

REPUBLIQUE DU SENEGAL

Un Peuple – Un But – Une Foi

UNIVERSITE CHEIKH ANTA DIOP DE DAKAR (UCAD)

**



**Institut National Supérieur de l'Éducation Populaire et du Sport
(INSEPS)**

MONOGRAPHIE POUR L'OBTENTION DU CERTIFICAT D'APTITUDE AUX
FONCTIONS D'INSPECTEUR DE L'ÉDUCATION POPULAIRE DE LA
JEUNESSE ET DES SPORTS

(CAIEPJS)

XV^{ème} Promotion

THEME :

**L'ANIMATION SPORTIVE AU NIGER :
BILAN ET PERSPECTIVES**

Présenté par :

M. Seydou BADAGE

Sous la direction de :

Monsieur Ousmane SANE
Ph.D en sciences de l'activité physique
Enseignant à l'INSEPS

MO 08-02

ANNEE : 2006-2008

DEDICACES

Je dédie ce travail à :

- Mon feu père Badagé ARZIKA,
- Ma mère Haoua ANGO,
- Ma femme et à mes enfants Aziza, Abidine, feu Atikou, Assamaou,

A toute la jeunesse nigérienne et sénégalaise.

REMERCIEMENTS

C'est le lieu ici de remercier vivement toutes les personnes qui ont de près ou de loin, d'une manière ou d'une autre, apporté leur aide combien louable à la réalisation de ce travail.

Nous tenons à remercier de manière chaleureuse et particulière :

- M. Ousmane SANE pour son bon sens, sa bonne compréhension et sa disponibilité dont il a toujours fait preuve à notre égard,
- M. Michel DIOUF enseignant à l'INSEPS,
- M. Boubacar ALOU et sa famille,
- M. Ibrahim Mahamane MAKADAH étudiant à l'UCAD,
- Mme Marie DIENG secrétaire à l'INSEPS,

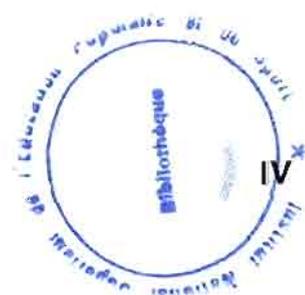
A tous les enseignants qui m'ont tenu durant les deux ans de formation.

SIGLES ET ABBREVIATIONS

- AS :** Animation Sportive
- APS :** Activités Physiques et Sportives
- APE :** Association des parents d'élèves
- A.T.E.O.S:** Aide Technique à l'Education et aux Organismes Sociaux
- C.A.S :** Centres d'animation Sportive
- E.P.S :** Education Physique et Sportive
- F. P :** Fonction Publique
- I.N.J.S :** Institut National de la Jeunesse et des sports
- M.E.N :** Ministère de l'éducation nationale
- M.E.F :** Ministère de l'économie et des finances

SOMMAIRE

Introduction générale.....	1
A – Historique de l’animation sportive.....	2
I – Généralités.....	3
II – Présentation de l’animation sportive.....	5
III – Les principes fondamentaux de l’animation sportive.....	11
IV – Les conditions nécessaires au bon déroulement de l’animation sportive.....	16
1. Les avantages de l’animation sportive.....	18
2. Les différentes disciplines à enseigner et le contenu d’une séance.....	19
V – Présentation de la république du Niger.....	20
VI – Dimension culturelle.....	23
VII – difficultés rencontrées, bilan et perspectives.....	31
Conclusion.....	34
Bibliographie.....	35



INTRODUCTION

L'animation sportive au niveau de la jeunesse scolarisée et non scolarisée n'est pas une réelle innovation au Niger, car nous pouvons relever diverses opérations de ce genre dans le passé comme dans le présent. Par contre ce qui semble être une nouveauté, c'est la volonté politique et celle de tous les intervenants dans ce domaine. Pour généraliser cette méthode les différents acteurs se sont mobilisés afin de promouvoir la pratique des activités physiques et sportives (APS) par la jeunesse au plan national. L'animation sportive ou « la méthode sport facile » est une méthode simple qui permet de faire pratiquer sous forme de compétition à un grand nombre de jeunes une ou plusieurs activités simultanément. La méthode sport facile propose une organisation de la classe, de la séance et des activités éducatives qui peuvent permettre une initiation à la vie associative. Cette dernière permet également l'orientation des éléments possédant du talent dans des activités précises, vers les écoles du sport ou vers les clubs sportifs. L'animation sportive vise plusieurs objectifs qui sont entre autres, la promotion et le développement des activités sportives diversifiées et offertes à tous les jeunes. Elle cherche à cultiver le sens de la responsabilité, de l'autonomie, de la démocratie. Les jeunes assistés de leurs encadreurs contrôlent les rencontres, les manifestations sportives des écoles publiques et privées. Ils amènent ou incitent leurs parents à participer effectivement à l'animation sportive. Il s'agit pour les parents d'encourager les rencontres entre les jeunes, entre les écoles, parce que le sport constitue un facteur de rapprochement des peuples, mais aussi un « ciment » de l'unité nationale. Aboubacar AGLHEIR, Directeur de l'institut Nationale de la Jeunesse et des sports (INJS) de Niamey déclare que : « les activités physiques et sportives jouent en effet, un rôle irremplaçable dans le développement de l'enfant. Elles agissent pour améliorer la nature de l'individu en s'adressant à la fois à son corps et à son esprit. Par la pratique de l'animation sportive on agit donc sur la nature de l'individu conçu dans sa totalité et on contribue à la formation de sa personnalité en l'aidant à s'épanouir physiquement, intellectuellement, socialement et moralement »¹. Le mouvement trouve toute sa justification en corrélation avec la conduite de la personnalité dans son ensemble. Pour la réalisation d'un quelconque mouvement l'être humain sollicite le corps et l'esprit. On dit généralement qu'un

1. INJS, 1984, Bulletin pédagogique, n°3, du 17 du janvier 1984

professeur de gymnastique n'a pas tout dans les muscles, il fait appel à la matière grise. C'est dire que « L'activité globale, fondée sur l'observation de la pratique de haut niveau, doit être privilégiée, car elle seule est capable de mobiliser et de retenir l'intérêt des enfants par ses fondements ludiques, et de les intéresser au progrès de leur développement ²». Notre étude va porter sur la description de l'animation sportive.

En tant qu'éducateur il est capital de connaître le rôle que joue l'animation de quelque nature qu'elle soit en éducation.

Aujourd'hui on reconnaît de plus en plus le rôle déterminant que joue l'animation dans la réalisation des objectifs en éducation.

Le choix de ce thème relève aussi de l'obligation pour nous étudiants en 2^{ème} année d'Inspectorat de présenter une monographie de fin d'étude. Ce thème en dépit des multiples difficultés qu'il présente nous intéresse, compte tenu de sa spécificité et s'inscrit dans notre préoccupation et il cadre avec notre projet professionnel.

Par conséquent tout ce cheminement nous amène à poser les questions suivantes.

Qu'est –ce que l'animation sportive ?

Quels sont ses principes fondamentaux, les conditions nécessaires à son bon déroulement, les difficultés qu'elle pose, les différents acteurs qu'elle implique. Nous allons aussi faire l'historique de l'animation sportive au Niger et éventuellement donner les raisons qui nous ont poussé à choisir ce thème. Il est aussi important de donner les avantages de cette pratique, mais aussi et surtout dresser le bilan des années écoulées et proposer des perspectives.

A - PRESENTATION DE LA REPUBLIQUE DU NIGER

. DONNEES SUR LE PAYS

Pays continental, situé au cœur de l'Afrique occidentale avec une superficie de 1.267000km², désertique à 67% avec une population d'environ 13 700000 habitants, avec une croissance de 3,1% ; le Niger est limité au nord par l'Algérie et la Libye, à l'est par le Tchad, au sud par le Nigeria, au sud ouest par le Bénin et le Burkina Faso et à l'ouest par le Mali.

2. Ministère de la jeunesse et d'sport (1987), rapport de stage sur la formation des animateurs sportifs, pp.5

Le pays peut être divisé en trois grandes zones : le nord, le centre et le sud. La zone nord couvrant presque deux tiers de la superficie du territoire, se situe dans le Sahara. C'est une région élevée, formée de plateaux ou de montagnes et, à l'exception de quelques oasis isolés, la végétation y est pauvre. Le centre fait partie du Sahel (région du Ténéré). C'est une zone semi-aride et peu boisée. Le sud est la seule région fertile et boisée qui bénéficie de pluies suffisantes pour les cultures vivrières sans irrigation et, plus au sud-ouest, des inondations périodiques du fleuve Niger. Le climat du Niger est chaud et, dans la plupart des zones, sec. Les pluies, parfois inexistantes ou ne dépassant pas 160 mm annuels dans le nord en un seul mois, atteignent 600 mm sur les deux ou trois mois de la saison des pluies au nord de Niamey en zone sahélienne (de juillet à septembre). Dans le sud, la saison humide dure de juin à octobre et les pluies peuvent dépasser les 800 mm par an. La température moyenne annuelle est de 29°C.

. STRUCTURE POLITIQUE

Ancienne colonie française, le Niger a accédé à l'indépendance le 3 Août 1960.

De cette date à ce jour, le pays a connu :

- un régime parti unique de 1960 à 1974 ;
- un régime militaire de 1974 à 1989 ;
- un régime unique de 1989 à 1991 ;
- une transition démocratique après la conférence nationale de 1991 à 1993 ;
- un régime démocratique pluraliste de 1993 à 1996 ;
- une transition militaire du 9 Avril 1999 à décembre 1999 ;
- un régime démocratique pluraliste de décembre 1999 à ce jour.

Le Niger vit sous l'ère de la 5^{ème} République.

Il est doté :

- d'une constitution qui garantit les droits des citoyens ;
- d'un système semi-présidentiel avec un président de la République élu aux suffrages universels et d'un premier Ministre chef de gouvernement ;
- D'un parlement de 83 membres aujourd'hui porté à 113.

