



 LE
MUSÉE
OLYMPIQUE
Dossier Pédagogique

 **ANGE** OU
DEMON? 
LE CHOIX DU FAIR-PLAY

Musée Olympique Lausanne – Médiation culturelle
Quai d'Ouchy 1, case postale, CH-1001 Lausanne

Heures d'ouverture
Tous les jours de 9h à 18h

Renseignements et réservations
Tél. 021 621 65 11 Fax 021 621 65 12

www.olympic.org/pedagogie

INTRODUCTION

Du 12 avril au 5 novembre 2006, le Musée Olympique présente l'exposition « Ange ou Démon ? Le choix du fair-play ». Ce titre suggère le dilemme entre le Bien et le Mal, et le libre arbitre de celui qui est amené à choisir entre les deux.

Dans le contexte sportif, le comportement de l'athlète, de son entourage, des spectateurs contribue à la qualité de la compétition. Leur adhésion ou non à un code de conduite, donne le ton à la rencontre.

La philosophie du Mouvement olympique défend un certain nombre de valeurs dont le fair-play. Concrètement, cela signifie que la pratique du fair-play aide le sport à exprimer ce qu'il y a de mieux chez l'être humain ; l'ignorance du fair-play, ce qu'il y a de pire.

Le dossier pédagogique reprend la thématique de l'exposition. Il s'agit d'un document qui met en évidence la complexité du fair-play, une notion en apparence toute simple. Articulé sous forme de questions, de pistes à développer, le dossier souhaite sensibiliser les jeunes et les enseignants à l'étude du fair-play et espère contribuer à sa diffusion non seulement dans le sport, mais aussi dans des sphères d'activités les plus variées.



L'ÉLÉGANCE D'ÊTRE FAIR-PLAY
Le respect des adversaires

MÉTHODOLOGIE

Ce dossier explore la manière dont le fair-play évolue dans le domaine du sport. Chaque chapitre offre des pistes de réflexions, chaque étape se termine par une proposition d'activité.

À noter que l'utilisation de ce dossier peut être envisagée indépendamment d'une visite de l'exposition.

Objectifs

- aborder une valeur olympique ;
- suivre son application concrète au sport ou à la vie de tous les jours ;
- déterminer la place de cette valeur et son utilité dans le sport ;
- s'intéresser au cheminement nécessaire pour la mettre en pratique ;
- donner des pistes pour enseigner cette valeur et la diffuser.

Compétences

Les activités permettent de développer au moins cinq compétences transversales :

> Se connaître et s'affirmer

identifier, évaluer et communiquer ses valeurs, ses ressources, ses limites, ses droits et ses responsabilités.

> Changer de lunettes

changer de perspective, se décentrer, prendre du recul.

> Interroger et s'interroger

développer un sens critique, réfléchir sur une situation, remettre en question ses pratiques et son rôle.

> Analyser et mettre en relation

analyser – de divers points de vue – des informations, des situations, des relations en privilégiant une approche systémique.

> Se positionner

se forger une représentation du monde et de l'avenir, l'enrichir, la faire évoluer pour orienter son action de manière cohérente.

À qui s'adresse ce dossier ?

Ce dossier est destiné aux enseignants du secondaire et à leurs élèves (dès 12 ans).

Les activités

Dans le dossier, sept sortes d'activités sont proposées, chacune introduite par un logo permettant de les identifier plus facilement.

Elles sont à choisir et à adapter en fonction de l'âge des élèves.



> Discussion

La discussion est un simple échange de points de vue, de représentations. Elle n'est pas toujours organisée et permet de s'exprimer plus librement et émotionnellement que dans un débat.



> Débat

La capacité d'argumenter, c'est-à-dire à la fois de défendre et de tenter de convaincre est à la base du débat. Les échanges sont portés sur la liberté d'expression, qui s'accompagne du respect de la parole de l'autre. L'enseignant amène les élèves à prendre la distance nécessaire et à ne pas personnaliser les interventions, puisque des exemples vécus n'ont pas tous une valeur universelle. Le médiateur du débat peut intervenir à tout moment pour apporter des précisions historiques, culturelles ou éthiques.



> Exercices

Résolution de problèmes, lecture d'images, photolangage, etc. Ces exercices font appel à la créativité, au discernement, au sens artistique, à la logique, à l'analyse systémique, à la mise en évidence des aspects du développement durable, à la communication interculturelle, etc.



> Recherche

Un travail de recherche ne peut être effectué si l'élève n'a pas envie de répondre à une question qui l'intéresse ou l'interpelle. À partir d'une anecdote, d'une expérience personnelle, d'un événement de l'actualité, la démarche, qui sera non-linéaire, se construira avec les éléments suivants :

- formuler des hypothèses ;
- trouver les moyens de répondre (documentation, outils, personnes, etc.) à cette question et les mettre en œuvre ;
- chercher, à travers des expériences, des arguments qui valident ou invalident ces hypothèses ;
- oser se tromper et recommencer autrement ;
- ne pas oublier de vérifier les sources d'information, ou du moins de les citer.



> Jeu de rôle / Jeu de simulation

Le jeu de rôle permet de prendre conscience du rôle social dans l'interaction avec les pairs lors de la résolution commune d'une situation. Ce travail, qui fait appel à la créativité, est très utile dans l'analyse des valeurs et/ou des comportements. Le jeu de simulation permet à l'élève de se mettre dans la peau d'un acteur et dans une situation qui n'est pas la sienne et qu'il ne connaît pas forcément. Il permet, à partir d'informations réelles, de gérer une situation. Grâce au jeu de rôle ou au jeu de simulation, les élèves parviennent à mieux comprendre la complexité des problèmes et la manière dont les décisions se prennent.

En résumé, la démarche est la suivante :

- définir la nature d'un problème, puis écrire un scénario ;
- définir les groupes d'intérêt, puis donner à chaque groupe le temps de réfléchir, de noter ses arguments ;
- les représentants (un ou deux) de chaque groupe exposent les différentes manières de voir et de traiter le problème, examinent les solutions proposées et choisissent démocratiquement la meilleure solution ;
- il est important de terminer le jeu de rôle ou de simulation par l'évaluation des conséquences de leur choix.



> Jeux

En jouant, il est possible d'aborder, de manière détendue, des problèmes parfois complexes. Le jeu simule une réalité que l'on peut alors appréhender avec plus d'aisance et de légèreté. Dans le contexte du jeu, on peut aussi explorer des comportements, des manières de penser et de réagir.



> Création

L'activité créatrice développe l'imagination et la curiosité. Elle exerce la faculté d'adaptation à de nouvelles situations. La création donne du sens aux rêves, permet d'exprimer de la fantaisie, de l'humour, d'entrevoir d'autres perspectives.

SOMMAIRE

I. Fair-play , d'où viens-tu ? Qui es-tu ?	07
II. Ange ou Démon ? Le choix de l'athlète	12
III. Être fair-play , ça veut dire quoi ?	17
IV. Est-ce que je peux devenir fair-play ?	22
V. Compétition et fair-play , formule gagnante ?	25
VI. Fair-play, plus qu'un mot : des actes !	32
VII. Enseigner le fair-play	35
VIII. Fair-play , l'affaire de tous	39
Quelques références à consulter	42



I. FAIR-PLAY, D'OÙ VIENS-TU ? QUI ES-TU ?

Le fair-play est une notion bien souvent employée à tort et à travers. Associée surtout au vocabulaire sportif, elle s'applique aujourd'hui à de multiples situations, là où les hommes sont confrontés les uns aux autres, sont appelés à cohabiter (politique, travail, circulation routière, etc.). Mais que veut-on dire quand on utilise cette expression aux consonances anglo-saxonnes ? Quelle est son origine ? A-t-elle toujours été liée au sport ?

Un peu d'étymologie...

Le mot « *fair* » vient de l'anglais médiéval et signifie « beau », « plaisant », « pur », « immaculé ». Sa première apparition (1205) s'applique au temps qu'il fait. Dès le 14^e siècle, l'adjectif, employé au sens figuré, véhicule également l'idée de droiture. On le rencontre associé au sport dès 1856. Est « *fair* » ce qui est beau, tant selon l'esthétique que selon la morale.

Le mot « *play* » vient aussi de l'anglais médiéval et signifie « se livrer à une activité physique, batifoler, faire de la musique ». Sa première utilisation en lien avec l'activité physique, « *swordplay* » (jeu d'épée), désigne l'escrime.

Mis ensemble, les mots « *fair* » et « *play* » apparaissent pour la première fois dans le Roi Jean, de Shakespeare. Il y est employé dans un sens proche de celui que nous lui donnons encore aujourd'hui soit, dans un contexte guerrier, le rapport courtois entre les adversaires.

« *Shall we, upon the footing of our land,
Send fair play orders and make compromise [...] ?* »
Shakespeare, *King John*, V, I.

Depuis le 19^e siècle, le mot est fréquemment utilisé en relation avec l'acceptation des règles et des traditions associées aux jeux organisés par les aristocrates britanniques. Dans la langue anglaise, il existe une expression qui montre combien la pratique d'un sport implique une attitude fair-play : « *That's not cricket* » veut dire « *That's not fair !* ».



- > Connaître l'origine d'un mot peut aider à mieux comprendre sa signification !
- > À l'aide d'un dictionnaire étymologique, **faites une recherche** pour les mots suivants :
Sport, jeu, performance, compétition.
- > **Discutez** des résultats.

Un peu d'histoire...

Fair-play et tradition chevaleresque

Le fair-play est une notion occidentale. Son origine remonte sans doute au Moyen-Âge, à l'époque des chevaliers. Ceux-ci étaient censés vivre selon un **code de conduite** qui impliquait des responsabilités militaires, sociales et religieuses. Dans son *Livre de l'ordre de la Chevalerie* (~ 1265), le philosophe Raymond Lully énumère les principes de l'idéal chevaleresque. En voici quelques exemples :

- ne jamais attaquer un ennemi désarmé ;
- faire preuve d'autodiscipline ;
- être courageux dans la parole et dans les faits ;
- venger les outragés ; défendre les faibles et les innocents ;
- ne jamais abandonner un ami, un allié ou une noble cause ;
- tenir parole, rester fidèle à ses principes ;
- avoir de bonnes manières, appliquer les lois de la bienséance, respecter son hôte, l'autorité et les femmes ;
- être fidèle à Dieu, à son souverain, à son royaume et à son code ; montrer du respect envers l'autorité et la loi ;
- être généreux, hospitalier envers les étrangers ;
- éviter l'orgueil, la lubricité, les faux serments et la trahison.





