



coopération
allemande

DEUTSCHE ZUSAMMENARBEIT

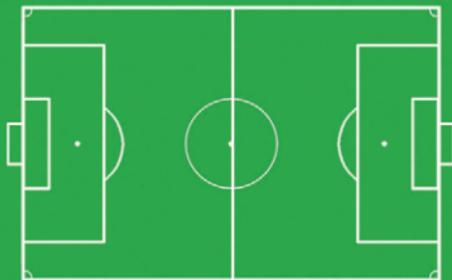
Mise en œuvre par :

giz Deutsche Gesellschaft
für Internationale
Zusammenarbeit (GIZ) GmbH



1000 chances pour l'Afrique
Une initiative du Ministère fédéral allemand
de la Coopération économique et
du Développement (BMZ)

LE FOOTBALL AU SERVICE DU CIVISME ET DE LA BONNE CITOYENNETÉ



COOPERATION
ALLEMANDE AU
DEVELOPPEMENT
SPORT POUR LE
DEVELOPPEMENT



Deutsche
Sporthochschule Köln
German Sport University Cologne



u^b

UNIVERSITÄT
BERN

Mentions légales et remerciements

Publié par :	Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit (GIZ) GmbH
Siège de la société :	Bonn et Eschborn, Allemagne Projet Régional « Sport et Développement en Afrique » (ProSport) Dag-Hammarskjöld-Weg 1-5 65760 Eschborn, Allemagne
	T +49 6196 79-0 F +49 6196 79-11 15
	Sport-for-Development-in-Africa@giz.de www.giz.de/Sport-for-Development-in-Africa
Mise à jour :	Octobre 2017
	Le contenu de la présente publication relève de la responsabilité de la GIZ.
Sur mandat du :	Ministère fédéral allemand de la Coopération économique et du Développement (BMZ)

Mandatée par le Ministère fédéral allemand de la Coopération économique et du Développement (BMZ), la Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit (GIZ) GmbH a initié en 2014 le Projet Régional « Sport et Développement en Afrique » (ProSport). Ceci afin de promouvoir le sport comme un outil contribuant à la réalisation des Objectifs de Développement Durable dans certains pays africains.

A travers le sport, ProSport vise à créer des opportunités afin que les enfants et les adolescents puissent se développer personnellement et socialement. Le projet met l'accent sur la réhabilitation et la construction d'infrastructures sportives. Il vise aussi à mettre en œuvre des activités pédagogiques et sportives de manière durable. ProSport est implanté en Ethiopie, au Kenya, au Mozambique, en Namibie et au Togo ainsi que dans d'autres pays africains mais cela à différente échelle. Ainsi, ProSport contribue de manière importante à l'initiative « Place au Sport - 1,000 chances pour l'Afrique » initiée par le BMZ.

Le présent manuel a été réalisé en étroite collaboration entre ProSport et des organismes locaux. Ceci afin de considérer les besoins et les connaissances existants au Togo.

A cet effet, les individus et les organismes suivants ont contribué à la réalisation de ce manuel :

Ministère de la Communication, de la Culture, des Sports et de la Formation Civique

Institut National de la Jeunesse et des Sports (INJS) de l'Université de Lomé :

Dr. Essofa Sakibou Alegbeh (Consultant), Abdel-Manafi Boukari, Tedjo Kuegah

Université de Cologne :

Dr. Karen Petry

Université de Bern :

Dr. Marianne Meier

Académie Nationale Olympique du Togo à travers le CNO-TOGO :

Charles Panou

Fédérations Togolaises de basketball, de handball et de volleyball :

Kpanté Kondi, Kossi Akakpo, Atsu Anato

SOS Village d'Enfants

Don Bosco Mondo

Municipalités de Sokodé, Kara, Tsévié et Kpalimé

Formateurs de Sport pour le Développement :

Koffi Wobubé Ahondo, Essolakina Tegba

Conception :

AGO Média, Lomé-Togo

Projet Régional « Sport et Développement en Afrique » (ProSport) :

Akpado Akimbi, Anja Arnemann, Hannes Bickel (Chargé de Projet),

Heidi Beha, Jörg Le Blanc, Stephen Reynard

En mémoire du

Dr. Essofa Sakibou Alegbeh

SOMMAIRE

Le jeu de zone	3
Le déséquilibre	5
Le jeu de bowling	7
Le relais-santé	9
Le ballon capitaine	11
Le ballon 3 contre 5	13
Le chassé croisé	15
L'harmonie	17
Mon grenier	19
Le foulard	21
L'horloge	23
Contrôler c'est gagner	25
Le guide	27

