

## Leçon 1 : Le rôle du sport

### Introduction

Depuis des lustres, on reconnaît que le sport influence les diverses cultures, traditions et valeurs de la société. Les histoires tirées de l'univers du sport nous aident à mieux comprendre notre vision de certains enjeux, notamment au chapitre de l'équité, des droits de la personne, du développement de l'enfant, des normes de santé et de condition physique et du développement du caractère. Le sport peut être la source de vifs débats sur des sujets comme l'usage de stéroïdes, les bagarres au hockey et les salaires des athlètes professionnels. Chacun a son opinion sur ces sujets et sur bien d'autres qui ont trait au sport.

Beaucoup de gens ont une préférence pour certains sports, activités physiques, équipes, athlètes ou compétitions, comme les Jeux Olympiques ou les championnats mondiaux. Bon nombre de partisans consacrent une grande partie de leur temps à se documenter sur leur sport favori et à assister à des compétitions sportives pour appuyer leurs équipes et athlètes préférés. Beaucoup d'enfants aspirent à devenir comme leur idole, mais bien peu d'entre eux auront la chance de jouer avec ou contre ces vedettes du sport.

Le sport joue un rôle vital dans la société canadienne. Le sport suscite énormément d'attention de la part des médias, et d'intérêt de la plupart des Canadiens, surtout quand il s'agit des compétitions olympiques de hockey sur glace, de curling et de patinage de vitesse.



---

### Résultats d'apprentissage spécifiques

- 11.IS.1** Reconnaître les différents stades de la participation à des sports et leur rôle dans la société.
- 11.IS.2** Examiner l'impact du sport sur divers enjeux sociaux;  
*par exemple* : origine ethnique, équité entre les sexes, populations ayant des besoins exceptionnels, politique, technologie, affaires.



---

### Principaux éléments de connaissance

- L'histoire du sport nous aide à comprendre l'impact du sport dans notre société.
  - Il y a divers degrés ou stades de participation à des activités physiques et aux sports.
  - Chaque personne a ses raisons propres de participer à des sports.
-



## Questions essentielles

1. Quel est le rôle de l'activité physique/ du sport dans votre vie?
  2. Pourquoi considère-t-on que le sport a un rôle important à jouer dans la société?
  3. Pourquoi les gens participent-ils à des activités physiques ou à des sports?
- 



## Information générale

### Histoire du sport

L'histoire du sport remonte à plusieurs siècles. De fait, on a retrouvé des scènes de lutte sportive sur des urnes de l'Égypte ancienne qui datent de plus de 4000 ans. Tout naturellement, les jeux pratiqués par les enfants ont donné naissance aux sports formels dans bien des cultures et des pays différents.

Les Grecs de l'Antiquité sont considérés comme les instigateurs du sport de compétition. Les joutes organisées entre les cités ont évolué pour devenir les Jeux Olympiques originaux, et ensuite céder la place aux jeux des gladiateurs romains. Tout au long de la période médiévale, le travail productif était considéré comme ayant la plus grande importance, alors que les jeux et les sports n'étaient pas pris au sérieux, sauf quand ils servaient de préparatifs à la guerre et au combat. Mais le rétablissement des Jeux Olympiques en 1896 par le baron Pierre de Coubertin, de France, a été le déclencheur de compétitions internationales entre sportifs amateurs. Dans les années 1970, la pratique au niveau professionnel a commencé à s'installer dans bien des disciplines sportives, si bien que le concept de sport amateur a été écarté des Olympiques dans les années 1980.

Les Jeux Olympiques modernes ont des retombées économiques plus grandes que n'importe quel autre événement à l'échelle mondiale, et ces manifestations bénéficient de la couverture médiatique la plus importante jusqu'à l'ouverture des Jeux, y compris pendant les deux semaines que durent les compétitions. Malheureusement, l'usage de drogues et le dopage ont terni l'image du sport et même des Jeux Olympiques, mais la technologie moderne et l'attrait inné pour le sport aideront à venir à bout de ce problème.