La constitution consacre la séparation des pouvoirs (exécutif, législatif et judiciaire).

. STRUCTURES ADMINISTRATIVES

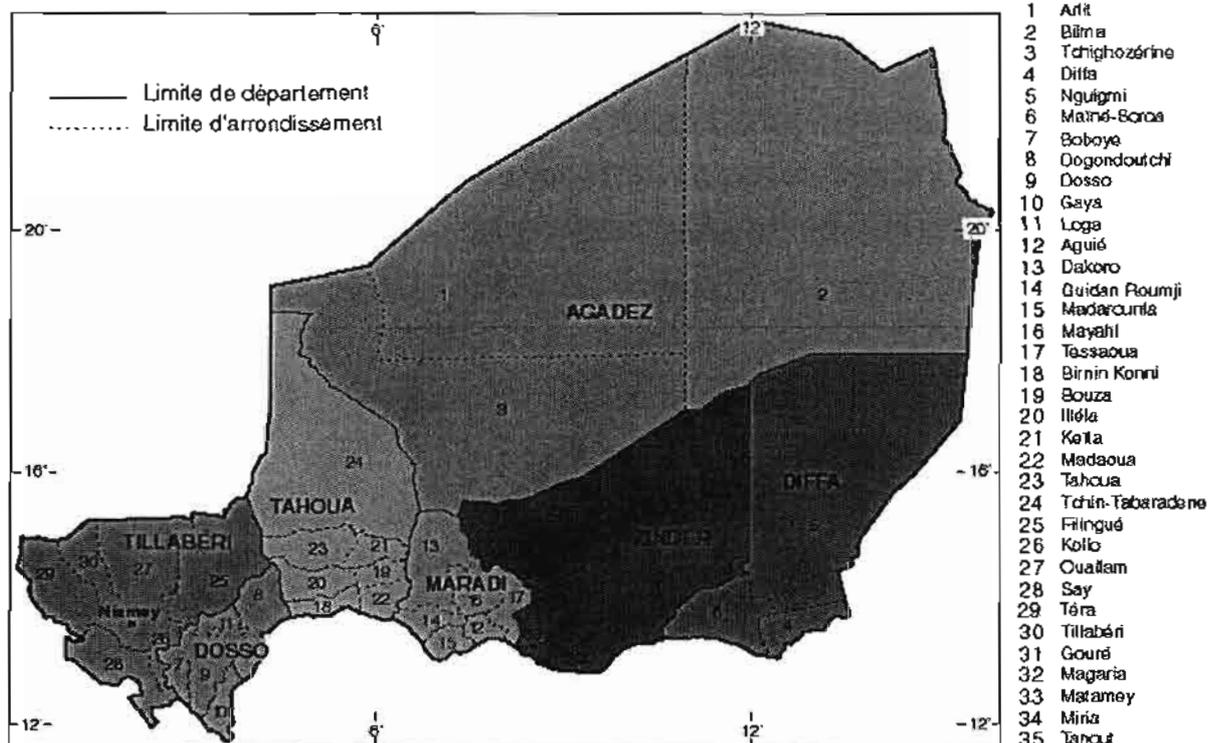
Des lois respectivement, la loi n°98-31 au 14 septembre 1998 portant création des régions et fixant leurs limites et le nom de leurs chefs-lieux. Ce qui nous donne 7 régions et la communauté urbaine de Niamey et la loi no98-30 du 14 septembre 1998 portant création des départements et fixant leurs limites et le nom de leurs chefs-lieux et la loi no2002 014 du 11 juin2002 portant création des communes et fixant le nom de leurs chefs-lieux.

Régions	Départements	Chefs-lieux
AGADEV	Abalack, Bilma, Arlit, Tchirozérine.	Agadez
DIFFA	Mainé-Soroa, N'Guigmi, Diffa	DIFFA
DOSSO	Boboye, Dogondoutchi, Dosso, Loga, Gaya	DOSSO
MARADI	Agué, Dakoro, Guidanroumdji, Madaroumfa, Mayahi, Tessaoua	Maradi
TAHOUA	Bouza, Illéla, Keita, Madaoua, Tchintabaradin, Tahoua	Tahoua
TILLABERI	Filingué, Kollo, Ouallam, Say, Téra, Tillabéri	Tillabéri
ZINDER	Gouré, Magaria, Mirriah, Matameye, Tanout	Zinder
Communauté Urbaine de Niamey	Communauté Urbaine de Niamey	Communauté Urbaine de Niamey.

Il est à préciser que le pays compte dans son ensemble 265 communes dont 52 communes urbaines et 213 communes rurales.

CARTE ADMINISTRATIVE DU NIGER

LES ARRONDISSEMENTS



I – GENERALITES

En effet, le sport, phénomène social majeur du 20^{ème} siècle et mode de communication devenu universel, est un élément indispensable de culture humaine, de compréhension et de coopération entre les peuples, ce qui justifie qu'il soit devenu l'un des meilleurs moyens de l'éducation des jeunes. La pratique sportive dûment orientée et organisée a une valeur de formation concernant les divers aspects de la personnalité : perception et intelligence dans l'action, efficacité et richesse de conduite, enrichissement de la communication et préparation à la vie sociale. Le sport est aujourd'hui un concept polysémique c'est – à – dire ayant plusieurs sens mais aussi plusieurs fonctions. Nous avons le sport comme religion, le sport comme politique. Il joue aussi deux fonctions : une fonction ascendante permettant une insertion professionnelle de familles pauvres et une fonction hygiénique pour les familles aisées. Il est l'opium du peuple en ce sens qu'il l'endort au même titre que la religion. Le sport comme politique parce que les politiciens s'en servent ou l'utilisent pour faire passer certaines mesures impopulaires ou tout simplement pour redorer leur blason. Il procure beaucoup d'avantages, en dehors de la satisfaction physique et morale, il y a, à un certain niveau, la satisfaction matérielle. Le sport dynamise, favorise l'épanouissement, la socialisation et la

promotion de la jeunesse. Bref le sport conditionne la stabilité d'un pays. La pratique de l'animation sportive assure l'insertion ou l'occupation des jeunes ne serait-ce que partiellement. Le sport en tant que fait social ne peut et ne doit se concevoir que par et dans la société car, il est la réponse à une préoccupation exprimée par celle-ci. Ainsi, dans toute société, le sport doit répondre à un certain nombre de besoin que la société cherche à satisfaire. Le sport de quelque nature et de quelque genre qu'il soit est un produit de la société. Il participe à l'épanouissement de l'individu et par voie de conséquence de la société dans son ensemble. C'est effectivement pour cette raison qu'il doit s'enraciner dans les réalités économiques et sociales de notre pays. Le sport en tant qu'un processus de longue haleine évoluant en fonction des mutations sociales doit aller de la base au sommet. C'est ainsi que Norbert ELIAS et Eric DUNNING dans « sport et civilisation » nous l'affirment en ces termes « les premiers progrès significatifs dans le sens d'une modernisation du sport se produisirent au 20^{ème} siècle. C'est là que les joueurs durent se soumettre à des règles écrites dont la plus part se préoccupaient expressément d'éliminer ou de contrôler les formes les plus extrêmes de violences. La modernisation naissante du football et de jeux apparentés reposa sur un changement complexe qui les rendit plus civilisés. Ils continuèrent à refléter le postulat de la domination des hommes d'une société qui commençait seulement à émerger en tant qu'Etat-nation industriel, urbain. En atteste que les jeux étaient justifiés idéologiquement comme terrain d'entraînement à la guerre comme moyen de former les chefs militaires et administratifs et comme véhicule pour inculquer et exprimer la virilité ». Le sport qui est un élément de la société peut être un véritable facteur de mobilisation sociale.

A - HISTORIQUE DE L'ANIMATION SPORTIVE

L'animation sportive se pratiquait au Niger de longue date. Elle a suivi d'importantes évolutions ou transformations en fonction des mutations sociales avant de devenir l'animation sportive que nous pratiquons aujourd'hui. Elle avait suscité des opérations localisées, d'envergure variable dont la pratique et la durée de fonctionnement semblent être la détermination des bonnes volontés et des personnes passionnées de la pratique des activités physiques et sportives (APS). C'est ainsi qu'il y a eu entre autre :

- la pratique d'une animation sportive au niveau de la jeunesse qui regroupait (les scolaires plus les samariyas) à Niamey, de 1964 à 1966 qui avait mis en place des « écoles de sport » par « secteur », en sport collectif tels que le football, le

basket ball et aussi en athlétisme qui regroupait les sauts, les courses et les lancers. Donc les différents centres fonctionnaient tous les soirs de la semaine.

- On a aussi connu durant cette période à Dosso et à Tillabery les « week-end sportifs » pour les élèves de CEG.

Compte tenu de l'ampleur qu'avait pris cette initiative combien louable, ces deux opérations ont été menées et coordonnées par une équipe des cadres du ministère de la jeunesse des sports et de la culture (MJS / C) et donnèrent lieu à des rencontres entre les équipes de ces trois localités.

- Il y a eu aussi une opération « mini basket » menée au niveau des écoles primaires de Tahoua en 1983, 1984 par la direction départementale jeunesse sport plus le service des volontaires allemands.
- Des actions d'animation relevant de l'initiative des personnes passionnées de la pratique des APS en l'occurrence les directeurs départementaux de la jeunesse et des sports ;
- Il y a aussi l'organisation du championnat des écoles primaires, des samariyas, etc., à Zinder, Maradi, Niamey ;
- Notons l'action d'animation sportive menée par l'INJS Niamey depuis 1984 dans le cadre de la formation pédagogique des élèves qui œuvrent au niveau des écoles de sport, des centres d'animation sportive (CAS) et de la promotion de l'enseignement des APS dans les écoles primaires « pilotes ».