L'ESPRIT CHEVALERESQUE

L'origine du fair-play

Peu à peu, les idéaux chevaleresques perdent leurs références militaire et religieuse. Les nobles, progressivement privés de leur fonction guerrière, cultivent la nostalgie d'un âge d'or où ils étaient les nobles chevaliers. Ils transfèrent alors ces valeurs dans des activités physiques pratiquées hors d'un contexte guerrier, les jeux d'épée, par exemple.

« En faisant des Armes, lorsqu'on fait tomber le fleuret de son adversaire, il faut le ramasser promptement, et le lui remettre en main avec politesse. »
Pierre Massuet, *Science des personnes de cour, d'épée et de robe*, 1752

- > **Recherchez** le nom d'un chevalier du Moyen-Âge et dressez son portrait : en quoi s'est-il illustré ? **Pourquoi** est-il devenu célèbre ? **Quelles** sont les qualités qu'on lui reconnaît ?
- > **Discutez** du code de chevalerie proposé par Lully. Ce code pourrait-il être utilisé encore aujourd'hui ? **Quelles** sont les parties de ce code que vous trouvez dépassées. **Pourquoi** ?
- > **Résumez** ce code par des valeurs.

Fair-play et tradition sportive

Cela se poursuit avec le développement des sports pratiqués au 19^e siècle par les descendants des chevaliers, les aristocrates ou les *gentlemen*. Il s'agit là d'amateurs, c'est-à-dire de personnes suffisamment fortunées pour n'exercer aucune profession. Les valeurs chevaleresques, inculquées aux représentants de cette classe sociale, réapparaissent ainsi dans la pratique de leurs sports.

Dans les collèges britanniques, le sport, et avec lui les valeurs morales qui lui sont attribuées, comme le fair-play, fait partie du programme éducatif. Cela impressionne Pierre de Coubertin pendant ses voyages en Angleterre et en Amérique du Nord.



Il y voit la réminiscence de l'esprit chevaleresque et perçoit en même temps le potentiel éducatif du sport.



> PIERRE DE COUBERTIN
(1863-1937)

Fondateur du Mouvement olympique et des Jeux Olympiques modernes.

« L'idée olympique, c'est à nos yeux la conception d'une forte culture musculaire appuyée d'une part sur l'esprit chevaleresque, ce que vous appelez ici si joliment le fair play et, de l'autre, sur la notion esthétique, sur le culte de ce qui est beau et gracieux. » Pierre de Coubertin, tirés de *Textes choisis II*, p. 449

- > Faites deux colonnes. Dans la première, **listez** les sports qui, selon vous, ont une certaine connotation aristocratique. Pour chaque sport mentionné, **expliquez** en quoi il vous paraît être lié à une classe sociale précise. Pour chaque sport, **faites** une brève **recherche** historique.
- > **Faites la même chose** avec des sports qui vous semblent plus populaires.
- > **Comparez** le contenu de vos colonnes. **Discutez** de vos résultats.
- > Dans les deux cas, **comment**, selon vous, le fair-play se manifeste-t-il ?

Fair-play, une valeur prônée par l'Olympisme

La démarche de Coubertin s'inscrit dans un contexte historique où les valeurs chevaleresques (héroïsme, dévouement, loyauté, bravoure) sont idéalisées jusqu'à devenir un mythe agissant fortement sur les mentalités occidentales.

La perception de l'Antiquité obéit au même processus. L'athlète grec est considéré comme un modèle. Les Jeux célébrés à Olympie sont un exemple à suivre. Abstraction est donc faite de certaines réalités, comme la tricherie, la violence, l'importance accordée à la victoire.

L'Olympisme n'est pourtant pas que l'héritier d'un passé idéalisé. Avec les Jeux Olympiques modernes, Coubertin espère démontrer qu'à travers la pratique du sport, on peut contribuer à améliorer la qualité de vie et le développement humain. Il espère également que par le sport un certain nombre de valeurs puissent être véhiculées.

Ces idées sont à l'origine des principes fondamentaux de la Charte olympique.

Parallèlement, la présence de symboles, de rituels, de cérémonials facilitent, par le biais de l'émotion, la transmission des valeurs prônées par l'Olympisme.



L'AMITIÉ ENTRE LES PEUPLES

Le fair-play, une valeur commune



> EXTRAIT DE LA CHARTE

(éd. 1^{er} septembre 2004)

« L'Olympisme est une philosophie de vie, exaltant et combinant en un ensemble équilibré les qualités du corps, de la volonté et de l'esprit. Alliant le sport à la culture et à l'éducation, l'Olympisme se veut créateur d'un style de vie fondé sur la joie dans l'effort, la valeur éducative du bon exemple et le respect des principes éthiques fondamentaux universels. »

Principe no 1

« La pratique du sport est un droit de l'homme. Chaque individu doit avoir la possibilité de faire du sport sans discrimination d'aucune sorte et dans l'esprit olympique, qui exige la compréhension mutuelle, l'esprit d'amitié, de solidarité et de fair-play. »

Principe no 4



> DÉCORUM OLYMPIQUE

- cinq anneaux entrelacés ;
- un drapeau ;
- une devise ;
- un relais de la flamme ;
- un serment ;
- un déroulement très codifié des cérémonies d'ouverture et de clôture des Jeux.

Cela suffit-il à garantir l'application des valeurs sur le terrain ? Devient-on fair-play par la simple pratique du sport ou par la participation aux Jeux Olympiques ?



> **Trouvez** la signification des anneaux olympiques, puis **mettez-la** en rapport avec le principe no 4 de la Charte. **Expliquez** en quoi ces anneaux peuvent symboliser des valeurs. **Y a-t-il** un lien entre les anneaux et la notion de fair-play ?



> **Identifiez** les moments forts d'une cérémonie d'ouverture des Jeux. **Comment** se manifeste l'émotion ? **Quels** sont les messages véhiculés ?



II. ANGE OU DÉMON ? LE CHOIX DE L'ATHLÈTE

Le sport compte de nombreux acteurs (arbitres, entraîneurs, public, journalistes). C'est cependant l'athlète qui tient le premier rôle. C'est d'abord vers lui que les regards se tournent. Sur ses épaules repose le choix du fair-play. Que doit-il faire ? Sera-t-il Ange ou Démon ?

Anges et démons dans le sport

Roland Garros, 1982 - Tennis

Le Suédois Mats Wilander remporte Roland Garros à l'âge de 18 ans. En remettant une balle de match gagnée lors de sa demi-finale face à l'Argentin Clerc, le Suédois conquiert le respect du public et le cœur des supporters. Ce geste lui vaut la célébrité au même titre que sa victoire précoce.

Jeux Olympiques de Los Angeles, 1932 - Escrime

En finale, l'escrimeuse britannique Judy Guinness abandonne l'espoir d'une médaille d'or après avoir fait remarquer aux officiels que son adversaire, l'Autrichienne Ellen Preis, l'a touchée à deux reprises.

Coupe du monde, 1986 - Football

En quart de finale, l'Argentine élimine l'Angleterre par 2 à 1. Maradona marque deux buts. Le second est génial, mais le premier est marqué de la main. Tout le monde l'a vu sauf l'arbitre qui pense que Shilton, placé derrière Maradona, a marqué de la tête. Cette « main de Dieu », comme le dit Maradona pour nier le fait, entre dans l'histoire. En finale, l'Argentine bat l'Allemagne par 3 à 2. Maradona ne reconnaîtra les faits qu'en 2005.

Jeux Olympiques de Turin, 2006 - Ski

Le Français Pierre-Emmanuel Dalcin est en tête du super-G et semble promis au podium. D'abondantes chutes de neige obligent les organisateurs à interrompre la course momentanément. Lors de sa deuxième tentative, Dalcin commet une faute et rate une porte à la fin du parcours. Il skie jusqu'à la ligne d'arrivée, se retourne et gratifie le jury, ou les spectateurs, d'un doigt d'honneur.

Les sportifs mentionnés ci-dessus appartiennent-ils à la catégorie des anges ou des démons ?

Peut-on les classer aussi facilement ? La question n'est-elle pas plus complexe ?

Pour y répondre, faisons un petit détour par la philosophie et la religion.

Coexistence de l'ange et du démon, le règne de la dualité

Nous pensons le plus souvent en terme de **dualité** : bien/mal, vertu/vice, loi/chaos, dieu/diable, vrai/faux, beau/laid, théorie/pratique, force/faiblesse, concret/abstrait, objectif/subjectif, etc.



> DUALISME DANS LA RELIGION

Le dualisme est une doctrine religieuse selon laquelle la réalité, la matière et l'esprit, le corps et l'âme sont constitués de deux principes antagonistes, le Bien et le Mal, en lutte perpétuelle l'un contre l'autre, le Bien finissant par l'emporter.

Dans la vie de tous les jours, la dualité s'exprime fréquemment par des comportements **contradictaires** : Je veux et je ne veux pas. Exemple : « j'aime la nature, je me tiens informé des dégâts causés par la pollution, mais je choisis la voiture parce que c'est plus pratique et je ne trie pas mes déchets car je n'ai pas le temps ».

Plutôt que d'opposer ces contradictions, cherchons à voir leur complémentarité !

N'avons-nous pas de la difficulté à considérer une question, un problème dans son intégralité ? N'avons-nous jamais appris à penser autrement qu'en termes de dualité ?

Le Bien et le Mal

Chaque civilisation a créé ses mythes du bonheur et du malheur, ses dieux et ses démons pour exprimer ses désirs et ses craintes. Chaque époque offre des réponses différentes à la question du Bien et du Mal.

Bien que les représentations évoluent, il est généralement admis que :

- le Bien est représenté par Dieu. Dieu règne sur les anges ;
- le Mal est représenté par le diable (Satan). Satan règne sur des démons.

Le ciel et la terre, l'enfer et le paradis sont d'autres manières de représenter cette dualité.

Les anges et les démons

Dans plusieurs religions, dont le christianisme, le judaïsme et l'islam, les anges sont des êtres conçus par Dieu avant les hommes. Leur rôle principal est d'être les messagers de Dieu.

Dès leur création, ils ont eu le choix entre le Bien et le Mal. Ceux qui ont choisi le Mal sont devenus des démons.

À quoi sert un ange ?

