

du 14 juillet
au 30 décembre
2012

Musée
La citadelle
Tél : 04 91 25 11 11
Collectivité

Musée de la Corse
La citadelle, 20250 Corte
Tél : 04 95 45 25 45
Collectivité territoriale de Corse



inspire : contenu multiple 

Sommaire

▲ Infos pratiques	p. 3
▲ L'exposition en résumé	p. 4
▲ Propos et objectifs de l'exposition	p. 5
▲ Le héros sportif	p. 6
▲ Chaque sport a sa culture et vice versa	p. 7
▲ La performance	p. 8
▲ T'as le look !	p. 9
▲ Les supporters	p. 9
▲ La parole est aux médias et aux sponsors	p. 9
▲ Un tour de piste, le livret pédagogique	p. 10
▲ Les textes dans l'exposition : français - corse	p. 10
▲ Plan de l'exposition	p. 16



Infos pratiques

Où ?

Musée de la Corse

Citadelle

20250 CORTE

Plan d'accès disponible sur le site web (rubrique *Découvrir le musée* - plaquette de présentation)

Informations

Tél. : 04 95 45 25 48 / 04 95 45 26 02

Fax : 04 95 45 25 36

E-mail : a.bilger@musee-corse.com

www.musee-corse.com

Réservations

Jeanne Luciani

Tél. : 04 95 45 26 02

Fax : 04 95 45 26 03

E-mail : je.luciani@musee-corse.com

Quand ?

L'exposition **Sport en scène** a lieu du 14 juillet au 30 décembre 2012

Horaires d'ouverture :

Du 14/07 au 21/09 : tous les jours. De 10h00 à 20h00

Du 22/09 au 31/10 : tous les jours sauf le lundi. De 10h00 à 18h00

Du 01/11 au 30/12 : tous les jours sauf les dimanches, lundis, fériés et 24 décembre.

Comment ?

Pour les écoles, la réservation est obligatoire (au minimum trois semaines à l'avance).

Prix : 1,5 € par élève. Visite encadrée par des médiateurs. Gratuit pour les accompagnateurs.

Jusqu'à 30 élèves maximum.

Pour qui ?

L'exposition **Sport en scène** est conseillée pour les enfants de 6 à 11 ans.



L'exposition en résumé

L'exposition **Sport en scène** traite d'une activité omniprésente dans notre société : le sport. L'intention est de montrer la place considérable qu'il occupe, consciemment ou inconsciemment dans la vie au quotidien.

Un stade, sa piste, son terrain ont été réalisés pour mettre en scène le visiteur dans le parcours de l'exposition.

C'est une rencontre insolite entre deux espaces : celui d'un musée et celui du stade sportif.

Le jeune visiteur prend le départ pour six étapes ... 3, 2, 1 Partez !

- **Le héros sportif** rappelle les grandes étapes historiques de l'évolution du héros sportif, des récompenses et des équipements de l'Antiquité à nos jours.
- **Chaque sport a sa culture et vice versa** met en évidence le fait que la diversité des sports n'est pas le fruit du hasard, mais peut être fonction des valeurs culturelles existantes. Un voyage à travers le monde qui présente des sports de différents pays.
- **La performance.** L'alimentation, la science et la technologie accompagnent la performance et redessinent l'image du corps.
- **T'as le look !** est un clin d'œil ludique sur l'impact du sport dans les modes vestimentaires.
- **Les supporters** qui grâce à une forte symbolique s'identifient aux héros sportifs, aux clubs ou à la nation à travers les exploits des athlètes et les grands événements.
- **La parole est aux médias et aux sponsors** Presse écrite, radiophonique, télévisuelle et Internet transmettent une information immédiate mondialisée et fournissent une vitrine promotionnelle planétaire aux entreprises.

Le sport est le théâtre d'un spectacle vivant



Les propos et objectifs de l'exposition

Sport en scène, à destination des 6-11 ans, est en quelque sorte une aire d'échauffement qui questionne, interpelle et donne au jeune public des clés de lecture qui lui permettront d'aborder sereinement l'exposition **Les sports en Corse, miroir d'une société**.

Le concept

Le concept de l'exposition est basé sur l'idée que le sport est le théâtre d'un spectacle vivant.