LE JEU DE ZONE

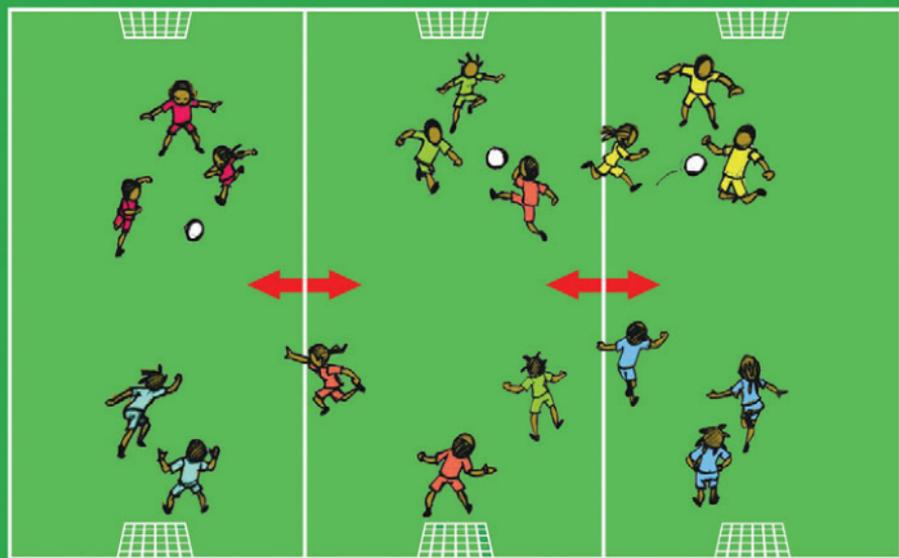
HABILETE : Le soutien.

PARTICIPANTS : Dans chaque zone, 3 contre 3.

MATERIEL : 3 ballons, plots, buts, chasubles/maillots de différentes couleurs.

DESCRIPTION DU JEU :

Dans chaque zone 3 contre 3, 1 but à défendre, 1 but à attaquer par zone. A tout moment, les joueuses ou les joueurs d'une zone peuvent aller dans la zone voisine pour porter main forte à leurs coéquipiers en créant un surnombre pour marquer ou défendre le but.



VARIANTES :

Constituer des équipes mixtes de filles et de garçons.

En fonction du nombre des joueuses et joueurs, on peut se limiter à 2 zones. Utiliser un seul ballon pour toutes les zones; dans ce cas, seul l'équipe en attaque obtient un soutien pour créer un surnombre pour aller marquer le but.

DISCUSSION :

Parler de l'expérience vécue par les jeunes au cours de l'exécution de l'exercice. Mener la discussion de manière à ce que les jeunes comprennent la nécessité de porter secours à autrui ou aider la communauté. Amener les jeunes à intégrer la notion de patriotisme dans leur comportement au quotidien. Parler de l'esprit de sacrifice pour sa communauté (Ville propre par exemple, aider les personnes âgées ...), en introduisant la notion d'assistance. Possibilité de mener la discussion vers la protection du bien commun.

Avez-vous gagné ou perdu ? Pourquoi ? Quelle stratégie avez-vous mise en place pour gagner ? Pensez-vous que cette stratégie a été payante ? Comment cela pourra se traduire dans la vie en communauté ? Est-il nécessaire de s'entraider ? Pourquoi ?

L'union fait la force.



LE DÉSÉQUILIBRE

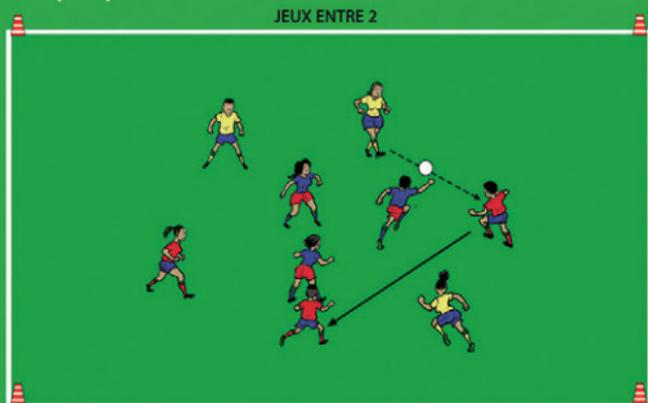
HABILETE : L'interception.