L'ange symbolise la vertu.

L'excellence des anges vient au secours de notre indignité dans nos rapports avec autrui.

La puissance des anges vient au secours de notre faiblesse dans la lutte contre nous-mêmes et contre les démons.

À quoi sert un démon ?

Dans l'Antiquité, les démons étaient des génies, bons ou mauvais, attachés au destin d'un être humain, d'une cité, d'un État. Dans la tradition biblique, le démon est un ange qui, ayant fait le choix du Mal, tente les hommes.

Son but est de briser l'unité de l'homme avec Dieu, avec son entourage ou avec lui-même.



> DE FREUD À TINTIN

Nous sommes souvent écartelés entre désir et devoir. Freud exprime cette tension par une théorie : le Moi, le Ça et le Surmoi.

Le **Ça** représente toutes les pulsions, la recherche de plaisirs. Il s'amuse beaucoup mais doit en accepter les conséquences.

Le **Surmoi** est là pour nous remettre dans le droit chemin. Il représente toutes les règles, les interdits intériorisés. C'est notre police intérieure, celui qui empêche de trop faire le fou et d'abuser des plaisirs.

Le Ça et le Surmoi sont toujours présents et en constant désaccord.

Enfin, il y a le **Moi**. C'est le juge qui est à l'intérieur de nous. Il est là pour négocier entre le Ça et le Surmoi. **C'est lui qui décide à qui obéir.**

Bien sûr, c'est aussi lui qui doit subir les conséquences du Ça ou du Surmoi qui n'a pas été écouté.

Dans les dessins animés et les BD, le Ça et le Surmoi prennent la forme d'un petit démon et d'un petit ange.

Chez Hergé, par exemple, le fidèle Milou est en proie à un cruel dilemme : doit-il succomber à la tentation de boire le whisky qui s'échappe du sac du capitaine Haddock ou doit-il résister ? Ses doubles lui soufflent la réponse : l'ange Milou l'en dissuade, le démon Milou l'encourage. Plus persuasif, ce dernier l'emporte et le chien décide de poursuivre sa beuverie au grand dam de sa bonne conscience...

Le démon symbolise le vice, notre aptitude au Mal. Le démon justifie la nécessité, l'envie ou le besoin de donner parfois libre cours à ses instincts les plus mauvais.

Ange et démon : une seule et même personne !

Les démons comme les anges perdent au fil des siècles toute réalité indépendante. Ils deviennent des puissances inhérentes à la personne, des symboles de sa volonté de perfection ou de ses faiblesses. Ange et Démon sont les facettes d'une même personnalité que révèle un moment de crise : le dilemme.



ANGE OU DÉMON ?
Le dilemme de chacun



- > **Recherchez** dans les contes, les mythes, les bandes dessinées, etc. des personnages qui doivent choisir entre le Bien et le Mal.
- > **Etablissez** une liste et **discutez** :
 - des situations qui provoquent ces conflits ;
 - des décisions que prennent finalement les héros.
- > **Recherchez** quelques expressions du langage courant qui mentionnent des anges et des démons.
- > **Faites** une liste et donnez la signification de ces expressions.
- > Sur Internet, **recherchez** des exemples d'anges et de démons issus de différentes religions. **Quels** sont leurs noms, leur fonction ? **Etablissez** un dossier.

Athlètes modèles

Certains sociologues affirment que le sport est la religion des temps modernes. Le Baron Pierre de Coubertin lui-même déclare en 1935 que la religion est la caractéristique première et essentielle de l'Olympisme ancien et nouveau. Qui sont donc les saints de cette nouvelle religion ?

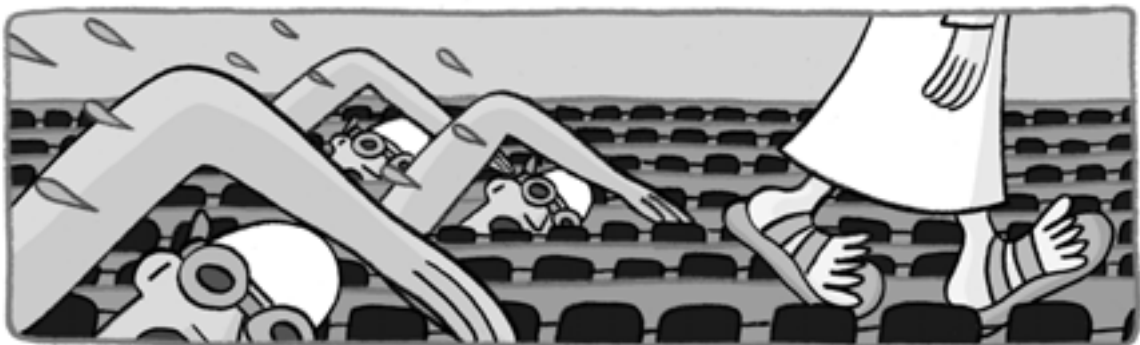
Les docteurs de l'Église qualifiaient les saints d'« athlètes de Dieu ». Si les saints sont des athlètes, le champion – ce surhomme – serait-il un saint ? Il s'impose en effet une discipline rigoureuse et accomplit des prodiges. Auréolé de gloire, il est l'objet de la dévotion des foules, son icône est partout (la « une » des magazines, posters, publicités), on en conserve pieusement les reliques (vêtements et équipements dédicacés et muséifiés).



> DOCTEURS DE L'ÉGLISE

Théologiens qui ont enseigné les dogmes du christianisme.

L'engouement qu'il suscite en fait aussi un exemple à suivre. Sorte de messenger du Bien, l'athlète est un ange qui véhicule un certain nombre de valeurs.



MESSAGER DU FAIR-PLAY

L'athlète sert d'exemple, il est un vecteur de valeurs

Mais l'athlète peut aussi succomber à la tentation et croquer le fruit défendu susceptible de lui garantir certains avantages :

« Vous serez comme des dieux » dit le serpent (Genèse III, 5).

Quand l'athlète voit trop grand et choisit d'être démon, il met en danger le sport et révèle l'indignité de l'humain.

Pour éviter ce piège, le fair-play est-il une solution ? Comment être fair-play et qu'est-ce que cela implique ?



> **Rédigez** un texte sur le besoin de posséder des objets de grands sportifs, de s'identifier à des héros.

Exemple : Si je possède les mêmes chaussures que Ronaldinho, vais-je pouvoir jouer comme lui, vais-je être comme lui ou me rapprocher de lui ?

> **Pensez-vous** que l'on peut relier les phénomènes actuels de dévotion, de starification, de culte de personnalités à l'idée de se rapprocher de Dieu ?

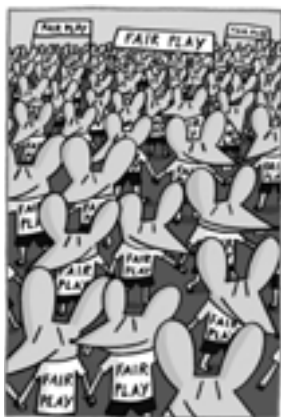


> **Recherchez** les sportifs ou autres personnalités qui, en plus de leur carrière, défendent une cause humanitaire.

> **Pourquoi** les choisit-on pour défendre de telles causes ? À votre avis, **quel** peut être l'impact d'une telle démarche ?



> **Poursuivez** la discussion en donnant des exemples de sportifs ou autres qui, par leur comportement ou leurs propos vous ont déçu. **Expliquez** pourquoi.



III. ÊTRE FAIR-PLAY, ÇA VEUT DIRE QUOI ?

« Soyez fair-play ! », « un peu de fair-play, s'il vous plaît ! » : voilà des phrases qu'on entend souvent dans des situations où la tension guette et où le conflit risque d'éclater. Plus facile à dire qu'à faire ! Être fair-play peut vouloir dire plusieurs choses :

Du respect !

Le respect implique la prise en considération de l'autre ou d'une situation donnée. On peut respecter quelqu'un pour son âge, son rang, son mérite. On peut aussi respecter les différences religieuses, culturelles, linguistiques, par exemple.

Dans le domaine sportif, il est nécessaire de respecter :

- la règle ;
- l'arbitre ;
- l'adversaire ;
- les partenaires.

Le respect dans le sport peut contribuer à élever l'homme, qu'il soit acteur ou spectateur. Sans respect, le sport peut au contraire révéler ses plus bas instincts et le faire sombrer dans la violence (physique et verbale), la tricherie, les dérives de toutes sortes.

Être beau joueur !

Pour garantir le succès d'une compétition, l'athlète doit non seulement maîtriser la technicité de son sport – être une sorte de virtuose – mais aussi être beau joueur !

- un beau joueur perdra avec élégance (sans rancœur dans la défaite) / gagnera avec modestie (sans ostentation).

À l'inverse :

- un mauvais joueur affichera son humeur, contestera les faits.



> TENNIS, OPEN D'AUSTRALIE Roddick beau joueur

Éliminé dès les 8^{es} de finale à Melbourne, Andy Roddick s'est montré fair-play après sa défaite contre Marcos Baghdatis (6/4 1/6 6/3 6/4).

Tête de série n° 2 à Melbourne, Andy Roddick ne participera pas à la 2^e semaine du Grand Chelem australien. Éliminé par le surprenant Chypriote Marcos Baghdatis, l'Américain ne se cherchait pas d'excuse après sa défaite. « Je n'ai pas si mal joué que cela aujourd'hui. Je pense que j'aurais pu battre beaucoup de joueurs mais il faut donner du crédit à Marcos qui a joué un très gros match. Si vous regardez ces stats, elles sont plutôt impressionnantes et il a sorti des coups superbes », a reconnu A-Rod toujours aussi sympathique, même dans la défaite.

(Tiré de www.sport24.com)



ÊTRE BEAU JOUEUR
Adopter un comportement fair-play

Adopter un comportement fair-play, c'est afficher ses valeurs

Une personne (ou une société) peut avoir des valeurs. Cela signifie que ce qui est vrai, beau, bien est dicté par son jugement. Il s'agit donc d'une vision subjective qui dicte le raisonnement, l'attitude, le comportement de cette personne (ou de cette société).

