA PLACE DES JEUX CHEZ LES ACHÉENS**

* En dehors des guerres, les aristocrates achéens organisent des compétitions physiques qui leur sont réservées
* Jeux organisées lors de cérémonies funéraires, lors de fêtes ou de réceptions. Nécessité de trêves
* Il faut y faire la preuve de son «  Arété », sa vertu
* **Exemples :**
* **Iliade (chant XXIII) : « Funérailles de Patrocle » :** Course de chars, pugilat, lutte, course à pied, lancer de disque, de javelot, tir à l'arc.
* **Odyssée (Chant VIII) : «  Ulysse au royaume d'Alcinoos »**, banquet, combat de boxe, défi, soupçon de réputation, lancer de disque , victoire.

**B – LES ORIGINE DES JEUX OLYMPIQUES.**

1. **ORIGINE LÉGENDAIRE DES JEUX**

* Tradition des compétitions athlétiques dans le monde grec.
* Odes de Pindare (Ve s. av. JC)
* Odes de Pausanias (IIe s. ap. JC)
* La tradition serait due Héraclès, instaurant un culte de Zeus à Olympie. Initiative du Roi Iphistos pour conjurer la peste qui consulte un oracle, organise des jeux en l'honneur de Zeus et conclue une trêve avec Sparte.
* 1ers JO en 776 av. JC (ceux dont on a retrouvé la trace …)
* C'est l'avènement de la Grèce archaïque
* Les JO vont durer jusqu'en 393 ap. JC, soit près de 1200 ans ! Retracer leur contenu sera problématique …

1. **ÉVOLUTION DE LA SOCIÉTÉ GRECQUE**

* - 800 à – 600 av. JC
* Société composée de cité-états ( Polis ») indépendantes sur le plan économique.
* Capable de s'unir pour repousser les envahisseurs (Guerres Médiques contres les Perses : - 600 av. JC).
* Capable de s'affronter entre elles (Guerre du Péloponnèse entre Athènes et Sparte : -480 av. JC).

**Évolution sur le plan militaire**

* On passe de l'affrontement par des duels entre champions (juchés sur leurs chars) à une organisation collective du combat.
* Valorisation du fantassin ("Hoplite", homme en arme au cœur du combat.
* Début par les archers, fin des affrontements par la cavalerie (pas de selle, pas d’étriers)
* Organisation des combattants en " Phalange" (en carré coordonné)
  1. **ATHÈNES**

**Athènes (-800 à -600 av. JC) :**

* Modèle d'organisation : " Oligarchie (gouvernement par quelques-uns).
* Les grandes familles sièges au Conseil des Anciens ("Aréopage")
* Succession de crise, de régimes politiques autoritaires (" Tyrannie " : gouvernement d'un seul).
* Les guerres incessantes nécessitent le recrutement de soldats en plus grand nombre (au de-delà des rangs l’aristocratie). Ces nouveaux soldats réclament des droits politiques identiques, ce qui va entraîner une évolution)

**Athènes (Ve s. av. JC) :**

* Instauration d'un nouveau régime politique : la «  Démocratie » (le pouvoir au peuple, eux citoyens).
* Vers 510 av. JC : Système de démocratie directe.
* Réunion de « l'Ecclésia » (assemblée des citoyens) qui détient les pouvoirs (nomination des magistrats, des chefs militaires (« stratèges »), représentation par un conseil permanent (la « boulè »)
* Citoyen : être un homme, libre, âgé de plus de 20 ans, être né de père et de mère athéniens, avoir suivi une éducation militaire de 2 ans.
* Société très hiérarchisée et patriarcale : les femmes, les esclaves , les étrangers (« métèques ») n'ont aucuns droits politiques .
  1. **SPARTE**

Vie politique organisée sur un système pyramidal en 3 groupes :

* **«  Les égaux »** (env 5000) : soldats permanents, mènent une vie austère, passent leur temps à s’entraîner au combat. Seuls à avoir des droits politiques , forment l'assemblée du peuple qui désigne le Conseil.
* **Les hommes libres** (env. 60 000 : paysans, artisans, commerçants) n'ont pas de droit politique.
* **Les esclaves** («  Hilotes ») sont au service des guerriers (de 150 000 à 200 000)
* **La place des femmes dans cette société est plus favorable .**

**BILAN**

* Unité fragile qui repose sur une langue commune, sur une religion commune.
* Ensemble instable, cité-états indépendantes, en rivalité pour les conquêtes et le commerce. Nombreuses guerres.
* Les jeux athlétiques vont contribuer à rassembler les Grecs autour d'un même idéal : «  l'Arété »
* Des concours à base de jeux athlétiques sont organisés dans plusieurs cités : **Olympie/ Jeux Olympiques, Némée/ Jeux Néméens, Corinthe/Jeux Isthmiques, Delphes/Jeux Pythiques …**
* Occasion d'affirmer leur unité, de renforcer leur cohésion.
* Ainsi, les jeux d'Olympie deviennent rapidement des **«  Jeux Panhelléniques ».**

1. **PRINCIPES D'ORGANISATION DES JO.**

* Ont lieu tous les 4 ans sur le site d'Olympie
* Durent 5 jours (calendrier religieux : 3e jours suivi par la 2e plein lune après le solstice d'été : moi d'août)
* Trêve sacrée annoncée à l'avance dans toutes les cités grecques.
* Formation d'un jury d'arbitres (les « Hellanodices ») pour chaque olympiade.
* Pour participer : être un homme, être né grec, né de parents citoyens libres. Les femmes sont exclues.
* Les athlètes se présentent un moi avant le début des épreuves (pouvoir vérifier leur identité, leur santé , pour pouvoir s’entraîner)

**Préparatif des JO antique**

* se déroulent sous la direction d'anciens "athlète" (celui qui combat pour une récompense Athlos)
* Les participants sont nus et se préparent au gymnase (gymnos : nudité), au stade ou a la palestre (palè : lutte)

1. **DÉROULEMENT D'UN OLYMPIADE**

* Programme à base de jeux athlétiques (pratiqué en étant nu) et de courses hippiques
* Exemple la course du stade dont le vainqueur (olympionique) donne son nom à l'olympiade. Il devient un héros pour sa cité , symbole de force et de vertu. En cas de triche, c'est la réputation de la cité qui est touchée.
* La courses de chars (biges = 2 chevaux, quadriges = 4 chevaux) de chevaux montés. Les auriges (conducteurs de chars) concouraient sous les couleurs des propriétaires
* Au retour du héros dans sa ville, on éventre les remparts pour le faire entrer sous les ovations. Par la suite, il est entretenu gratuitement par la cité jusqu'à la fin de sa vie.

**1er jour :**

* Cérémonies religieuses
* Serment de loyauté des athlètes
* Processions des "hellanodices" et des "athlètes" dans le stade, sous la protection de la déesse Déméter
* Passage sous la voûte d’entrée (tunnel).

**2ème jour :**

Matin :

* courses de chars et de chevaux , à l’extérieur du stade
* Circuit marqué par deux bornes en pierre
* Épreuve très dangereuse, apanage de l’aristocratie

Après midi :

* « Penthatle » (5 épreuves) : épreuve de l'athlète le plus complet. Épreuve à élimination.
* Lancer de Disque, Saut en longueur arrêté avec haltères, Lancer de javelot avec cordelette, Course de vitesse de 2000m env., Lutte.

**3ème jours**

* **«  Le plus magnifique de tous » (pleine lune)**

Matin

* Procession au temple de Zeus
* Sacrifice d'un "Hécatombe" (100 taureaux)

Après-midi

* Épreuve pour les jeunes (avant la fin du service militaire, soit entre 12 et 18ans)
* Course de 200m env., Lutte, Boxe

**4ème jour :**

Matin : " les épreuves reines"

* Course du Stade 192m
* Course du Double Stade
* Course Longue (jusqu'à 24 fois le stade, soit 4800m)

Après-midi: "Les épreuves les plus populaires"

* Lutte (faire tomber 3 fois au sol).
* Boxe (bandelettes de cuir autour des phalanges, victoire par KO ou abandon).
* Pancrace ("Pankrates" : tout puissant). Combat sans règle et sans limite ou tous les coups sont permis

**5ème jour**

* course en armes
* Nu casque, bouclier, jambière
* Marque la fin des jeux et de la trêve
* Symbole du retour des armes .

**C- LA DIMENSION SYMBOLIQUE DES JEUX**

1. **LES JEUX DANS L'ORDRE RELIGIEUX**

* Lieux de culte dédié à Zeus
* Pourtant , Olympie est situé à +6000km du mont olympe (domaine des dieux et lieu de Zeus)
* Organisation et déroulement des jeux sous l'autorité des prêtres : calendrier, cérémonie d'ouverture , célébration du culte de Zeus
* Infrastructures organisées pour le culte des dieux (nombreux temples dédiés aux dieux, mausolées pour les anciens héros)
* Peu d'aménagement (tribunes ou gradins) pour les spectateurs (simple talus)
* Prestige, d'Olympie comme sanctuaire religieux
* **JO s’inscrivent dans les croyances et les rituels grecs.**

1. **PLACE DES JO DANS UNE SOCIÉTÉ GUERRIÈRE**

* Société guerrière
* Haut degré de violence dans la société, dans les jeux
* Condamnation en cas de présence d'un femme aux JO : précipitée du haut du mont Typaïos dans un abîme
* Disciplines les plus prisées par les spectateurs : les épreuves de combat( violence, sang)
* Boxe (« Cestes » pour accentuer les coups. Boxe sans esquive. Système pour déparatager deux combattants).
* Pancrace (Sans limite, parfois à mort. Techniques d'esquive, d'endurcissement du corps).
* Absence des Spartiates au Prancrace... N'abandonne jamais !