PARTICIPANTS : 6 joueuses ou joueurs au moins.

MATERIEL : 1 ballon, plots, chasubles/maillots.

DESCRIPTION DU JEU :

Il y a toujours 2 équipes alliées contre la 3ème qui tente de récupérer le ballon dans l'atelier jeu. L'équipe qui perd le ballon prend la place de celle qui chassait. Dans les 3 ateliers d'éléments techniques, se trouve les réservistes de chaque équipe qui s'échauffent avec : la conduite, le dribble ou les jongleries. A chaque fois que le ballon est perdu par une équipe, ses coéquipiers du dehors entrent pour défendre et récupérer le ballon tandis que ceux qui ont perdu le ballon sortent pour prendre leur place au dehors. Faire des rotations au niveau ou dehors à chaque perte de balle.



JONGLERIE



CONDUITE



DRIBBLE

VARIANTES :

Limiter (en fonction du niveau des joueuses ou des joueurs) le nombre de touches de balle à 3, 2 ou 1 (l'interception n'est pas comptée comme touche de balle). On peut aussi réduire ou agrandir l'espace de jeu. L'équipe peut être composée d'une, de deux ou de trois joueuses et joueurs.

DISCUSSION :

Parler de l'expérience vécue par les jeunes sur le terrain. Aller dans le sens de préserver un patrimoine commun. Assumer ses responsabilités. Accepter de se mettre ensemble pour un but commun quelles que soient les différences. Amener les jeunes à comprendre que nous devons mettre nos compétences ensemble pour le développement de notre cité, de la nation ou du monde entier.

Est-ce que cela a été facile de faire équipe avec les autres pour affronter l'adverse commun ? Quel moment du jeu avez-vous apprécié (atelier jeu ou technique) ? Pourquoi ? Comment avez-vous réagi lorsque les autres perdent la balle et que vous devez la récupérer ? Y a-t-il des situations similaires dans la vie active ? Lesquelles ?



Malgré
nos différences, nous
luttons pour la même
cause.

LE JEU DE BOWLING

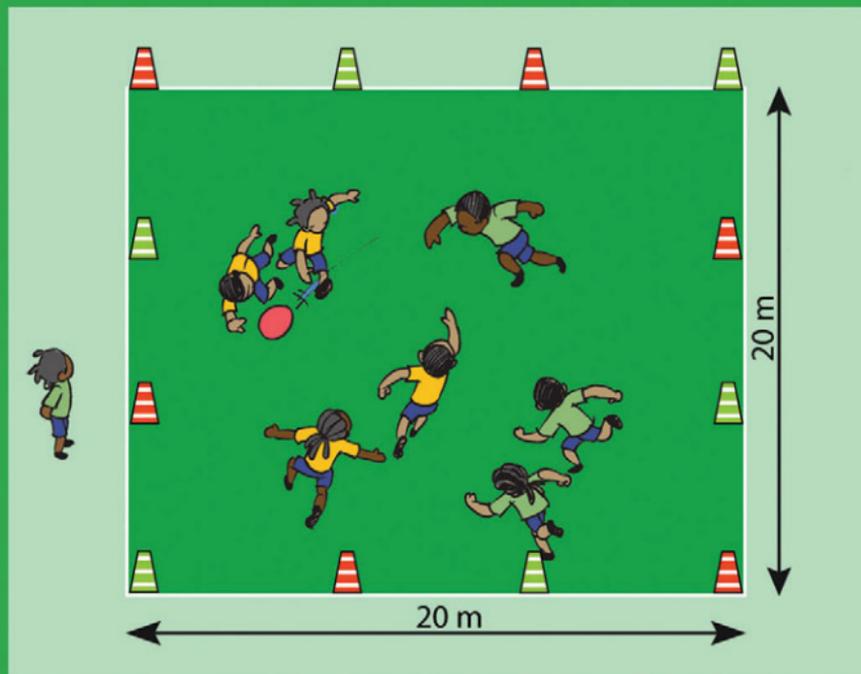
HABILETE : L'adresse et la précision.