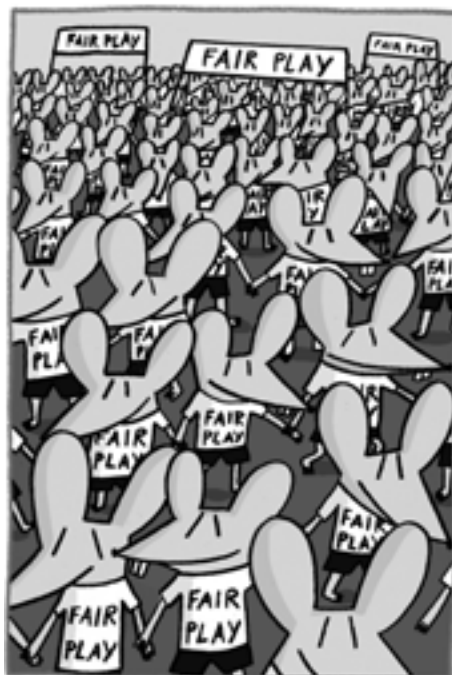
Le mot « fair-play » apparaît dans le vocabulaire français au 19^e siècle. Le modèle du sport, tel que pratiqué en Angleterre, explique l'adoption de ce terme dans la langue française qui auparavant recourait à d'autres mots pour traduire cette notion :

Courtoisie, urbanité, politesse...

Les changements sociaux du 19^e siècle expliquent aussi le besoin d'un nouveau mot : passage d'une société monarchique à une société parlementaire, d'une société corporative à une société industrielle.

Le fair-play fait partie des valeurs qu'une personne (ou un groupe) choisit d'adopter. C'est elle qui décide de respecter les règles, les représentants de l'ordre, les personnes qu'elle côtoie.


Vivre ses valeurs suppose du courage, de la détermination, **une prise de risque**, tout particulièrement dans la société dans laquelle nous vivons aujourd'hui, qui privilégie souvent le résultat, le profit, la quantité.




UN CHOIX DE VIE
Vivre ses valeurs avec conviction


L'exercice suivant permet d'évaluer ce que l'on peut gagner ou perdre en appliquant ou non le fair-play.

Situations	Ma décision : A) « Gagner à tout prix, seule la victoire compte ! »	Ma décision : B) « Être fair-play en toute situation ! »
Vie sportive - Course de voile
Je suis en tête de la course, je reçois un appel de détresse...	Conséquences :	Conséquences :
Vie scolaire
Malgré mes efforts et mon enthousiasme, mon exposé est moins bien noté que celui de mon camarade qui, selon le prof, a fait preuve d'originalité...	Conséquences	Conséquences
Vie professionnelle
Je cherche du travail et tombe sur une offre qui pourrait m'intéresser mais pour laquelle je n'ai pas toutes les compétences. Par contre j'ai un ami qui correspondrait mieux au profil recherché...	Conséquences	Conséquences
D'autres situations ?






> **Commentez** vos résultats. Les arguments de la colonne **A)** peuvent-ils être défendables ? **Quel** est l'intérêt de défendre les arguments de la colonne **B)** ?



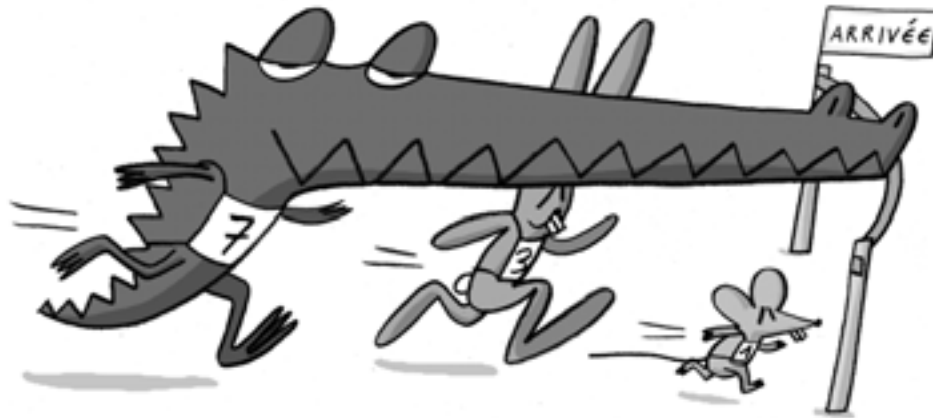
> **Trouvez** d'autres valeurs que le fair-play. **Faites** une liste. Y a-t-il des valeurs qui vont à l'encontre des droits de certaines personnes ou groupes sociaux ?



> **Quelles** sont vos valeurs ?

> **Rédigez** un texte en expliquant votre choix et en indiquant ce que cela implique dans votre quotidien (bien être ? sacrifice ? etc.).

> **Expliquez** quelles sont les valeurs auxquelles vous auriez de la peine à adhérer et **pourquoi** ?



ÉVITER LES INÉGALITÉS
Tous égaux face aux règles

« C'est pô juste ! »

Au basketball par exemple, l'enfant qui se trouve face à un adversaire plus grand que lui et qui l'empêche de marquer un panier s'écriera bien souvent : « c'est pô juste ! ». Ce sentiment d'injustice peut se manifester alors même que les règles du jeu sont respectées. Comment agir ? Comment ne pas se décourager et être tenté de violer les règles ?

L'intérêt ici consiste à atténuer l'obstacle tout en restant fair-play. Plutôt que d'alimenter la frustration, on proposera à l'enfant de développer, par l'exercice, l'agilité nécessaire pour faire face à son adversaire plus grand.

Ainsi, l'injustice n'est plus subie mais dépassée, et cela sans commettre de faute. Vouloir rester fair-play sans pour autant endosser le rôle de « Caliméro » peut motiver quelqu'un à se perfectionner, à développer certaines aptitudes : l'adversaire trop grand m'aide indirectement à mieux jouer !


Robin des Bois : fidèle à ses valeurs et hors-la-loi


Robin des Bois est le défenseur des pauvres et des opprimés. Il vole les oppresseurs, les riches au pouvoir, pour redistribuer aux lésés. Malgré la bonne cause qu'il défend, il enfreint la loi ! Mais qui donc oserait le blâmer ? Ce personnage incarne à merveille l'ambiguïté que peut revêtir le droit en vigueur, le droit officiel.


Fidèle à ses valeurs, Robin des Bois obéit aux règles d'une justice non officielle qui se différencie du droit en vigueur. S'il se conformait à ce dernier, les pauvres resteraient pauvres et les opprimés resteraient opprimés ! Robin des Bois rétablit ainsi un certain équilibre.

L'application trop rigoureuse des lois mises en place pour faire régner la justice peut entraîner des inégalités, donc des injustices. Pour l'éviter, il est parfois nécessaire de recourir à des décrets, ou de donner raison **à des valeurs plus fortes que les lois**, ceci

afin de garantir la dignité de l'être humain.

 > **Imaginez** deux joueurs, A et B. La décision de l'arbitre va en faveur de B. Celui-ci a donc gagné légalement, puisque c'est le « gardien des règles », l'arbitre, qui se prononce. Pourtant B conteste cette décision en faveur de son adversaire A car il sait qu'il a commis une faute que l'arbitre n'a pas remarquée. Le comportement de B va au-delà des règles établies et se réfère au respect des valeurs.

 > **Commentez** le comportement de B.

 > **Trouvez** dans le domaine sportif ou dans la vie quotidienne, des exemples de décisions qui ne reposent pas sur le suivi des règles établies.

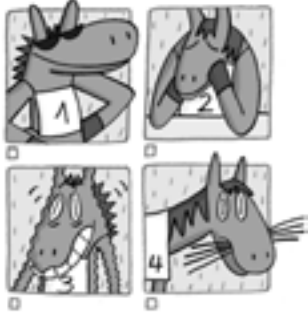
> **Commentez** ces décisions.

Ainsi, être fair-play n'est pas que le simple reflet d'un comportement irréprochable. En étant fair-play, la personne assume un choix de vie qui peut parfois être en contradiction avec les règles et la justice. Le fair-play est donc souvent en équilibre fragile.



FAIRE FI DES RÈGLES
Pour être en accord avec soi

QUI SUIS-JE ?



IV. EST-CE QUE JE PEUX DEVENIR FAIR-PLAY ?

On a parfois l'impression que certaines personnes sont naturellement fair-play et d'autres pas. Existerait-il des personnalités ou des caractères « fair-play » ?



« Connais-toi toi-même ! »
Socrate

Connaissance de soi et des autres, la typologie de Jung

Carl-Gustav Jung, psychologue et psychiatre suisse, a déterminé des types de personnalité. Sa typologie est à la base de tests comme le MBTI¹ souvent utilisés dans l'orientation professionnelle et même sportive. Dans une équipe, quel type de personne faut-il nommer comme capitaine pour qu'elle puisse à la fois discerner les besoins de l'équipe, savoir motiver ses coéquipiers, être respectée et se faire entendre par l'entraîneur ? Quel joueur faut-il faire sortir ou entrer quand une équipe doute ? L'outil proposé par Jung fait ressortir les préférences naturelles de l'individu. Chaque personnalité est une combinaison de préférences.

Pour composer une équipe performante il est indispensable de savoir doser les différents types de personnalités indépendamment de leurs qualités physiques. Cette typologie permet de cerner les différences d'attitudes d'une personne à l'autre et permet d'accepter l'autre non plus « malgré » mais « pour » sa différence. Mon coéquipier est différent dans sa manière d'appréhender le jeu et il pense la même chose de moi. C'est donc la somme des individualités qui rend une équipe performante !

1) D'où vient mon énergie (Extraversion – Introversion)

- La stimulation essentielle de l'**extraverti** vient de l'environnement, du monde extérieur des personnes et des choses. Il a besoin de relations, il puise son énergie chez les personnes et dans des activités.
- La stimulation essentielle de l'**introverti** vient de son monde intérieur, de ses idées et réflexions. Il a besoin d'isolement, il puise son énergie dans ses pensées et ses sentiments.

2) Comment je perçois une information et comment j'avance (Sensation – Intuition)

- Le type « **Sensation** » perçoit l'information selon les cinq sens. La personne aime suivre les procédures et les routines établies. Elle aime les choses définies, mesurables. Elle préfère se concentrer sur le présent, sa perception sensorielle et la pratique.
- Le type « **Intuition** » perçoit l'information selon des pressentiments. La personne aime le changement, la variété et les occasions d'être créative. Elle préfère s'orienter vers l'avenir et s'appuyer sur des faits pour anticiper.

3) Comment je décide (Pensée – Sentiment)

- Le type « **Pensée** » décide selon la logique et une analyse objective des causes et conséquences. La personne est concernée par la vérité et la justice et voit les problèmes d'une façon impersonnelle et à long terme. Elle critique spontanément les défauts.