**Une préparation à la guerre**

* Trêve olympique (un mois avant, un mois après)
* Laisser la région d'Olympie en paix. Certaines cités éloignées continuent de se battre
* Valeurs de la guerre très prisées à Olympie.
* Courses en armes : «  Hoplitès dromos »
* Préparatifs aux jeux similaires aux préparatifs à la guerre. Continuité entre la guerre et les jeux.
* Les JO ne relèvent du domaine du «  jeu » d'ailleurs, il ne sont pas appelés « jeux » par les Grecs, mais «  Agonès » pour marquer leur dimension compétitif
* **« Agon » concours , défi ou confrontation**

1. **ET LE MARATHON ?**

* **Ce n'est pas une épreuve des JO antiques**
* Utilisation de la course en armes à la guerre lors d'un bataille contre les Perses près du village de Marathon à l'occasion des guerres Médiques (-490 av. JC)
* Attaque surprise des Grecs contre les envahisseurs Perses en train de débarquer sur une plage au Nord d'Athènes après 7 à 8km de la Corse en armes dans les collines et les dunes de sables.
* **L'hoplite Philippidès** court ensuite de Marathon à Athènes (40km) pour annoncer la victoire des Grecs.
* Cet hoplite est également connu pour avoir couru 250km entre Athènes et Sparte en 1 jour et demi (36h)
* **Le 1er Marathon date de 1896 (JO Athènes). Sa distance est fixée en 1908 (42km195 : JO Londres)**

**CONCLUSION**

* «  Si les jeux préparent à la guerre, la guerre prépare aux jeux » Philostrate d'Athène (IIe s ap. JC)
* La violence observée ne pose pas de problèmes. Les citoyens se font justice eux-mêmes
* **Continuité entre vie sociale, vie militaire et participation aux jeux. Les mêmes vertus guerrières sont célébrées dans la société, pendant la guerre, pendant les jeux.**
* **Mort sur le stade, regrettée mais totalement acceptée.**
* Aujourd'hui, tout est fait pour limiter le degré de violence. La mort dans le sport perçue comme une scandale , un échec.

**LA PLACE DES JEUX ATHLÉTIQUES ET L’ÉDUCATION**

**DANS LA GRÈCE ANTIQUE**

* Comparaison de l'éducation antique avec l'éducation contemporaine : inversion de la hiérarchie des disciplines.
* **Aujourd'hui,** primat des disciplines intellectuelles

+++ mathématiques, sc. Physiques, sc. Naturelles, français

--- dessin, musique, éducation physique).

* **Grèce antique :** Ordre de prévalence inversé

+++ dessin , musique, danse, éducation physique, rhétorique

--- lecture, écriture, calcul

* L'enseignement était réservé a une élite (fils de citoyens grecs).

**A – L’ÉDUCATION A ATHÈNES**

**L'éducation classique : " l'archeia Paidéia"**

**3 étapes :**

1. **L’éducation familiale**

* Lors de la **Prime enfance**  (de la naissance à 7 ans), l'éducation réalisé au seins de la famille
* **Socialisation générale :** Apprendre à parler, observer respecter les principe de la vie en groupe

1. **Éducation privée :**

* Lors de l'enfance (de 7 à 14ans), la scolarisation relève d'initiatives priées.
* École primaire n'est pas organisée par la cité. Enseigner est une fonction dépréciée (réservée aux exilées, aux individus ruinés, aux étrangers
* **Le " pédagogue"** (" Paidagogos" **esclave** qui conduit les enfants à l'école, instructeur) doit constituer sa clientèle démarcher les familles.
* Chaque enfant va voir le maître à tour de rôle. Pas de regroupement des enfants sous forme de classes (par âges ou niveau).

1. **"L'Ephébie"**

* De 14 à 18 ans, le jeune grec devient un " Éphèbe" (adolescent – "Ephebie" : adolescence).
* Sa scolarisation secondaire se fait au "Gymnase" (lieu des exercices nus).
* Le gymnase est un établissement complexe, financé par des donateurs privés (pas d'impôts). "Évergète"
* Les familles les plus riches sont tenues moralement de participer à l’amélioration de la vie de la cité (construire un temple, un gymnase). Situation socialement très valorisante.
* Construire un gymnase est très onéreux (payer les infrastructures, les entretenir, payer le salaire des maîtres). Le propriétaire appelé **"Gymnasiarque"**

**Le gymnase**

* Le gymnase comprend 2 ensembles :
* **La « Palestre »** ( Palaistra, lieu de lutte)
* **Les pistes de courses à pied** (« Stadion » piste découverte et «  Xystos dromos » piste couverte).
* La Palestre est un bâtiment carré dont la partie centrale est ouverte, mais recouverte de sable. Des colonnades entourent l'air de lutte.
* Autour, des vestieraire (Apodyterion), des salles de cours (éphebion), une bibliothèque, une salle d'eau (Loutron), des salles de massage et de soin du corps (konisterion), un magasin à l'huile (Elaiothesion), une salle de boxe (korykeion).

**Le « pédotribe »**

* Le « pédotribe » est l'enseignement des exercices physiques.
* Il a des fonctions élargies : responsable de l'apprentissage des exercices de la gymnastique ; responsable de la préparation aux compétitions athlétiques (« Agones »), responsable de la danse, responsable de la santé,des éphèbes, surveille leur régime alimentaire, prodigue des soins en cas de blessure, connaît les plantes médicinales …
* **Rôle d'enseignant, d''éducateur, de technicien, de kinésithérapeute, de diététicien, de médecin.**
* *Documentaire sur la reconstitution des exercices dans une palestre : «  les Champions d'Olympie » (Philippe Molins, arte 2004)*

**Les soins du corps**

Avant la séance :

* se frictionner d'huile d'olive, projeter de la poussière de stable sur sa peau (protection solaire, saisies des prises)

En fin de séance, il faut se laver.

* Racler sa peau avec un racloir ( «  Strigile »)
* Se laver à l'eau (douche froide)
* Se frictionner avec de l'huile, se faire masser.

**Les autres enseignants.**

**Le professeur de musique :**

* Initiation à la pratique des instruments de musique (flûte, lyre, chant choral)

**Le grammairien :**

* Connaissance de la langue grecque, des auteurs anciens, des textes littéraires, des poètes

**Le Rhéteur :**

* Expression orale, argumenter, convaincre un auditoire

**Le philosophe :**

* **Platon (IV av. JC) au jardin d'Akademos (« Académie »)**
* **Aristote (IV av JC) au gymnase du « Lycée »**

**Le service militaire**

* A l'issue de l'Ephébie (vers 18-20 ans), les jeunes Athéniens font un service militaire de 2 ans.
* Étape, initiation, **Rite de passage vers l'âge adulte** qui parque la fin de l'enfance.
* Preuve de l'intégration des valeurs guerrières ; de ma vaillance au combat qui a été préparée par l'éducation du Gymnase.
* Toue leur vie, les Grecs continuent de fréquenter régulièrement le gymnase pour l’entretient de leur corps.

**Place des femmes à Athènes**

* N'ont pas de droits politiques
* Absentes des grandes cérémonies religieuses, des jeux athlétiques, du gymnase …
* Vivent autour de la maison, dans un espace réservé : **le « gynécée ».** Vie recluse dans la maison. Ne sortent que pour aller au marché
* Sont absentes des banquets et fêtes privées. Pas d'instruction officielle pour les filles. Elles sont instruites par leurs mères (travaux domestiques)
* La jeune femme épouse l'homme que sont père choisit pour elle.

**B – L’ÉDUCATION À SPARTE**

**Évolution politique à Sparte**

* Sparte adopte la technique militaire de la Phalange
* Dévouement à la patrie très poussé, sacrifice de l'individu.
* Vers 550 av. JC, le système politique se durcit. Instauration d'une morale totalitaire. Chauvinisme. Profonde solidarité entre les «  Égaux ». Égalitarisme **entres les individus.**
* Instauration d'un système **d'éducation austère, brutal, totalement pris en charge par la cité.**
* Cela vaut à Sparte de nombreuses victoires dans les courses à l'Olympie (jamais dans les épreuves de combat : ne pas s'avouer vaincu avant de mourir...)

**Une éducation d'état**

* **Dès la naissance,**  Les jeunes mères présentes leur nouveau né devant le Conseil des Anciens.
* Les enfants beaux et bien fait survivent, les autres sont jetés du haut d'un précipice.
* **Éducation familiale** jusqu'à l'âge de 7 ans.
* Entre 7 ans et 12 ans,  **éducation sous le contrôle de la cité**  mais les enfants rentrent dormir chez eux le soir.
* Lire, écrire, chanter, danser, jeux athlétiques.

**«  L 'Agogé »**

* Système d'éducation austère, brutal.
* Mal vêtu (1 tenue par an), tête rasée, pieds nus, ils couchent sur les litières de paille. Mal nourris, ils sont encouragés à se débrouiller, à voler. Formation militaire, athlétique.
* **Formation du caractère, dévouement à l’État, idéal du patriotisme, obéissance aux supérieurs.**
* Cela vaut à Sparte de nombreuse victoires dans les courses à Olympie (jamais dans les épreuves de combat : ne pas s'avouer vaincu avant de mourir...)
* Épreuve de **la « cryptie »** Pour les plus endurcis : livrées à eux-même pendant 1an, doivent survivre en volant, sans se faire surprendre.

**L'éducation des femmes**

* Organisée pour faire d'elles **des femmes capables d'engendrer** des enfants sains et vigoureux, de futurs soldats.
* Demeurent dans le foyer familial
* Musique, danse, poésie.
* Savent lire et écrire
* **Éducation physique** à base d'exercices athlétiques (lutte, course, disque, javelot …)
* Elle pratiquent nues, comme les hommes. Les valeurs jugées trop féminines (grâce, culture) sont peu valorisées chez elles.

**CONCLUSION**

* **Aux XVIIIE et XIXe**, on retient les œuvres remarquables de la Grèce antique : sculptures, édifices, œuvres littéraires, scientifiques, philosophiques … (Montesquieu, Rousseau...)
* Aristote, Platon, Pythagore, Thalès, Archimède, Hippocrate...
* On oublie qu'il s'agit d'un société très violente, inégalitaire (femmes), esclavagiste et faiblement scolarisée …
* **L’éducation spartiate** : violente, brutale, égalitaire …
* Citée par Robespierre à la Révolution (1789) comme un modèle d'organisation pris en charge par l’État (la cité).
* Projet d'instauration en France d'un Éducation Nationale.
* **L'éducation athénienne :** équilibrée, globale, physique , intellectuelle et morale.

**LES FONCTIONS SOCIALES DES JEUX**

**DANS LA ROME ANTIQUE**

* Rome occupe la Grèce dès le II av JC.
* La république Romaine, puis l'Empire Romain vont transformer la tradition des jeux athlétiques de la Grèce Antique
* Les compétitions grecques sont maintenues, le contexte va progressivement évoluer.
* Différenciation marquée entre **les activités corporelles** des citoyens romain et **les jeux de spectacle** organisées pour le plaisir des citoyens.
* Ce nouveau spectacle va prendre une **fonction sociale et politique** très importante sous l'Empire.