L'idée de généraliser cette pratique aux sept (7) chefs lieux de département était partie du succès obtenu par certaines actions de l'animation (tournoi des écoles de sport de l'INJS). C'est ainsi que le ministère de la jeunesse sport et culture a entrepris une vaste opération de création des centres d'animation sportive au plan national. Le démarrage a eu lieu en 1987 au niveau des sept (7) chefs lieux de département avant de s'étendre aux sous préfecture en 1988.

II - PRESENTATION DE L'ANIMATION SPORTIVE

L'animation sportive s'intéresse aux élèves des écoles primaires et les « jeunes de la rue » n'ayant pas été recrutés ou ayant abandonnés tôt les bancs de l'école. Les enseignants ont en charge de l'enseigner dans les écoles. Les animateurs aidés par les encadreurs sportifs (personnes ressources) s'occupent des « jeunes de la rue » et les jeunes des quartiers. Au Niger nous avons une association, un mouvement national de

la jeunesse, créé conformément aux dispositions de l'ordonnance n°75 – 11 du 13 mars 1975, modifiée par l'ordonnance n°77 – 36 du 29 décembre 1977 sous la dénomination de « Samaria ». C'est une organisation des jeunes dont l'âge varie de douze (12) ans à trente ans (30) organisée à l'échelle du village, du quartier, aussi bien en sociétés de cultures, qu'en groupements de travail, de loisir et d'entraide. Elle est ouverte à tous les jeunes des deux sexes et est structurée à l'image de la cour du chef de village. Les membres sont dotés chacun d'un statut vis-à-vis du groupe. Les enseignants des écoles primaires et les encadreurs sportifs choisis par le mouvement national de la jeunesse aux différents échelons oeuvrent pour une cause commune, celle d'amener les jeunes à pratiquer l'animation sportive. C'est dans le même ordre d'idée que le politique a procédé à l'organisation des stages de formation d'animateurs et des stages de formation des formateurs. C'est ainsi qu'on peut citer :

- un stage de formation d'animateur de centre d'animation sportive (CAS) de premier (1) degré en septembre 1987, à Niamey et qui a permis de mettre en place l'animation sportive dans les sept (7) chefs lieux de départements (46 stagiaires pour la plus part des maîtres d'EPS ;
- en juin 1988, un stage de formation des formateurs en animation sportive a réuni 16 stagiaires à Niamey, ceux-ci ont dirigé des stages dans leur département. Cent (100) cadres d'animation sportive ont ainsi été formés dont soixante deux (62) instituteurs. Le politique a aussi entrepris en plus une véritable campagne de sensibilisation de la population dans son ensemble pour s'intéresser à la pratique de l'animation sportive. Des centres d'animation sportive se sont ouverts dans de nombreux arrondissements, en 1990 chaque arrondissement du pays doit pouvoir offrir aux enfants la possibilité de participer à l'animation sportive.

Comme on peut aisément le constater il y a une conjugaison des efforts, les différents acteurs se sont mobilisés comme un seul homme en vue de faire de cette initiative une réussite nationale.

Définition de l'animation sportive

L'animation peut être considérée comme un ensemble d'actions qui consiste à donner vie à un objet, ou à un groupe. Selon le petit Robert « animer égale action d'animer, de donner vie ». Elle est fondée sur la participation maximum du groupe, qui permet aux élèves de mieux s'identifier et de s'intégrer dans la vie sociale. L'animation repose sur

l'auto encadrement dont la mise en place est le premier objectif du maître. Elle permet la vulgarisation et la démocratisation des activités physiques et sportives (APS) dans une perspective de développement du sport de masse. L'animation sportive peut aller de la simple découverte à la pratique de haut niveau, ou à la pratique de loisir. Elle suscite de la part de l'éducateur un état d'esprit, une bonne disponibilité et de s'intéresser aux enfants. La richesse des activités physiques vécues de manières globales offre la possibilité aux jeunes de s'organiser et de s'auto encadrer sans exiger la présence constante de l'encadreur.

L'animation est un concept polysémique c'est – à – dire qui a plusieurs sens : donner la vie, il faut aussi l'entretenir par la présence, la ponctualité, la disponibilité, etc. C'est aussi organiser : avoir un esprit d'initiative, prévoir, innover, c'est encore organiser la classe, le jeu, le club.

C'est : conseiller, donner des règles du jeu, guider, encourager, donner le sens des responsabilités (auto encadrement). Trancher les litiges, apporter une décision. L'animation peut être un contrat moral envers soi même, envers le groupe et envers l'individu.

. PROFIL DE L'ANIMATEUR

Il doit avant tout être quelqu'un de reconnu (de retenu par le groupe), formé et amoureux de la pratique. C'est aussi un quelqu'un de rassembleur, de dynamique, psychologue. Il doit être disponible et avoir la vocation et le désir de progresser en suivant des stages, en s'auto formant par la lecture, en suivant l'actualité. Il doit avoir à ses côtés des encadreurs pour l'aider dans l'organisation de l'espace, de temps et de groupe. Il doit être à l'écoute des jeunes, faire preuve d'ouverture d'esprit et d'autorité, face à des jeunes parfois difficiles.

. PLACE DE L'ANIMATION SPORTIVE

L'animation sportive vise à amener les jeunes à découvrir les activités physiques et sportives (APS) et à les intéresser à la pratique de ces différentes spécialités (matières). C'est une pratique simple, qui au départ ne se donne pas comme objectif principal de faire d'emblée des jeunes des élites, c'est – à – dire ne vise pas le professionnalisme ou le sport de haut niveau qui lui, obéit aux lois du marché. Cet aspect viendra plus tard. Au début, juste une pratique qui favorise la vie associative, un sport démocratique, un sport de masse intéressant la grande majorité de la population. L'animation qui signifie « donner vie » crée un cadre idéal où se défoulent, se divertissent, se recréent les

enfants. Ce cadre constitue un passe temps saint qui dépasse de loin le simple « gardiennage ». Ce cadre faut – il le rappeler accueille des jeunes scolarisés comme non scolarisés, filles comme garçons. Les enfants sont libres d'adhérer chacun au sport de son choix, condition nécessaire à l'expression de l'individu dans le sport de haut niveau. L'animation sportive extra scolaire a pour rôle d'engager l'enfant dans cette voie. L'animation est basée sur la participation maximum du groupe, qui permet aux enfants de mieux se connaître, de coopérer, de s'entraider, d'accepter la différence des uns et des autres, bref de s'identifier et de s'intégrer dans la vie sociale. L'objectif est ici de leur permettre de s'exprimer pleinement dans l'activité répondant mieux à leurs attentes, à leurs aptitudes, surtout pour les jeunes désireux de faire carrière. L'animation sportive draine beaucoup de monde et est pluridisciplinaire où toutes les activités sont enseignées en fonction bien évidemment des spécialités ou options des animateurs. A ce niveau de la pratique de base, sont détectés, sélectionnés et orientés dans les « écoles de sport » et plus tard vers les clubs sportifs les enfants possédant du talent. Le bulletin pédagogique n°6 de juin 1988 stipule que : « il apparaît que les centres d'animation sportive, les écoles de sport et les clubs sportifs sont les trois (3) éléments indissociables d'une structure dont la base est constituée par le sport de base et le sommet par le sport d'élite ». Généralement c'est à partir de là que naissent les grandes équipes au niveau de toutes les disciplines à travers lesquelles les sportifs représentent et défendent les couleurs nationales lors des rencontres continentales voire même mondiales. L'expérience à démontrer de longue date que, les bons réflexes, les bonnes attitudes et aptitudes, la bonne maîtrise des gestes et des engins particulièrement dans le sport s'apprennent à bas âge. Pour devenir un champion il faut commencer très jeune. Par exemple, il est pratiquement difficile sinon impossible à une personne d'apprendre la nage à dix huit (18) ans et d'aller compétir. Il en va de même pour les autres activités. Tout au long de la pratique, les encadreurs s'efforcent d'apprendre aux enfants les bonnes manières de faire, de se comporter et de bannir à jamais les actes contraires aux normes sociales. Les actes déviants sont à écarter parce qu'ils tendent à transgresser l'ordre établi par la société. Les jeunes vont acquérir les habilités motrices et des qualités diverses qui leur permettront plus tard d'assurer des responsabilités ou de remplir certaines fonctions telles que : dirigeant de fédération, de club, de ligue, de district, joueur de haut niveau, entraîneur, arbitre surtout en ce début du 21 siècle où l'élection ne constitue plus un gage de compétence (il faut privilégier les personnes dotées de nombreuses compétences, au détriment de celles

ne disposant que des moyens leur permettant de se faire élire). D'où l'importance d'avoir des compétences dans différents domaines. Les activités seront de préférences « sportives » le saut en longueur, en hauteur, la course de vitesse, le foot ball, le hand ball, le volley ball, le basket ball, la course des haies même si le règlement international n'est pas appliqué. Les jeux pré sportifs ou jeux divers seront utilisés à l'échauffement.

. L'AUTO ENCADREMENT

Par l'auto encadrement, l'encadreur apprend aux enfants le sens de la responsabilité, de la coopération, de l'entraide, bref de la prise en charge totale dans le déroulement des activités. Ainsi, ce dernier se décharge de problèmes inhérents au grand nombre, tout en ayant le temps matériel et nécessaire de bien superviser et d'intervenir pour guider et pour régler les problèmes éventuels. Tout comme le grand, l'enfant aime jouer, se sentir libre et autonome pour pouvoir s'exprimer pleinement et donner le meilleur de lui-même. Tout naturellement, l'enfant aime jouer comme nous le précise un passage du document Aide technique à l'éducation et aux organismes sociaux (ATEOS) qui dit que : « même en rupture avec la société, ils sont attirés par la balle ou le ballon, par la confrontation physique avec leurs camarades, par la compétition, par la victoire et l'exploit ».

