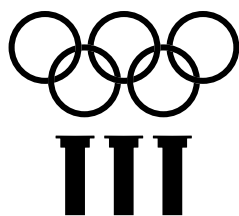


TOM SCHOOLS

Guide
de la visite

OLYMPIE

SHS



LE
MUSÉE
OLYMPIQUE

DESTINATION
OLYMPIE

Comment lire ce dossier

Le présent « Guide de la visite » vous propose trois outils didactiques afin de préparer au mieux la visite de l'espace sur les Jeux Olympiques de l'Antiquité.

Intentions pédagogiques

Les principales intentions pédagogiques sont indiquées en page 4.

Programme scolaire

La visite de l'exposition a été conçue en prenant en considération les objectifs du Plan d'études romand (PER).



Activités et animations

Chaque sujet abordé propose à l'enseignant des suggestions d'activités pour développer plus en profondeur la thématique durant l'exposition ou en classe avec des questions, diverses discussions ou des idées d'activités, selon l'âge des élèves.



Introduction

Ce «guide de la visite» fait partie d'une série de documents destinés aux enseignants qui souhaitent préparer et/ou animer une visite du Musée Olympique avec leur classe. Il s'accompagne de ressources pédagogiques qui présentent et approfondissent les différents thèmes traités dans l'exposition.

La visite peut aussi se faire avec les «Coachs» du Musée. Ces animateurs accompagnent les élèves dans l'exposition, en s'adaptant à l'âge et aux attentes du groupe.

Des tablettes qui reprennent les éléments principaux présentés dans ce document avec des suggestions de parcours et d'activités, sont à disposition des enseignants qui souhaitent visiter le Musée sans coach.

AVANT LA VISITE

Pour préparer au mieux votre visite de l'espace sur les Jeux d'Olympie, nous vous conseillons vivement de consulter notre fiche destinée aux enseignants sur les Jeux Olympiques de l'Antiquité :

www.olympic.org/fr/content/le-musee-olympique/visiter/offres-scolaires/ressources-pedagogiques/support-de-cours/les-jeux-olympiques-de-lantiquite/

PLUS D'INFORMATIONS

www.olympic.org/pedagogie

Sommaire

Introduction et intentions pédagogiques 2

Le site d'Olympie 3

Les sports au programme 5

La victoire 6

À retenir de la visite 8

La visite pas à pas

Destination Olympie

L'exposition permanente du Musée Olympique débute par un espace consacré aux origines des Jeux. Au moyen de films, maquettes, objets (vases, statues) et bornes interactives, la visite de cet espace très immersif vous accompagne à la découverte des origines des Jeux Olympiques.

Ce document vous propose un parcours pour animer la visite de cet espace et permet de :

- Découvrir le thème des Jeux Olympiques dans l'Antiquité à travers le support de l'exposition ;
- Évoluer de façon autonome dans l'espace dédié ;
- Travailler avec les éléments présents dans cet espace.

La durée de la visite est estimée à environ 45 minutes.

Intentions pédagogiques

Découvrir les Jeux Olympiques de l'Antiquité, mais aussi tirer parti du média exposition pour :

- Apprendre les croyances, les rites qui rythment la vie des Grecs de l'Antiquité ;
- Évoquer la distance temporelle à travers des objets appartenant à une autre époque (vases et sculptures grecs exposés) ;
- S'arrêter sur les moyens à disposition pour comprendre le passé, en l'occurrence les Jeux d'Olympie, en interrogeant les témoins d'une époque (interprétation des scènes peintes des vases pour recréer les sports tels qu'ils pouvaient être pratiqués) ;
- Entrer, grâce à la scénographie, dans un environnement et une ambiance qui favorisent l'appropriation de l'histoire.
- Mettre en avant l'aspect culturel de la diffusion des JO.