**I – ROME : DE LA RÉPUBLIQUE à L'EMPIRE**

**A – LÉGENDE DE LA FONDATION DE ROME**

* À l'issue de la Guerre de Troie, le héros Énée s'enfuit et voyage jusqu'au Latium où il fonde une dynastie. Au bout de la 13ème génération de rois, deux jumeaux. - **Rémus et Romulus,**  héritiers royaux – sont abandonnées sur les eaux du Tibre. Ils sont recueillis par une louve.
* Rivalité entre eux,se vouent une haine fratricide
* A l'âge adulte, décident de fonder une nouvelle ville.
* Romulus délimite les futurs remparts infranchissables avec une charrue (enceinte sacrée)
* Rémus défie son frère en sautant par-dessus le sillon. Romulus le tue !
* **"Ainsi périra à l'avenir quiconque franchira cette muraille. "**

**B – L'ORIGINE ESTRUQUE**

* Fondation de Rome -753 av JC
* Installation d'un société d'agriculteurs au bord du Tibre, qui construit des fortifications , dégage un «  Forum » comme espace public et bâtit un sanctuaire religieux sur le Capitole.

1. **De La Monarchie A La Republique**

* Possession Estruque organisée en **petit royaume indépendant («  les rois de Rome »)**
* Civilisation très influencées par la culture Grecque (œuvres architecture, art …)
* **- 509 av JC : Révolte** face à une monarchie vieillissante, **fondation de la République : «  Res Publica («  la chose de tous »)**
* Assemblée de représentants des citoyens : le Sénat (pouvoir législatif). Cependant, l'essentiel du pouvoir revient aux « Patriciens » (de « Pater », les pères de la noblesse) au détriment du peuple **(la « Plèbe »)**
* -390 / -350 av JC : invasion de Gaulois qui ravagent Rome
* -330 av JC : paix signée avec les Gaulois.

**Une citoyenneté ouverte**

* Les familles de Patriciens tentent de fonder une oligarchie héréditaire (clientélisme, clanisme, système mafieux).
* Réaction du peuple qui impose un partage du pouvoir politique, un partage du pouvoir religieux.
* Définition tolérante du **citoyen :**  respect du mérite personnel.
* Cela va permettre détendre de la citoyenneté aux hommes libres de la cité, puis aux hommes libres d'Italie, enfin à ceux de l'Empire Romain...

1. **Instauration De L'empire**

* -130 av JC : politique d'expansion territoriale, extension des zones sous contrôle de Rome.
* Corruption et débauche de la classe politique
* Renforcement du pouvoir du Consul : complot politique, assassinat de Jules César (-44 av JC)
* Rivalités pour le pouvoir au sein de l’aristocratie entre « optimates » (les meilleurs) et « populares » (les populistes)
* Succession de guerres civiles
* **-27 av JC : début de l'Empire Romain**
* Auguste réduit le pouvoir du Sénat, et cumule les fonctions d'autorité politique, militaire et religieuse.
* **Va durer jusqu'en 476 ap JC.**

**II – LES LOISIRS à ROME**

**Travail et Loisir**

* Les Romaines sont un peuple de paysans habitué à travailler la terre (origine rurale). Une aspiration : ne plus travailler la terre ingrate, récolter les fruits de leurs efforts.
* **« Otium »**: le temps du loisir.
* « **Negotium » :** le temps de travail, de non-loisir …
* Parmi les divertissements les plus prisées par les Romains aisées :
* Des activités physiques peu violentes (les thermes – bain et massages)
* Des spectacles d'exercices physiques et de compétition.

**A – LOISIR PHYSIQUE DES ROMAINS**

* Les Romains reproduisent les exercices pratiquées selon la **tradition grecque** et selon la **tradition étrusque :**
* Gymnastique, lutte, exercices athlétiques (course, lancer javelot, disque, jeu de balle, jeu de paume , escrime, lutte …
* Jeux de balle, jeux du cirque, jeux équestres …
* Certains exercices sont pratiqués à l'air libre (sur « le champ de Mars » - Dieu de la guerre) : équitation.
* A l'issue de ces pratiques, ils apprécient de se rendre aux thermes.

1. **Les Thermes**

* Bains publics qui associent les activités : gymnastique, exercices athlétiques et autres jeux physiques. Bibliothèque...
* Accessibles au peuple (faible droit d'entrée). Les romaines peuvent y consacrer jusqu'à 2 à 3h par jour

Fonctionnement :

* Étuves d'eau chaude pour accélérer la sudation,
* « Caldarium » - Pour s'asperger d'eau très chaude, se faire racler la peau avec un strigile,
* « Frigidarium » - Piscine d'eau froide
* Massage et onction d'huiles parfumées.

1. **Les autres jeux**

* **La natation :** activité très prisée, bain de mer ou de rivière, piscines publiques – mais peu de détail sur les techniques de nage.
* **La chasse :** activité à base d'équitation, pour poursuivre les gibiers à poils (sanglier, lièvres ...)
* **L'escrime :** activité pour l'aristocratie, participe à la préparation militaire.
* Ces jeux seront parfois transformés et repris dans les spectacles très prisés du cirque.

**B – SPECTACLES DE COMPÉTITIONS, SPECTACLES DES ARÈNES.**

1. **Jours De Fête … Les « LUDI »**

* **Le «  Ludu »** : un jeu de compétition.
* Divers spectacles de jeux et de compétition prennent progressivement une place très importante dans le rythme de la société :
* A la fin de la République (au début de l'ère chrétienne), 76 jours de « Ludi » par an.
* A la fin de l'Empire (fin IV ap JC), 175 jours pars an !

Quasiment 1 jour sur 2 …

* Toutes les fêtes sont associées à la célébration des Dieux.

1. **Le «  Circus Maximus »**

* Construction de c**irques, d'hippodromes** et **d’amphithéâtres** immenses : accueillir 250 000 spectateurs (385 000 selon les registres!)
* Ces spectacles sont partiellement financés par l’État, prennent rapidement une dimension politique.
* Les « Édiles » ou « Prêteurs » ont la charge d'organiser les jeux. Cela devient un moyen d'accéder à des fonctions politiques, si les jeux sont grandioses : fortes chances d'être élus...
* Ils dépensent une partie de leur fortune, qu'ils récupèrent sous la forme d'impôt dès qu'ils sont élus !

**« Panem et circenses »**

* Pour l'Empereur, manière de soigner sa popularité par la distribution gratuit et abondante de friandises dans les tribunes : « panem »
* Distribution de lots dans des loteries (sommes d'argent, villas, navires, terres …)
* Le peuple qui est privé de droits politiques peut se distraire avec ces jeux et ainsi se tenir tranquille.
* Il assiste au spectacle des jeux du cirque avec ferveur : « Circenses »

**a) Les jeux athlétiques**

* Compétitions avec affrontement d’athlètes sur le modèle des Grecs. Rites religieux organisées par les prêtres.
* Épreuves parfois ouvertes aux femmes.
* Les athlètes sont intégrés dans des écoles d’entraînement intensif, fortes récompenses pour les vainqueurs
* Début de professionnalisation. Mise en place d'un réglementation très stricte. Respect de l'équité sportive.
* Les « Ludi » intègrent également les jeux de théâtre.

**b) les courses de chars**

* Tradition ancienne, héritée des Étrusques.
* Courses pour des équipages attelés de 2,4 voire 10 chevaux !
* Couleurs des attelages selon les « factions » : blancs, rouges, bleus (patriciens), verts (plèbes)
* Défilé à travers la ville, cortège des attelages et des auriges.
* Course de 7 tours de piste. Épreuve reine !
* Dangers dans la course lors des accrochages, lors des virages aux extrémités de la piste près des bornes.
* *(Peplum : « Ben hur » de William Wyler 1956 avec Charlton Heston)*

1. **Les combats de gladiateurs.**

* Associés aux rites funéraires. Tradition issue de la civilisation Estruque. Sacrifice des esclaves au décès de leur maître. Donner de la force au défunt pour le voyage vers l'au-delà.
* Transmission à la culture romaine. Cérémonie privée, spectacle : faire combattre des esclaves à l'occasion de funérailles.
* **Le « Munus » (combat) d'origine sacrée devient un « Ludus » profane**. Devient un spectacle public vers 30 ap JC avec un très gros sucées populaire.
* Le gladiateur est un volontaire, issu du rang des professionnels de la guerre, des esclaves ou des hommes libres. L'espoir est de faire fortune, ou d'êtres affranchi à l'issue des combats.

**La gladiature ou « munera »**

* Sous l'Empire, le spectacle est pris en charge par l’État.
* Des casernes d’entraînement sont construites à proximité des amphithéâtres romains (**Le « Colisée » :** 75 000 spectateurs).
* Le gladiateur signe un engagement contre une forte prime : il accepte d'être « brûlé, enchaîné, frappé et tué par le fer ». S'il survit à l'issue de son contrat, il peut être affranchie et gagne de fortes sommes d'argent.
* L'entraînement est très dur, mais ils sont bien nourris surveillées par un médecin.
* Gladiature ethnique (Thrace, Samnite, Gaulois, …), puis gladiature technique (rétiaire, mirmillon ...)

**Programme évolutif**

* Le programme innove pour surprendre le spectateur alors que les combats s'enchaînent toute la journée :
* 1 – introduction de chasses : luttes contres des animaux sauvages
* 2 – reproduction de scènes de batailles célèbres.
* 3 – reproduction de batailles navales sur des bassins artificiels.
* 4 – intermède à l'heure du repas : combats entre condamnés de droit commun. Lutte à mort.
* 5 – combats avec des nains, des femmes...
* 6 - «  carnage », des bêtes fauves affamées sont lancées contre des individus désarmés (martyrs des premiers chrétiens) .

**CONCLUSION**

**Fonction sociale et politique :**

* Les courses de chars répondent au plaisir populaire des paris
* « Ludus » et « Munus » constituent une cérémonie offerte par le pouvoir. Ces spectacles sont une **arène politique.**
* Chaque **fonction sociale** (faction) adopte une couleur et le public s'identifie au résultat (Soutenir la faction verte pour se faire bien voir du peuple, accroître son poids politiques en soutenant la faction bleue des sénateurs …)
* Le peuple à l'occasion d'exercer une forme de pouvoir de vie ou de mort sur les gladiateurs (pouce en haut, en bas).
* Moyen de canaliser la violence sociale et la volonté de révolte dans un spectacle encadré, sanglant et morbide.
* Manière de contrôler les agitations, de maintenir la paix civile.

**Influence du christianisme**

* Progressive protestation des fractions cultivées, des éducateurs, des philosophes.
* Démarcation de la tradition grecque (qui offrait un titre de gloire) pour glisser vers une tradition romaine (qui offre un titre d'infamie)
* Christianisation de l'Empire (Théodose er)
* 393 ap JC : les JO sont interdits à Olympie
* 399 ap JC : fermeture des écoles de gladiateurs à Rome
* 418 ap JC : dernier combats de gladiateurs à Rome.
* 426 ap JC : Théodose 2 rase le site d'Olympie
* V ap JC : Début des invasions barbares... et chute de l'Empire Romain.