. OBJECTIFS ET BUTS DE L'ANIMATION SPORTIVE

Pour répondre à la forte croissance et à la présence d'une grande partie de jeunes désœuvrés pour la plus part dans les villes, le gouvernement s'est préoccupé de trouver des solutions adéquates en mettant de manière progressive un mouvement de mobilisation de jeunes par le biais de la pratique du sport. Les jeunes ont droit à l'éducation, à la santé, à la sécurité, à telle enseigne que ces dernières qui sont l'affaire de tous, leur permettent de retrouver leur place au sein de la société. L'animation sportive contribue à l'effort de lutte contre la délinquance juvénile de laquelle découle les vices tels que : le vol (en bandes organisées), la toxicomanie, etc. Il s'avère plus que nécessaire d'occuper ces jeunes, canaliser les différentes énergies en attendant d'identifier les besoins de ces jeunes susceptibles de faciliter la définition des solutions durables. C'est dans cette optique que l'animation sportive de quartier se construit progressivement comme stratégie principale de mobilisation. Cette stratégie pour sa part, en même temps qu'elle facilite la satisfaction du besoin de loisir, initie les jeunes à la responsabilité sociale, à la capacité d'organisation. Dans cette perspective, la place

et le rôle de l'animateur du quartier trouvent des origines technico-pédagogiques. L'objectif est de faire de ces jeunes des individus facilement insérables dans la société. En effet, l'animation sportive a pour but de rendre l'être humain meilleur dans sa totalité et d'en faire un citoyen responsable. L'animation sportive, telle que nous la pratiquons au Niger est coupée de notre réalité socio économique et culturelle. Parce que le fait est frappant et interpelle notre conscience par rapport à la non prise en compte de la dimension culturelle du pays. C'est du moins le constat qui se dégage à travers cette présentation de l'animation sportive au Niger. Pourtant cette dimension culturelle regroupant la lutte traditionnelle et le langa qui constituent tous le point de passage obligé de toute la jeunesse. A ceux – là viennent s'ajouter d'autres jeux traditionnels tels que le dambé ou boxe traditionnelle pratiqué par les bouchers et le sharo pratiqué par les peul, aujourd'hui interdit à cause de son caractère dangereux. Ces différents jeux se pratiquaient depuis les temps immémoriaux, c'est – à – dire les plus reculés par nos ancêtres avant même la pénétration coloniale. Aujourd'hui encore ces différents jeux continuent d'être pratiqués par la jeunesse. Mais nous retiendront ici les deux jeux les plus populaires c'est – à – dire pratiqués à l'échelle nationale à savoir : la lutte traditionnelle et le langa.

Nous présenterons brièvement la lutte traditionnelle, parce que connue et pratiquée par presque tous les africains. Concernant le langa qui est un jeu collectif traditionnel et « typiquement » nigérien, nous le présenterons jusque dans les moindres détails, pour permettre à ceux qui seront inspirés de l'expérimenter au Sénégal comme ailleurs de n'éprouver aucune difficulté. Force est de constater que cette dimension culturelle participe à l'épanouissement de l'homme. A travers cette dimension culturelle, les nigériens se retrouvent dans la mesure où elle tire ses origines des réalités sociales nigériennes.

D'autre part, c'est dans les jeux traditionnels que les aspects mythiques, magiques et surnaturels sont mis en évidence. La dimension culturelle a pour but de viser la formation de l'homme afin que celui-ci puisse bien jouer son rôle dans la société. Le sharo (jeu qui consiste à donner des coups de bâton à l'adversaire) a pour essence d'armer le jeune peul afin que celui-ci puisse affronter les vicissitudes de la vie. Il en est de même pour la lutte traditionnelle. Les jeux traditionnels remplissent une fonction importante dans le fondement de la personnalité et de la société. Ces jeux représentant la dimension culturelle qui ne sont malheureusement pas enseignés dans nos écoles de sport, doivent avoir une place de choix. Ils doivent être réhabilités, intégrés au système

éducatif du Niger parce que toujours faisant l'objet d'une pratique quotidienne régulière et aussi toujours présents à nos grands rendez – vous comme : le festival national, le championnat national de lutte. La dimension culturelle se caractérise par sa singularité et sa simplicité.

D'autre part, ces jeux ne demandent guère de sommes colossales. En effet, les vêtements, l'encadrement et même les infrastructures sensées accueillir ce genre de jeux ne sont pas coûteux, surtout que le pays souffre énormément du manque de moyens financiers. Pour que tout le monde puisse apporter sa contribution au développement et à l'épanouissement de la dimension culturelle, il y a lieu de promouvoir les jeux traditionnels.

Aujourd'hui la nécessité s'impose aux nigériens de revaloriser cette dimension culturelle qui est notre réalité. Pourtant il est possible d'aménager des espaces pour faire découvrir aux enfants la lutte traditionnelle et le langa. Pour apprendre aux enfants ces divers jeux, on aura juste besoin d'un espace aménagé, sablonneux et dégagé de tout obstacle susceptible de nuire ou de blesser les enfants.

. PRESENTATION DE LA LUTTE TRADITIONNELLE

Jeu authentiquement africain et bien connu de la grande majorité des africains, fait partie aujourd'hui de notre vie quotidienne. Ce jeu présente quelque spécificité dans sa pratique d'un pays à un autre. Il arrive que l'on retrouve dans un même pays deux à trois styles de lutte. Les exemples du Sénégal et du Cameroun en sont illustratifs. Les règlements sont eux aussi différents d'un pays à un autre et parfois d'un village à un autre. Mais aujourd'hui force est de constater que les pays africains conscients de l'importance de ce jeu, parce que reflétant et rappelant notre dimension culturelle ont réussi à mettre en place un règlement continental pour la lutte africaine. Pour le cas particulier du Niger, ce jeu est d'une très grande importance parce que participe au fondement de la personnalité de l'individu, c'est aussi faire preuve de bravoure. Elle est toujours présente lors des fêtes, des cérémonies au même titre que les chansons, les danses. Il fait partie de la coutume et les prouesses des grands lutteurs sont contées par la tradition orale. Chacun cherche vaille que vaille à devenir champion pour faire la gloire du clan. C'est ce qui motive davantage les enfants qui à tout moment et en tout lieu pratiquent et s'adonnent à ce jeu favori. Mais quelque soit par ailleurs le style ou le règlement de lutte, le but est le même vaincre l'adversaire. « Regarder deux enfants qui

s'opposent pour jouer, ils retrouvent d'instinct... les gestes et les rapports des lutteurs entre eux. Chacun a un sens de l'équilibre, une sensation des mouvements et des possibilités de son adversaire. Tacitement des règles s'établissent et l'esprit de jeu demeure jusqu'à une décision commune de s'arrêter chacun ayant prouvé sa force, son agilité ou quand un des joueurs a enfreint une des règles parce qu'il se sent en infériorité et ne veut pas s'avouer vaincu. Le jeu s'il se poursuit devient alors combat. L'histoire de la lutte s'est faite ainsi, l'enfant la renouvelle chaque fois. Ceci peut expliquer qu'une tradition de lutte existe dans chaque région, dans chaque pays, sur tous les continents ».

III - PRINCIPES FONDAMENTAUX DE L'ANIMATION SPORTIVE

. STRUCTURATION DE LA CLASSE

La classe est structurée en unité de travail appelé club. Chaque club sera divisé en trois (3) équipes homogènes avec une répartition équitable des filles et des garçons s'il y a mixité. Pour les petites classes (CI – CP), le procédé utilisé est généralement le classement par taille ; tant dis que dans les grandes classes (CE – CM), le procédé est le classement par valeur physique effectué sur la base d'un jeu de course sur une distance donnée (200 à 300 m par exemple). Les clubs et les équipes pourront porter un nom et restés immuables toute l'année ou être modifiés à chaque fois que le maître le juge nécessaire. Un capitaine et un capitaine adjoint sont désignés par le maître ou par leur camarade au sein de chaque équipe. Au cours de l'année, chaque élève peut devenir capitaine ou adjoint à tour de rôle. Selon l'effectif, une classe peut comporter un (1), deux (2) à trois (3) clubs mais pour toutes les activités, il est fortement conseillé de ne pas dépasser trente (30) joueurs par club et dix (10) joueurs par équipe ; le nombre idéal de joueurs par équipe est de six (6). Mais cela pourrait se comprendre avec les effectifs pléthoriques de nos classes en Afrique.

- Classe de 18 élèves : un club de trois (3) équipes de six (6) élèves ;



- Classe de trente six (36) élèves : deux (2) clubs de dix huit (18) élèves comportant chacun trois (3) équipes de six (6) élèves ;
- Classe de soixante (60) élèves : deux (2) clubs de trente (30) élèves comportant chacun trois (3) équipes de dix (10) élèves ;
- Classe de soixante douze (72) élèves : trois (3) clubs de vingt quatre (24) élèves comportant chacun trois (3) équipes de huit (8) élèves.

. L'ORGANISATION DES ACTIVITES

La méthode d'animation sportive consiste essentiellement à organiser un ou plusieurs tournois dans des activités relativement bien connues et faciles à pratiquer par les élèves ; les tournois peuvent être organisés à l'intérieur d'une même école ou d'un même quartier animés par les élèves et les enseignants de cette école ou par les jeunes et les responsables du quartier : on parle dans ce cas d'activité intra – micro. Des rencontres périodiques peuvent être organisées entre deux (2) ou plusieurs écoles ou quartiers d'une même zone avec des coupes mises en jeu : on parle ici d'activité extra – micro.

L'organisation des activités intra ou extra micro nécessite, en début de chaque année scolaire, une réunion qui doit regrouper les maîtres, les responsables au niveau des quartiers, des représentants des élèves et ceux de l'association des parents d'élèves (APE), des établissements. Cette réunion a pour but :

- d'élaborer un programme d'activité ; de dresser un calendrier de rencontre inter classes, inter quartiers et inter écoles ;

- d'inventorier les moyens matériels à mettre en place (les coupes, les enveloppes, les balles, etc).

. LE DEROULEMENT DES ACTIVITES

En animation sportive, les activités se déroulent sous forme de tournoi. Un tournoi fait – il le rappeler comprend trois rencontres qui se déroulent entre les équipes d'un même club (c'est le tournoi inter équipe) ou entre les équipes des clubs différents (c'est le tournoi inter clubs).