PARTICIPANTS : 8 à 12 joueuses et joueurs.

MATERIEL : 1 ballon, plots, chasubles/maillots.

DESCRIPTION DU JEU :

2 équipes de 3 à 5 joueuses ou joueurs chacune s'affrontent sur un terrain réduit. Le but du jeu est de renverser les plots de l'adversaire avec le ballon à partir d'un tir. Lorsqu'une équipe arrive à renverser le plot adverse, elle choisit une joueuse ou un joueur de l'équipe perdante qui doit sortir du jeu et le jeu continue avec le surnombre créé. Le jeu finit lorsqu'il n'y a plus d'adversaire ou de plot à renverser.



VARIANTES :

Placer les plots d'une même équipe sur la ligne de fond.
Remplacer les plots par des buts.

DISCUSSION :

Parler de l'expérience vécue sur le terrain. Interroger les jeunes sur leurs choix de partenaires (Pourquoi avoir choisi un joueur plutôt qu'un autre?). Amener les jeunes à imaginer les situations en vie active.

Est-il facile de jouer en infériorité numérique ? Qu'est-ce que cela implique de la part des autres joueurs ?

Y a-t-il des situations de la vie active qui vous amène à vous surpasser pour combler un vide ?

Il faut toujours
se battre pour les autres
pour un bien
commun.



LE RELAIS-SANTÉ

HABILETE : La conduite de balle.

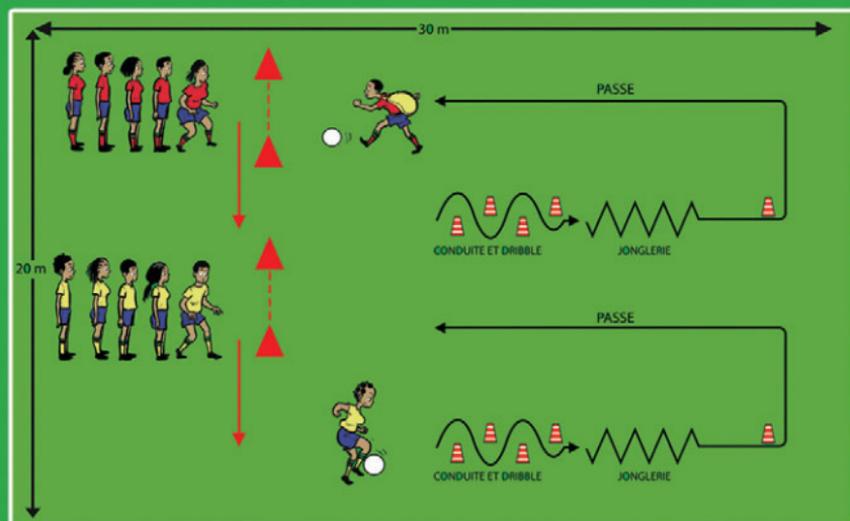
PARTICIPANTS : Au moins 6 joueuses et joueurs.

MATERIEL : 2 ballons, plots, cartes avec inscription, petits sacs de charges additionnelles, chasubles/maillots.

DESCRIPTION DU JEU :

2 équipes de joueuses et joueurs chacune effectuent un circuit de conduite de balle, de jongleries et de passes sous forme de relais. Le 1er passage se fera sans charge additionnelle et déterminera l'équipe gagnante.

Au 2ème passage, les joueuses et joueurs font un tirage de carte comportant des noms d'aliments ou des inscriptions concernant des habitudes alimentaires. Lorsque la carte tirée correspond à une mauvaise habitude alimentaire, le joueur ou la joueuse fait le parcours avec une charge additionnelle (par exemple porter un sac rempli de sable au dos, avec des poids différents 1, 2, 3, 4 et 5 kg selon l'habitude alimentaire).



VARIANTES :

Terminer par un tir au but ; varier les difficultés à imposer aux jeunes.
Faire faire le parcours avec sac au dos par toute l'équipe et ensuite changer.

DISCUSSION :

Discuter sur comment les jeunes ont vécu l'expérience. Les amener à voir comment les mauvaises habitudes alimentaires peuvent entraver la bonne santé et les activités dans la vie active. Mener la discussion vers les bonnes habitudes alimentaires à adopter.