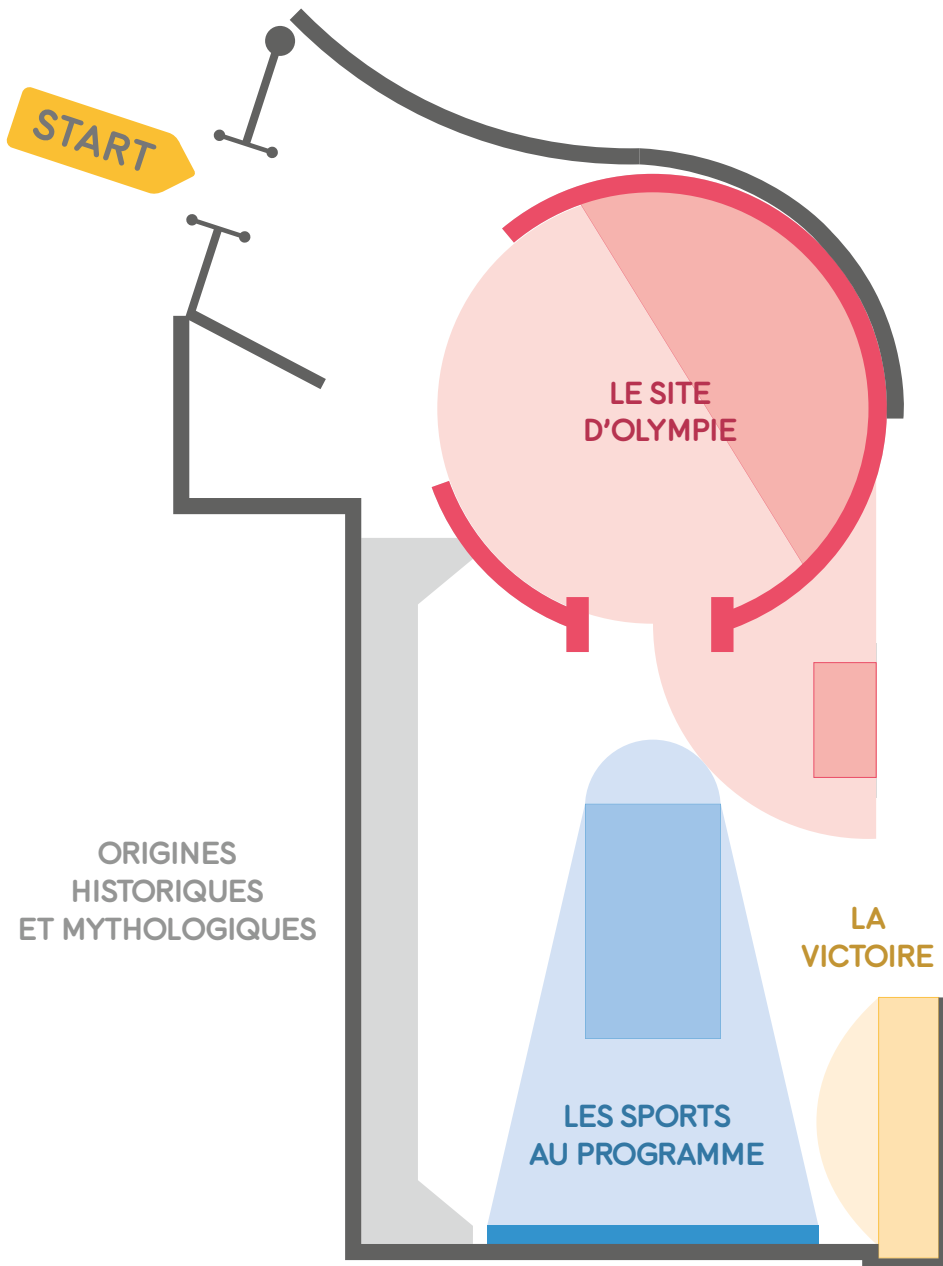
Liens avec le programme scolaire



SCIENCES
HUMANES
ET SOCIALES

Déroulement de la visite

+1



Les principales composantes de l'espace Olympie

Le site d'Olympie

- Un film immersif sur Olympie permet de visualiser le site, de mesurer l'importance de l'événement, etc. (durée : 2 minutes)
- Une maquette 3D d'Olympie permet de revenir sur le site à son rythme ; d'identifier les différents édifices et de connaître leur fonction.