. Tournoi inter équipes

Ce tournoi ne pose pas de problème particulier puisqu'il se déroule à l'intérieur d'un même club. Les trois équipes constituant le club se rencontrent en tournoi triangulaire selon la formule suivante : deux (2) équipes se rencontrent la troisième organise et arbitre. Exemple le tournoi de foot ball entre les équipes A, B et C. Première rencontre : équipe A contre équipe B, équipe C organise et arbitre. Deuxième rencontre : équipe B contre équipe C, équipe A organise et arbitre. Troisième rencontre : équipe C contre équipe A, équipe B organise et arbitre.

. Tournoi inter clubs

Il a pour but d'opposer entre elles les équipes classées premières, deuxièmes et troisième à l'issue du tournoi inter équipes organisé à l'intérieur de chaque club. Le tournoi inter club permet aussi d'effectuer un classement au niveau des clubs. Selon le nombre de clubs, deux formules peuvent être appliquées.

Première formule : tournoi avec deux (2) clubs. On fait jouer simultanément deux (2) matchs sur deux (2) terrains différents entre les équipes classées troisième au tournoi inter équipes sur le terrain n°1, et entre les équipes classées deuxième sur le terrain n°2 avec les deux (2) équipes classées premières qui organisent. Le troisième match concerne la finale des équipes classées premières, avec l'équipe vainqueur du deuxième match qui organise.

Deuxième formule : on doit organiser trois tournois triangulaires qui se déroulent simultanément sur trois terrains différents et chaque tournoi sera supervisé par un responsable.

. Sur le terrain no1 : un tournoi triangulaire opposant les trois équipes classées premières lors du tournoi inter équipes

. Sur le terrain no2 : un tournoi triangulaire opposant les trois équipes classées deuxièmes lors du tournoi inter équipes

. Sur le terrain no3 : un tournoi triangulaire opposant les trois équipes classées troisièmes lors du tournoi inter équipes.

L'organisation des tels tournois nécessite un terrain rond ou un grand espace libre où peuvent être tracés les différents terrains et aires de jeu.

Le « terrain rond », de construction assez facile, permet de faire évoluer simultanément plusieurs groupes dans des activités différentes et cela sur une surface relativement réduite facilitant le contrôle. ».

Il a aussi l'avantage d'être aménageable pour pratiquer toutes les activités : les sports collectifs ou sports - co (football, handball, volley - ball, basket ball) et l'athlétisme (les sauts, les courses et les lancers).

. L'APPLICATION PRATIQUE DE LA METHODE D'ANIMATION SPORTIVE

La pratique des activités physiques et sportives (APS) choisies par l'enseignant doit se faire sous forme de mini cycles de 2, 3 à 4 séances.

. Pour un mini cycle de deux séances.

Première séance : découverte, pratique globale de l'activité, apprentissage des règles et de l'organisation de cette activité à travers un jeu dirigé ; arbitré et commenté par le maître ;

Deuxième séance : organisation d'un tournoi triangulaire dans l'activité déjà découverte par les élèves à l'intérieur d'un club.

Pour un mini cycle de 3 à 4 séances

Première séance : découverte, pratique globale de l'activité, apprentissage des règles et de l'organisation de cette activité à travers un jeu dirigé, arbitré et commenté par le maître ;

Deuxième séance perfectionnement des acquis de la première séance, amélioration de l'auto organisation et des connaissances de l'arbitrage ;

Troisième séance : organisation d'un tournoi à l'intérieur d'un club ou de chaque au cas ou il y a plus d'un club ;

Quatrième séance : organisation d'un tournoi inter club (éventuellement

Pour un mini cycle de trois (3) à quatre (4) séances :

Première séance : découverte, pratique globale de l'activité, apprentissage des règles et de l'organisation de cette activité à travers un jeu dirigé, arbitré et commenté par le maître ;

Deuxième séance : perfectionnement des acquis de la première séance, amélioration de l'auto organisation et de connaissance de l'arbitrage.

Troisième séance : organisation d'un tournoi à l'intérieur d'un club ou à l'intérieur de chaque au cas où il y a plus d'un club.

Quatrième séance : organisation d'un tournoi inter club (éventuellement)

Exemple de tournoi inter équipe en saut en longueur

Rappel : à l'intérieur d'un club, ce tournoi ne pose pas de problème particulier. Les trois (3) équipes constituant le même club se rencontrent en tournoi triangulaire selon la formule suivante : deux (2) équipes s'affrontent la troisième organise et arbitre.

Première rencontre : équipe A contre équipe B, équipe C organise et arbitre.

Deuxième rencontre : équipe B contre équipe C, équipe A organise et arbitre.

Troisième rencontre : équipe C contre équipe A, équipe B organise et arbitre.

- L'équipe organisatrice tend l'élastique en travers du sautoir à deux (2) trois (3) quatre (4) en avant de la zone d'impulsion. Elle place les « officiels » chargés de juger de la régularité des sauts.
- Les élèves des deux (2) équipes sautent simultanément
- Un point est accordé par essai réussi
- Un essai est réussi (ou bon) si l'appel est pris sur un pied, dans la zone d'appel et que le concurrent retombe au-delà de l'élastique sans le toucher
- Deux (2) essais maximum sont accordés par concurrent
- L'élastique peut être éloigné (reculé) un certain nombre de fois (4, 5, 6) ou jusqu'à l'épuisement de possibilité de sauteur.

. ATTRIBUTION DES POINTS

Un point pour essai réussi ; le total des points acquis par chaque équipe va déterminer le classement. L'équipe vainqueur sera créditée de 3 points, celle vaincue sera créditée de 1 point. En cas d'égalité (match nul) 2points seront attribués à chaque équipe. Le classement à la fin du tournoi se fera par addition des points acquis par chaque équipe dans les deux rencontres.

IV - LES CONDITIONS NECESSAIRES AU BON DEROULEMENT DE L'ANIMATION SPORTIVE

Pour que le tournoi puisse se dérouler normalement sans heurt ni contestation l'enseignant doit prendre les dispositions suivantes :

- les règles de jeu doivent être simplifiées, adaptées au niveau des élèves et expliquées à tous les élèves d'une manière claire et précise par le maître avant le début du tournoi ;
- Dans l'équipe organisatrice, chaque élève doit avoir une fonction précise à remplir : arbitre, juge, marqueur, chronométreur, starter, ramasseur de ball, etc. Pour permettre à chaque équipe de faire correctement son travail, le maître doit prévoir tous les matériels dont elle a besoin (sifflet, montre ou chronomètre, planchette avec des feuilles de papier, crayon ou bic) ;
- Pendant les tournois et particulièrement pour les sports collectifs, les équipes doivent pouvoir se distinguer les unes des autres. Pour cela chaque joueur d'une même équipe sera porteur d'un bandeau de tissu qu'il nouera autour de la tête ;
- La durée de rencontre est fixée par le maître, en fonction du temps prévu pour la séance, en vue de permettre le déroulement de toutes les rencontres ;
- A l'issue de chaque rencontre, des points sont attribués aux deux équipes comme suit : équipe gagnante trois (3) points, égalité ou match nul égal deux (2) points partout, équipe vaincue égal un (1) point, abandon ou forfait égal zéro (0) point.

Dans les compétition en sport athlétique, l'attribution des points se fait selon la place occupée en course et selon les essais en saut : l'attribution des points se fait à travers les procédés ci-après :

PROCEDE DE NOTATION

I = 1 point

II ou L = 2 points

III ou U = 3 points

IIII ou □ = 4 points

~~IIII~~ ou ◻ = 5 points

- A la fin de chaque tournoi, le maître proclame les résultats et établit un classement

Exemple de résultats

* Première rencontre		points
Equipe A :    U	total 18 points	1
Equipe B :     L	total 22 points	2
* Deuxième rencontre		
Equipe B :    I	total 16 points	3
Equipe C :   	total 14 points	1
* Troisième rencontre		
Equipe C :    	total 19 points	3
Equipe A :   U	total 13 points	1

Classement des équipes	Victoire	Nul	Défaite
1 ^{ère} équipe B avec 6 points	2	-	-
2 ^{ème} équipe C avec 4 points	1	-	1
3 ^{ème} équipe A avec 2 points	-	-	2

Quelle que soit l'activité, l'enseignant doit veiller au principe de l'auto organisation par les élèves. L'auto organisation est la prise en charge de l'organisation et du déroulement des rencontres par les élèves eux-mêmes. Ils supervisent les rencontres mais évitent d'intervenir directement dans le déroulement de celles-ci, sauf pour régler les litiges éventuels.

1. LES AVANTAGES DE L'ANIMATION SPORTIVE

L'animation sportive présente d nombreux avantages, citons entre autres :

- Elle permet de travailler avec un grand effectif ; en procédant au travail par atelier et en responsabilisant les élèves donc l'auto organisation, d'où l'utilité d'avoir plusieurs installations pour pouvoir s'occuper de l'ensemble des élèves.

- Elle offre un cadre permettant une initiative à la vie associative d'une part et des échanges entre les jeunes scolaires et les écoles d'autre part. A travers la pratique de l'animation sportive et lors des différentes rencontres, les jeunes tissent des relations d'amitié de solidarité leur permettant de se connaître et de comprendre l'utilité de la vie en société, qui en elle-même constitue une autre école. Ils acquièrent les notions d'entraide, d'interaction et leurs permet de vaincre les mauvaises tendances que sont : l'ethnocentrisme, le racisme, le régionalisme, pour ne considérer que l'intérêt national.
- Elle permet de détecter les élèves ayant du talent dans des activités précises afin de les orienter vers les « écoles de sport » ou vers les clubs sportifs ;

Cadre idéal pour l'épanouissement des enfants, parce qu'ils ne font l'objet d'aucune contrainte même dans le choix de leur discipline. Chaque enfant a la possibilité d'adhérer ou de pratiquer l'activité de son choix, mais la tendance est pour la plupart le football qui est le sport roi en Afrique.