La comparaison sport / spectacle peut paraître évidente mais son décryptage en fait surgir les nombreux enjeux et montre la place considérable du sport dans notre société :

- la scène = le stade
- l'acteur = héros sportif
- la variété culturelle = chaque sport a sa culture et vice versa
- le jeu = la performance
- les spectateurs = les supporters
- l'influence dans le quotidien = le look
- la communication = médias et sponsors

▲ Un design dynamique

- Le design qui s'inspire des équipements sportifs permet une identification instantanée du thème de l'exposition par les plus jeunes.
- Il met en scène les codes et repères du sport : piste d'athlétisme, pelouse, accessoires, podium, marquoir....
- Le parcours didactique et critique enchaîne jeux et manipulations tout en proposant une réelle démarche cognitive en mettant à la portée de l'enfant les concepts de champion, de supporter, de performance, d'entraînement, de technologie, de médiatisation et de mercantilisme du sport.

▲ Un tour de piste, livret pédagogique

Le livret pédagogique sera complété en parcourant les différentes étapes. Il servira même à approfondir certains aspects grâce à des textes plus détaillés ou à des activités différentes.



Le héros sportif

Un podium équipé de phénakistoscopes traduit l'évolution du héros à travers le temps. Chaque marche présente un thème : le héros, son équipement, la récompense.

Le héros de l'Antiquité

Les athlètes sont nus pour l'entraînement et les compétitions. On leur fournit une aryballe, un strigile, une éponge et l'équipement correspondant à la discipline.

Le corps doit refléter l'équilibre harmonieux entre le corps et l'esprit. Peintres et sculpteurs de l'époque s'inspirent des athlètes pour créer leurs œuvres.

Seul le vainqueur reçoit une couronne de feuillage noué par le tænia représentant la plus haute récompense. Il était traité comme un héros, un demi-dieu jusqu'à la fin de sa vie. Il n'était pas rare que l'on fasse ériger une statue en son honneur ou que l'on frappe des pièces de monnaie à son effigie.

Le héros moderne (1896-1980)

Les équipements sportifs commencent à profiter des progrès techniques de la révolution industrielle.

Les progrès technologiques et les connaissances spécifiques des différents sports permettent l'amélioration des équipements et donc des performances. Le matériel de compétition se démarque de plus en plus de celui utilisé dans la vie quotidienne.

L'apparition du professionnalisme, l'amélioration des techniques d'entraînement, la meilleure connaissance de l'alimentation impliquent de nombreux changements morphologiques chez les athlètes. Ceux-ci se démarquent désormais largement du reste de la population.

Les vainqueurs reçoivent une médaille d'or, d'argent ou de bronze. La plupart des disciplines sportives se professionnalisent. Les athlètes sont désormais très souvent rémunérés.

Le héros mondialisé (1980 -....)

Le matériel de pointe est développé en laboratoire à partir des technologies provenant, par exemple, de l'aéronautique. Les équipementiers consacrent toujours plus de moyens financiers pour la recherche de produits innovants.

Des entraînements toujours plus poussés et spécifiques façonnent une morphologie différente pour chaque sport.

Si les trophées et les médailles ne disparaissent pas, l'argent devient une récompense qui prend une place de plus en plus prépondérante surtout si la discipline est très médiatisée.

Le héros sportif devient people, star, mannequin et égérie de grandes marques.



Chaque sport a sa culture et vice versa

Un terrain « gazonné » reproduit un planisphère tracé au sol. Des boîtes-obstacles, équipées de fanions représentant les drapeaux de différents pays, contiennent les équipements appartenant aux sports pratiqués dans les pays exposés. Un teaser destiné à susciter la curiosité pousse les enfants à la découverte d'objets insolites.

Le **baseball** s'inspire de deux sports populaires en Grande-Bretagne, tels que le rounders et le cricket. Il a été importé par les immigrants britanniques aux États-Unis. Ceux-ci ont continué à pratiquer ce sport, l'ont organisé, en ont fixé les règles. Si le baseball n'a pas été inventé aux États-Unis, il est devenu rapidement un symbole de ce pays.

On raconte que le ciel d'Australie était si bas que les hommes y vivaient à genoux. Un vieux chef aborigène trouva un jour un magnifique bâton droit dans une mare. Avec ce bâton, il repoussa le ciel afin que les hommes puissent enfin vivre debout. Il jeta au loin le bâton déformé, tout courbé... Mais, comme par magie, il revint vers lui ! Il recommença, et trouva cela amusant... Le **boomerang** était né ! Dès lors, les tribus aborigènes se défiaient à travers ce jeu.