¹ Myers-Briggs Type Indicator

- Le type « **Sentiment** » décide selon des valeurs personnelles et subjectives. La personne tient compte de l'impact que ses choix peuvent avoir sur les autres. Elle voit d'une façon personnelle et immédiate. Elle apprécie les relations humaines et comprend les gens.

4) Comment j'agis (Jugement – Perception)

- Le style de vie est orienté vers le « **Jugement** » décisif et planifié. La personne préfère organiser sa vie selon un planning et des structures. Elle aime les concepts clairs et mener ses projets jusqu'au bout. Elle se sent à l'aise avec les décisions établies.
- Le style de vie est orienté vers la « **Perception** » ; il est souple, conciliant et spontané. La personne préfère organiser sa vie de façon flexible et garder les options ouvertes jusqu'au dernier moment. Elle aime la liberté, peut paraître désordonnée et fait face aux délais par un élan de dernière minute.


QUI SUIS-JE ?




APPRENDRE À SE CONNAÎTRE
Qui suis-je, pour savoir qui je veux être

Par exemple :

Si je suis extraverti, je peux percevoir l'introverti comme...	Alors que l'introverti se perçoit comme quelqu'un qui...
non spontané	pense avant d'agir
lent à répondre	pense avant de parler
asocial, me rejetant	a besoin de temps en solitaire pour récupérer
incapable de réagir à une agression	prend le temps de réfléchir à sa réaction et, au besoin, demande de l'aide




> **Mettez-vous par deux : A+B**



> **Construisez** un tableau comme ci-dessus. Dans la première colonne, **A** indique, en fonction de la typologie de Jung, la manière dont il se perçoit. Dans la deuxième colonne, **B** indique la manière dont il perçoit **A**.

> **Discutez** des résultats.



> La connaissance de soi aide à cerner les problèmes, les blocages, et aussi à prendre conscience du potentiel que chacun a à sa disposition. C'est un processus qui permet aussi de mieux accepter les autres.

> À l'aide de la typologie de Jung, essayez de **combiner** les différents traits de caractère et **déterminez** une personnalité qui serait idéalement fair-play et une autre qui ne le serait pas.

> **Listez** ensuite les traits de caractères qui, chez vous, vous empêchent d'adopter un comportement fair-play. **Quelles** peuvent être les solutions pour changer ?

> **Quelles** sont au contraire les traits de caractère qui favorisent chez vous une attitude fair-play ?

Être attentif à soi et aux autres, apprendre à se connaître et à connaître son entourage, n'est-ce pas un cheminement nécessaire pour parvenir à être fair-play ?



V. COMPÉTITION ET FAIR-PLAY, FORMULE GAGNANTE ?

Quand une personne fait le choix du fair-play, ce choix peut-il être remis en question ou menacé par la confrontation avec la réalité ?

La compétition et la performance caractérisent le sport. Mais les exigences de la compétition, la recherche de la performance sont-elles compatibles avec un comportement fair-play ?

Les réalités du sport

Selon la définition du *Petit Robert*, la compétition c'est la recherche simultanée par deux ou plusieurs personnes d'un même avantage, d'un même résultat.


Si la compétition peut avoir des effets positifs (remise en question, désir de s'améliorer, prise en compte des forces et faiblesses des uns et des autres), elle comporte aussi des effets pervers :

« Surmédiatisation » des rencontres sportives, obsession des records, exigences des entraîneurs, pression des sponsors qui veulent des résultats.

Le fair-play peut-il s'accommoder de ces paramètres avec lesquels il faut désormais compter ? Aujourd'hui, l'athlète peut-il concilier les réalités du sport de haut niveau avec une valeur comme le fair-play ?




L'ESSENTIEL EST DE PARTICIPER
Le fair-play est toujours gagnant

 > La devise du Mouvement olympique,
CITIUS ALTIUS FORTIUS
signifie :
PLUS VITE PLUS HAUT PLUS FORT

> **Comparez** cette devise avec ce que disait Pierre de Coubertin et qui est devenu la profession de foi du Mouvement olympique :
L'IMPORTANT N'EST PAS DE GAGNER MAIS DE PARTICIPER

> **Organisez** un débat. Que signifient la devise et la profession de foi, comment peuvent-elles être interprétées ? Sont-elles en contradiction ?

 > Suite au débat, **classez**, dans un tableau, les aspects positifs et négatifs de la compétition.

compétition 😊	compétition ☹️
.....
.....

> **Faites** une synthèse des résultats sous la forme d'un texte montrant les avantages et les risques de la compétition, **intégrez** des arguments qui démontrent que le fair-play peut surmonter les contradictions de la compétition.

Sport « fun » et sport « X-trême »

L'évolution de la compétition comporte-t-elle des risques et ces risques peuvent-ils s'atténuer avec l'émergence de nouveaux sports, et avec eux de nouveaux enjeux ? Des sports plus *fun*, plus extrêmes peuvent-ils modifier la compétition et influencer la pratique du fair-play ?

 > **DU GOLF OUI, MAIS DANS L'ESPACE !**

Dans le courant de l'année 2006, un cosmonaute russe va tenter le drive le plus long de l'histoire. À l'occasion d'une sortie dans l'espace, le cosmonaute mettra en orbite une balle de golf à l'aide d'un fer 6 spécial, plaqué or. Si tout va bien, sa balle devrait tourner autour de la Terre pendant environ quatre ans, parcourant jusqu'à 3.36 milliard de kilomètres, avant d'aller se désintégrer dans l'atmosphère. Un fabricant canadien d'équipements de golf sponsorise l'événement.



SPORT EN MUTATION
Des conséquences sur le fair-play ?

La culture sportive contemporaine est plus différenciée que par le passé. Le sport de compétition fait place au sport « émotion », qui se pratique dans la rue ou dans la nature, en dehors des structures existantes (clubs, fédérations, stades, salles de sports). On parle aussi de sports alternatifs.

On peut classer ces nouveaux sports en deux catégories souvent interdépendantes : les sports « fun » et les sports extrêmes (ou « X-trêmes » !).

Sport « fun »

Les sports dits « fun » ou de « glisse » se développent intensément depuis une quarantaine d'années. Régulièrement, un nouveau sport voit le jour, souvent une combinaison de deux sports ou plus comme le *kite-surf*, par exemple (combinaison du surf et du cerf-volant). Ces sports, qui se rapprochent du jeu, correspondent à une envie de liberté, d'indépendance et de créativité. Ils mêlent à la fois sensations, plaisir, « éclate », des valeurs qui priment sur la notion de résultat ou de performance. Leur pratique implique également l'adoption d'une véritable culture : des valeurs, des codes vestimentaires, un vocabulaire, autant d'éléments qui différencient et forment l'identité de ces sports.



> Les grandes marques et les milieux de la finance s'intéressent de près à ce phénomène. Ils reprennent à leur compte l'esprit de rébellion et la tendance contestataire prônée par ce type de sport.



- > **Répertoriez** les publicités qui s'inspirent des sports alternatifs pour vendre des produits. **Repérez** les slogans utilisés.
- > **Présentez** et **commentez** le résultat de vos recherches.



- > **Qualifiez** les sports « fun » en **remplissant** le tableau ci-dessous :

Les sports « fun »	OUI	+ / -	NON
sont non organisés ?			
sont autogérés ?			
sont conviviaux ?			
encouragent la coopération ?			
permettent d'essayer de nouveaux trucs ?			
respectent la règle du « <i>No refs, no coach, no rules</i> » ? (« Pas d'arbitre, pas d'entraîneur, pas de règles »)			
fonctionnent avec des communautés d'entraînement plutôt que des clubs ?			
se pratiquent en ville ?			
sont individuels ?			
se pratiquent en « tribu » ?			
recherchent l'authenticité plutôt que la performance ?			
recherchent le jeu plutôt que la rivalité ?			
sont souvent intégrés dans un cadre culturel (musique, etc.) ?			
permettent d'avoir des droits : sur son propre corps, sur son apparence, ses plaisirs et ses performances ?			
cultivent le fair-play ?			

Sports « X-TRÊMES »

Comme les sports « fun », les sports extrêmes se différencient des autres sports par l'absence de résultat. Ce n'est pas la recherche de performances qui est visée, mais la sensation. Les sports extrêmes ne se pratiquent pas en salle, ni dans la rue mais dans la nature, plus exactement dans une nature sauvage, hostile. Le sportif de l'extrême est seul, il se mesure aux éléments et non à d'autres personnes.

Besoin du danger pour tester ses limites

La société occidentale a banni le risque de notre mode de vie. Les limites, qui autrefois étaient fixées par la famille, l'école, la religion et la société en général, tendent à disparaître ou sont moins claires que dans le passé. C'est peut-être la raison pour laquelle certains jeunes recherchent des situations très dangereuses dans lesquelles ils peuvent tester leurs limites pour se construire.

Éprouver ses limites sans être dans le cadre de la compétition peut aussi avoir des conséquences néfastes : se battre contre soi et provoquer un conflit intérieur, flirter avec la mort. Dans les sports de compétition, le conflit est résolu dans « l'affrontement » physique avec un autre (on mesure ses propres limites par rapport aux autres) ; dans les sports extrêmes, cette dimension n'existe pas.

Un sport fun peut devenir extrême. Tout dépend de la prise de risques.



> « En arrivant à Peahi, j'ai pensé que jamais je n'arriverais à surfer ça... Et puis je me suis dit : et merde, après tout c'est un bon jour pour mourir ! »
Gerry Lopez dans le film *Riding Giants*



LA RECHERCHE DE LA SENSATION
Une affaire entre moi et les éléments !

De nos jours, le sportif extrême est aidé techniquement et physiquement. La technique (matériaux, appareils, équipement, moyens de communication) et l'économie (sponsoring, marketing, financement) permettent paradoxalement de prendre des risques en bénéficiant d'une certaine sécurité.

Le risque sous-jacent de ces activités ne constitue pas en soi une justification des comportements adoptés. Il apparaît plutôt comme un moyen d'obtenir des avantages d'ordres divers : se distinguer des autres, appartenir à un groupe, se valoriser, éprouver des sensations fortes, etc. Entre les adeptes, il y a plus d'admiration et d'émulation que de rivalité.