### RÉFÉRENCES



Pour plus d'information sur l'origine des Jeux Olympiques, consulter le site officiel du Mouvement olympique à l'adresse ci-dessous :

Comité international olympique (CIO). « Jeux Olympiques de l'Antiquité », *Jeux Olympiques*.  
[www.olympic.org/fr/games/ancient/index\\_fr.asp](http://www.olympic.org/fr/games/ancient/index_fr.asp).

Pour les mises à jour de sites Web, veuillez consulter les sites Web produits à l'appui du programme d'études des 11<sup>e</sup> et 12<sup>e</sup> années, à  
<[www.edu.gov.mb.ca/m12/progetu/epes/index.html](http://www.edu.gov.mb.ca/m12/progetu/epes/index.html)>.



## Suggestion pour l'enseignement ou l'évaluation

### L'origine du sport

Fournir aux élèves l'occasion d'en apprendre davantage sur les origines de divers sports en leur demandant de compléter la fiche DR 1-IS. Les laisser libres d'ajouter d'autres sports à la liste.

Proposer aux élèves de travailler deux par deux en classe, ou bien de terminer le travail à la maison. Préciser qu'ils auront probablement besoin d'Internet pour leur recherche.



Voir la fiche DR 1-IS, Histoire du sport : appariez les colonnes.

### RÉFÉRENCES



Les sites Web ci-dessous peuvent fournir de l'information sur l'origine de divers sports.

**Curling :** Bibliothèque et Archives Canada. *Bonspiel! L'histoire du curling au Canada.* [www.collectionscanada.gc.ca/curling/index-f.html](http://www.collectionscanada.gc.ca/curling/index-f.html).

**Hockey sur glace :** Bibliothèque et Archives Canada. *Regard sur le hockey;* [www.collectionscanada.gc.ca/hockey/index-f.html](http://www.collectionscanada.gc.ca/hockey/index-f.html)

**\*Crosse :** CBC Archives. "Lacrosse: A History of Canada's Game." *Sport.* <http://archives.cbc.ca/IDD-1-41-824/sports/lacrosse/> .

**\*Soccer :** Jose, Colin. "History of Soccer in Canada." *History.* Canadian Soccer Association (CSA). [www.canadasoccer.com/eng/history/](http://www.canadasoccer.com/eng/history/) .

**\*Volley-ball :** International Olympic Committee (IOC). "Volleyball." *Sports.* [www.olympic.org/uk/sports/programme/index\\_uk.asp?SportCode=VB](http://www.olympic.org/uk/sports/programme/index_uk.asp?SportCode=VB) .

Pour tous les sports, veuillez consulter les Archives de Radio-Canada : <http://archives.radio-canada.ca/sports/> .

Pour les mises à jour de sites Web, veuillez consulter les sites Web produits à l'appui du programme d'études des 11<sup>e</sup> et 12<sup>e</sup> années, à [www.edu.gov.mb.ca/m12/progetu/epes/index.html](http://www.edu.gov.mb.ca/m12/progetu/epes/index.html) .

\* anglais seulement

## Information générale



### Le paysage sportif canadien

Bien des jeux et sports font partie du patrimoine culturel d'un pays et sont source de fierté nationale. Nulle part cette fierté n'est plus évidente qu'au Canada lorsque nos équipes participent à des compétitions internationales. Le Canada est une puissance mondiale, tant du côté masculin que féminin, en hockey sur glace, en curling, en patinage de vitesse et à la crosse. De fait, il a produit bon nombre de sprinters de calibre mondial et des champions mondiaux et olympiques dans plusieurs disciplines sportives. Quand ces athlètes sont en compétition, les Canadiens sont rivés à leur téléviseur, espérant que leurs

héros nationaux monteront sur la plus haute marche du podium. L'un des sports les plus populaires chez nous est le hockey sur glace, masculin et féminin, un sport où les athlètes canadiens sont classés parmi les meilleurs au monde.

