

## **Module de la section d'archéologie et des Sciences de l'Antiquité (ASA) pour les PO UNIL 2012.**

### **Titre : Athletissima**

Le module de l'ASA, centré sur les athlètes de la Grèce antique, s'articule autour de 3 thématiques :

1. Les régimes alimentaires et l'entraînement des athlètes
2. Le corps athlétique et les disciplines sportives
3. Gloire et récompenses

A chaque thématique correspondront deux panneaux de 1500 signes agrémentés de plusieurs illustrations, ainsi qu'une activité réalisable en 5-7 minutes environ par un groupe de 10-15 enfants. Les trois activités seront conduites en parallèle sur le stand qui pourra ainsi accueillir en même temps 30 à 45 enfants pour une durée de 20-25 minutes.

#### **1. Régimes alimentaires et entraînement des athlètes grecs.**

Panneaux : informations sur le mode de vie des champions grecs de l'époque archaïque et classique (7<sup>e</sup>-4<sup>e</sup> siècle av. J.-C.). Seront présentés les deux régimes alimentaires attestés (figues sèches + fromages de chèvre // viande rouge + vin), ainsi que certaines méthodes d'entraînement. L'objectif est d'amener le public à prendre conscience que, dès l'Antiquité, des méthodes et produits « dopants » ont été utilisés par les sportifs d'élite pour augmenter leurs chances de victoire.

Activité : une série de 6 assiettes composées d'aliments - antiques et modernes - sera présentée sur une table et les enfants seront invités à désigner les 2 assiettes-types des athlètes grecs et 1 assiette-type du sportif moderne, puis à réfléchir aux points communs et différences alimentaires entre hier et aujourd'hui (nouveaux aliments, caractéristiques permanentes de la nutrition des sportifs).

#### **2. Le corps des athlètes grecs et les disciplines sportives.**

Panneaux : par une comparaison entre des représentations d'athlètes antiques (sculptures, scènes de vases) et d'athlètes modernes (sportifs célèbres utilisés dans des publicités tels Chabal ou Beckham), une réflexion sera initiée sur la « construction » de l'image du corps athlétique, sa mise en valeur et sa mise scène.

Activité : les participants seront incités, via un jeu de type Memory, à apparier 8 activités sportives et 8 objets caractéristiques de cette activité: p. ex. a) la statue du Discobole (privée du disque par une retouche Photoshop) ET a') une photo d'un disque ; ou bien a) un athlète se lavant devant une vasque ET a') un strigile.

#### **3. Gloire et récompenses.**

Panneau : il traitera des effets d'une victoire athlétique grecque sous l'angle de la gloire individuelle, de la gloire pour la famille de l'athlète, de la gloire pour la cité de l'athlète et de la part de gloire revenant aux dieux. On distinguera entre les récompenses (symboliques) offertes à l'athlète vainqueur sur le site même des jeux (Olympie p. ex.) et celles (plus mercantiles) reçues à son retour dans sa patrie. Les parallélismes et les différences avec les pratiques actuelles seront mis en évidence.

Activité : 4 espaces seront créés et caractérisés par une photo de grande taille : A1. Stade antique et A2. Cité antique // B1. Stade moderne et B2. Cité moderne. Dans

chacun de ces 4 espaces, seront disposés sur une table 4-5 objets caractéristiques des récompenses offertes aux athlètes antiques et modernes dans le contexte spatial concerné (couronne d'olivier, bandelettes sacrificielles, amphore panathénaïque, ode honorifique, inscription honorifique, modeste somme d'argent // médaille d'or, d'argent et de bronze, podium, coupe, article de journal, contrat de sponsor, etc.) Un groupe d'enfants occupera l'espace A et un groupe d'enfants occupera l'espace B ; ils seront invités à jouer ensemble en ce sens qu'à tour de rôle, un groupe choisira un objet sur la table de « son » espace et invitera le groupe d'en face à trouver le parallèle. Les objets seront sélectionnés de manière à faire ressortir les différences entre récompenses antiques et modernes, notamment le désintéret des Antiques pour les athlètes arrivés en 2<sup>e</sup> ou 3<sup>e</sup> place.

### **Décor du stand - silhouettage d'athlètes antiques**

En sus des activités et des panneaux, le stand présentera une succession de silhouettes d'athlètes antiques (soit tirées d'une scène de vase attique, soit reproductions de sculptures), avec la tête découpée. Les visiteurs pourront insérer leur tête à la place de celle de l'athlète et se faire photographier « en athlète grec ».