Aujourd'hui, ce sport fait l'objet de compétitions basées la longueur du jet, sa précision, sa durée, sa vitesse, ou de rattrapages imposés.

Les jeux de balle pratiqués depuis l'Antiquité par les Grecs, Romains, Aztèques... ont inspiré le jeu de paume qui consistait à envoyer une balle à l'aide d'un gros gant de cuir entre deux adversaires ou deux équipes se faisant face.

Au fil du temps le jeu de paume disparaît, sauf au Pays basque où il évolue et devient la pelote basque qui comprend plusieurs jeux. Le **grand chistera** est l'un d'entre eux. Il se joue à l'aide d'un chistera qui est un panier en éclisses de châtaignier fixé à la main du joueur par un gant de cuir.

Le grand chistera ne se joue qu'en France.

La **lutte sénégalaise** est un sport très populaire au Sénégal et en Gambie.

Traditionnellement, les premiers combats opposaient des lutteurs de différents villages après la saison des pluies. Le vainqueur remportait avec lui du bétail, des céréales et autres biens.

Avant le combat, chants et danses éloignent les mauvais esprits. Chaque lutteur porte des gris-gris, porte-bonheur auxquels un sorcier a attribué des forces magiques.

Les lutteurs combattent à mains nues et sans protection pour faire chuter l'adversaire.



La lutte sénégalaise est aujourd'hui un sport professionnel mais les fêtes qui l'accompagnent ont gardé leur dimension magique.

Le **Sepak Takraw** est un sport traditionnel d'origine asiatique. Il était joué par les villageois qui formaient un cercle et devaient garder une balle en bambou tressé en l'air aussi longtemps que possible.

Ce sport a fortement évolué au fil du temps et rappelle aujourd'hui le badminton, le volleyball et le football. Le jeu consiste à faire passer une balle au-dessus d'un filet, en utilisant toutes les parties du corps, sauf les bras et les mains. Voltiges à couper le souffle assurées !

La performance

Évoquer l'image du corps dans le sport, c'est aussi montrer l'importance de l'alimentation, de la science et de la technologie qui jouent un rôle incontournable dans l'amélioration des performances.

Quatre personnages : un sumotori, un boxeur, une gymnaste et un marathonien attendent de l'enfant qu'il compose leurs repas en respectant les contraintes alimentaires dues à la discipline.

Prendre du poids ou... en perdre.

Certains sports s'organisent en catégories fonction du poids des sportifs.

Le sumotori pèse en moyenne 150 kg et peut atteindre plus de 200 kg. Son alimentation est basée sur l'augmentation de muscles et de graisses. Il doit grossir ! Il consomme par jour ce qu'un homme consomme en 8 jours !

Le boxeur doit perdre 1,5 kg en 24 h pour se qualifier pour le match du lendemain dans sa catégorie. Il ne peut manger ni sucres rapides, ni graisses.

Effort intense sur un court instant ou.... sur une longue durée.

La gymnaste pratique des exercices courts et répétitifs qui lui demandent force, puissance, vitesse mais aussi souplesse, grâce et agilité. Son régime doit préserver sa ligne svelte.

Le marathonien, qui parcourt 42 km, doit produire un effort durant plusieurs heures. Il doit s'alimenter de façon à stocker des réserves car il ne peut se nourrir pendant l'épreuve. Transpirant beaucoup, il doit veiller à s'hydrater en buvant l'équivalent d'un verre d'eau tous les quarts d'heure.

Un dispositif inspiré du StroMotion™ alliant informatique et vidéo permet de décomposer le geste sportif.

L'analyse des mouvements dans ses moindres détails permet à l'athlète de corriger les défauts lors des entraînements afin d'améliorer ses performances.



Le développement technologique pénètre également le domaine du handisport. Des équipements révolutionnaires favorisent la performance et permettent une meilleure intégration des handicapés dans le monde sportif.

T'as le look !

Une installation vidéo ludique jongle avec les codes vestimentaires et le film d'animation *Une petite histoire de la basket* réalisé par Cédric Villain dévoile l'histoire de cet objet culte.

Un clin d'œil amusant sur l'impact du sport dans les modes vestimentaires.

Les supporters

Des accessoires et une immersion dans l'ambiance sonore des tribunes du stade provoquent une montée d'adrénaline qui sera fixée dans le *photocall*.

Le sport fournit une symbolique qui, grâce à ses héros et ses exploits, permet l'identification de tout un chacun aux héros, aux clubs ou à la nation.