- Elle cultive le sens de la responsabilité, de l'autonomie et de la démocratie ; les encadreurs apprennent aux enfants à être responsables vis-à-vis d'eux-mêmes. Ils doivent pouvoir s'organiser, gérer le petit matériel mis à leur disposition. Être totalement autonome, savoir se prendre en charge en présence comme en absence de l'encadreur.
- Elle résout le problème de discipline par le fait que chaque élève se sent concerné par l'activité en question ; une fois de plus la notion de responsabilité est importante, faire en sorte que chaque enfant se sent impliqué dans l'activité en étant acteur ou organisateur. C'est-à-dire ne pas laisser les enfants libres sans les occuper pour éviter certains dérapages. Parce que les enfants qui se retrouveront sans aucun rôle à jouer peuvent indisposer et deviennent difficiles à gérer.
- L'animation sportive contribue à la vulgarisation et à la promotion de sport de masse, vu le grand nombre d'enfants qu'elle mobilise autour des activités sportives.

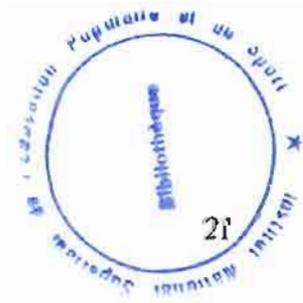
2 - LES DIFFERENTES DISCIPLINES À ENSEIGNER

ATHLETISME : - endurance

- vitesse

- hauteur

- longueur



- relais
- triple saut
- haies

SPORT COLLECTIF : - football - volley-ball
 - handball - basket-ball

GYMNASTIQUE : - au sol
 - initiation à l'acrobatie

COMBAT : - jeux d'opposition
 - initiation au combat.

. CONTENU D'UNE SEANCE

Une séance comprend quatre (4) parties :

- une prise en main qui consiste à rassembler harmonieusement les élèves et à procéder au contrôle de présence, de tenue et éventuellement donner le thème de la séance et les objectifs à atteindre ;
- Une mise en train ou échauffement (qui peut être généralisé, spécifique ou association des deux) ;
- Une partie principale (ou corps de la leçon) concerne l'étude et le perfectionnement des différents gestes ou exercices sur l'activité concernée,
- Un retour au calme permettant aux élèves de retrouver un rythme physiologique et psychologique normal, établir un bilan et un classement, critique de la séance ;
- Chacune de ces parties doit être en liaison étroite avec le thème de la leçon. La mise en train doit préparer réellement la partie principale c'est – à – dire doit refléter le thème de la leçon ;
- Par une sollicitation psychologique : éveil de l'attention des élèves, finir l'échauffement par un petit sprint sur 20 à 30 mètres ;
- Par une alerte générale de l'organisme : préparation physiologique (grande fonction cardio-pulmonaire en particulier) ;
- Par une préparation motrice (musculaire et articulaire).

L'échauffement doit être bien conduit et bien dosé pour éviter des accidents musculaires et articulaires comme l'élongation, le claquage, les déchirures et les

crampes, etc. Par une préparation pédagogique : la mise en place de matériel, préparation organisation de l'espace.

La mise en train prend donc une importance particulière car tout en servant l'objectif technique, elle contribue à l'observation des élèves et aussi à leur formation générale.

La partie principale cherche à atteindre les objectifs suivants :

- Enrichissement technique (qualité), amener les enfants à exécuter les gestes d'une manière correcte
- L'amélioration physiologique (quantité), ici c'est le souci de rendement de travail, sans accorder une grande importance à l'aspect qualité ;
- Action sur la personnalité (relation individu société). Les élèves doivent coopérer, s'entraider.

Le retour au calme est absolument nécessaire et ne doit en aucun cas être négligé. Il apaise l'organisme et remet l'enfant en état de disponibilité pour la reprise du travail scolaire

VI - DIMENSION CULTURELLE

Faut-il le rappeler, la dimension culturelle englobe nos jeux et pratiques traditionnels. Mais nous allons nous intéresser à l'aspect jeu. Parmi les jeux traditionnels cités précédemment à savoir : la lutte traditionnelle pratiquée dans toutes les contrées du pays, le dambé ou boxe traditionnelle qui intéresse une corporation (des bouchers), et le sharo qui est pratiqué par l'ethnie peulh aujourd'hui interdit en raison de son caractère dangereux et le langa qui est aussi un jeu traditionnel collectif pratiqué exclusivement par les jeunes enfants de 7, 10, 14, 15 ans. Ce dernier bien qu'ayant un caractère limitatif sera l'exemple à développer. De part sa spécificité, parce que s'adressant précisément aux jeunes qui constituent l'élément essentiel de l'animation sportive. Raisons pour lesquelles nous avons jugé utile de le développer en donnant jusque dans les moindres détails : ses lois, ses règlements, les dimensions du terrain, l'organisation et le déroulement des rencontres. Il est important de montrer ici qu'il est possible de faire de l'animation sportive avec nos activités traditionnelles notamment en langa pris comme exemple de jeu parmi tant d'autres. Rappelons que le langa se joue avec deux équipes de 10 joueurs chacune, mais il est possible de le jouer avec un effectif réduit à l'image du football. C'est ainsi que nous avons procédé à la présentation du jeu de langa en donnant de manière claire et précise les points suivants : la

définition du langa, les installations et le matériel, les joueurs et les remplaçants, les règles générales du jeu, les fautes et violations, les arbitres et leur devoir, les joueurs et les arbitres et enfin les cas non prévus qui seront tranchés par la commission technique. C'est ici le lieu de préciser que nous n'avons nullement l'intention ou la prétention d'opposer le sport moderne aux différents jeux traditionnels moins encore tenter un quelconque rapprochement. Ces sports modernes ont fait leur apparition avec la colonisation et ont été institués dans le système éducatif du pays. Nous souhaiterions qu'en ce début du 21^{ème} siècle que la dimension culturelle du pays soit réhabilitée est prise en compte pour permettre à la génération montante et celle à venir de vivre leur propre réalité. Celle qui se pratiquait avant même la pénétration coloniale.

Présentation du langa et son règlement

Le langa est un jeu traditionnel collectif qui est pratiqué par des enfants dont l'âge varie de 7, 8, 10,14, 15ans. Pour les compétitions nationales, seuls, les enfants âgés de 14-15ans sont autorisés à prendre part après un contrôle rigoureux des cartes scolaires et civiles.

I. Définition

Le langa est un jeu qui se pratique à cloche pied, la main droite tenant le pied gauche ou la main gauche tenant le pied droit. Il se joue entre deux équipes de dix (10) joueurs chacune. L'objectif pour une des deux équipes est de protéger le déplacement d'un roi d'un point à un autre du terrain (défense). La deuxième équipe placée sur le terrain cherche à capturer ce roi en mettant hors concours ses protecteurs (attaque).

II installation et matériel

- dimension du terrain

Le terrain du jeu est une surface rectangulaire délimitée par 4 fanions aux 4 angles.

- longueur 45metres à 60m
- largeur 30metres à 40m

- tenue : les équipes seront différenciées par la couleur de leurs maillots numérotés.
- tenue : le roi portera un bandeau ou un bonnet en guise de couronne.
- le but : sera matérialisé par un espace vide de 2 mètres au milieu de l'une des 2 longueurs et délimité à l'extérieur par un cadre tracé de 2 mètres sur un mètre

III joueurs et remplaçants

- âge : l'âge de 14 ,15 ans sera rigoureusement contrôlé et confirmé par la carte d'identité civile ou scolaire.

- les équipes : chaque équipe est composée de dix joueurs dont un capitaine et un roi
- équipes en attaque : une équipe est en attaque lors que, placée sur le chemin de l'équipe adverse elle cherche à en capturer le roi.
- équipe en défense : une équipe est en défense lorsqu'elle cherche à neutraliser l'attaque pour permettre au roi d'atteindre le but.

IV- Règles générales

- Joueur hors concours : un joueur est hors concours si d'une manière ou d'une autre :

- il lâche sa prise ;
- il tombe à même le sol ;
- ou il est neutralisé par l'adversaire dans la position debout ;
- il sort des limites du terrain.

N'est pas hors concours un joueur qui, volontairement ou involontairement s'accroupit pour protéger sa prise ou pour prendre une pause sans cependant que l'un des genoux ou les fesses ne touchent le sol.

- COMMENT METTRE UN JOUEUR HORS CONCOURS

On peut mettre un joueur hors concours :

- en lui faisant lâcher sa prise ;
- en le terrassant ;
- en le maîtrisant dans sa position debout.

Dans ce dernier cas le joueur doit être maîtrisé jusqu'à ce que la phase du jeu soit finie, faute de quoi le joueur peut reprendre le jeu s'il n'a pas déjà lâché sa prise.

- en cas de violation, un joueur averti une première fois sera exclu s'il récidive, il sera exclu de la partie. Tout joueur expulsé doit sortir du terrain du jeu.
- durée du jeu : le jeu comportera deux mi-temps de 15 minutes chacune avec une pause de cinq minutes après la première mi-temps.
- point marqué : il y a point marqué lors que :
 - le roi atteint le but sans lâcher sa prise ;
 - tous les attaquants sont mis hors concours ;
 - dans ce dernier cas le roi n'est pas nécessairement obligé de toucher le but et le point compte double.
- but atteint : le but est atteint lors qu'il est :

- frappé de la main
- effleuré du bout des doigts
- embrassé
- ou touché d'une manière ou d'une autre.

Un roi peut s'il en est capable d'entraîner un adversaire dont il est prisonnier pour atteindre le but sans cependant lâcher sa prise.

➤ changements de camp

Si le roi chute dans sa course ou lâche sa prise ou se fait prendre par l'équipe adverse avant qu'il n'ait atteint le but les deux équipes changent de camp et l'attaque devient défense vice versa.

Cependant, un roi neutralisé dans la position debout jusqu'à l'élimination de tous ses coéquipiers est considéré comme définitivement pris et ne peut donc pas reprendre sa course vers le même but s'il est relâché.