Les sports au programme et les compétitions

- Des vases avec des scènes peintes et des multimédias.
- Des vidéos avec des reconstitutions des Jeux.

Les origines historiques et mythiques

- Un film d'animation pour découvrir Héraklès et les autres mythes fondateurs.

La victoire

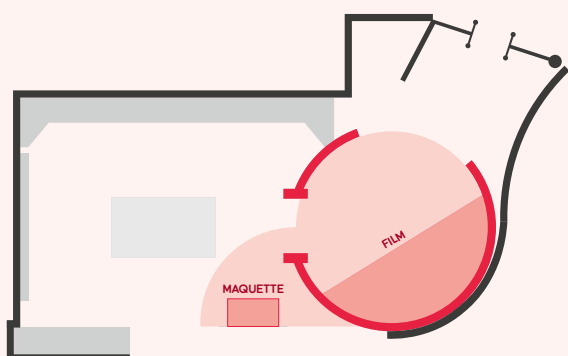
- La statue du vainqueur, le Diadumène.

Ce Guide de la visite vous propose un parcours qui se focalise sur les 3 éléments suivants :

- Le site d'Olympie
- Les sports au programme
- La victoire

1/3

Le site d'Olympie



Plusieurs outils sont à disposition dans l'espace pour parler du site d'Olympie :

- Un film immersif pour découvrir les Jeux de l'Antiquité.
- Une maquette interactive pour se familiariser avec les différents bâtiments du site et en découvrir les fonctions.

COMMENT TRAVAILLER SUR LE SITE D'OLYMPIE ?

- **Observation** – regarder le film en guise d'introduction.
- **Commentaires et interprétation** – rejoindre la maquette et demander de la commenter grâce aux infos données par le film d'introduction.



L'entrée de l'exposition avec le film immersif dans l'ambiance des Jeux de l'Antiquité.

Le film

Le film d'introduction propose une immersion dans les Jeux de l'Antiquité, qui tous les 4 ans accueillent à Olympie jusqu'à 40'000 personnes. L'imposante statue de Zeus rappelle que les Jeux sont célébrés en son honneur.



Observation et discussion

- Quelle atmosphère se dégage du lieu ?
- Qui se rendait sur le site ?
- Qu'est-ce qui s'y passait ?
- Peut-on déduire s'il s'agissait ou non d'un événement important ?
- Trouver le dieu à qui étaient dédiés ces Jeux.

1/3

Le site d'Olympie



La maquette d'Olympie et son grand écran multimédia.



Projection du sanctuaire d'Olympie avec ses deux espaces.

La maquette

Une maquette d'Olympie permet d'explorer le site et ses bâtiments principaux. Sur le pupitre devant la maquette, appuyer sur les vignettes pour lancer les présentations des divers espaces du site sur le grand écran.

À RETENIR

- Olympie est un sanctuaire. Des concours sportifs consacrés à Zeus (les « Jeux Olympiques ») y sont organisés tous les 4 ans.
- Le site se compose de deux espaces : un espace sacré, appelé Altis (temples et autres bâtiments religieux) et un espace profane (infrastructures sportives).
- Au moment des compétitions, jusqu'à 40'000 personnes affluent sur le site.



Observation

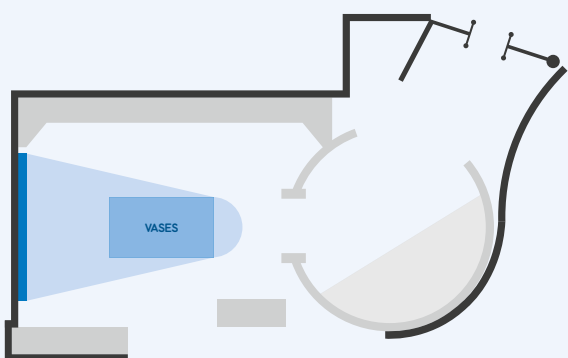
Identifier les deux espaces principaux – ceux réservés aux compétitions, ceux réservés aux cultes et à l'administration :

Discussion

- Où se trouve le stade ? / où se trouvent les temples ?
- Que peut-on déduire du fait qu'Olympie était un sanctuaire ?