---



## Suggestion pour l'enseignement ou l'évaluation

### L'origine du sport

Choisir six à huit athlètes canadiens célèbres dans le site du Panthéon des sports canadiens.

- Imprimer les biographies des athlètes choisis. Suivant la stratégie d'apprentissage Jigsaw (voir l'annexe E), demander aux élèves de se documenter sur chaque athlète.
- Ou encore, si les élèves sont au laboratoire d'informatique, leur proposer de visionner une vidéo de l'athlète qui leur a été attribué, de prendre des notes et d'en faire un compte rendu pour leur groupe (suivant la stratégie Jigsaw).

### RÉFÉRENCES



Pour de plus amples détails, voir les sites Web ci-dessous.

Panthéon des sports canadiens : [www.cshof.ca/french/index.php](http://www.cshof.ca/french/index.php)

Panthéon des sports canadiens, *Zone jeunesse* : [www.cshof.ca/french/kidzone.php](http://www.cshof.ca/french/kidzone.php).

Pour les mises à jour de sites Web, veuillez consulter les sites Web produits à l'appui du programme d'études des 11<sup>e</sup> et 12<sup>e</sup> années, à [www.edu.gov.mb.ca/m12/progetu/epes/index.html](http://www.edu.gov.mb.ca/m12/progetu/epes/index.html).



## Information générale

### Le continuum d'activité physique et de sport\*

Lorsqu'on examine l'activité physique et le sport, on se rend compte bien vite que le sport n'est qu'un des nombreux stades d'un continuum d'activité physique humaine.

1. **Le jeu libre** est le premier stade du continuum, car c'est l'activité qu'on pratique dès l'enfance et que l'on poursuit tout au long de la vie. À un tout jeune âge, l'enfant explore, s'exprime, fait semblant et joue des rôles en utilisant diverses formes d'activité physique. Cette forme de jeu ne comporte aucune règle précise et peut généralement se dérouler n'importe où. Le jeu libre est pratiqué pour le simple plaisir qu'il procure.

---

\* Source : Adapté, avec la permission de R. B. Woods, de *Social Issues in Sport* (Champaign, IL: Human Kinetics), 2007, pages 5-9.

2. **Le jeu pour le jeu** est l'étape suivante du continuum. Cette forme de jeu nécessite une structure plus importante et comporte un certain aspect de compétition. Elle vise une série d'objectifs clairs, qui renforcent les capacités physiques et mentales et sont régis par un ensemble de règles et règlements. Le résultat final du jeu peut dépendre de la chance, de l'adresse ou de la stratégie, ou d'une combinaison des trois. On peut pratiquer des jeux inactifs ou actifs.
- Les jeux inactifs sont très populaires et comprennent les jeux de table, les jeux de cartes et les jeux vidéo.
  - Les jeux actifs incluent les jeux de poursuite, d'esquive ou de relais et les jeux improvisés, comme les matchs de football ou de hockey de ruelle.

Dans ce genre de jeux, il n'y a pas de ligues, pas de classement ni de calendriers des parties, et les joueurs agissent généralement comme arbitres.

3. **Le sport** vient ensuite le long du continuum. C'est une forme spécialisée du jeu pour le jeu, qui comporte généralement les caractéristiques suivantes :
- Le sport **englobe une composante physique** comme la force, la vitesse, l'endurance, la souplesse, la coordination, l'équilibre et/ou l'agilité.
  - En compétition sportive, il y a toujours **un gagnant et un perdant**; par conséquent, la victoire et l'échec servent de motivation pour la pratique et l'entraînement et incitent à fournir un maximum d'efforts.
  - Le sport **est régi par une organisation ou institution** qui établit et fait appliquer les règles et règlements, et qui détermine les façons de consigner les résultats et de les utiliser.
  - Le sport requiert presque toujours **des installations et des équipements spéciaux** qui doivent être conformes à une norme établie. Les terrains de pratique et les piscines, par exemple, doivent présenter des limites définies et des marques précises. Pour que la compétition soit juste et équitable, les équipements doivent satisfaire aux normes quant à la taille, à la configuration, aux matériaux et aux poids réglementaires.