Des supporters ont laissé traîner un album photo souvenir : à qui s'identifient-ils ? Au visiteur de décrypter l'image et de trouver la réponse.

La parole est aux médias et aux sponsors

Un mur accumulant activités, informations et sponsors symbolise ce «bruit» médiatique propice à débats.

Au début du XX^e siècle seule la presse écrite relaye les événements sportifs.

Ensuite la radio puis la télévision font leur apparition. Ces deux nouveaux médias permettent une diffusion directe et immédiate de l'information. Ainsi, l'accès aux informations ne cesse d'augmenter et de toucher un public de plus en plus large.

La fin du XX^e siècle est marquée par un gigantesque flot ininterrompu d'information, conséquence de la part considérable prise par les médias dans la société. Si au début la télévision s'adapte à l'activité sportive, dorénavant le rapport de force peut s'inverser afin de correspondre au diktat des médias. Se tisse alors une interaction entre médias et sponsors qui profitent d'une diffusion mondiale à fort impact pour asseoir leur image et une notoriété planétaire.



Internet envahit la plupart des foyers. La diffusion et l'échange des informations deviennent omniprésents et plus aucun événement n'échappe au public.

Un tour de piste, le livret pédagogique

Le livret pédagogique distribué à chaque visiteur, le guidera dans les différentes étapes de l'exposition. Il devra être complété et permettra d'approfondir certains aspects grâce à des textes plus détaillés ou à des activités créatives.



Extraits du livret

Textes dans l'exposition

Français - Corse

Du héros de l'Antiquité au héros moderne

Dans l'Antiquité, les athlètes sont nus pour l'entraînement et les compétitions. On leur fournit un flacon d'huile pour s'enduire le corps, un racloir pour se le nettoyer, une éponge et l'équipement de la discipline sportive.

Le corps doit être en équilibre harmonieux avec l'esprit.

Seul le vainqueur est récompensé par une couronne de laurier nouée par un fil rouge. Il est traité comme demi-dieu jusqu'à la fin de sa vie. Souvent, on érige une statue en son honneur ou l'on frappe des pièces de monnaie à son effigie.

Dans le monde moderne, les équipements sportifs évoluent avec les progrès techniques par l'utilisation de l'acier lors de la révolution industrielle et plus proche de nous, par l'utilisation de matériaux provenant de l'aéronautique, telles les fibres de carbone.

L'évolution des techniques d'entraînement, une meilleure connaissance de l'alimentation améliorent les performances sportives et redessinent le corps des athlètes.

Les trois premiers reçoivent une médaille (or, argent ou bronze) et l'argent (monnaie) est une récompense de plus en plus présente.



Le héros sportif devient people, star, mannequin et égérie de grandes marques.

Da l'eroe di l'Antichità à l'eroe mudernu

In l'Antichità, l'atleti sò nudi quand'elli s'eserciteghjanu è partecipeghjanu à e cumpetizione. Li si porghje una buccetta d'oliu pè unghjesi, una raschjaghjola pè pulissi, una spunga è l'attrazzi di a disciplina spurtiva.

Anima sana in corporu sanu.

Solu u vincidore hè premiату da una curona d'alloru annudata da un filu rossu. Si cunsidereghja ch'ellu hè un mezudiu sin'à a so morte. Spessu, pè unurallu, li si custruisce una statua o si cuniava muneta cù a so faccia nantu.

Oghje ghjornu, i prugressi tecnici facenu evuluà l'attrazzi spurtivi. Omu adopra l'acciaiu durante a rivuluzione industriale eppo, più vicinu à noi, materiali venendu da l'aeronautica, cum'è e fibre di carbone.

L'evuluzione di e tecniche d'esercitu, u fattu di cunnosce megliu l'alimentazione crescenu e performente spurtive è impastanu u corporu di l'atleti.

I trè primi ricevenu una medaglia (oru, argentu o bronzu) è l'argentu (muneta) hè una ricumpensa sempre di più in usu.

L'eroe spurtivu diventa celebrità, videtta, manicchinu è egeria di marche famose.

Chaque sport a sa culture et vice versa

Le **baseball** s'inspire de deux sports populaires en Grande-Bretagne, le rounders et le criquet. Il a été importé par les immigrants britanniques aux États-Unis. Ceux-ci ont continué à pratiquer ce sport, l'ont organisé, en ont fixé les règles. Si le baseball n'a pas été inventé aux États-Unis, il est devenu rapidement le sport symbole de ce pays.