2/3

Les sports au programme



Plusieurs outils sont à disposition dans l'espace pour parler des sports au programme à Olympie :

- Les scènes peintes sur les vases exposés dans la vitrine. Ces objets dialoguent avec les bornes interactives qui fournissent des explications sur la pratique des sports.
- Le recours à des séquences d'archéologie expérimentale (à visionner dans les bornes interactives) permet d'illustrer concrètement à quoi ressemblaient les sports dans la Grèce antique.
- La reconstitution des compétitions à travers des images diffusées sur grand écran.

COMMENT TRAVAILLER SUR LES SPORTS AU PROGRAMME ?

- Valoriser la présence des objets qui permettent de sensibiliser les participants aux informations que ces objets peuvent fournir.
- Utiliser ces objets comme des témoignages de l'époque qui permettent de mener l'enquête sur les sports au programme, la tenue des athlètes et les équipements utilisés.
- Valoriser les extraits de films de reconstitution des compétitions ou des entraînements qui illustrent le travail des historiens et des archéologues qui, grâce aux scènes peintes sur les vases, essaient de comprendre comment le sport était pratiqué.



Le module central avec ses vases et ses bornes interactives.

Les vases – fonctions et interprétation

Les scènes peintes sur les vases exposés dans la vitrine représentent des athlètes en train de pratiquer un sport à Olympie. 4 bornes interactives fournissent des informations et des explications sur la pratique de ces sports, sur les équipements utilisés et sur la manière de s'entraîner et de préparer son corps.



Observation

Regarder les scènes peintes sur les vases dans la vitrine et les images sur le mur d'en face. [Fournir des indications sur la fonction de ces objets – en principe utilitaire – mais aussi décorative quand richement illustrés.]

Commentaires et Interprétation

Choisir une scène et demander de la décrire ? (voir « exemple d'iconographie » ci-après) :

- Qui sont les personnages ? Comment sont-ils ? Sont-ils tous habillés ?
- Que peut-on en déduire ?
- Quels sports reconnaît-on ? Quels sont ceux qui sont plus difficiles à reconnaître ?
- Que peut-on dire de l'équipement ?

→ Possibilité de découvrir librement ce module grâce aux bornes interactives et demander ensuite un rendu des participants.

2/3

Les sports au programme



Détail d'un vase avec une scène peinte d'une course de courte distance.



Le module central avec ses vases, ses bornes interactives et le grand écran en arrière-plan.

Un exemple d'iconographie des vases – les courses de courte distance

L'observation des illustrations sur les vases, combinée aux récits de l'époque, a permis de reconstituer les différents sports au programme des JO de l'Antiquité. L'image ci-dessus représente une course de courte distance.

À RETENIR

- Le programme des Jeux d'Olympie ne comporte que des sports individuels.
- Les compétitions se regroupent en quatre catégories : sports hippiques, courses à pied, pentathlon et sports de combats.
- Seuls les athlètes hommes grecs peuvent participer aux JO.
- À Olympie, le sport se pratique tout nu : on pense que les athlètes doivent refléter l'idéal d'un équilibre harmonieux entre le corps et l'esprit.

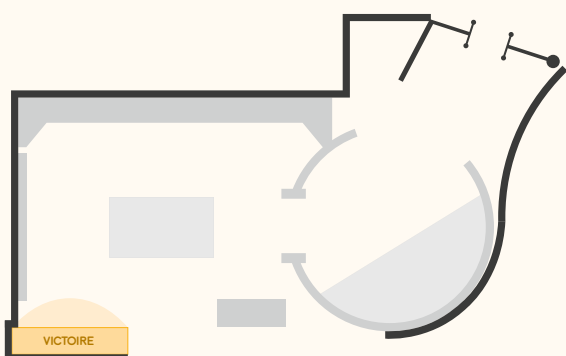


Observation de l'illustration

- Quelle est la position des athlètes ? (genoux haut, courent sur la pointe des pieds, mains ouvertes, bras qui semblent décrire des larges mouvements).
- Imiter la position – de quel type de course s'agit-il ? (sprint, course de courte distance).
- Comment aurait-on pu illustrer par exemple une course de très longue distance ? Quelles sont les différences dans la position des jambes / bras ?