> Mike Horn, sportif ou aventurier de l'extrême, planifie ses aventures. Son souci est la recherche d'une performance mais avec un maximum de sécurité. **Effectuez** quelques recherches sur les premiers explorateurs en Antarctique ou dans l'Himalaya. **Comment** assureraient-ils leur sécurité ? À votre avis, ont-ils pris plus de risques que les aventuriers du 21^{ème} siècle ?

Les performances existent-elles dans les sports « fun » et extrêmes ?

La recherche de performances existe dans les sports « fun » et extrêmes mais elle se fait par rapport au libre arbitre. On refuse de se plier aux limites et aux interdits au nom de la liberté de jouir de soi-même. Dans les milieux des sports fun ou extrêmes, on entend souvent : « Je veux décider moi-même et tant pis ce que les autres pensent », « Je suis libre et je ne veux pas que d'autres décident pour moi ».

Les performances passent alors par un travail sur ses limites. Le *skateur* s'exerce des heures pour arriver à réussir un saut ou passer un obstacle. Lorsqu'il arrive à le maîtriser, il se sent libre. Il sait qu'il pourra le refaire sans y penser. Les performances sont avant tout pour lui ; elles sont individuelles et choisies.

La médiatisation de l'extrême


La pratique des sports extrêmes fait rêver. À l'origine, faire de l'extrême émanait d'une démarche personnelle. Le regard externe ne comptait pas. Actuellement, la pratique de l'extrême est plus visible : on parle de ses exploits avant même de les réaliser. Encore virtuels, ils sont déjà exploités par les médias.

Le « sport-aventure » et les « grands raids » réintroduisent certaines dimensions de la compétition (chronométrage, règlement, classement...). L'aventure devient organisée.

Les *X Games*, compétition annuelle de plusieurs sports dits extrêmes, sont diffusés aux États-Unis par ESPN (la CNN du sport) et sont, comme les Jeux Olympiques, séparés en deux saisons : les *Winter X Games* et les *Summer X Games*. Chaque année, les jeux se tiennent dans des villes différentes. Les meilleurs compétiteurs reçoivent des médailles d'or, d'argent et de bronze !




> Retrouvez le site des *X Games* sur <http://expn.go.com>




> **Constituez** un dossier avec des images de sports « fun » et de sports extrêmes.

> **Commentez** ensuite l'équipement utilisé, les vêtements portés.



> **Choisissez** un adepte d'un sport « fun » et dressez son portrait (rencontrez-le ou cherchez des interviews de lui).

> **Quelles** sont les principales valeurs qu'il défend ?



> Lors des Jeux Olympiques de Nagano en 1998, le surf des neiges ou *snowboard* devient une discipline officielle du programme olympique. **Est-ce que** ces nouvelles disciplines peuvent, à votre avis, apporter un aspect positif au sport et à la compétition ?

> Inversement, **comment** la médiatisation des sports « fun » ou extrêmes, l'organisation de compétitions comme les *X Games*, ou encore la participation aux Jeux Olympiques, pourraient-elles modifier l'esprit de ces sports ?

L'état d'esprit des sports « fun » ou extrêmes semble contredire la pratique compétitive qui cherche l'exploitation du potentiel physique et la production de performances. Lorsque les sports « fun » ou extrêmes rencontrent les sports « institutionnalisés », leur décontraction favorise-t-elle un peu de recul, encourage-t-elle une réflexion sur les limites à ne pas dépasser, sur les valeurs qu'il ne faut pas négliger ? La cohabitation de ces deux conceptions du sport n'apporte certes pas des réponses. Elle encourage néanmoins la discussion et la prise de conscience, une mise au point sur le fair-play et les valeurs du sport.



VI. FAIR-PLAY, PLUS QU'UN MOT : DES ACTES !

Le fair-play, nous l'avons vu, est une valeur ! Mais quoi de plus abstrait et de plus insaisissable ? Comment le fair-play peut-il concrètement s'appliquer, se pratiquer, s'exercer ?

Quittons la théorie qui entoure le fair-play et les chartes qui tentent de le préserver et passons à l'acte !

Pour ce faire, prenons l'exemple d'un sport quelque peu insolite et voyons en quoi il peut contribuer à mettre en pratique le fair-play.

Le tchoukball

Ce sport met en avant des valeurs comme le fair-play, la prise de risque pour l'autre, la protection, la collaboration, etc., ce qui permet à chacun de trouver du plaisir et sa place dans l'activité.

Sport d'équipe inventé dans les années 70, le *tchoukball* est un mélange de handball, de volleyball et de squash. Il demande une vraie cohésion au sein de l'équipe. Les sept joueurs sur le terrain sont complémentaires et il est impossible de gagner un match sans coopération.

Le *tchoukball* se caractérise par la suppression de toutes formes d'agressions corporelles entre les adversaires :

- pas de contact physique entre les joueurs, donc pas de tentative d'empêcher l'autre de jouer ; par des règles adaptées, l'anti-jeu et l'agressivité inutiles sont éliminés ;
- possibilité de jouer et de s'affirmer sans chercher à écraser l'autre en jouant plus subtilement que lui ;
- accessible à tous, donc attrayant pour les débutants même s'il peut devenir complexe et très physique en compétition.



> DESCRIPTIF DU TCHOUKBALL

Se joue à l'aide de deux surfaces de renvoi (les cadres = trampolines inclinés). Chaque équipe peut marquer sur chacun des deux cadres.

Un joueur marque un point :

- lorsqu'il a lancé la balle sur un cadre ;
- quand celle-ci touche le sol avant qu'un adversaire ne la récupère.

Un joueur donne un point à l'équipe adverse :

- s'il rate le cadre ;
- si la balle rebondit (avant ou après le tir) hors du terrain (le cadre étant hors du terrain).



> Par groupe, **consultez** www.tchoukball.org et **lisez** la charte du *tchoukball* (choix de la langue en cliquant sur « Bienvenue » à gauche de la page d'accueil).



> Chaque groupe **surligne** les phrases qui lui semblent les plus importantes et en rapport avec le fair-play. Après une mise en commun, **recherchez**, par consensus, les trois principes les plus importants. Sont-ils transférables ou adaptables à d'autres sports ?

Des sports plus fair-play que d'autres ?

Dans les sports plus « classiques », certains ont une étiquette « fair-play » : le curling, par exemple.

En curling, c'est l'auto-arbitrage qui est pratiqué. L'arbitre n'intervient qu'à la demande des skips lors d'une divergence dans l'interprétation d'une règle ou pour déterminer, avec la mesure, la position des pierres.



- > **Cherchez** des pratiquants ou des connaisseurs d'autres sports (tennis, unihockey, golf, cricket, etc.) et **demandez-leur** en quoi leur sport est fair-play.
- > **Établissez** ensuite une liste des aspects fair-play de chacun de ces sports et **cherchez** à établir des liens avec leurs règles de jeu ou d'arbitrage de ces sports.



> LE CURLING

> « Un bon curler ne cherche jamais à distraire son adversaire ou à l'empêcher d'une façon ou d'une autre de donner le meilleur de lui-même. Aucun curler n'enfreint intentionnellement une règle de jeu, ou une des nombreuses traditions, qu'elle soit écrite ou non. Si, malgré tout, il le fait involontairement et s'en rend compte, il est le premier à s'en excuser. »
extrait de
« *The spirit of curling* »



LE MATCH IDÉAL

Une rencontre entre les représentants des règles

Le jeu pour le jeu, est-ce possible sans règles ?

Que les règles soient implicites ou explicites, le jeu en a besoin pour être joué, le sport pour être pratiqué ! Ce sont elles qui donnent du sens. Ainsi, même dans le sport « fun », où le plaisir du jeu est recherché, le principe du « *No refs, no coach, no rules* » n'est pas vraiment applicable. Même sans arbitre et sans entraîneur, il reste des règles que les participants au jeu ou au sport admettent : pour l'organisation du trafic des skateurs sur les rampes dans les skate-parks, par exemple.



- > **À lire !** *Le Petit guide du parfait freerider*, de l'Association Lausannoise de Freeride
http://www.bukolik.ch/guide_rider.pdf
- > **Qu'en pensez-vous ?**



QUAND LES RÈGLES DEVIENNENT MÉCANIQUES

Le fair-play risque-t-il de s'oublier ?

Tolérance 0, une solution au manque de fair-play ?

Les exemples d'injustices (vraies ou supposées) dans le sport sont nombreux. Témoin ou victime d'une attitude exempte de fair-play, quels sont les recours possibles :

- la vengeance ?
- la frustration ?
- la dénonciation ?
- le sacrifice ?

Confronté à une injustice, personne ne reste indifférent. Celui qui ne respecte pas les règles rompt un équilibre, met en danger le sport. C'est le démon décrit au chapitre 2. Quand, lors d'une compétition, l'arbitre n'a pas vu la faute, la solution est-elle d'être fair-play et de respecter sa décision ? On peut le faire une fois, mais que se passe-t-il si cela se reproduit ? Comment empêcher l'injustice à l'avenir ?

Pour maintenir l'équilibre et préserver le sport, il est nécessaire de détecter les tricheurs et de les empêcher de nuire.

C'est peut-être la raison pour laquelle les règles se durcissent. En hockey sur glace, un règlement plus strict a été introduit : on parle désormais de tolérance 0. En football, l'arbitrage se dirige vers un contrôle plus précis des infractions grâce à la vidéo.



> **Quelles** peuvent être les conséquences sur le fair-play de la tolérance 0, du recours à la technologie pour pallier les lacunes de l'arbitre ou du juge ? **Quelles** sont les influences sur l'attitude de l'athlète ?

Le bon déroulement d'une compétition dépendra-t-il désormais de la sévérité du règlement ou encore du témoignage implacable d'une vidéo ? Est-ce que miser sur le fair-play fait partie de l'histoire ancienne ? Avant d'envoyer trop vite le fair-play aux oubliettes, pensons plutôt au rôle de **l'éducation** dans la perpétuation du fair-play.



VII. ENSEIGNER LE FAIR-PLAY

On n'est pas fair-play par nature mais on peut le devenir ! Cela signifie que l'on peut apprendre le fair-play et les valeurs qu'il recouvre.
Si l'on peut apprendre le fair-play, peut-on l'enseigner ?

Oui, si l'on propose des jeux ou des situations qui demandent l'application de règles et le respect de certaines valeurs.

