

Le dopage



Le dopage : une longue histoire

Le dopage dans l'histoire.

Dès les premiers Jeux olympiques, en 776 av. J.-C., les honneurs qui revenaient aux vainqueurs poussaient déjà les athlètes à améliorer leurs performances par tous les moyens. Une idée répandue à l'époque était que la consommation de la chair d'un animal permettait de s'approprier les qualités de cet animal. Ainsi les sauteurs consommaient de la chèvre, les lutteurs du porc gras et les lanceurs du taureau...

La pratique du dopage se répand surtout dans la première moitié du xx^e siècle. Ce sont les amphétamines qui sont alors à la mode et consommées par la quasi-totalité des sportifs.

La dernière loi française antidopage (2009) recense une liste impressionnante de plus d'une centaine de produits interdits. Pour la première fois y apparaît l'interdiction de l'amélioration du transfert de dioxygène et du dopage génétique (voir ci-dessous).



Le cycliste Tom Simpson peu avant sa mort sur le mont Ventoux lors du tour de France 1967. L'autopsie révélera une prise importante d'amphétamines.

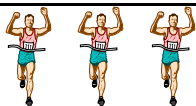


- 1/ Lisez le 1^{er} paragraphe.
- 2/ Quand ont eu lieu les premiers Jeux Olympiques ?
- 3/ Que cherchaient les athlètes ?
- 4/ Reliez les propositions : Que consommaient les athlètes ci-dessous ?

les lanceurs ■	■	du porc gras
les sauteurs ■	■	du taureau
les lutteurs ■	■	de la chèvre



- 1/ Lisez le 1^{er} et 2^{ème} paragraphe, regardez la photo et sa légende.
- 2/ A partir du dictionnaire et des informations du texte, donne une définition du dopage.
- 3/ A quelle époque le dopage s'est-il développé ?
- 3/ Quel est le produit dopant à la mode à cette époque ?
- 4/ De quoi est mort le cycliste Tom Simpson ?



- 1/ Lisez tout le texte, regardez la photo et sa légende.
- 2/ Comment lutter contre le dopage ?
- 3/ Montrez l'évolution des techniques de dopage dans l'histoire du sport.
- 4/ Comme le cycliste, serais-tu prêt à te doper pour gagner ?

auteurs : Anne-Claire Simeray, Julie-Maud Moro-Courage, Marion Bielli, Marion Paté