3/3

La victoire



Plusieurs outils sont à disposition dans l'espace pour parler des sports au programme à Olympie :

- La statue du Diadumène montrant l'athlète victorieux.
- Les scènes peintes sur les vases illustrent les divers symboles de la victoire.

COMMENT TRAVAILLER SUR LA VICTOIRE ?

- Observer et commenter la statue du Diadumène pour identifier les manières dont la victoire était représentée.



La statue du Diadumène.

Le Diadumène

Cette copie de la sculpture grecque en bronze de Polyclète (420 avant J.-C.) représente un jeune athlète ceignant sa tête du bandeau de la victoire, d'où son nom : diadoúmenos, « celui qui se ceint du bandeau ».



Observation

Regarder et commenter la statue du Diadumène. La statue est incomplète – il manque les mains en train de nouer le ruban de la victoire. Ce n'est pas une intention de l'artiste, mais les effets du temps qui passe, etc.

→ Sensibiliser les participants sur le passage du temps et ses effets sur les œuvres d'art, les sculptures par exemple.

Discussion

- Quelle était la récompense du vainqueur ?
- Que peut-on en déduire par rapport à ce que reçoivent les vainqueurs aujourd'hui ?

3/3

La victoire



Détail d'un vase avec Niké remettant la couronne d'olivier au vainqueur.



Couronne d'olivier (ici en argent).

Les vainqueurs de l'Antiquité

Les statues et l'iconographie des vases nous montrent toujours un seul vainqueur, reconnaissable par sa couronne d'olivier, un ruban de laine rouge et une branche de palmier.

À RETENIR

- Aux Jeux d'Olympie, il n'y a qu'un seul vainqueur et son prix consiste en une couronne d'olivier.
- On croit que la victoire est accordée par les dieux. Elle est représentée sous la forme d'un personnage ailé féminin, appelé Niké, ce qui signifie « victoire » en grec.
- Les champions d'Olympie ne reçoivent aucune rétribution financière. En revanche, ils sont accueillis comme des héros dans leur cité d'origine et bénéficient de nombreux avantages jusqu'à la fin de leur vie.



Discussion

- Comment est représentée la victoire ?
- Pourquoi à votre avis il y avait-il un seul vainqueur à Olympie ? Et aujourd'hui ?
- Signification (symbolique) d'être vainqueur à Olympie.

→ Expliquer comment étaient célébrés les champions de l'Antiquité, comparer avec aujourd'hui.

À retenir de la visite

Comparaison entre les Jeux d'Olympie et les Jeux Olympiques modernes.

| | À Olympie | Aujourd'hui |
|--|--|--|
| Le pays du site des Jeux | Grèce | Jeux itinérants |
| Signification des Jeux | Jeux célébrés en l'honneur de Zeus (caractère religieux) | Jeux à caractère laïc |
| Périodicité des Jeux | Tous les 4 ans | Tous les 4 ans (JO été – JO hiver) |
| La nationalité des athlètes | Provenant de la Grèce et de ses colonies (Italie, Afrique du Nord et Asie Mineure) | Monde entier |
| Le sexe des athlètes | Hommes | Femmes et hommes (participation des femmes progressive, dès 1900 au tennis et au golf) |
| Les sports au programme | 4 catégories de sports individuels | 28 sports aux JO d'été 7 sports aux JO d'hiver Sports individuels et d'équipe |
| Les récompenses | Couronne d'olivier | Depuis 1900 : médaille d'or-argent-bronze |
| Le nombre de vainqueurs par épreuve | Un seul | Les 3 premiers reçoivent une médaille (or-argent-bronze) |
| Symbole des Jeux | Pas de symbole | 5 anneaux |
| Relais de la flamme | Pas de relais | Relais depuis les JO de 1936 |