Le sport traduit les valeurs, les convictions, les attitudes et la culture de la société où il est pratiqué. Dans une société qui attache beaucoup d'importance à la collaboration et au franc-jeu, on s'attend à trouver des sports, des activités et des jeux différents de ceux d'une société axée sur la compétition et la victoire. Certains diront qu'il existe une tendance chez les jeunes d'aujourd'hui qui vise à redéfinir le sport dans la culture nord-américaine par une participation plus grande à des sports différents comme le patin à roues alignées, le vélo de montagne et le ski nautique.

La plupart des gens pratiquent un sport comme passe-temps ou simplement parce qu'ils aiment ce style de jeu. Ils retirent une immense satisfaction à profiter des bienfaits inhérents à leur activité sportive, comme d'améliorer leur santé et leur forme physique, d'augmenter leur adresse, de resserrer les liens d'amitié et simplement d'avoir du plaisir. Les activités et les équipements sportifs peuvent être modifiés de façon à inclure les personnes

handicapées, offrant la chance à tous de retirer les bienfaits personnels de la pratique de sports.

4. **Le travail** est le stade final du continuum de l'activité physique et du sport. Certains sportifs ont développé des habiletés à un degré tel qu'ils sont capables de gagner leur vie grâce à la pratique d'un sport organisé. Les joueurs professionnels et les entraîneurs qui figurent parmi les meilleurs d'un sport organisé peuvent gagner des millions de dollars en salaires, en publicités et en prix. Ce sont les sommes d'argent qu'ils reçoivent pour pratiquer leur sport qui les classent parmi les professionnels.

Le niveau d'entraînement et d'engagement requis dès un tout jeune âge en vue de poursuivre le rêve de devenir un athlète professionnel est caractéristique du travail. Pousser le corps d'un jeune athlète jusqu'à ses limites physiques, mentales et émotives est similaire au travail que les joueurs aguerris et bien entraînés doivent effectuer. Pas étonnant qu'une poignée seulement d'athlètes amateurs puissent espérer atteindre le statut de professionnel,



### **Suggestion pour l'enseignement ou l'évaluation**

#### Exemples de jeux libres

Demander aux élèves de découper ou de déchirer une feuille de papier en 12 bandes, puis de choisir trois exemples de jeux libres qui peuvent être pratiqués par un enfant, un adolescent, un adulte et une personne âgée, et d'inscrire chaque exemple sur une bande de papier.

Diviser un tableau en quatre catégories d'âge (enfant, adolescent, adulte et personne âgée) et proposer aux élèves de placer leurs bandes de papier dans la catégorie appropriée. Leur demander de répondre aux questions suivantes :

- Y a-t-il des suggestions qui ne sont pas des exemples de jeu libre?
- En quoi les exemples de jeux libres pour chaque groupe d'âge sont-ils différents? En quoi sont-ils semblables?
- Est-ce que chacune des quatre catégories comprend des exemples des usages (exploration, expression personnelle, faire semblant, jeu de rôles) du jeu libre? Si les usages changent, pourquoi changent-ils d'un groupe d'âge à l'autre?



### **Suggestion pour l'enseignement ou l'évaluation**

#### Continuum de participation

Fournir aux élèves une copie de la fiche DR 2-IS et les inviter à classer les activités de la liste selon le stade qui décrit le mieux chaque activité. Avec toute la classe, créer un continuum d'activité physique avec des exemples des stades inclus.



Voir la fiche DR 2-IS : Le continuum d'activité physique/du sport.

---



## Suggestion pour l'enseignement ou l'évaluation

Pourquoi les gens pratiquent-ils des sports?

Proposer aux élèves de former des groupes de trois pour discuter des raisons pour lesquelles les gens pratiquent des sports. Deux élèves de chaque groupe peuvent discuter des raisons de participer à des sports, et le troisième inscrit les exemples suggérés.