- changement de roi : une équipe en défense, peut après chaque phase de jeu changé de roi. Elle doit cependant prendre soin d'en avertir tous les autres joueurs.
- changement de joueur : le changement de joueur s'effectue à la fin de chaque phase de jeu.
- les pauses : un joueur peut prendre autant de pauses qu'il le désire au cours d'une phase de jeu pour récupérer en s'accroupissant sans relâcher sa prise et sans que les deux genoux ou les fesses touchent le sol. Mais il peut prendre appui sur son bras libre pour assurer son équilibre.

Un joueur en pause peut être légalement attaqué par l'adversaire.

V- faute et violations

A faute

Les faits et gestes suivants constituent des fautes.

Gifler ou frapper l'adversaire

- griffer
- Lui porter des coups avec les mains ou la tête
- donner des coups de genoux dans le ventre ou le bas ventre
- piétiner délibérément
- porter des chaussures à pointe
- jeter du sable dans les yeux de l'adversaire
- cracher sur un adversaire
- utiliser tout autre moyen dangereux

Sanctions : exclusion du jeu

Violations

Il y a violation lorsque :

- un joueur hors concours reprend le jeu
- un joueur mis hors concours tente d'éliminer son adversaire
- un joueur mis hors concours tente de gêner l'évolution d'un adversaire en jeu.

Sanctions : en cas de violation le joueur fautif sera exclu du terrain pour la phase suivante et ne sera pas remplacé. Un joueur ne peut être exclu temporairement que deux fois. La troisième exclusion sera définitive.

VI Résultat de la partie la partie est gagnée par l'équipe qui a marqué le plus grand nombre de points à la fin du jeu.

- En cas d'égalité de points il y a un match nul.
- Forfait si une équipe ne se présente pas sur le terrain 15 minutes après l'heure fixée pour le début de la partie, elle sera déclarée forfait.

Décompte des points de chaque rencontre

Equipe vainqueur :	3 points
Match nul :	2 points
Equipe vaincue :	1point
Forfait et abandon :	0 point

VII - Les arbitres et leurs devoirs

Les rencontres sont dirigées par trois arbitres dont un titulaire et deux suppléants. Ils doivent vérifier et approuver tout l'équipement. Ils ne doivent permettre aux joueurs de porter sur eux des objets qui selon leur propre jugement seraient dangereux pour les autres joueurs. Ils doivent veiller au bon déroulement du jeu et au respect strict des règles.

- l'arbitre central est maître du terrain, contrôle tout le jeu, apprécie la portée des fautes et les sanctions qui s'imposent.
- les arbitres secondaires surveillent les chutes, les prises, les sorties et les fautes commises à l'insu de l'arbitre central auquel ils rendent compte.

VIII Joueurs et arbitres

Aucun joueur n'a le droit de protester en s'adressant directement à l'arbitre, mais plutôt à son capitaine, porte parole de l'équipe.

- Après chaque phase de jeu, les joueurs doivent reprendre rapidement leur camp et attendre le coup de sifflet pour la phase suivante.

- Après le coup de sifflet de l'arbitre, les joueurs qui n'ont pas rejoint leur camp ou qui ne sont pas en position de combat sont suspendus pour cette phase.

IX Les cas non prévus

Tous les cas non prévus seront tranchés par la commission technique.

COMMENT SE JOUE LE LANGA ?

Après avoir donné le règlement du langa dans son intégralité, nous avons jugé utile de montrer comment le pratiquer.

Faut-il le rappeler, que le langa est un jeu collectif traditionnel qui se pratique à cloche. Pied, la main droite tenant le pied gauche ou la main gauche tenant le pied droit. Il se joue entre deux équipes de 10 joueurs chacune dont un capitaine et un capitaine adjoint et un roi, sous la direction d'un arbitre et deux suppléants.

DISPOSITION DES EQUIPES

L'équipe en attaque est placée derrière une longueur du terrain (ligne b) du côté où se trouve le trône. L'équipe en défense, elle est placée derrière l'autre longueur (ligne a) avec le roi bien protégé et distinct de ses coéquipiers.

L'OBJECTIF DU JEU

Il consiste pour les joueurs en défense de protéger le déplacement du roi en vue d'atteindre le trône et les joueurs en attaque placés sur leur chemin cherchent à capturer le roi en mettant hors concours ses protecteurs.

DEROULEMENT DU JEU

Au signal de l'arbitre, l'équipe en attaque située derrière la ligne B cherche à capturer le roi de l'équipe en défense se trouvant derrière la ligne A. Cette dernière cherche pendant ce temps à neutraliser l'attaque pour permettre au roi d'atteindre le trône. Si le roi atteint le trône, son équipe marque un point puis, les joueurs reprennent leurs places initiales avant de poursuivre le jeu. Mais si le roi chute dans sa course, lâche sa prise ou se fait prendre par l'équipe adverse avant qu'il n'ait atteint le trône, les deux équipes changent de camp et de rôle. La partie est gagnée par l'équipe qui a marqué le plus grand nombre de point à la fin du jeu. En cas d'égalité de point, il y a match nul et forfait ou abandon = 0 point.

L'équipe victorieuse gagne 3 points, l'équipe vaincue = 1 point et en cas d'égalité 2 points partout.

Une équipe en défense peut, après chaque phase de jeu, changer de roi en prenant soin d'avertir les autres joueurs.

_ Un joueur est hors concours, s'il lâche sa prise, tombe au sol, sort des limites du terrain ou est neutralisé par l'adversaire dans sa position debout.

- Si un joueur hors concours reprend le jeu, tente d'éliminer un adversaire ou de gêner son évolution, il sera exclu du terrain pour la phase du jeu suivante et ne sera pas remplacé

Le joueur ne peut être exclu temporairement que deux fois à la 3ème fois il est exclu définitivement.

- Le trône est atteint lorsqu'il est touché par le roi d'une manière ou d'une autre ; le point est marqué lorsque le roi atteint le trône sans lâcher la prise ou lorsque tous les attaquants sont mis hors concours.

Dans ce dernier cas, le roi n'est pas obligé de toucher le trône et le point compte double.

DIMENSIONS DU TERRAIN

Il faut tenir compte des catégories de joueurs.

Longueur du terrain : de 45 à 60 mètres

Largeur du terrain : de 30 à 40 mètres.

NB : le jeu de langa peut se pratiquer à effectif réduit, à l'image du football..

L'animation sportive, telle que nous la pratiquons au Niger est coupée de notre réalité socio - économique et culturelle. Parce que le fait est frappant et interpelle notre conscience par rapport à la non prise en compte de la dimension culturelle du pays C'est du moins le constat qui se dégage à travers cette présentation de l'animation sportive. Pourtant cette dimension culturelle, regroupant la lutte traditionnelle et le langa jeu collectif traditionnel qui constituent le point de passage obligé de toute la jeunesse. A cela viennent s'ajouter d'autres jeux traditionnels corporatifs tel que le dambé ou boxe traditionnelle pratiqué par les bouchés et le charo pratiqué par l'ethnie peulh, aujourd'hui interdit à cause de son caractère dangereux. Ce jeu se pratiquait depuis les temps immémoriaux c'est à dire les plus reculés par nos ancêtres avant même la pénétration coloniale. Aujourd'hui encore ce jeu continue d'être pratiqué par la jeunesse. Mais nous retiendrons ici les deux jeux les plus populaires c'est à dire ceux pratiqués à l'échelle nationale : la lutte traditionnelle et le langa. Nous présenterons brièvement la lutte

traditionnelle, parce que connue et pratiquée des africains en général et des nigériens en particuliers .Concernant le langa qui est un jeu collectif traditionnel et typiquement nigérien nous le présenterons jusque dans les moindres détails, pour permettre à ceux seront inspirer de l'expérimenter ici au Sénégal comme ailleurs de n'éprouver aucune difficulté à le pratiquer. Force est de constater que cette dimension culturelle participe à l'épanouissement de l'homme. Elle permet au nigérien de se retrouver dans la mesure ou elle tire ses origines des réalités sociales nigériennes .d'autres parts ; c'est dans le jeu traditionnel que les aspects mythiques, magiques et surnaturelles sont mis en évidence. A travers la dimension culturelle, le but visé est de former l'homme afin que celui-ci puisse bien jouer son rôle dans la société. Le charo (jeu qui consiste à donner des coups de bâtons à l'adversaire) à pour essence d'armer le jeune peulh afin que celui-ci puisse affronter les vicissitudes de la vie. Il en est de même pour la lutte traditionnelle. Les jeux traditionnels remplissent une fonction importante dans le fondement de la personnalité et de la société. Ce jeu traditionnel, représentant la dimension culturelle qui ne sont malheureusement pas enseignés dans nos différentes écoles de sports doivent avoir une place de choix. Ils doivent être réhabilités, intégrés au système éducatif du Niger parce que faisant l'objet d'une pratique quotidienne et régulière et sont aussi toujours présents lors des fêtes et cérémonies. La dimension culturelle se caractérise par sa singularité et sa simplicité. D'autres parts, ce jeu ne demande guère de somme colossale bien qu'il soit pratiqué en compétition lors des grands rendez-vous comme : le festival national et le championnat de lutte organiser chaque année. En effet, les vêtements, l'encadrement et même les infrastructures sensées accueillir ce genre de jeu n'est pas coûteuses, surtout que le pays souffre énormément des moyens financiers. Pour que tout le monde puisse apporter sa contribution au développement et l'épanouissement de la dimension culturelle, il y a lieu de promouvoir les jeux traditionnels. Aujourd'hui la nécessité s'impose au nigérien de revaloriser cette dimension qui est nôtre réalité. Pourtant il est possible d'aménager des espaces pour faire découvrir aux enfants ces différents jeux. Pour apprendre aux jeunes la lutte traditionnelle et le langa on aura juste besoin d'un espace aménager, sablonneux et dégagé de tout obstacles susceptibles les enfants

LES ACTEURS

La pratique de l'animation sportive implique un certain nombre d'acteurs, citons entre autres :

- les élèves constituent les premiers acteurs parce que se sont eux les apprenants. Pour que la pratique de l'animation sportive soit possible il faut en plus des installations et du matériel mobiliser une masse importante de jeunes.
- Les enseignants, sont non seulement chargés d'encadrer et d'éduquer les enfants, veillent aussi sur leur sécurité. On dit généralement que, les élèves, les enseignants, la ou les matières sont les trois éléments étroitement liés qui évoluent continuellement.
- les parents d'élèves constituent aujourd'hui une structure reconnue et incontournable dans le dénouement des problèmes scolaires ou toute autre question touchant l'école.
- des responsables académiques ;
- les écoles de sport ;
- les clubs sportifs ;
- les animateurs sportifs ;
- les encadreurs (personnes ressources) reconnus dans le quartier et qui aident l'animateur dans l'organisation de l'espace du temps et des groupes ;

Néanmoins l'animation sportive pose quelques difficultés notamment celles relatives au manque ou à l'insuffisance de formation des enseignants.