●

On raconte que le ciel d'Australie était si bas que les hommes y vivaient à genoux. Un vieux chef aborigène trouva un jour un magnifique bâton droit dans une mare. Avec ce bâton, il repoussa le ciel afin que les hommes puissent enfin vivre debout. Il jeta au loin le bâton déformé, tout courbé... Mais, comme par magie, il revint vers lui ! Il recommença, et trouva cela amusant... Le **boomerang** était né ! Dès lors, les tribus aborigènes se défiaient à travers ce jeu.

Aujourd'hui, ce sport fait l'objet de compétitions basées sur la longueur du jet, sa précision, sur sa durée, sa vitesse, ou un rattrapage imposé.

●

Les jeux de balle pratiqués depuis l'Antiquité par les Grecs, Romains, Aztèques... ont inspiré le jeu de paume qui consistait à envoyer une balle entre deux adversaires ou deux équipes se faisant face, à l'aide d'un gros gant de cuir. Au fil du temps, le jeu de paume disparaît, sauf au Pays basque où il évolue et devient la pelote basque qui comprend plusieurs jeux. Le



grand chistera est l'un d'entre eux. Il se joue à l'aide d'un chistera qui est un panier en éclisses de châtaignier fixé à la main du joueur par un gant de cuir.

Le grand chistera ne se joue qu'en France.



La **lutte sénégalaise** est un sport très populaire au Sénégal et en Gambie.

Traditionnellement, les premiers combats opposaient des lutteurs de différents villages après la saison des pluies. Le vainqueur remportait avec lui du bétail, des céréales et d'autres biens.

Avant le combat, chants et danses éloignent les mauvais esprits. Chaque lutteur porte des gris-gris, porte-bonheur auxquels un sorcier a attribué des forces magiques.

Les lutteurs combattent à mains nues et sans protection pour faire chuter l'adversaire.

Si la lutte sénégalaise est aujourd'hui un sport professionnel, les fêtes qui l'accompagnent ont gardé leur dimension magique.



Le **Sepak Takraw** est un sport traditionnel en Thaïlande. Il était joué par des villageois qui formaient un cercle et devaient garder une balle en bambou tressé en l'air aussi longtemps que possible.

Ce sport a évolué et rappelle aujourd'hui le badminton, le volley-ball et le football. Le jeu consiste à faire passer une balle au-dessus d'un filet, en utilisant toutes les parties du corps, sauf les bras et les mains.

Voltiges à couper le souffle assurées !

Ogni sportu hà a so cultura è viciversa

U **baseball** trova l'estru ind'è dui sporti pupulari in Granbrittagna, u rounders è u cricket. Hè statu impurtatu da l'immigranti britannichi à i Stati Uniti. Anu continuatu à praticà stu sportu, l'anu urganizatu, anu fissatu e so regule. S' u baseball ùn hè statu inventatu à i Stati Uniti, hè diventatu prestu u simbulu di stu paese.



Contanu ch' u celu d'Australia era cusì bassu ch' l'omi campavanu indinuchjati. Un ghjornu, un vechju capu aburigenu trovò un magnificu bastone dirittu in una pozza. Cù stu bastone, rispinghjì u celu pè ch' l'omi possinu campà arritti. Sfrumbulò u bastone sfurmatu, bellu ghjimbatu... Ma vultò versu ellu, paria magia ! Ricumenciò è ci era da campassi...Era natu u **boomerang** !

Dapoi tandu, e tribù aburigene si sfidanu cù stu ghjocu.

Oghje, ci sò cumpetizione di boomerang fundate nant'à a lungura di a sfrumbulata, a so precisione, a so durata, a so vitezza, o rimpattare imposte.



I ghjochi di palla praticati dapoi l'Antichità da i Grechi, Rumani, Aztechi... anu datu l'estru à a palmata. Si trattava di mandà una palla trà dui avversari o duie squadre ch' eranu capu à capu, aiutendosi d'un guantone in coghju.



In corsu di u tempu, sparisce a palmata, ma micca à u Paese bascu induv'ella muta è diventa a palottula basca chì cuncoglie parechji ghjochi. per esempiu, u **grande chistera**. Si ghjoca cù un chistera, ghjè una sporta in sgherbe castagnine fissata à a manu di u ghjucadore da un quantu in coghju. U grande chistera si ghjoca solu in Francia.



A **lotta senegalese** hè un sportu assai popolare à u Senegal è in Gambia.