Pourquoi avez-vous perdu ? Cela est-il lié à ce que vous avez tiré ? Qu'avez-vous tiré pour perdre ou pour gagner ? En quoi cela a contribué à votre victoire ou échec ? Dans la vie active, existe-t-il de telles situations ? Comment les éviter ?



Prendre soin de
ses habitudes alimentaires
est un gage de réussite
sociale.

LE BALLON CAPITAINE

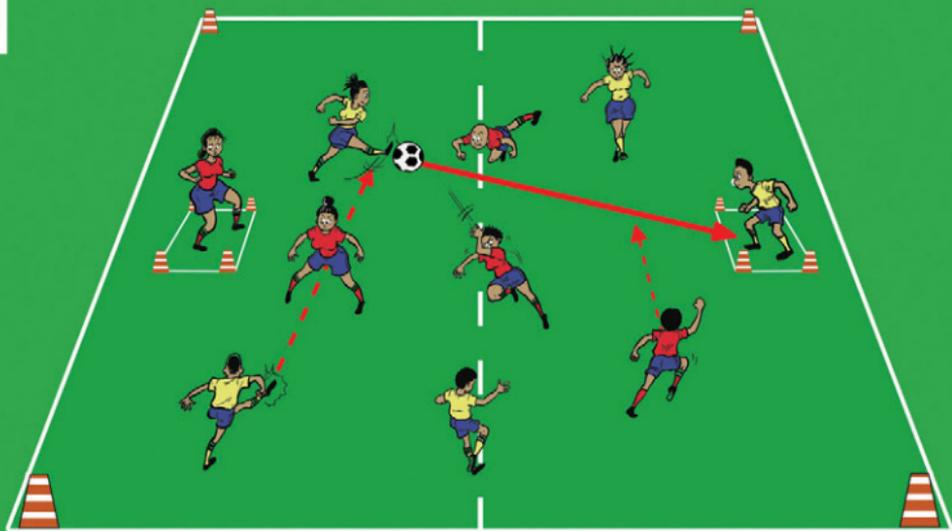
HABILETE : La conduite de balle.

PARTICIPANTS : 12 à 16 joueuses et joueurs.

MATERIEL : 1 ballon, plots, chasubles/maillots.

DESCRIPTION DU JEU :

2 équipes avec une capitaine ou un capitaine placé(e) dans le camp adverse dans une zone interdite aux autres joueuses et joueurs s'affrontent. Pour chaque équipe, progresser pour transmettre le ballon à sa capitaine ou son capitaine. Celui-ci doit maîtriser le ballon (mains et/ou pieds) à l'intérieur du carré. A chaque fois que la capitaine ou le capitaine immobilise dans son carré une balle envoyée par ses coéquipiers, il marque un point. Changer de capitaine à chaque point marqué pour que chacun puisse vivre l'expérience. La relance est faite au centre du terrain par l'équipe qui vient d'encaisser.



VARIANTES :

Possibilité d'utiliser un cercle pour la capitaine ou le capitaine. Introduire un second ballon. Le point n'est marqué que si la capitaine ou le capitaine arrive à immobiliser le ballon dans sa zone avec seulement le pied.

DISCUSSION :

Discuter sur comment les jeunes ont vécu l'expérience. Les amener à avoir la notion de la participation citoyenne. Mener la discussion vers une participation citoyenne et un travail d'équipe.

Pourquoi avez-vous gagné ou perdu ? Avez-vous mis en place une stratégie ? Quel rôle vous a-t-il plu ? Pourquoi ?

Dans la vie active, existe-t-il de telles situations ?

Le succès
se trouve au bout
de l'effort.