On trouvera ci-dessous certaines raisons que les élèves peuvent mentionner pour pratiquer des sports :

- satisfaction et plaisir;
- meubler ses temps libres;
- influence et/ou attentes parentales;
- prise de risques et exaltation (adrénaline);
- rencontrer et s'amuser avec d'autres (relations sociales);
- forme physique et santé (p. ex., santé cardiovasculaire, forme corporelle, gestion du stress);
- développement de l'adresse;
- forger le caractère (p. ex., leadership, travail d'équipe, communication, confiance en soi, estime de soi);
- valorisation personnelle (p. ex., prix, bourses, reconnaissance);
- gains financiers.

Ensuite, inviter les élèves à trier les exemples qu'ils ont suggérés selon les catégories suivantes :

- **motivateurs extrinsèques** de la pratique du sport;
- **motivateurs intrinsèques** de la pratique du sport;
- **résultats souhaitables** de la pratique du sport.

Faciliter une discussion avec la classe sur les questions suivantes :

- Le sport est-il valorisé ou non valorisé au Canada aux divers stades du continuum de l'activité physique et du sport : jeu libre, jeu pour le jeu, sport et travail? Quelles sont les indications à l'appui de cette réponse?
- Que doit faire le Canada pour promouvoir la participation à des activités physiques?

- Que doit faire le Canada pour être reconnu comme étant un pays au mode de vie sain et actif?
- 



### **Suggestion pour l'enseignement ou l'évaluation**

#### Valeurs véhiculées dans le sport

Suivant la stratégie Pense-Trouve un partenaire-Discute (voir l'annexe E), demander aux élèves de réfléchir sur les questions suivantes et d'en discuter, d'abord chacun pour soi, ensuite avec un partenaire, et enfin avec la classe.

- Le sport a-t-il influencé la société? Si oui, comment?
  - Le sport a-t-il eu une influence sur toi, quelle qu'elle soit? Si oui, comment?
  - Le sport aide-t-il les jeunes à développer des valeurs positives? Pourquoi ou pourquoi pas?
  - Quelles sont les valeurs que le sport aide à véhiculer? Ces valeurs sont-elles positives ou négatives?
-

## DR 1–IS : L'histoire du sport – Appariez les colonnes

Sport/ Événement	Lettre corres- pondante	Description/Origine du sport/Événement
1. Golf		a. Le premier de ces festivals, qui faisaient partie de festivités religieuses en l'honneur de Zeus, a eu lieu en 776 avant l'ère chrétienne.
2. Hockey sur glace		b. Jeu d'été officiel du Canada. Organisé au début par les Premières nations dans les années 1600.
3. Volley-ball		c. Les Chinois pratiquaient ce jeu sous une forme particulière il y a plus de 3000 ans.
4. Basket-ball		d. Jeu écossais joué avec des pierres et qui remonte à 1511.
5. Premiers Jeux Olympiques		e. Jeu inventé en 1895 par William G. Morgan, au Massachusetts (États-Unis).
6. Curling		f. Jeu créé autour de l'année 1800 à Windsor, en Nouvelle-Écosse, (Canada).
7. Haltérophilie		g. Jeux tenus à Athènes, (Grèce), en 1896.
8. Crosse		h. Ce sport, sous une certaine forme, remonte sans doute aux temps préhistoriques. Il est probable qu'un jour, quelqu'un a soulevé un rocher et défié les autres de l'essayer.
9. Soccer		i. Créé dans les années 1960. La première pièce d'équipement utilisée s'appelait le <i>Snurfer</i> .
10. Triathlon		j. Inventé par un Canadien, James Naismith, en 1891.
11. Planche à neige		k. Ce jeu a été joué pour la première fois à Edinburgh (Écosse), en 1456.
12. Patinage de vitesse		l. Des peintures rupestres (des cavernes) illustrant ce sport ont été découvertes, qui remontent à 3000 ans avant notre ère, dans la civilisation suméro-akkadienne (Mésopotamie).
13. Lutte		m. Sport qui remonte à plus de 1000 ans, pratiqué sur les canaux et voies navigables de la Scandinavie et des Pays-Bas.
14. Premiers Jeux Olympiques modernes		n. Inventé au début des années 1970 par le San Diego Track Club.