**DES JEUX TRADITIONNELS AUX SPORTS MODERNES**

**Les pratiques d'exercices physiques de l'Antiquité à l'aube du XXème siècle.**

**LES EXERCICES DU CORPS DANS LA SOCIÉTÉ FÉODALE :**

**LA CHEVALERIE**

***Prises de notes du cour de M. HOBIAN : Aucun diapositive, aucun support visuel de la part du professeur. Ces notes sont complétées avec des recherches annexes cependant elle peuvent être incomplètes.***

Après la fin de l'empire romain sous le choc des invasions barbares, 474 ap JC → Période de chaos qui s’installe dans le sud de l’Europe. La loi du plus fort règne . Les communautés villageoises commencent à se tourner vers des hommes forts pour les protéger. Avec en contre parti une soumission à leur autorité, un entretient et des richesses.

→ Constitution d'une aristocratie guerrière → Devient dominante jusqu’à capter le pouvoir politique.

**La période féodale :**

* Début : 987 → Hugues Capet, Roi des Francs, premier souverain de la dynastie capétienn (la troisième dynastie des rois de France)
* 1095 → 1ère croisade
* 1226 → règne de Saint louis
* 1328 / 1430 → Guerre de 100 ans
* 1453 → Impôts permanents / Charles VII
* Fin : 1492 → Début de la renaissance
* invention imprimerie par Gutenberg
* découverte de l’Amérique par Christophe Colomb

**Le régime féodale (de fief = terre)**

* Selon l'historien médiéviste E. Chenon :

«*Le régime féodal consiste essentiellement dans les morcellements de la propriété dans le morcellement de la propriété, laquelle échappe au pouvoir central et se disperses entres les mains d'un certain nombre de grands seigneurs, possesseurs de fiefs ou d'alleux importants (domaines) »*

La société féodale est donc :

* une période pendant laquelle le pouvoir royal est faible
* avec un morcellement des terres → Donc morcellement du pouvoir
* Le roi doit constamment composer avec les seigneurs des terres. Ex : Pour lever une armée, les principaux seigneurs des fiefs doivent donner leur accord.

1. **ORGANISATION DE LA SOCIÉTÉ FÉODALE.**
   1. **Les trois ordres.**

La société féodale se compose en 3 groupes sociaux (ordres):

* **L'ordre des chevaliers**: contrôle le pouvoir politique grâce a sa puissance militaire. Ils s'appuient sur des intendants : les clercs
* **Les clercs :** religieux qui ont un rôle d'administration. Ce sont les lettrés de l'époque
* **Tiers états :** (artisant, marchand, agriculture, bourgoies, etc...) N'ont aucuns droits politiques mais assurent l'activité économique du royaume. Créés ainsi la richesse et permettent aux autres ordres de vivre .

**Une autre différence avec les anciennes périodes: la cavalerie est dominante dans les armées au détriment des fantassins.**

→ Pourquoi la cavalerie devient plus efficace au combat que les fantassins ?

→ Pourquoi est ce une aristocratie de cavalier ?

* 1. **L'avènement de la chevalerie**

**Cette avènement est le résultat de diverses invention et innovation techniques :**

* **Amélioration du matériel d'équitation:** La selle et les étrillés**:** points d’appuis sur le cheval → Peut exercer une force importante sur un adversaire → Le cavalier devient efficace aux combattants
* **Utilisation de chevaux de guerre :** massif . Permet d'écraser les adversaires

**→ Déclenchement d'Aristocratie** (forme de gouvernement dans laquelle le pouvoir est officiellement détenu par une élite ) **cavalière :** Chevalerie

* 1. **Une structure pyramidale**
* L’acquisition d'un cheval de guerre, de tout son équipement et de son entretient est extrêmement coûteux → Besoin de ressource financière. Seul les plus riches (les élites) peuvent ce le permettre
* Comme l'agriculture est la ressource économique de l’époque → Nécessité d’acquérir de large terres.
* Afin de faire régner l'ordre et le respect, les seigneurs s'entourent de cavaliers guerriers (chevalier) aguerris dont il va leur donner un domaine, un fief.
* En contrepartie, le chevalier jure fidélité à son seigneur par le biais d'une cérémonie dont l'hommage doit se renouveler pour assurer la fidélité. Et assure sa protection et constitue son armée.

**Aristocratie organiser de façon pyramidale :**

* **Roi**
* **Duc**
* **Prince**
* **Seigneur**
* **Chevaliers**

1. **LES EXERCICES PHYSIQUES DES CHEVALIERS.**

Chevaliers → Combattants à plein temps. En dehors des périodes de guerre ou de croisade, ils jouissent d'une grande oisiveté.

Ils Consacrent la majeur parti de leur temps libre à des activités guerrières.

* 2 formes d’activités :
* La chasse aux gros gibiers
* Les tournois
  1. **l’entraînement des chevaliers**

**La chasse :**

* Elle reproduit un certain nombre de savoir proche de la guerre :
* déplacement à cheval dans un espace restreint
* maniement des armes
* …
* Dimension dangereuse liée à l'affrontement d'une bête sauvage.

**Les tournois , une préparation de guerre :**

**Activité ludique : combat collectif amicale r**eproduisant des conditions de guerre.

**La préparation :**

* **Le**s chevaliers pratiquent un certain nombre d'exercices physiques (un genre d’entraînement) :
* Renforcement musculaire : grimpe a l’échelle/palissade
* saut à cheval
* Permet de tester leur vaillance/efficacité au combat
* Organisation bien précise

**Origine :** Jeux collectifs opposant 2 groupes de chevalier entre eux .

* Lorsqu'un seigneur veut faire honneur a sa cours, plusieurs moi a l'avance, il envoie des messagers dans les principales cours, pour annoncer qu'il organise un tournoi.
* Plusieurs chevaliers se rassemblent dans cette cours (des centaines
* Le seigneur sépare les chevaliers en 2 clans.
* Dont chacun ont un espace délimité dans laquelle ils peuvent se reposer et ramener leur prisonnier. En dehors de ces 2 enclos , il n'y a pas de limites de terrains d'affrontement.
* Il n'y a pas de limite de temps : le combat débute avec le lever du soleil et se termine quand il fait trop noir pour combattre.
* Il n'y a pas de limite d'affrontement :
* Ils doivent porter des coups a son adversaire dans le but de l’étourdir et l'obliger à se rendre.
* Lors d'une reddition : le chevalier devient un « prisonnier » et amener dans le camp adverse.
* Le chevalier récupère sont cheval et ses armes.
* Le « prisonnier » verse un rançon pour conserver son cheval et ses armes → Moyen lucratif.
  1. **La violence des tournois**

**→ Tournois relativement dangereux : blessures sérieuses voir mort par accident.**

* Pas de règles sur la violence :
* Attaque en groupe sur 1
* pas de zone de frappe interdite (tête autorisé)
* Extrême désordre : excitation qui gagne les chevaliers.
* Combat se déroule dans le village dans les cultures → Dommages collatéraux
* L'excitation gagne les Cerfs , qui prennent part à la bataille .

**→ Progressivement ces formes d'affrontements se verront critiquer :**

* le roi va rédiger ces ordonnances pour interdire ces tournois collectif.
* l’église va condamner ces tournois pour :
  + leur désordre sur les terres
  + et pour les activités nocturnes :
    - * + grand banquet
        + orgie

**Les ordonnances qui interdisent ces tournois sont peu efficaces.**

**Les chevaliers s'en moque.**

**Le roi peut aussi se laisser convaincre par leur chevalier pour participer à ces tournois.**

1. **L’ÉDUCATION DES CHEVALIERS**

4 Périodes dans la vie d'un chevalier

et formation en 3 étapes

* 1. **Les 3 étapes de la formation du chevalier.**
* **1ère période : petite enfance**

Naissance dans une aristocratie jusqu'à 7-8 ans reste dans son château natal .

* **2ème période : Le Page**

**S'ensuit le début de sa formation. :**

* Chaque vassale doit obligatoirement confier sont fils à un seigneur immédiatement supérieur → L'enfant devient un page.
* 8 → 14 ans
* Il aide le seigneur à s'habiller
* Il aide au service du repas

→ Renforcement du système hiérarchique

* **3ème période : Écuyer**
* à partir de 14 – 15 ans
* initiation au technique de combat
* s’entraîne avec les autres chevaliers
* Connaissance des soins des chevaux
* Charger d'entretenir les armes et de contraires les différentes pièces de la cuirasse.
* **4ème période : La jeunesse**
* vers 18 – 20 ans
* **Adoubement :** Cérémonie remettant les armes de chevalier → Jeune chevalier
* Se fait au moment où le seigneur le juge digne d'entrer dans la chevalerie :
  1. **La cérémonie de l’adoubement :**
* Passe la nuit de veille à prier et à réfléchir à ses devoirs de chevalier
* Le jeune écuyer devient chevalier en posant le plat de sont épée sur les épaules
* Accolade → Symbole d'apartenance au modne de la cehvalier
* Remises des armes et des eperons

**→ Début de sa nouvelle période de sa vie : La jeunesse.**

* Si Le chevalier est l’aînée de la famille est destiné à être le propriétaire du royaume deson père lors de son décès.
* En attendant il rentre dans une période d'errance dans laquelle se déplace en groupe avec d'autre jeunes chevaliers.
* Les cadets de la famille ne pourront jamais prétendre au trône → Nécessité de faire fortune par soi-même :

→ Capturer une maximum de prisonnier lors des tournois

→ Prouver sa vaillance lors des tournois → Permet d'être pris au service d'un roi → Attribution d'un fief.

→ Séduire la fille d'un roi ou d'un puissant seigneur.

→ Comme le taux de mortalité est élevé parmi les chevaliers → Veuves sur le marché matrimoniale →Séduire l'une d'entre elle permet d'accéder à un domaine .

1. **L’ÉVOLUTION DE LA CHEVALERIE**
   1. **Une organisation en caste .**

→ Au début de la période féodale, l’accès au statut de chevalier en plus du lien de sang et relativement ouverte : on peut devenir chevalier sur un champ de bataille par son mérite et sa bravoure.

Il arrive parfois qu'un seigneur qui manque de troupe pour partir a la guerre , arme chevalier des jeunes bourgeois en contrepartie qu'ils se présentent à lui avec leur équipement .

Mais cette ouverture va progressivement se réduire car la condition chevaleresque cesse d'être individuel (liée au mérite personnel) pour devenir une lignage (liée au sang).