LE BALLON 3 CONTRE 5

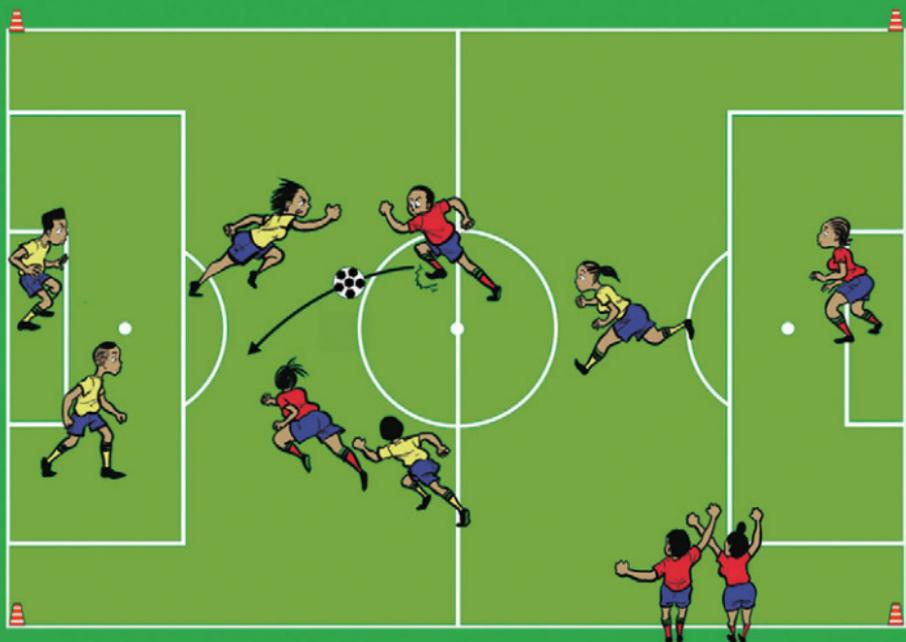
HABILETE : La conservation de balle.

PARTICIPANTS : 10 joueuses et joueurs.

MATERIEL : 1 ballon, plots, 2 poteaux, chasubles/maillots.

DESCRIPTION DU JEU :

Deux équipes de 5 joueuses et joueurs chacune s'affrontent sur un terrain réduit. L'équipe A affronte l'équipe B en surnombre (5 contre 3) pendant 2 minutes puis l'équipe B joue 5 contre 3 et ainsi de suite. Chaque équipe est en supériorité numérique à tour de rôle pendant des séquences de 2 minutes.



VARIANTE :

Varié les dimensions du terrain en fonction du nombre des joueuses et joueurs. Introduire un second ballon.

DISCUSSION :

Discuter sur comment les jeunes ont vécu l'expérience. Les amener à se battre et redoubler d'effort pendant les situations difficiles. Mener la discussion vers une persévérance dans l'effort.

Cela a-t-il été facile de jouer en infériorité numérique ? Avez-vous joué de la même façon en 3x5 qu'en 5x3 ?

Pourquoi avez-vous modifié votre stratégie à chaque fois que la formule du jeu change ? Pouvez-vous donner des exemples dans la vie courante ?



LE CHASSÉ-CROISÉ

HABILETE : La conduite de balle.

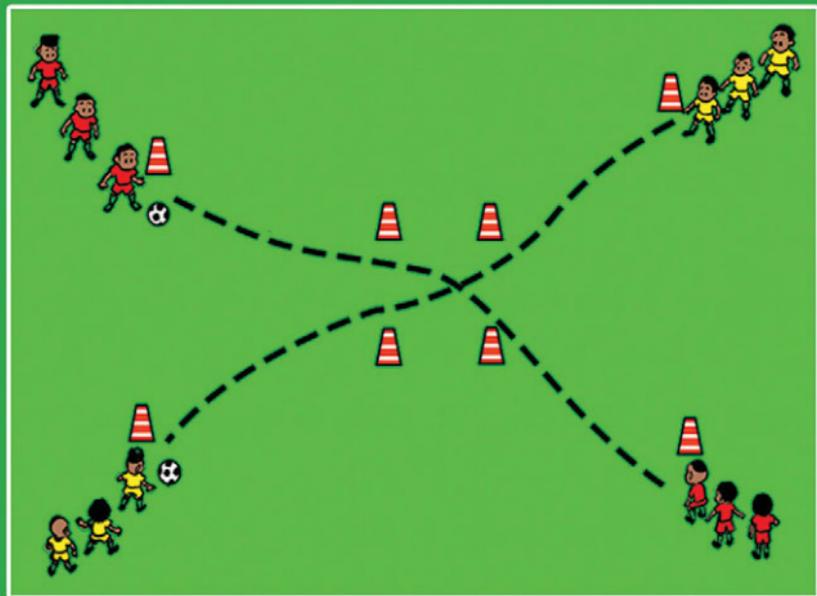
PARTICIPANTS : 8 à 12 joueuses et joueurs.

MATERIEL : 2 ballons, plots, chasubles/maillots.