L'usu vulia chì i primi cumbatti uppunessinu luttadori di sfarenti paesi dopu a stagione di e piuvite. U vincidore si guadagnava bestiame, biade è altri bè.

Nanzu u cumbattu, canti è balli alluntanatu i spiritacci. Ogni luttadore porta spezie di scapula, portafurtuna avendu forze magiche attribuite da un magu.

I luttadori cumbattenu senza arme è senza prutezzione pè fà cascà l'avversariu.

Oghje, sì a lotta senegalese hè un sportu prufessionale, ci hè sempre a magia di e feste chì l'accumpagnanu.



U **Sepak Takraw** hè un sportu tradiziunale in Tailanda. Era ghjucatu da un chjerchju di paisani è devianu tene per aria, u più ch'elli pudianu, una palla in canna d'India trecciata. Stu sportu hà evulatu è ramenta oghje ghjornu u badminton, u volley-ball è u ghjocu à pallò. In stu ghjocu, si face passà una palla sopr'à una reta, aduprendu ogni parte di a persona, fora di e bracce è e mani.

Sti vulteghjì vi taglieranu sicuramente u rispiru !

Manger pour gagner

Pour bien fonctionner le corps a besoin de carburant : ce sont les calories. On les trouve dans les aliments. Ceux-ci sont composés de glucides (sucres lents, sucres rapides), de lipides (graisses) et de protéines (animales et végétales).

Bien se nourrir, c'est savoir composer ses repas suivant ses besoins. C'est pourquoi les repas de sportifs peuvent être très différents selon le sport pratiqué.

Le Sumo pèse entre 150 et 200 Kg. Il doit grossir ! Son alimentation est basée sur l'augmentation de muscles et de graisses. Il mange beaucoup de tout !

Le boxeur qui combat dans une catégorie liée à son poids peut être obligé de maigrir rapidement pour monter sur le ring. Son repas sera peu calorique, il ne peut manger ni sucres rapides, ni graisses.

La gymnaste pratique des exercices courts qui lui demandent force, vitesse et souplesse. Son régime doit préserver sa ligne svelte, elle doit éviter les graisses.

En revanche, **le marathonnien** qui parcourt 42 km fait un effort de plusieurs heures. Il doit stocker des réserves. Sucres lents et graisses seront éliminés pendant la course.

Manghjà pè vince

Pè funziunà bè, u corpu hà bisognu di carburante : sò e calurie. Omu e trova in l'alimenti chì cuntenu glucidi (zuccheri lenti, zuccheri rapidi), lipidi (grassi) è pruteine (animale è vegetale).



Manghjate bè quand'è vo sapete cumpone i ripasti secondu i vostri bisogni. Cusì, i ripasti di i spurtivi ùn ponu esse manc'appena listessi secondu u sportu praticatu.

U Sumo pesa trà 150 è 200 chilò. Deve ingrassà po ! A so alimentazione hà da fà cresce i so musculi è grassi. Si techja di tuttu !

U cazzuttadore, chì cumbatte ind'una categoria liata à u so pesu, pò esse ubligatu di smagri prestu pè cullà nant'à u tavulatu quadratu. U so pranzu serà pocu caloricu, ùn pò manghjà nè zuccheri rapidi, nè grassi.

A ginnasta pratichighja esercizi corti abbisugnendu forza, vitezza è sgualtrezza. U so regime deve mantenela smilza, è schisà i grassi.

Invece chì **u maratonianu** percurrendu 42km si dà di rimenu durante parechje ore. Deve appruvistä riserve. Zuccheri lenti è grassi spariscentu quand'ellu corre.

Les carburants fournisseurs d'énergie - I carburanti purghjendu energia

Glucides (sucres) Glucidi (zuccheri) 	Lipides (graisses) Lipidi (grassi) 	Protéines (animales/végétales) Pruteine (animale/vegetale) 
- Les sucres rapides (bonbons, sauces, sodas) fournissent rapidement de l'énergie et sont vite assimilés. - Les sucres lents (pains, céréales, pâtes) ont une digestion plus lente et fournissent de l'énergie <i>petit à petit</i>. - I zuccheri rapidi (bombò, salse, soda) porghjenu prestu energia è sò assimilati in furia. - Cù i zuccheri lenti (pani, biade, paste), a digestione si face più pianu è porghjenu energia à pocu à pocu.	Se trouvent dans les sauces, l'huile, les chips, les frites, les fromages. Attention aux abus! Si trovanu in e salse, l'oliu, i chips, i pomi fritti, i casgi. Attenti à ùn manghjanne troppu!	La viande, le poisson et les œufs sont les principaux aliments riches en protéines. Certains légumes, comme les lentilles ou le soja, en sont très riches également. Pè u più, a carne, u pesciu è l'ove sò alimenti cuntenuendu assai pruteine. Ci n'hè divizia dinù in certi pustimi, per esempiu e lentiche o u soja.