VII - DIFFICULTES RENCONTREES

Au cours de la réalisation de cette monographie, nous nous sommes trouvés confrontés à un certain nombre de difficultés. Nous avons principalement rencontré d'énormes difficultés dans la recherche des documents. Cela témoigne de la nouveauté et de la spécificité du thème. Nous avons eu à faire face aux exigences de notre encadreur, somme toute normale, parce qu'elle nous fait obligation de présenter un travail original et de qualité. Le thème est à n'en point douter complexe mais le temps dont nous disposons pour le traiter est relativement court, surtout quand on pense à la d'échéance

c'est – à – dire du dépôt des monographies. C'est un travail de longue haleine, malheureusement nous sommes contraint de le faire en un temps réduit.

Il y a lieu de noter ici que nous avons eu particulièrement d'énormes difficultés lors de la saisie de notre monographie. Ces difficultés sont celles relatives aux nombreuses coupures d'électricité qu'a connu la ville de Dakar ce dernier temps. Cette situation nous a causé pas mal de désagréments parce qu'elle nous a beaucoup retardé dans la réalisation de notre travail.

. BILAN

Par rapport au bilan, il est important de rappeler que de nombreuses actions ont été réalisées. Retenons entre autre

- La formation des instituteurs des écoles primaires dans le but de promouvoir et vulgariser la pratique de l'animation sportive. Mais c'est le lieu de noter que beaucoup reste à faire parce que les formés sont très insuffisants par rapport au besoin. Il faut redoubler d'efforts pour que nous ayons à l'avenir un grand nombre d'instituteurs formés en quantité et en qualité.
- La création des centres d'animation sportive (cas) au niveau des chefs-lieux de département et au niveau des sous-préfectures.
- L'organisation des stages de formation des animateurs de quartiers
- Les stages de formation des formateurs qui ont eu à leur tour à former beaucoup de cadres d'animation sportive dans leur entité
- La dotation des établissements en infrastructures, ce qui avait permis de prendre en charge de beaucoup de jeunes au plan national. Des gros efforts avaient été entrepris dans ce par les autorités du pays, appuyées par les bonnes volontés et la coopération française présente au Niger.
- Les rencontres organisées dans le cadre de l'animation sportive. Ces différentes rencontres organisées çà et là à travers tout le pays ont sans nul doute convaincu les parents réticents et hostiles à la pratique du sport à comprendre toute la dimension et la portée du sport. Il y a eu aussi l'organisation des fêtes nationales du sport à travers tout le pays.
- Le matériel mis à la disposition des centres. Tous les centres avaient bénéficié d'importants matériels permettant de pratiquer sans grandes difficultés toutes les disciplines sportives favorables à notre environnement géographique.

. PERSPECTIVES

La réhabilitation de l'animation sportive au Niger doit être une préoccupation constante du politique eu égard aux intérêts qu'elle a suscité par le passé. Il s'avère plus que nécessaire de revaloriser l'animation sportive particulièrement dans les écoles primaires. Cela ne sera possible qu'avec la volonté politique. Au collège, c'est déjà chose faite car depuis l'année dernière les heures d'animation sportive ou d'association sportive sont même intégrés dans le volume horaire hebdomadaire des enseignants d' E P S. Il est demandé aussi la mise en place d'une association sportive au niveau de chaque établissement. Nous souhaiterions que l'accent soit mis sur les écoles primaires qui à notre avis constituent les « pépinières » de notre sport et même dans les autres domaines de la vie, car une nation qu'elle que soit ne peut se construire sans sa jeunesse. Intensifier les stages de différents degrés, et les stages de formation des formateurs. Le politique doit songer à doter davantage les établissements scolaires en infrastructures sportives, en matériel nécessaire et un personnel qualifié et en nombre suffisant. Nous y tenons à ce que notre dimension culturelle ne soit plus laissée en marge, qu'elle soit prise en compte. Les jeux traditionnels qui tirent leur origine de notre réalité de notre réalité socio-économique et culturelle soient intégrés dans le système éducatif nigérien et mieux enseigné dans nos différentes écoles de sport, à titre d'exemples nous avons la lutte traditionnelle et le langa. Il faut mettre en place une politique sérieuse et cohérente pour que la relève soit assurée dans toutes les disciplines. Cela va nécessiter un suivi régulier et rigoureux sur la gestion des fonds votés en faveur des jeunes et de leur encadrement.

Il serait aussi souhaitable de prévoir une formation des cadres à court terme. Les enseignants qui seront appelés les centres d'animation sportive (c. a. s.) de leur établissement respectif doivent bénéficier d'une formation spécifique. Mettre à leur disposition les connaissances de base pour pouvoir gérer, organiser des groupes d'enfants à leur charge. Il faut aussi songer à la formation des élèves- maîtres dans les différentes écoles normales du pays. Quant aux enseignants d'E. P. S ils doivent bénéficier de stage de formation en vue de leur spécialisation aux techniques d'animation en matière du sport. Prévoir la formation continue : le recyclage progressif des enseignants du primaire, des maîtres et des professeurs d'EPS. La politique est ici de parvenir à une autosuffisance en matière des cadres enseignants tant au niveau du primaire qu'au niveau secondaire et supérieur. Les animateurs de quartier ne doivent pas être laissés en marge, car ils contribuent au développement et à la promotion du

sport. Le volet matériel didactique doit être assuré par l'Etat (Ministère chargé de l'éducation nationale, MJS/C, MEF/ FP) et aussi demander la participation de l'association des parents d'élèves dans les sous régions et les régions.

CONCLUSION

La présente étude descriptive de l'animation sportive a été entreprise dans le souci majeur de cerner avec précision l'impact de l'animation sportive sur l'importance de la pratique des activités physiques et sportives en milieu scolaire et non scolaire. L'animation sportive connue et pratiquée de longue date au Niger a suscité et continue de susciter beaucoup d'intérêt à l'égard de la jeunesse. Les jeunes trouvent toujours à s'affairer parce que nous avons en dehors de l'animation sportive l'animation culturelle. La liberté est laissée à chacun pour choisir l'activité de son choix. Dans le but de promouvoir et de développer les activités sportives ; le politique a pris un certain nombre de dispositions permettant l'épanouissement de notre sport en général et de la jeunesse en particulier. Ces dispositions sont entre autres :

- la dotation des établissements en infrastructures sportives, les stades, les terrains de jeu et l'aménagement des espaces libres et d'importantes quantités en équipement sportif.
- la construction des maisons des jeunes et de la culture (M.J.C.) pour promouvoir l'aspect culturel qui nous rappelle certaines pratiques ancestrales et culturelles de notre pays. La formation des animateurs sportifs et culturels en quantité et en qualité est le cheval de bataille du politique. Ces derniers sont chargés de s'occuper de cette couche vulnérable qu'est la jeunesse pour pouvoir la contenir dans l'intérêt de tous. Le Ministère de la jeunesse et des sports a entrepris une vaste campagne de sensibilisation sur les avantages et les biens faits de la pratique, en instituant à l'échelle nationale une politique de sport de masse et la santé par les activités physiques et sportives. Elles constituent un support privilégié d'insertion sociale. Notons que l'aspect culturel est aussi important, parce que les enfants ne peuvent pas passer tout le temps à jouer sur le terrain. Il faut diversifier les activités et les centres d'intérêt ce qui peut constituer une motivation supplémentaire pour les enfants. Ainsi on peut progressivement les conduire à s'insérer de façon significative dans la société. Le politique a fait du problème des jeunes son credo de lutte. Nous estimons que ce travail est loin d'être terminé, nous avons juste montré la voie pour ceux qui désireront travailler dans le même cadre.

BIBLIOGRAPHIE

o **OUVRAGES**

1. Aide Technique à l'Education et aux Organismes Sociaux, 1997, L'animateur sportif, in revue le Guide de la famille, n° 188, Paris, 31p.
 2. DUDAL (J) – RAMEAU (R) – PERON (J-C), Sport facile, Edicef, Paris, 1971
 3. Haut Commissariat à la Réforme Administrative et à la Décentralisation, Recueil des textes sur la Décentralisation, Niamey, mai 2003
 4. Ibrahim MAHAMANE MAKADAH, L'expérience du Niger en matière de décentralisation et de développement local, séminaire DESS Administration des collectivités locales, FSJP/UCAD, 5 mai 2007, cf. p.1-3
 5. INJS, 1984, Bulletin pédagogique, n° 3, du 17 janvier
 6. INJS, 1988, Bulletin pédagogique, n° 6 de juin 988
 7. Norbert ELIAS et Eric DUNNING, Sport et civilisation, PUF, Paris, 1986
 8. www.training.itcilo.it
 9. Ministère de la jeunesse et d'sport (1987), rapport de stage sur la formation des animateurs sportifs, pp5
 10. Haut commissariat à la Réforme Administrative et à la Décentralisation, Recueil des textes sur la Décentralisation, Niamey, Mai 2003
-