DESCRIPTION DU JEU :

Chaque équipe est partagée en 2 groupes, et en diagonale. La joueuse ou le joueur va conduire le ballon vers sa partenaire ou son partenaire, en passant dans le carré, puis va se placer derrière la colonne, et ainsi de suite...

Attention aux croisements ! L'équipe qui retrouve sa position initiale le plus vite gagne la partie. Interdiction de faire obstruction à l'adversaire.



VARIANTE :

Même jeu mais 2 ballons par équipe et les partenaires échangent leur ballon dans le carré et font demi-tour.

DISCUSSION :

Discuter sur comment les jeunes ont vécu l'expérience.

Les amener à comprendre qu'on peut évoluer en concurrent sans faire obstacle à son adversaire. Mener la discussion sur la non-violence, sur la concurrence loyale.

Cela a-t-il été facile de se croiser avec l'adversaire dans le carré du milieu ? Avez-vous envie de faire obstacle à votre partenaire ? Avez-vous perdu espoir lorsque l'adversaire prend l'avance sur vous ? Pourquoi ?

Je ne cautionne pas la concurrence déloyale.



L'HARMONIE

HABILETE : Le travail du dribble, du tir et de la passe.

PARTICIPANTS : 3 équipes de 6 joueuses et joueurs.

MATERIEL : 6 ballons, plots, 2 paniers.

DESCRIPTION :

2 équipes de 6 joueuses et joueurs sont en jeu tandis que la 3ème équipe joue le rôle d'officiel. L'entraîneur au départ désigne les gestes techniques par des expressions : jonglerie = paix ; passe = démocratie ; tir au but = environnement ; arrêt = santé.

Chacun dans son camp face à face, lorsque l'entraîneur dit : « PAIX », les joueuses ou les joueurs en possession de la balle font des jongleries sur place ou en mouvement dans leur espace de jeu.

« DEMOCRATIE », les joueuses ou les joueurs en possession de la balle font la passe à leur partenaire libre.

« ENVIRONNEMENT », les joueuses ou les joueurs en possession de la balle tirent au but du lieu d'où ils sont.



« SANTE », les joueuses ou les joueurs bloquent la balle à terre. Dans la 1^{ère} phase de jeu, lorsqu'une équipe marque le but, elle comptabilise un point.

Dans la deuxième phase du jeu, les deux équipes s'affrontent en défendant leur but. L'équipe qui aura marqué le plus de buts gagne la partie.

VARIANTES :

On peut trouver d'autres valeurs aux différents gestes techniques.

DISCUSSION :

Parler de l'expérience vécue par les jeunes au cours du jeu. Amener les jeunes à faire un rapprochement entre les valeurs choisies et les gestes techniques correspondants.

Comment avez-vous trouvé le jeu ? Quelle valeur vous a le plus intéressé ? Pourquoi ? Est-il possible d'utiliser la seule valeur pour gagner le match ? Pourquoi ?

Dans la vie active, pour vivre en harmonie, pensez-vous que ces valeurs doivent être vécues séparément ? Ensemble ? Pourquoi ?



Je défends
les valeurs citoyennes
pour une vie
meilleure.

MON GRENIER

HABILETE : L'adresse.

PARTICIPANTS : 9 joueuses et joueurs au moins (3 équipes de 3 joueuses et joueurs).

MATERIEL : Au moins 6 ballons, plots, chasubles.

DESCRIPTION DU JEU :

Les joueuses ou les joueurs doivent aller recevoir une balle dans le grenier adverse, aller en conduite de balle vers le but adverse et tirer dans les petits poteaux de 1 mètre de large situés à 5 mètres de la ligne de tir. Si elle ou il marque, le ballon est récupéré et mis dans son panier ; en cas de perte, le ballon est récupéré par les officiels et remis dans le grenier adverse.

la 3ème équipe se charge de jouer le rôle d'officiel, d'accorder les buts et de remettre la balle dans les greniers.

La durée du jeu 2 à 5 minutes. La partie est remportée par l'équipe ayant plus de balles dans son grenier à la fin du jeu. Changer de rôle et faire un tournoi triangulaire.

GRENIER A



GRENIER B

VARIANTES :

On peut faire des équipes mixtes. Evoluer en paire. Les garçons font la quête des ballons et c'est les filles qui tirent au finish au but. Moduler la durée du jeu ou le nombre de joueuses et de joueurs par équipe.