* 1. **L'effet de la christianisation**

**Les départ pour les croisades**

* L’Église obtient beaucoup d’influence sur la chevalerie et va concevoir des croisades : expédition e reconquête de Jérusalem (1095) . Jérusalem est un lieu de culte chrétienne et liée a l'histoire du christ lui-même.
* L’Église permet au chevalier d'offrir leur armes à la cause de Dieu pour leur salut de leur âme.
* Mais la raison officieuse des chevaliers est de conquérir de nouveaux territoire (nouveaux fiefs)

**La conquête de Jérusalem : 1 juillet 1099**

* Massacre : 70 000 morts (dont femmes, enfants et veillard) car ils sont musulmans → entache la religion chrétienne
* Ce pendant les croisades rapproche les chevaliers à l'église → Apparition de moines soldats → Création d'ordre d'hospitalier. ( dans des forteresses sur les routes de pèlerinage : hospices) afin de protéger les pèlerins.
* En contre partie les pèlerins font des dons → Création d'un trésor immense (supérieur a la richesse des rois).

**Création des templiers au concile en 1128**

* ordre le plus célèbre 1128
* assure la protection des routes vers le pèlerinage jusqu'à Jérusalem
* Amassèrent une importante quantité de richesse dont le célébre « trésor des templier »
* Phillipe le Bel, constestant cette accumulation de richesse et de pouvoir, rédigea une ordonnance royale stipulant l'arrestation de tout les Templiers et de la saisis de tout leur bien.
* Le vendredi 13 octobre 1307, les Templiers sont mis en prison puis torturés pour leur faire admettre l'hérésie dans leur ordre. Le maître de l'ordre, Jacques de Molay, périt sur le bûcher à Paris en 1314 après avoir été déclaré relaps. C'est lors de son exécution, alors que Jacques de Molay brûlait, qu'il aurait proféré sa célèbre malédiction. Maudissant le Phillippe le Bel sur 13 générations.
  1. **La chevalerie une organisation qui se « civilise »**

**L’évolution des tournois.**

Pour éviter les blessures grave, les morts et l'ennuie , on assiste a une réglementation des tournois :

* limitation et clôture de l'espace du combat
* Réglementation de la violence du combat
  + Armes réglementées :
    - pointe des lances supprimées
    - coups d'estocs interdits
* Progressivement d'autre épreuve sont introduite a l'instar du tournoi collectifs
  + L'attaque/défense d'un ouvrage militaire (pont levis, une défense, etc...)
  + combat à la barrière : duel entre 2 chevaliers a pied et séparé par une barrière (avec arbitre)
  + **LA JOUTE**

**Des tournois aux joutes :**

* Affrontement de 2 chevaliers avec prise d'élan le long d'une barrière (lisse).
* Le vainqueur gagne 1 point que si la lance se brise (coup efficace)
* classement par lances brisées

**Le tournoi devient spectacle**

Espace d'affrontement limitée → Mise en place de tribune :

* **Les femmes vont pouvoir assister à ces joutes : dimension de séduction**
* Au début des tournois chaque chevalier présente leurs blasons
* Les dames choisissent un blasons et en porte un châle de même couleur.
* Création de joute oratoire : pour séduire une dame , les chevaliers doivent faire preuve d'amour courtois .

**→ Les habitudes de la court se transforme**

**Les rituels de l'amour courtois .**

* Création de traité de bonne mœurs, de politesse, d'élégance
* Les mœurs de l'aristocratie des chevaliers se civilisent : raffinement des mœurs et la part de la violence temps à diminuer.
* Défendre la veuve et l'orphelin

1. **LE DÉCLIN DE LA CHEVALERIE**

**Efficacité des armes jets :**

Arc et arbalète deviennent plus efficaces et capable de percer des armures (tuer un chevalier a 100m)

→ **Création d'armure à plaque pour contrer les traits.** Cependant la cette cuirasse à un poids contraignant ( + 80kg ) : la chute au sol empêche de se relever

* 1415 : La bataille d'Azincourt (Artois)  : Plusieurs jours de pluie précédent le jour d'une bataille → Les chevaliers chuterons et se verront égorgés au sol.

**Création des armes a feu.**

Seul moyen de contrer ces dernières par la rapidité : les fantassins reprennent le dessus

* 1515 Marignan : La cavalerie lourde représente seulement 1/10 ème de l'armée du roi François 1er.

**LES JEUX ET LES EXERCICES PHYSIQUES**

**DANS « LA SOCIÉTÉ DE COUR »**

**(XVIe – XVIIe siècles)**

Période de l'ancien régime : se distingue à la fois dans son mode politique et sociale de l’époque féodale .

A partir de la renaissance, lent processus de rattachement des principaux duchés rivaux au Duché de France. Soit par la guerre ou alliance matrimoniale.

Renaissance jusqu’à révolution française : renforcement du pouvoir du roi.

Succession des rois de France :

* révoltes de l'aristocratie
* soulèvements populaires
* conflits avec des puissances extérieur (notamment l’Espagne)

1. **ORGANISATION DE LA SOCIÉTÉ DE COUR:**
   1. **LE RENFORCEMENT DU POUVOIR ROYAL**

Le renforcement du pouvoir royal va être assuré dans 2 registres.

* Par des ressources régulières : lever d’impôt (prélevé la taille),

et son contrôle: fonctionnaires, précepteurs et intendants sur les différents territoires

* Exercice légitime de la violence : monopole d'état → seul l’État peut pratiquer la violence.

L'acquisition de ces 2 secteurs, le roi va pouvoir assurer son autorité sous une organisation qui est appelée : L’État.

L'aristocratie, entre dans un réseau d'organisation plus contraignant, plus contrôlé par rapport à la période féodale .

Les décisions prises par l'autorité s'applique plus facilement mais de mauvaises décisions peuvent entraîner de graves conséquences : émeute , révolte, …

Les personnages de l’état prennent conscience alors des responsabilités qu'il exercent.

Les grands seigneurs sont davantage dépendant de son autorité. Ils vont devoir contrôler leurs dires et leurs actions → intériorisation des pulsions et du franc parler . Contrôle de soi, exigé dans la cours .

**La monarchie absolue.**

Paroxysme du pouvoir royal .

* La monarchie absolue ou absolutisme est un régime politique dans lequel le roi à tous les pouvoirs. **Le roi Louis XIV, en France, symbolise l'apogée de l'absolutisme.**
* **Dans une monarchie absolue, le roi est en possession des trois pouvoirs :** **Législatifs** (celui des lois), **exécutif** (celui de faire appliquer une loi), et **Judiciaire** (le droit de rendre la justice).
* Parfois, le roi justifie son autorité en la plaçant sous la protection d'une divinité alors elle devient une monarchie de droit divin : c’était le cas en France avant la Révolution française où le Roi est considéré comme le lieutenant de Dieu dans le royaume.
* la devise qui symbolise le pouvoir de la monarchie du droit divin : Un roi, une loi, une foi.

Cette domination croissante de l'autorité royale conduit à la neutralisation de la noblesse .

L'aristocratie/la noblesse ont intérêt, de se rapprocher de la personne même du roi → Installation dans la cour même du roi .

**La monarchie absolue en France**

* Cette vie à la cour obéi à un certain nombre de règles, de principes : Sorte de micro-société coupée du monde avec ses propres normes .
* Cette vie recluse va avoir des incidences sur les psychologies de la cour : apparition de normes de politesse, de discours etc... qui vont devenir des signes extérieur d'appartenance à la cours .
  1. **LES HABITUDES DU COURTISAN.**
* La disposition de ressource financière propre, va permettre au roi d'entretenir une cour plus nombreuse. Et ainsi l'animer par des spectacles, des rassemblements intellectuels et politiques
* L'aristocratie aura d'autant plus d'intérêt de venir vivre à la cour pour jouir de ces avantages.
* Cependant la vie à la cour coûte très cher, les nobles vont s’endetter et devenir davantage dépendant du Roi. Leur rétribution sera faite par des charges que le roi leur donnera .

En 1662, Louis XIV va construire un palais pour s'assurer de son autorité sur la noblesse :

Versailles → 5000 gentilshommes.

* Dans cette société de cous, les mœurs sont de plus en plus raffinés, les comportements relativement rustiques et frustres de la période féodale sont remplacés par de nouveaux traits de civilités.
* Notamment la connaissance de l'étiquette : savoir se tenir, et tenir son rang, ne pas être en décalage avec les habitudes de la cours.
* faire des joutes oratoires, apprécier les mœurs de la cour (musique, culture …), se méfier des intrigues (peut conduire à la mise a mort pour les plus malchanceux) sont aussi des comportements indispensables

En contrepartie de ces contraintes, il y a toute un série de plaisir :

* fréquentation de la vie a versaille .
* Spectacles et manifestations organisés avec les principaux personnage de la cour : vont permettre à l'aristocratie de se sentir appartenant à une élite , de se différencier des autres catégorie sociale, notamment de la bourgeoisie .

→ Tout ceci conduit à un intériorisation des pulsions → entraîne une civilisation de mœurs.

→ Ces processus se traduisent aussi par un certain nombre d’exercices physiques .

1. **LES PRATIQUES DU CORPS DANS LA SOCIÉTÉ D'ANCIEN RÉGIME**
   1. **LES EXERCICES DE L'ARISTOCRATIE.**

L'aristocratie va se différencier des autres catégories par le fait de s'adonner par un certains nombre d'activité , notamment la chasse à courre.

Mais on va voir se créer, a coté de ces plaisirs traditionnelles de nouveaux type d’activité, qui vont être redéfinie → Les arts académiques

* + 1. **Les enseignements des Académies**
* A la Renaissance, l’Italie devient un centre culturel prédominant.
* Obligation pour la jeunesse aristocratie de réaliser une voyage en Italie. Permet de se familiariser avec de nouvelles normes de comportement plus raffinées.
* Ces voyages comportent un certain nombre d’inconvénients :
* route mal fréquentées
* risque de débauche de cette jeunesses aristocrates.

→ Pour éviter ces inconvénients, création en Franc d'Académies .

* Ce sont des établissements de formation de la jeunesse aristocratique
* Des maîtres italiens viennent y enseigner.

Une des premières académie privé est créer à Paris :

* l'Académie de PLUVINEL – 1594
* Puis l'Académie de BENJAMIN – 1606
* Ces Académies vont à la jeunesse aristocratique **une formation complète : physique et intellectuelle.**
* Inspiré directement de l’éducation italienne (en vogue en Italie).

Enseignements académiques :

* matière intellectuelle
* Littérature
* mathématiques
* dessins
* peinture
* musique
* Mais aussi des activités physiques emblématiques, représentant le mieux et les qualités de l'aristocratie : dont 3 grands arts académiques :
* équitation
* escrime
* danse

**L’équitation**

Avec la renaissance, le cavalier retrouve une aisance (abandon des cuirasses inefficace faces aux armes à feu).