Non, si l'on se contente de suggérer ce qu'il est bien de faire. « Sois fair-play ! » ou « Respecte l'adversaire ! », ou encore « Laisse tomber, ça ne sert à rien de t'énerver ! ». Autrement dit, afficher une charte du fair-play dans un vestiaire ou une salle de classe ne sert pas à grand-chose si ce qu'elle contient n'est pas appliqué sur le terrain. Et ce n'est qu'une fois expérimenté positivement (gain d'un avantage), qu'un comportement sera validé et intégré dans une activité quelle qu'elle soit.



> « Le fair-play est la manière de jouer de ceux qui ne se laissent pas prendre au jeu au point d'oublier que c'est un jeu ».
Pierre Bourdieu

Comprendre la motivation du tricheur

Pour jouer ou pratiquer un sport, il faut des règles. Le respect des règles du jeu ou du sport est à l'origine du fair-play. Mais le fair-play ne suffit pas à assurer le respect des règles et le jeu ne développe pas nécessairement le fair-play.
Pourquoi ?

La transgression des règles fait partie de l'essence du jeu, pour deux raisons :

- elle est recherche de sens, de légitimation de la règle ;
- elle offre au tricheur la possibilité de gagner plus que celui qui respecte la règle, ce qui accroît son plaisir... ou son gain s'il y a un enjeu réel !

Si le non respect des règles doit être sanctionné, la sanction doit être accompagnée d'explications. « C'est la règle ! » n'est pas un justificatif très pédagogique. Tout comme l'acceptation de la sanction par le tricheur ne garantit pas l'acceptation sincère de la règle et de l'attitude fair-play. La résignation n'est donc pas une preuve d'adhérence.

Ainsi, il est nécessaire de comprendre ce qui pousse à tricher, comme il est nécessaire de s'assurer que celui qui est sanctionné en comprenne les raisons.



ENSEIGNER LE FAIR-PLAY
On n'est pas fair-play, on le devient



> Par groupes, **reproduisez** différentes situations, issues du sport ou du quotidien, qui mettent en scène des comportements discutables. Pour chaque situation, **déterminez** les personnes impliquées de près ou de loin et **jouez leur rôle**. L'accent doit être mis sur la relation entre celui (ou ceux) qui est (sont) pris en faute et celui (ou ceux) qui sanctionne (sanctionnent). Chaque parti doit donner son point de vue, argumenter sa théorie. Le but est de faire ressortir les conséquences des actes commis, de comprendre les raisons de ces actes et de réfléchir sur la difficulté de confronter des personnes qui ne partagent pas les mêmes valeurs.

> Exemples d'environnements susceptibles d'être retenus pour ce jeu de rôle :
L'école, la circulation routière, le match de foot, le marché de l'art (faux tableaux), la file d'attente dans un magasin, etc.

Afficher le non fair-play « pour de faux » pour brandir le fair-play « pour de vrai »

Sans plaisir pas d'apprentissage, alors jouons ! Le jeu permet de mettre en place des situations complexes qui vont permettre aux enfants et aux jeunes d'entrer concrètement dans les situations que l'on veut leur faire découvrir, de résoudre des problèmes plus difficiles que s'ils étaient réels. Dans une situation de jeu, il y a un enjeu : réussir. Un jeu est donc plus motivant qu'une simple activité ou une mise en situation.

Qu'il soit intrinsèquement éducatif, ou qu'il soit « utile » pour développer une compétence définie, le jeu est proposé par l'enseignant ou l'éducateur en fonction d'objectifs précis. On évitera cependant d'annoncer ces objectifs éducatifs ou utilitaires, par exemple :

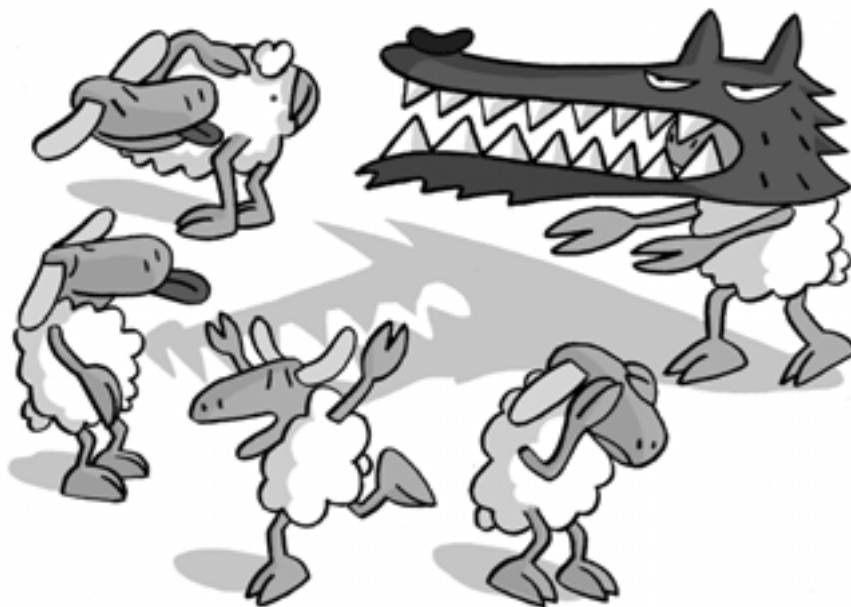
« On va jouer à ce jeu pour que tu apprennes le fair-play » ou « Le *tchoukball* permet de développer la coopération ». Un jeu doit rester un jeu et les participants ne doivent pas se sentir piégés.

Comment enseigner le fair-play par le jeu ?

Commettre une effraction à la règle, préférer la victoire facile, donner libre cours à sa colère, voilà des comportements qui sont parfois bien tentants ! Se mettre dans la peau du démon, n'est-ce pas attirant ? Le jeu offre ce luxe, permet de vivre cette expérience, d'éprouver la sensation d'être mauvais ! Inversement, grâce au jeu, un même participant peut revêtir la peau de l'ange, voir le monde et agir sur lui en conséquence. En passant d'un personnage à l'autre, le joueur expérimente le difficile moment du choix, le fameux dilemme entre le Bien et le Mal. À l'abri du jeu, le joueur pourra aborder ces situations avec légèreté, amusement et curiosité. Pourquoi ne pas inventer ce jeu qui contribuera à intégrer le sens du fair-play sans discours moralisateur ?



- > **Concevez** un jeu où les participants décident d'être ou non fair-play.
- > **Réfléchissez** au type de jeu que vous souhaitez créer : jeu de table, jeu d'extérieur, épreuves physiques, mentales, les deux ?
- > **Pensez** à un jeu qui permette de jouer en équipe (toute la classe doit pouvoir y participer).
- > **Déterminez** l'objectif que vous voulez atteindre.
- > **Imaginez** les situations où
 - a) les participants choisiront d'être fair-play ;
 - b) les participants choisiront de ne pas être fair-play.
- > **Que** se passera-t-il pour eux dans les deux cas ? **Quelles** seront les conséquences dans la stratégie du jeu ?
- > **Prenez en compte** que celui qui est fair-play ne gagne pas forcément (il n'est peut-être pas le plus rapide, le plus fort, etc.).
- > **Établissez** des règles.
- > **Listez** le matériel nécessaire et si possible réalisez-le.
- > **Testez** le jeu et faites, si besoin, les modifications nécessaires pour qu'il fonctionne.
- > **Donnez** un nom à votre jeu.
- > **Organisez** une présentation officielle de votre jeu (à la direction de votre établissement, à une classe voisine, par exemple) et **invitez** les gens à participer.



L'APPRENTISSAGE PAR LE JEU

Jouer le rôle du méchant et choisir de ne pas l'être sur le terrain



> **Réunissez** toutes les illustrations présentes dans ce dossier.

Commentez ces images, parlez du style, du ton utilisé.



> À vous de produire vos propres illustrations sur le fair-play !

Choisissez une situation que vous allez ensuite traduire par une ou plusieurs illustrations.

Pour ce faire, vous pouvez adopter :

- a) le style BD ;
- b) le dessin de presse.

> **Quel** sera le ton de vos dessins :

Humoristique, ironique, moralisateur, naïf, provocateur ?

À vos crayons !

> Une fois le travail terminé, **organisez** une présentation de vos œuvres.



> Après avoir participé aux activités proposées dans ce dossier, **constituez** votre propre dossier (cahier, catalogue, brochure, classeur) sur le fair-play en regroupant les résultats de votre travail.



> **Soignez** la présentation de votre document, **donnez-lui** un titre.



VIII. FAIR-PLAY, L'AFFAIRE DE TOUS

Le respect du fair-play n'est pas de la seule responsabilité du sportif mais de tout son entourage.

> L'athlète

Il a un rôle essentiel dans la mise en œuvre du fair-play dans le sport qu'il pratique. Il doit être un exemple, un modèle. Son attitude, positive ou négative, peut influencer l'entourage, le public, etc.

Il recherche la victoire mais pas à n'importe quel prix. Il respecte les règles, ne conteste pas une décision de l'arbitre, n'absorbe pas de produits interdits, n'affiche pas un comportement agressif, ne profite pas d'une situation de jeu qu'il estime injuste, etc.

> Les parents

Les parents sont responsables de l'éducation de leurs enfants. Hors de la famille, ils veillent à ce que les valeurs du fair-play soient défendues et encouragées aussi bien en classe que sur les aires de jeu et dans les salles de sports.

> Les enseignants et les éducateurs

Les enseignants et éducateurs sont en grande partie responsables de l'apprentissage social de l'enfant. C'est à l'école que l'enfant va être confronté à l'expérience contradictoire de la compétition et de la collaboration que l'on retrouve dans la plupart des activités scolaires et ludiques. C'est l'enseignant qui peut fixer des limites et des règles, expliquer une décision qui semble injuste, encourager les attitudes positives et altruistes, proposer des activités sportives ou non sportives en demandant l'application de certaines valeurs du fair-play.

> Les organisations sportives

Les organisations sportives sont responsables de définir l'éthique du comportement sportif qu'elles proposent par des chartes et règlements qu'elles veillent ensuite à respecter et à appliquer. C'est à elles de refuser les atteintes au fair-play et de sanctionner leurs auteurs.

> Les entraîneurs

Comme le développement des aptitudes techniques, celui de l'esprit fair-play est très lié à l'entraîneur. Son influence est importante.

L'entraîneur justifie la sanctionner un joueur qui n'est pas fair-play même si son équipe doit perdre le match.