**DR 1–IS : L'histoire du sport – Appariez les colonnes  
(clé de correction)**

Sport/ Événement	Match	Description/Origine du sport/Événement
1. Golf	<b>k</b>	a. Le premier de ces festivals, qui faisaient partie de festivités religieuses en l'honneur de Zeus, a eu lieu en 776 avant l'ère chrétienne.
2. Hockey sur glace	<b>f</b>	b. Jeu d'été officiel du Canada. Organisé au début par les Premières nations dans les années 1600.
3. Volley-ball	<b>e</b>	c. Les Chinois pratiquaient ce jeu sous une forme particulière il y a plus de 3000 ans.
4. Basket-ball	<b>j</b>	d. Jeu écossais joué avec des pierres et qui remonte à 1511.
5. Premiers Jeux Olympiques	<b>a</b>	e. Jeu inventé en 1895 par William G. Morgan, au Massachusetts (États-Unis).
6. Curling	<b>d</b>	f. Jeu créé autour de l'année 1800 à Windsor, en Nouvelle-Écosse (Canada).
7. Haltérophilie	<b>h</b>	g. Jeux tenus à Athènes (Grèce), en 1896.
8. Crosse	<b>b</b>	h. Ce sport, sous une certaine forme, remonte sans doute aux temps préhistoriques. Il est probable qu'un jour, quelqu'un a soulevé un rocher et défié les autres de l'essayer.
9. Soccer	<b>c</b>	i. Créé dans les années 1960. La première pièce d'équipement utilisée s'appelait le <i>Snurfer</i> .
10. Triathlon	<b>n</b>	j. Inventé par un Canadien, James Naismith, en 1891.
11. Planche à neige	<b>i</b>	k. Ce jeu a été joué pour la première fois à Edinburgh (Écosse), en 1456.
12. Patinage de vitesse	<b>m</b>	l. Des peintures rupestres (des cavernes) illustrant ce sport ont été découvertes, qui remontent à 3000 ans avant notre ère, dans la civilisation suméro-akkadienne (Mésopotamie).
13. Lutte	<b>l</b>	m. Sport qui remonte à plus de 1000 ans, pratiqué sur les canaux et voies navigables de la Scandinavie et des Pays-Bas.
14. Premiers Jeux Olympiques modernes	<b>g</b>	n. Inventé au début des années 1970 par le San Diego Track Club.

## DR 2-IS : Continuum de participation à l'activité physique/au sport\*

1. Classe chacune des activités suivantes dans l'une des catégories ci-dessous :

**L – Jeu libre**

**J – Jeu pour le jeu**

**S – Sport**

	Tir à l'arc
	Ballet
	Quilles
	Échecs
	Meneur de claque
	Curling

	Golf
	Fer à cheval
	Patin à roues alignées
	Jogging
	Escalade de rocher
	Ski

	Corde à sauter
	Faire sauter des pierres sur l'eau
	Hockey de ruelle
	Se lancer la balle
	Luge
	Haltérophilie

2. As-tu eu de la difficulté à classer certaines activités ci-dessus? Si oui, lesquelles?

---

---

3. Pourquoi certaines activités étaient-elles plus difficiles à classer que les autres?

---

---

---

---

4. Pense à trois activités différentes de celles qui sont mentionnées ci-dessus qui, selon toi, seraient difficiles à classer.

---

---

---

5. Pourquoi as-tu choisi ces trois activités?

---

---

---

\* Source : Adapté, avec la permission de R. B. Woods, de *Social Issues in Sport* (Champaign, IL: Human Kinetics), 2007. pages 5-9.