Développement d'un **art équestre,** une technique de plus en plus élaboré de contrôle de sa monture et de réalisation de figure (voltige) qui se rationalise (publication de traité d'art equestre)

Ex : traité du marquis de Newcastle en 1668 qui restera célèbre.

Se tenir a cheval qui était une nécessite guerrière dans la période féodale, devient une nécessite mondaine . → Signe d'appartenance équestre .

→ Devient un spectacle → Carrousel de 1682 .

Les commandements à la monture devient presque imperceptible : art + spectacle.

Apparition des déguisements des princes de la cours lors du carrousel de 1682.

A valus le surnom de louis 14 : roi soleil . (carrousel sur le thème des astres)

**L'escrime .**

Évolution des épées du moyen âges à la renaissance :

* Féodal : double tranchant, lourds, à deux mains. → FORCE ! Coup de taille .
* Renaissance : forme d'escrime beaucoup plus subtil avec des armes qui évolue dans leur conception . → AGILITÉ , coup d'estoc (pointe de l'épée).

L'escrime devient un art avec la suprématie de la rapière .

→ Rationalisation des techniques (traités rédigés) : élaboration de coups secrets (bottes) enseignaient par des maîtres d'escrime (souvent italien) .

Personnage emblématique : les 3 mousquetaires

L'escrime devient une forme d’exercices physiques avec :

* des feintes
* des parades

Elle prendre une importance considérable dans la société de cours , puisque sa maîtrise permet de régler des différents d'honneur : duel.

**La danse.**

Distinction entre 3 types de danses :

* hautes (en sautant, avec acrobatie)
* basses (danses de la cours, en couple généralement, lente)
* danses villageoises.

Apparition des maîtres de ballet. La cour elle-même va participer a ces ballets, dont le roi . Qui parfois conçoivent eu même des ballets .

Ce sont des danses savantes, codifiées et sophistiqués.

Participent à l’éducation corporelle : censées donner une aisance de déplacement, contribuent au redressement général de la silhouette.

Participe donc à l’intériorisation des aristocrates.

* + 1. **les jeux aristocratiques**

Certaines pratiques populaires deviendront l'apanage de la société aristocrate par leur rationalisation :

Ex : Le jeu de paume.

A partir de la renaissance le jeu de paume se différencie en 2 catégories :

* la longue paume : séparai par un filet
* la courte paume : se joue sur un fronton
* Le jeu connaît un véritable succès auprès de l'aristocratie qui vont se l'approprier.
* Construction d'espaces dédiés (salle de jeux de paume) avec des dimensions normalisés. (25-30m L x 10 m l x 6m de haut)
* Complexification des salles : vestiaires, espace pour spectateur et voir des ARBITRES.

**Jeu de crosse**

Il existe de nombreux jeux de crosses populaires :

* Jeux de bille avec des bâtons recourbés
* en hiver, jeux de palet sur la glace
* Apparition du jeu de mail : pousse des billes de bois, avec une sorte de maillet sur un parcours complexe en un minimum de frappes .
* Complexification du terrain : ornement, arceau, trou, etc...
* Chaque famille s'attache a avoir un jeu de mail dans leur lieu de villégiature.

**L'origine aristocratique du billard**

Issue des jeux de crosse de campagne, qui va devenir un jeu d’intérieur , puis devenir sur un espace réduis et va être appelé le « billard » à partir de la renaissance .

* 1. **LES JEUX POPULAIRES**
     1. **Les traditions villageoises**
* Les seuls occasions de se distraire sont les fêtes villageoises
* Elles s’inscrivent dans un calendrier bien précis (religieux) qui coïncide le plus souvent avec les fêtes agricoles. Les différentes saisons sont scandées par des fêtes régulière. Il y a aussi toutes les fêtes consacrées aux Saints (ex : le saint patron du village).

Dans la tradition populaire, une fois les fête fini, il y a place pour toute une série de jeux .

* Jeux de crosses,
* exercices de prouesses physiques,
* des lancers de tronc d'arbres,
* des concours de bûcheronnage,
* différentes formes de luttes ,
* jeux d’adresses (quilles, anneaux, palets)

**Le tir a l'arc.**

Pour l'aristocratie chevaleresque, les armes de jets était contre le code d'honneur (ne pas se battre au corps a corps).

* Dès la période féodale et dans la renaissance, encouragement de pratiquer des tirs a l'arc dans les campagnes.

→ Création de compagnie d'archer.

En 1369, le roi Charles V rédige une ordonnance en faveur de ces compagnies.

→ Création de concours.

* tire sur une cible en bois en forme d'oiseaux, très coloré : comme des perroquets . Reprise dans la langue flamant du terme perroquet (papagay) .

* Le papagay devient le champion et le roi de sa compagnie. Il bénéficie d'un avantage fiscale : exonération d’impôt pendant 1 an.
  + 1. **La soule**

**Le jeu de la soule sous l'ancien régime**

* Restera un jeu exclusivement populaire.

**Soule :** le terme remonte apparemment au temps des gaulois : terme utilisé par les druides pour designer le soleil → fête du soleil accompagné de jeux collectifs.

* Formes différentes selon les régions .
* La soule peut elle-même être différent : balle de cuire, disque de bois,

Conditions d'organisation :

* forme la plus commune : consiste à rivaliser de manière individuel ou en groupe, pour porter la soule jusqu'au limite de la commune.
* Organiser dans les rites nuptiales . Épouse d'une commune se marie à un homme d'une autre commune . → Elle revient dans son village, au sortir de la messe, rassemblement des 2 communautés et remet à son époux la soule . Et d'un bras vigoureux il doit balancer cette balle au de sus de l’église :
  + réussi : la balle rebondit , retombe et parti commence. (Célibataires seulement y participent)
  + Échoue : on doute de sa virilité, on l’emmène au troquet, et il revient réessayer. (Célibataires et mariés participent au jeu)
* Grande violence : tous les coups sont permis. Possibilité de grand blessé voir de mort : critique des autorités et des religieux.
* Dégâts collatéraux

Le vainqueur, revient en triomphe au village et offre avec l'argent de la soule un grand banquet.

→ Condamnation de la soule par l’église et l’État, mais le jeu perdure tout de même .

Ces partis de soules vont tendre à disparaître pour 2 raisons :

* Le Maréchaussée (ancêtre gendarmerie) devient beaucoup plus mobile.
* modification du calendrier agricole : à partir de la révolution, on voit se développer des cultures pluriannuelles . Champs constamment utilisés : impossibilité de faire des partis de soule .

**CONCLUSION :**

Dans la société d'ancien régime, on assiste a un transformation profonde des mœurs.

Puisque la violence, qui était valorisée dans la période du Moyen-Âge faisant partie de la vie quotidienne, commence à être critiqué par une raffinement des mœurs (appelé processus de civilisation des mœurs).

Le renforcement du pouvoir du roi et de l’État, conduit progressivement à ce que la violence soit soustraite à l’initiative individuel, pour se voir réservée à un corps de spécialiste (police, armée) y compris pour l'aristocratie.

Cela va d’ailleurs être tout l'enjeu de l'interdiction des duels sous Louis XIII. Richelieu , qui voit une forme de contournement des règles, va convaincre le roi de l'interdire.

Le Duc de Montmorency, qui été un homme extrêmement réputé dans les duels (21 morts à son actif) , va refuser l'interdiction royale et provoque le roi en duel. Richelieu va le faire arrêter et décapiter en place publique en 1625.

Dans ce processus de civilisation des mœurs, les pratiques corporelles évoluent. Les réactions impulsives et violentes sont mieux contrôlées, et on voit se développer les premières formes d’exercices physiques qui sont codifiées et pratiquées dans des espaces normalisés.

On est loin de la rationalisation du sport moderne. Cela reste des jeux traditionnel. D'autant plus que ce raffinement des mœurs se diffuse de manière très inégale dans la société.

Ce goût du franc parlé populaire et du recours à la force, va rester un des caractères populaire. Pouvant s'exprimer à travers la soule (maintien du goût de la violence, et règlement des différents par soi-même).

**L'ESSOR DES GYMNASTIQUES ET L’AVÈNEMENT DES LOISIRS DANS L'EUROPE DU XIX SIÈCLES.**

Fin XVIII - début XIX marqué par la « grande transformation » : entrée de l’Europe occidentale dans la modernité industrielle . En commençant par l’Angleterre (révolution industrielle vers 1770) et la France vers les années 1820-30.

* Dans cette période de révolution industriel : bouleversement de mode de vie . Développement d'un secteur industriel qui attira une part importante de la population active.
* → Exode rurale
* → expansion des cités à proximité des manufactures (grand bassin minier)
* Entrée dans une temps du salarié (heure d’embauche, pointage, sonnerie d'usine , etc...)
* Apparition et alternance du temps de travail/loisir
* Revendication progressive de l'ensemble des catégories sociale à l’accès du temps de loisir .
* L'un des usages du temps de loisir, va être progressivement être les APS. Pratiqué d'abord par l'aristocratie.
* L'APS prend une tel ampleur aujourd'hui car le développement du secteur tertiaire entraîne une sédentarisation. L'APS permet donc de rétablie un équilibre.
* APS bien sur encouragées par le secteur loisir/sportif

1. **L'AVÈNEMENT DES LOIS EN EUROPE.**

L’éducation physique se développe progressivement dans l’éducation national jusqu'à devenir essentiel.

* 1. **LE LOISIR : UNE INVENTION DE L'ARISTOCRATIE BRITANNIQUE.**

La cours royale anglaise va prendre l'habitude à partir des années 1770, de quitter la cité de Londres pendant l'été pour des raisons sanitaires. Ville sur-polluée à cause de l'industrialisation.

* Cure thermale
* La ville de Bath va devenir le lieu de résidence de la cours royale anglaise en été.
* Les médecins vont aussi recommander d'aller respirer l'air pure du bord de mer. (air marin riche en iode) → Station balnéaire à Brighton

Développement d'une activité mondaine dans ces lieux de villégiature :

* salle de concert
* théâtre
* casino
* salle de balle
* hippodrome

Mais aussi développement d'activité physique

* à caractère médicale :
* le bain de mer. (immersion dans l'eau froide pour tonifier les muscles)

→ Entraîne une série de questions sur la décence → Apparition des tenues de bain

* a caractère physique (sport chic)
* polo
* le golf
* course de chevaux
* le badminton
* le tennis sur herbe
  1. **L'IMPLANTATION DES LOISIRS ARISTOCRATIQUES EN EUROPE**

Les élites sociales ont les yeux tournée vers l'Angleterre qui apparaît comme un modèle. Climat d'admiration crée notamment à cause de sa monarchie parlementaire qui introduit les parties politiques dans le gouvernement. (inédit en Europe).