> Les médecins et soigneurs

La responsabilité du médecin est la santé au sens large : « la santé est un état de complet bien-être physique, mental et social, et ne consiste pas seulement dans l'absence de maladie ou d'infirmité » (OMS). Pourtant certaines de ses décisions peuvent avoir une incidence sur le fair-play : donner des médicaments inappropriés ou interdits, autoriser un joueur blessé à participer à une compétition, etc.

> Les arbitres

La contribution des arbitres est essentielle puisque c'est eux qui veillent à ce que la compétition se déroule selon les règles. Ils jouissent d'un pouvoir exceptionnel que l'on ne retrouve pas dans d'autres situations de justice puisqu'ils sont à la fois témoin et juge ! Leur responsabilité est grande car ils doivent en même temps connaître les règles et les interpréter en fonction d'une situation dont ils sont les témoins.

L'attitude des arbitres et la manière dont ils appliquent une règle et une décision influencent l'attitude des joueurs et des spectateurs.

> Les pouvoirs publics

Les pouvoirs publics peuvent choisir de prendre position en faveur du fair-play. En charge de la formation des formateurs, enseignants et entraîneurs, ils peuvent promouvoir l'enseignement du fair-play. En tant que propriétaire d'installations sportives, ils peuvent exiger des attitudes fair-play dans les activités qui s'y déroulent. Ils peuvent aussi condamner des actes non fair-play de la part des supporters ; faire le choix du fair-play malgré les enjeux politiques et le prestige national ou local.

> Les médias et les journalistes

Par leurs écrits, leurs images, leurs vidéos et leurs commentaires, les journalistes exercent une grande influence sur les valeurs qu'ils transmettent à l'opinion publique. Ils ont une mission éducative que ne devraient pas influencer les pressions qu'ils subissent (sponsors, annonceurs, fédérations, propriétaires de chaînes de télévision, etc.). C'est par la condamnation du jeu déloyal, d'attitudes non fair-play, des tricheries (dopage, corruption, etc.) qu'ils peuvent eux aussi soutenir la justice et le fair-play.

> Les spectateurs

Les spectateurs peuvent avoir une grande influence sur une compétition et orienter le jeu ou l'action vers le meilleur ou vers le pire. Le soutien d'une équipe, d'un joueur, ne devrait pas tomber dans l'excès, c'est-à-dire la haine de l'adversaire et de ses supporters.

Les spectateurs doivent être éduqués, la seule répression ne suffit pas.

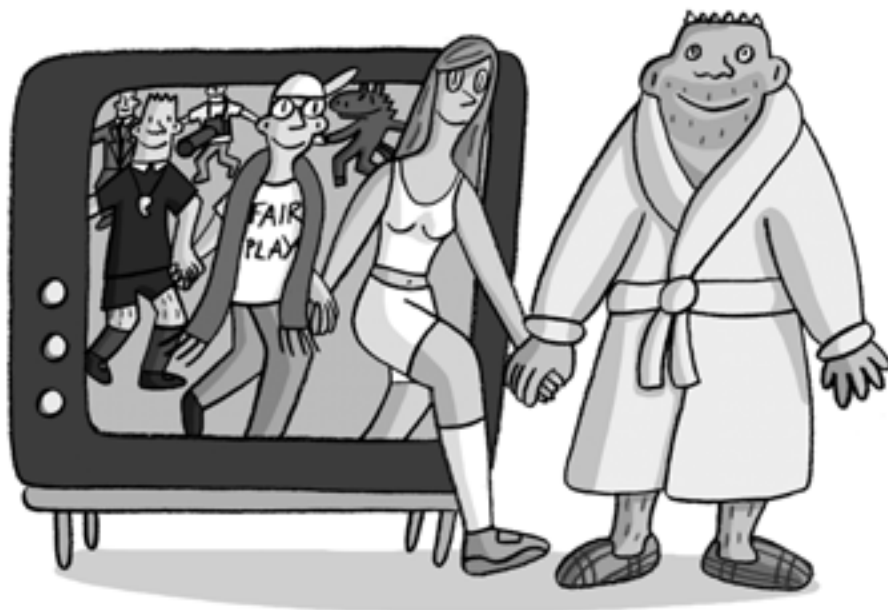
Actuellement, de nombreuses mesures sont mises en place pour éviter les dérives et canaliser l'énergie des spectateurs. Là encore, les parents et les enseignants ont un rôle à jouer dans l'éducation des spectateurs au côté de la police, des animateurs et des médias.



> **Illustrez** par des photos, des coupures de presse ou des exemples connus, l'influence positive ou négative que peuvent avoir les acteurs décrits ci-dessus dans l'application ou non du fair-play (choisissez deux types d'acteurs différents).



- > Et vous ? **Quel** peut être votre rôle dans l'application du fair-play ?
Comment pouvez-vous améliorer votre quotidien et vos relations avec votre entourage par un comportement fair-play ?
- > **Quel** est votre choix, celui de l'ange ou du démon ? **Quelles** peuvent-en être les conséquences ?
- > **Rédigez** un texte.



LE FAIR-PLAY CONCERNE TOUT LE MONDE
Et vous aussi !

QUELQUES RÉFÉRENCES À CONSULTER

Documents pédagogiques sur le fair-play

BINDER, Deanna

Esprit sportif chez les jeunes : guide d'activités pour enseigner l'esprit sportif

2^e édition. Gloucester, Ontario, Fair Play Canada, 1995.

Des informations sur le fair-play et la manière de l'enseigner par des jeux, des discussions, des exercices.

L'esprit sportif, ça compte !

Gloucester, Ontario, Fair Play Canada, 1994.

Disponible au Musée Olympique en anglais uniquement sous le titre **Fair Play – Its your call!**

Série de quatre brochures destinées aux enseignants, aux entraîneurs, aux organisateurs et aux officiels. Fournit des informations sur la manière d'encourager et de promouvoir le fair-play.

Ouvrages généraux

BROHM, Jean-Marie

Les Shootés du stade

Paris, Paris-Méditerranée, 1998.

EHRENBERG, Alain

Le culte de la performance

Paris, Calmann-Lévy, 1991.

ELIAS, Norbert et DUNNING, Eric

Sport et civilisation, la violence maîtrisée

Paris, Fayard, 1994

FALCOZ, Marc et KOBEL, Michel (sous la direction de)

Intégration par le sport : représentations et réalité

Paris, l'Harmattan, 2005.

LEBECO, Pierre Alban

Sports, éducation physique et mouvements affinitaires au XXe siècle

Tome 1 : Les pratiques affinitaires. Tome 2 : Valeurs affinitaires et sociabilité.

Paris, L'Harmattan, 2004.

LORET, Alain, WASER, Anne-Marie (sous la direction de)

Glisse urbaine. L'esprit roller : liberté, apesanteur, tolérance : le dossier

Paris, Éd. Autrement – revue mensuelle, juin 2001.

LORET, Alain

Génération glisse: dans l'eau, l'air, la neige: La révolution du sport des "années fun"

Paris, Éd. Autrement, 1995.

MEIRIEU, Philippe

Le choix d'éduquer : éthique et pédagogie

Paris, ESF, 1991.

NICOLLEAU, Franck, Collectif

Où va le sport d'élite ? Les risques du star système

Paris, Dalloz-Sirey, 2005.

OHL, Fabien (sous la direction de)

Sociologie du sport. Perspectives internationales et mondialisation

Paris, PUF, 2006.

QUEVAL, Isabelle

S'accomplir ou se dépasser : essai sur le sport contemporain

Paris, Gallimard 2004.

Liens Internet

Éthique et fair-play dans le sport

<http://www.fairplayinternational.org>

Comité International pour le fair-play (CIFP).

<http://www.fairplay.ch>

Site de la campagne fair-play 2004. Documents à télécharger.

<http://panathlon-lausanne.ch/>

Le mouvement panathlonien se veut au service des sports et des sportifs. Il se propose d'approfondir, divulguer et défendre les valeurs du sport considérées comme un moyen de formation et d'éducation de la personne, et de solidarité entre les hommes et les peuples.

http://www.seps.vd.ch/04_associatif/4.3.html

Service des sports et de l'éducation physique (Vaud-Suisse). Le fair-play – la Charte du fair-play.

<http://www.cces.ca>

Centre canadien pour l'éthique dans le sport.

Promotion d'une conduite éthique dans tous les aspects du sport au Canada. Programmes d'éducation à l'éthique dans le sport, dont l'esprit sportif et le sport sans drogue. Exerce une autorité internationale en matière de maintien d'un environnement sportif sans drogue, équitable et éthique dans le monde.

Et pour en savoir plus sur l'Olympisme

www.olympic.org

Histoire du Mouvement olympique et des Jeux Olympiques, l'institution du CIO, l'actualité sportive.

Un **Set documentaire** traite les grands thèmes de l'Olympisme (Les Jeux dans la Grèce antique/ Les Jeux Olympiques modernes/ Le Mouvement olympique/ Les symboles olympiques/ La flamme olympique et le relais/ Les affiches olympiques) et peut être consulté et téléchargé sur **www.olympic.org/pedagogie**

IMPRESSUM

Editeur

© **CIO, Musée Olympique Lausanne**

Auteurs

Myriam Bouverat : consultante pédagogique

Anne Chevalley : responsable de la Médiation culturelle du Musée Olympique

Conseillère spécialisée

Deanna Binder (Ph D)

Chef de projet

Anne Chevalley, Médiation culturelle du Musée Olympique

Conception graphique

Fiona Prezioso

Illustrations

Cornélia Bästlein

Impression

CIO

© CIO, Musée Olympique Lausanne, 1^{ère} édition 2006

Tous droits réservés. La réimpression, la reproduction sur tous types de supports et la diffusion même partielle de ce document sont interdites sans l'autorisation écrite du Musée Olympique.

Diffuseurs

Fondation Éducation et Développement, Lausanne (FED)

Av. de Cour 1

1007 Lausanne

fed@globaleducation.ch

www.globaleducation.ch

Tél. +41 (0)21 612 00 81

Fax +41 (0)21 612 00 82



Musée Olympique

Quai d'Ouchy 1

Case postale

1001 Lausanne

edu.museum@olympic.org

www.olympic.org/pedagogie

Tél. +41 (0)21 621 65 11

Fax +41 (0)21 621 65 12

Ce document est également disponible en anglais et en allemand.



RENDEZ-VOUS AU
MUSÉE OLYMPIQUE
POUR UNE VISITE TRÈS
FAIR-PLAY!