Petite histoire de la basket

Au XV^e siècle, les Européens découvrent l'Amérique et les Indiens. Ces derniers fabriquaient des objets avec une étrange matière : le caoutchouc. Cette substance élastique faite avec du latex, sève extraite de l'hévéa, présente cependant un problème : elle fond à la chaleur et casse au froid !

Les chimistes se passionnent pour ce matériau et ce n'est qu'en 1842 que *Charles GOODYEAR*, un chimiste américain, découvre qu'en ajoutant du soufre au latex et qu'en chauffant le mélange (la vulcanisation), le caoutchouc résiste aux changements de températures. Il sera rapidement utilisé pour fabriquer des semelles.



Étanches, élastiques, amortissant les chocs, celles-ci équiperont les *Sneakers*, qui sont des chaussures de sport inventées en Amérique. Le monde entier adoptera cette chaussure confortable destinée, au départ, aux sportifs. En France, elle est appelée Basket ou Tennis. Depuis, elle est sortie des stades, est devenue un accessoire de mode et les groupes de musiques hip-hop en font, dès 1970, un objet culte ! Yo !

Storia in poche parole di u scarpu di sportu

A u XV^u seculu, l'Europei scoprenu l'America è l'Indiani. St'ultimi fabricavanu ogetti cù una materia strana : u caucciù. Eppure, sta sustanza elastica, fatta cù u latticciu, suchju strattu da l'evea, hè scomoda : u caldu a face sguaglià è u fretu a rompe !

I chimisti si passioneghjanu pè stu materiale è, solu in u 1842, *Charles GOODYEAR*, un chimistu americanu, scopre a vulcanizzazione : aghjustendu u zolfu à u latticciu è scaldendu u mischju, u caucciù si mantene malgradu i cambiamenti di temperature. Serà adupratu prestu pè fabricà sole.

Ste sole starzate, elastiche, ammulizzendu l'impettate, calzeranu i *Sneakers*, sti scarpi di sportu inventati in America. U mondu sanu hà da aduttà stu scarpu cunfurtevole chì, à principiu, ghjuvava à i spurtivi. In Francia, hè chjamatu Basket o Tennis.

Dapoi tandu, hè surtitu da i campi di ghjocu, hè diventatu un accessoriu di moda è i gruppi di musiche hip-hop ne facenu, toccu l'annu 1970, un ogettu ideale ! Salute !

La parole aux médias et aux sponsors

Au début du XX^e siècle, seuls les journaux relaient les événements sportifs.

Ensuite la radio puis la télévision font leur apparition. Ces deux nouveaux médias permettent une diffusion immédiate de l'information et touchent un public de plus en plus large.

La fin du XX^e siècle est marquée par une information mondialisée. Se tisse alors une relation étroite entre médias et sponsors, ces derniers profitent d'une diffusion mondiale à fort impact pour asseoir leur image et une notoriété planétaire.

Internet et les jeux vidéo envahissent la plupart des foyers, la diffusion et l'échange des informations deviennent omniprésents et plus aucun événement n'échappe au public.

Il peut même en devenir acteur !

I media è i spunsori si sprimenu

A principiu di u XX^u seculu, solu i giornali ritrasmettenu l'evenimenti spurtivi.

Dopu, s'affaccanu a radiu eppu a televisiò. Sti dui novi media permettenu di sparghe subito l'infurmazione è toccanu un publicu sempre di più numerosu.