Ce climat d'admiration entraîne le développement de zone de loisir : station balneaires, thermale etc...

En France, phénomène retardait à cause de la révolution française. Mais Louis XVIII va copier le style de vie Anglais.

A partir de 1830 après la restauration , La cours de Louis XVIII va prendre l'habitude d'aller à Diep reproduire le style de vie anglais.

Avec :

* création de station de bain et de maître baigneur
* hippodrome
* golf
* polo
* tennis

Après la restauration, Louis Phillippe instaure une monarchie parlementaire, et sa cours va prendre aussi l'habitude d'aller dans ses stations (Havre et Trouville).

* 1848 : 2ème république – Napoléon 3 – Qui suit lui aussi sa mode anglaise. Avec une station balnéaire à Biarritz et station thermale des Pyrénées.
* Début de l'alpinisme en 1860.
* S'ensuit une revendication progressive des classes sociales à l'accès de ces temps de loisirs à partir des années 1870 .
* 1930 classes populaires revendique a leur tour.

1. **LES ORIGINES ÉTRANGÈRES DES GYMNASTIQUES PATRIOTIQUES ET HYGIÉNISTES**

3 mouvements qui vont développer la gymnastique.

Courant philosophique : impulsé en France par des philosophes tel que JJ ROUSSEAU

* L’éducation de l'enfance est importante pour le développement adulte .
* La place de l'exercice du corps est importante dans cette éducation.
* La vie au contact de la nature est bénéfique.
  1. **LE MOUVEMENT « TURNEN » EN ALLEMAGNE**

→ Développement en Allemagne d’institution qui se veulent complète : moral, intellectuelle et physique.

* + 1. **INSPIRATION ÉDUCATIVE : BASEDOW**

**Basedow** pédagogue , 1774 création dans la ville Dessau d'un établissement privée :

S'inspire des principes établis par Rousseau pour imaginer une éducation nouvelle :

* 5 h/jour APS
* En plus des arts académiques (équitation , escrime, danse), il ajoute ce qu'il appelle la GYMNASTIQUE décomposée en 5 exercices :
* courir
* sauter
* porter
* lancer
* grimper

**Gutsmuths** collaborateur de Dessau :

* Tente de développer cette gymnastique pour rétablir « l'harmonie entre le corps et l'esprit »
* Introduit des exercices physiques systématiques dans les programmes d'études scolaire.
* Publie un ouvrage en 1893 : « la gymnastique pour la jeunesse »

Arrive ensuite, l'invasion napoléonienne. Napoléon affronte à Iena l'armée prussienne en 1806 (qu'il écrase) et occupe l'ensemble des états allemands.

→ Réaction nationaliste et patriotiques

* + 1. **RÉCUPÉRATION NATIONALISTE : LUDWIG JAHN**
* Diffusion de la société gymnastique dans la société allemande (en dehors de l’école), grâce à Ludwig Jahn.
* Révolté par l'invasion Napoléonienne et rêve de préparer la revanche contre l'armée occupante.

**Ludwig Jahn - Père fondateur du mouvement Turnen.**:

«  Le mot Turnen vient de Turn qui lui-même vient du latin tarnare (tourner). Cette gymnastique est orientée vers la joie de la pratique physique collective. Ainsi les aînés sont très attentifs aux plus jeunes. Cette éducation intégriste vise à l’obtention de victoires (en démonstration et au niveau militaire). »

Ludwig Jahn va donc développer une préparation militaire de façon clandestine grâce au société de gymnastique (mouvement du turnen) dans le Turnplatz (lieu de rassemblement)

* entretient physiquement de la jeunesse
* entretient du patriotisme allemand
* propagation de l'idée de la réunification allemande
  + 1. **LES PRINCIPES DU « TURNEN »**

**A pour 1er principe l'égalité :**

* Tous les gymnastes portent le même uniforme (plus de distinction sociale)
* Obligation du tutoiement
* Engagement à être exemplaire sur le plan morale dans la vie quotidienne.

→ Devise du mouvement : «  Disponible, libre, joyeux, pieu »

Cette gymnastique comprend 2 volets :

* endurance et vie plein air :
  + course d'orientation
  + randonnée (endurcie)
  + Marche en pas cadencé
* exercice gymnique (renforcement musculaire)
* Agrès (dont le cheval d’arçon, la barre fixe et les barre parallèle inventée par Jahn.)

**Une dimension collective :** Renforce la cohésion grâce aux démonstrations et exercices collectifs.

* 1. **LA GYMNASTIQUE SUÉDOISE**

Inspiration médicale

Concepteur : Per Henrik Ling , à l'origine philosophe

* + 1. **L'action de Per Henrik Ling**

Per Henrik Ling veut fonder une méthode de gymnastique sur des bases scientifiques.

* En 1804, il fait des études de médecine.
* Il cherche à entretenir la santé à travers la gymnastique

Va trouver un certain succès car un vague de maladie sévi à cette époque ainsi que l’alcoolisme

→ Créatinion d'un institue royale de gymnastique à Stockholm.

* + 1. **Les bases de la gymnastique suédoise.**

Basé sur des gymnastiques analytiques : isolation de différent segment du corps de manière contrôlé.

L'objectif est de combiner les gestes classiques de la gymnastique et d'y adjoindre des exercices de Kinésithérapie.

Reproche : trop axé sur l'aspect anatomique et non physiologique.

1. **LE DÉVELOPPEMENT DE LA GYMNASTIQUE EN FRANCE**

Plusieurs phases :

* Implantation
* Développement
  1. **L'IMPLANTATION DE LA GYMNASTIQUE (1815-70)**

2 courants on contribué au début de la gymnastique en France :

* le courant militaire
* les sociétés de gymnastique
  + 1. **L’intérêt des militaires**

Colonel Amoros : rôle important dans l'implantation de la gymnastique.

* A l'origine pédagogue : responsable d'un établissement secondaire à Madrid basé sur Basedow.
* Il va se rallier à la cause napoléonienne, la révolution française inspirés par les Lumières.

S'exile de l’Espagne en 1813, et élabore une méthode de gymnastique en essayant de convaincre les différents ministères.

* Ministère des armées intéressé : l'autorise à construire des gymnases.
* Formation de moniteur gymnastique militaire ventilé dans les différents régiments pour former à leur tour.

Chaque région militaire de France verra apparaître un gymnase militaire.

**Base de la gymnastique Amoresienne :**

* Associe la gymnastique élémentaire héritée de Pehr Henrik Ling
  + aux exercices d’applications
  + et aux agrès qu’Amoros développe considérablement.
  + Ainsi que les pyramides humaines.
* La conception et la fabrication d'agrès nouveaux caractérisent cette période.
* La méthode se développe autant dans les domaines scolaires et militaires que dans celui de la gymnastique bourgeoise des gymnases privés.
  + 1. **La gymnastique de la société bourgeoise.**

Il devient à la mode de se former au gymnastique quand on appartient au élite sociale.

* 1859 création à Paris d'une première société gymnastique «  les amis de la gymnastique ».
* Multiplication des gymnases civiles à Paris et en province. Mais reste limité aux élites populaires
  1. **L'ESSOR DES SOCIÉTÉS DE GYMNASTIQUE (1870 -1914)**
     1. **Les sociétés patriotiques**
* Défaite de napoléons : vécu comme un véritable humiliation par les Français.

Une partie des élites française pense que si l'armée prussienne a vaincu l'armée française c'est grâce à une meilleur préparation physique mais aussi patriotiques

→ Développement de société civile qui vont chercher à préparer la revanche contre l'Allemagne.

→ 1873 fédération des sociétés gymnastique et de tires : **Union des sociétés gymnastique de France (USGF)**

* + 1. **La gymnastique scolaire**

1880 : La Loi George rend la gymnastique obligatoire dans tous les établissements publiques.

1882 : étendu au établissement de fille.

a. **L'influence des militaires**

1869 : création d'un diplôme : certificat d’aptitude a l'enseignement de la gymnastique. (CAEG)

Mais aucune école ne forme les maîtres de gymnastique. Essentiellement des moniteurs militaires . (reconversion)

**→ Influence déterminante sur la gymnastique à l'école.**

1881 : ministère de l'instruction publique créer une commission pour rédiger le manuel de gymnastique scolaire (Commission composée essentiellement de militaire) :

«  Le manuel de gymnastique et d'exercice militaire »

**1882 : Les bataillons scolaires .** Mobilisation d’élève sous la direction de militaires à la retraite. Apprentissage à ces élèves volontaires, les rudiments de l'exercice militaire (défilé, uniforme, drapeau, présenter les armes, tires à balle réel)

**b. La concurrence des médecins.**

Médecine reprend le contrôle de la gymnastique à l'école.

Critique et discrédite la gymnastique militaire : inadapté à l'organisme de l'enfant.

Lance une campagne en 1887 en faveur des exercices physiques à l’école contre le surmenage scolaire.

Reforme de la gymnastique à l’école : création d'une commission pour rédiger une nouveau manuel de gymnastique. Dont la présidence sera confié a un physiologiste, MAREE et composé majoritairement de médecin

**Circulaire du 7 juillet 1890 signé par Léon Bourgeois :** Mention dans un document officiel pour la première fois du terme « éducation physique »

→ 1891 : « manuel de gymnastique et de jeux scolaire »

1920 : créations des premiers IREP rattaché au faculté de médecine

**CONCLUSION**

On assiste au cours du 19 ème siècle en Europe à un vaste mouvement en faveur du développement de la gymnastique à des fins patriotique/militaire, soit hygiénistes, soit éducative. En relation avec la nouvelle philosophie d’éducation.

Cette gymnastique scolaire/civile/militaire va connaître un grand développement jusqu'à la 1ère guerre mondiale.

L'USGF rassemblement 1 million de pratiquant à la veille de la grande guerre.

C'est le mouvement d'exercice physique le plus important à cette époque

Mais à partir de 1880-1890 concurrencer par les autres sports : les sports anglais .

**LA NAISSANCE DES SPORTS MODERNES DANS L'ANGLETERRE DE LA RÉVOLUTION INDUSTRIELLE**

*La naissance des sports modernes ?*

**Thèse de la rupture :**

* Il n'y a pas de continuité entre les jeux traditionnelles que l'on rencontre dans les sociétés de l'ancien régime et les sports modernes.
* Et il n'y a pas d'affiliation avec les gymnastiques .

L'idée des historiens de la rupture : coupure, naissance de quelque chose de nouveau : aucun lien avec « avant ».

Il mette en relation la naissance des sports athlétiques anglais appartenant à la modernité

* avec la révolution industrielle.
* mais aussi avec une série de révolution sur le plan politique (avènement des régimes démocratiques).
* et les conséquences des révolutions industrielles et politique sur les modes de vie.