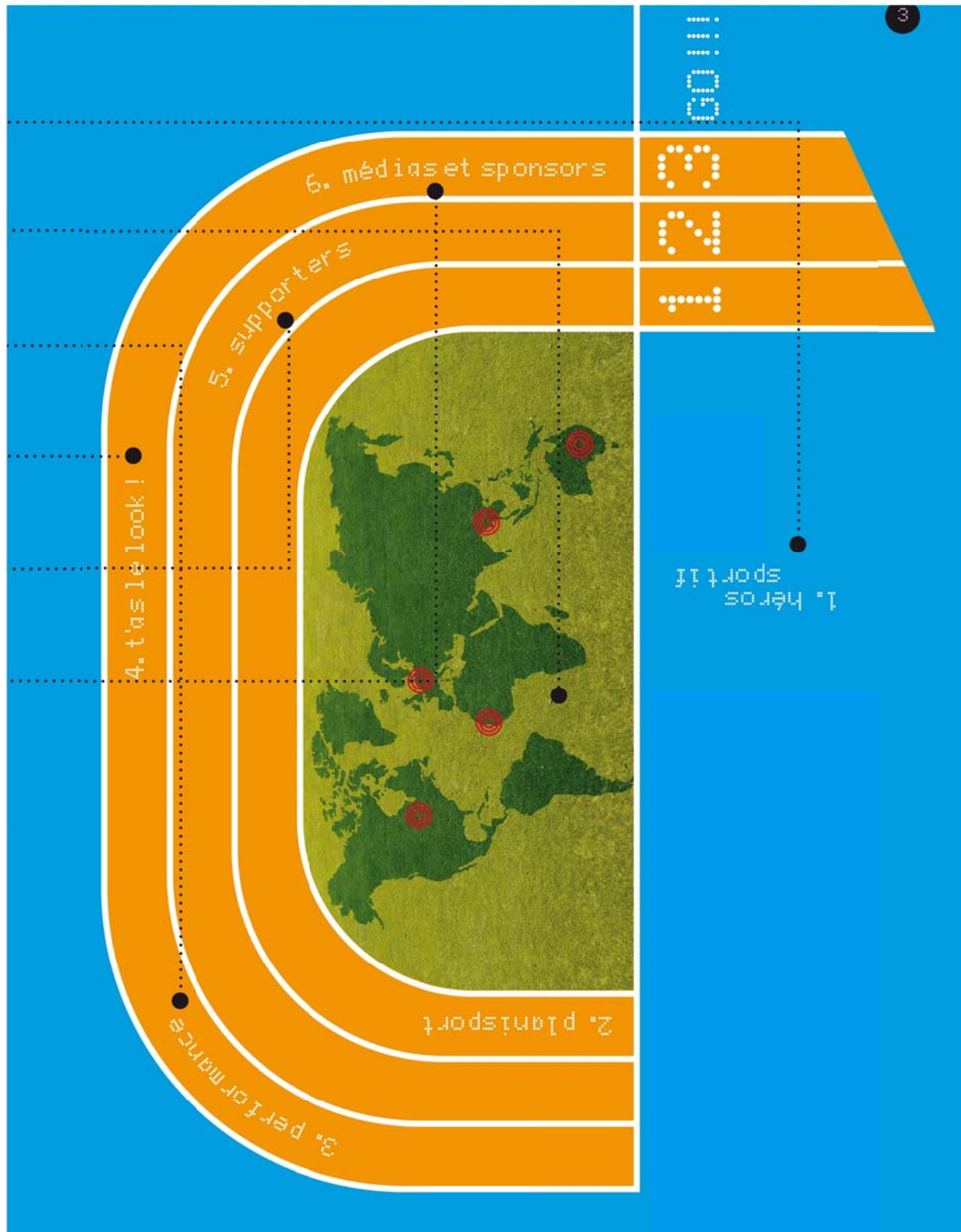
A a fine di u XX^u seculu, spunta un'infurmazione mundializata. Si tesse tandu una rilazione stretta trà media è spunsori, st'ultimi anu à prò soiu una diffusione mondiale cù un'influenza maiò. Cusì, ponu fundà a so rinomina è fassi cunnosce in u mondu sanu.

Internet è i ghjochi video invadiscenu a maiò parte di e case, a diffusione è u scambiu di l'infurmazione sò inghjolocu. U publicu ùn manca nisun evenimentu.

Pò ancu diventanne attore !



Plan de l'expo



Sport en scène

Production

Collectivité territoriale de Corse
Musée de la Corse

Chef de projet

Ann Bilger-Depoorter
Responsable de la médiation culturelle au musée de la Corse

Scénographie

Mathilde Meignan

Graphisme

Costanza Matteucci

Film animation

Cédric Villain

Réalisation

Volume International

Traductions en corse

ADECEC

Musée de la Corse
La citadelle, 20250 Corte
Tél : 04 95 42 25 42
Collectivité territoriale de Corse