*Pourquoi en Angleterre ?*

Quel est le processus qui va conduire à une émergence d'APS qui diffère des précédentes par son degré de codification ?

C-à-d :

* Standardisation des espaces de pratiques ,
* standardisation des règles,
* un calendrier spécifique.

Ce qui les distingue des gymnastiques :

* culte de la performance
* du record

→ l'idée qu'on puisse indéfiniment améliorer les performances  séduise : vient d'une idée global de l’époque.

Certains historiens vont insister sur des dimensions différentes qui ont causé la naissance de ces nouvelles APS  :

* Angleterre berceau du pari sportif
* nouvelle temporalité : temps de travail, temps de loisir
* libéralisme économique
* dimension religieuse (protestantisme)
* notion inter-relation des sociétés modernes dans lequel les individus sont de plus en plus dépendant les uns des autres → conduit à l'adoption d'un style de vie différent : la figure emblématique du « gentlemen anglais » . Avec une sorte d'adoption de la part de ces gentlemen du code de l'honneur qui est le fair play .

→ Convergence de l'ensemble de ces facteurs en Angleterre car il vont être réuni en même temps .

1. **L’ANGLETERRE POLITIQUE ET ÉCONOMIQUE : UN MODÈLE POUR L'EUROPE.**

L’Angleterre fait figure de nation pionnière dans notre domaine politiques : premier nation à adopter un système politiques de Monarchie Parlementaire : un monarque (roi) + Parti Politiques (parlement)

* 1. **DE CROMWELL À LA REINE VICTORIA : VERS LA MONARCHIE PARLEMENTAIRE**

Guerre entre les catholiques et les protestants.

1625 : Accession sur le trône d’Angleterre par **Charles 1er** descendant du Roi Jacques 1er :

* De Religion catholique mais confronter au succès de la diffusion de religion protestante en angleterre .
* Il va conduire une politique majoritaire en Angleterre : va chercher a se rapprocher de l’église catholique pour placer son règne sous l'autorité de l’église catholique .

Comme en France , l'Angleterre débouche sur une révolte (la première revolution anglaise 1642).

* Guerre civil au cours de laquelle Cromwell (représentant du parti protestant) va remporter contre l'armée de Charles 1er.
* Va soumettre aussi l'Irlande Catholique,
* Et n'hésitera pas à faire décapiter le roi en 1649.

Mais le règne de Cromwell tourne à la dictature,

* Décedera de la malaria en 1658

Cependant, Charles II, monarque catholique va réussir à rétablir l'ordre en Angleterre et va prendre le trône :

* couronné en 1661
* Etablit « la restauration » de la monarchie.
* Meurt en 1685

Jacques II frère de Charles II succède au trône.

* règne 3 ans
* renversé par Guillaume III d'Orange
* s'exile en France .

Guillaume III d'Orange (des pays bas) :

* épouse Marie II fille de Jacques II
* renverse jacques II du pouvoir
* Prend le trône et instaure un reigne protestant en 1688 .

Guillaume III va décider de lui-même de s’écarter des débats des politiques :

* Confie au parlement le pouvoir législatif en 1689 :
  + - C'est l'acte appelé reconnaissance des droits « Bill of Right » qui établie les base du parlement renouvelait tout les 3 ans .

→ Instauration d'une chambre des communes (650 membres), qui établit les lois . Cependant élu par le niveau de vie .

→ Vont donner 2 parties politiques les Tories et les Whigs

→ Donc instauration d'un système politique dont des parties politiques peuvent s'affronter.

Un espace pacifique pour l’alternance politique : la chambre des communes

* évite ainsi les guerres civiles .

La démocratisation de ce système parlementaire sera très lente . Mais l’Angleterre apparaît comme une nation en avance.

Parlement Anglais vota :

* Acte d'établissement : garantissant la succession de la couronne d'Angleterre aux membres de la famille de Hanovre.
* Actes d'union : crée le royaume unis : angleterre , irlande , ecosse

Ce système politiques semble lui donner un esprit libéral, notamment dans les sciences . Ça lui donne une avance sur le plan scientifique → Angleterre 1er nation à réaliser sa Révolution Industriel

**La société victorienne :**

Le couronnement de la reine Victoria le 28 juin 1838 → Considéré comme l'apogée de l'ère industriel

+ Entraîne une Supériorité sur le plan économique → Première puissance mondiale → Sentiment de supériorité aux autres nations (ce sentiment s’effondrera avec la 1ère guerre mondiale).

* 1. **L'ESSOR ÉCONOMIQUE DE L'ANGLETERRE ET LA TRADITION DES PARIS.**

Angleterre, première nation va envisager une rationalisation de l'agriculture .

Aristocratie qui s’intéresse aux questions économiques, contrairement aux aristocraties continentales.

Le travail, le mercantile, l'agriculture n'est plus considéré comme indigne .

S’intéresse aussi au développement industriel et à la commercialisation .

* Adapte la machine à vapeur à la fabrication industriel et à l'agriculture.

ex : James watt va adapter cette machine dans les métiers à tisser.

* Machine a vapeur utiliser aussi dans la métallurgie

1776 : Adam Smith : théorisation de Libéralisme économique à travers un ouvrage « recherche sur la nature et la cause de la richesse des nations ».

Selon lui :

* l’État ne doit intervenir ni dans les rapports économiques, sous peine dans perturber l’équilibre , ni dans les échanges internationaux .
* Principe du laisser faire (loi du marché).
* C'est par la recherche individuel de l’enrichissement personnelle que l'on encourage la créativité et le dynamisme, et que l'on va générer la richesse des nations .

→ Donne un cadre, d’interprétation et organisation des décharges publiques .

* Angleterre majoritaire dans la colonisation

Ensemble de ces facteurs → Angleterre premier puissance économique et militaire au monde a cette époque.

Va avoir un incidence sur les représentations ,les sensibilités , voir les mentalités. Va modifier les visions du monde. L'aristocratie anglaise va investir le secteur économique, et va l'utiliser comme un jeu. De la même manière que les jeux d'argents vont connaître la mode .

Cette esprit d'entreprise et de risque va se développer en Angleterre dans les domaines économiques. Les Anglais vont inaugurer toute une activité de pari sur des prouesses diverses .

* Apparition des paris dans les domaines hippiques (course de chevaux)
* Paris devient une tradition britannique dans toutes les classes sociales

→ Incidence sur le style de vie et sur l'évolution des loisirs traditionnelles

1. **ÉVOLUTIONS DES LOISIRS TRADITIONNELLES**
   1. **L’ÉTHIQUE « FAIR-PLAY » DES GENTLEMAN**

Les jeunes gens de l’aristocratie, vont inaugurer a travers l'ensemble des secteurs d'activité, vont inventer un nouveau style de vie. Adopter des nouveaux codes sociaux et norme de comportement, y compris dans le domaine des loisirs.

Donc la meilleur illustration est l'invention de la chasse renard .

* + 1. **L'invention de la chasse au renard .**

L'aristocratie anglaise va se démarquer des autres aristocraties européennes dans une activité emblématique de l'appartenance à l'aristocratie la chasse à cours .

Elle va se démarquer de cette chasse pour inventer une forme de chasse nouvelle :

* elle abandonne la chasse au gros gibier pour choisir un animal qui présente peu de risque et (si ce n'est de les semer) plus particulièrement le renard . Plus la traque est difficile plus le plaisir est au RDV
* La mise mort de l'animal se fait par la meute des chiens.

→ Mise à distance par l'aristocratie anglaise du recours à la violence : euphémisme de la violence

* + 1. **L'uniformisation du jeu de cricket**

Angleterre : Berceau du criket → Donne lieu a des paris

Cependant avant la rationalisation : règles locales

* Équipes composées de membres d'une famille aristocrate et du personnels.

Ces jeune de l'aristocratie se réunissent dans des sociétés particulières : club.

* Vont prendre une importance considérable en Angleterre
* Organisation des 1ère rencontres à distance entre les équipes de cricket .

Ces clubs de gentlemen vont créer des sortes de fédérations (country club) qui vont :

* unifier les règles du cricket
* établir un calendrier officiel et création d'arbitre .

A l’occasion de ces rencontres, on voit le niveau style de vie de gentlemen s'appliquer. Cette esprit du fair-play , qui consiste lors d'une rencontre à respecter un certain code de l'honneur :

* mise à distance des sensibilités et des impulsions pour faire place à une grande maîtrise de soi : le flegme anglais .
* Gagner sans arrogance et perdre avec dignité .

On peut établir une sorte de parallèle avec l'organisation politique :

* le résultat de la rencontre à moins d'importance si on tient compte, dans les mentalités de l'époque, du faite que la parti pourra être rejouer
* → Comme sur le plan politique : si les élections sont perdus, on rejouera sa chance lors des prochaines échéance .

Émergence du fair-play et diffusion grâce au parlementarisme .

* + 1. **La boxe : La codification des règles du « noble art »**

Combat de boxe a l'occasion de rencontre mondaine . Lorsque de grande famille aristocratie sont invité dans une manifestation mondaine : le receveur organise boxe.

Chaque famille a un boxeur . Combat très violent → Donne lui de Pari.

C'est forme de combat vont gagner les clubs de gentlemen en la transformant et en la codifiant en une sorte d'escrime des poings : sorte art, le «  noble art »

→ limite l'espace d’affrontement → Ring

→ limite la durée du combat → Round

→ Adopter des protections pour les points → Gants

→ intervention d'arbitre .

→ insiste sur les aspects techniques. Esquive, jeux de jambes, contrôle

→ Différentiation des catégories de boxeur en fonction de leur poids

**→ Rédaction des Règles du Marquis de Queenberry en 1891.**

Les traditions des laquais coureurs :

Il existe toute une série de compétition traditionnelle en Angleterre, notamment des traditions de course a pied .

Les aristocrates font concourir parmi leur domestique dans des courses a travers les Land. Mais elle garde un caractère locale.

2.2 LES JEUX POPULAIRES EN ANGLETERRE : L'EXEMPLE DU HURLING

Ressemble à la tradition de la soule française .

Les Anglais distingue :

* le « Hurling au but »
* le « hurling au pays. »

Hurling au pays : franchir les limite de la commune , très violent comme la soule.

Hurling au but : espace réduit, franchir une ligne.

→ Débouche grâce au Public School sur le Rugby

A travers les pratiques corporelles, se dessine en Angleterre des formes de jeux qui connaissent une évolution :

* Uniformisation des conditions de pratiques :
* normalisation des espaces et nombre des joueurs,
* régularité des rencontres

→ Émergence de groupements qui fédèrent et organisent ces jeux au niveau national .