DISCUSSION :

Parler de l'expérience vécue par les participants. Les amener à comprendre que la réussite est au bout de l'effort. La discussion doit permettre aux jeunes de comprendre que dans la société chacun à sa part de responsabilité dans la construction de la cité, fille comme garçon.

Les filles sont-elles aussi responsables de la réussite ou de l'échec du groupe ? Combien de points les filles ont-elles permis de gagner ? Pensez-vous pouvoir gagner sans les filles ? En enlevant les points des filles, quel résultat avez-vous ? Que pensez-vous d'elles ?



La jeune fille est aussi importante dans l'édification de la cité.

LE FOULARD

HABILETE : La vitesse de réaction.

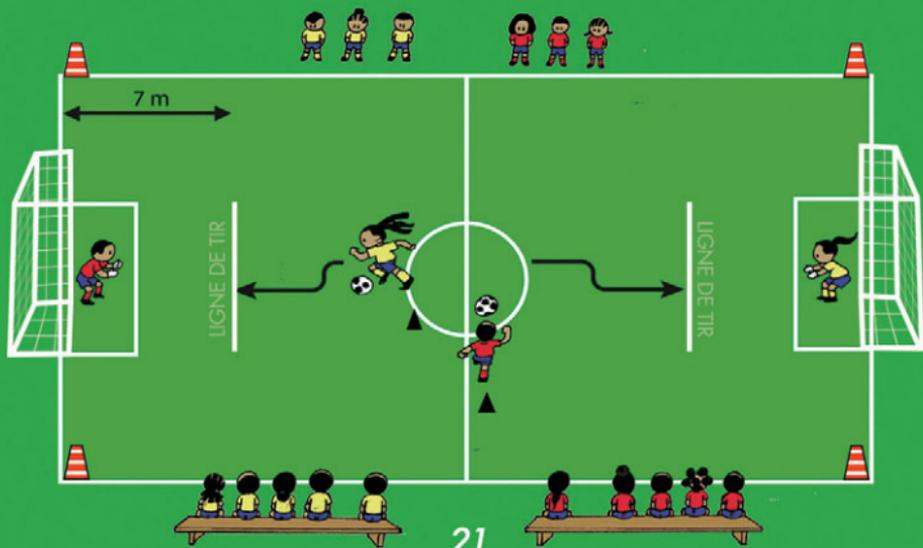
PARTICIPANTS : 3 équipes de 3 joueuses et 3 joueurs chacune.

MATERIEL : 2 ballons, plots.

DESCRIPTION DU JEU :

Un numéro est attribué à chaque joueuse et joueur dans les 2 équipes. Lorsque l'équipe A affronte l'équipe B, l'équipe C joue le rôle d'officiel.

A l'annonce d'un numéro, les joueuses ou les joueurs correspondants à ce numéro dans chaque équipe se lèvent pour aller chercher le ballon et tirer au but le plus rapidement possible. Si 2 ou plusieurs numéros sont appelés en même temps, les joueuses ou les joueurs correspondants doivent se faire des passes pour aller tirer au but. Lorsque le coach dit «*salade*», tout le monde est sur le terrain et doit pouvoir toucher le ballon avant le tir. Le premier qui marque donne un point à son équipe. Changer de rôle à chaque reprise.



VARIANTES :

Possibilité de faire varier la cible et le temps de jeu.

Avec une seule balle, la joueuse ou le joueur ayant le ballon va marquer dans le but du camp adverse pendant que l'autre qui ne va défendre son but.

DISCUSSION :

Parler de l'expérience vécue par les jeunes, les difficultés rencontrées etc.

Amener les jeunes à comprendre que dans la vie, il faut être attentif, écouter afin d'entreprendre une action concrète. Le respect des consignes et règles de bases sont une nécessité pour la réussite.

Pourquoi l'équipe a gagné ou perdu ? Si vous reprenez le jeu, pensez-vous faire mieux ? En quoi faisant ?

Est-ce que dans la vie, on retrouve des situations similaires ? Y a-t-il toujours de seconde chance dans la vie ? Que faire pour ne pas se retrouver dans cette situation ?



Fais bien tout ce que tu fais et n'attends pas une seconde chance.

L'HORLOGE

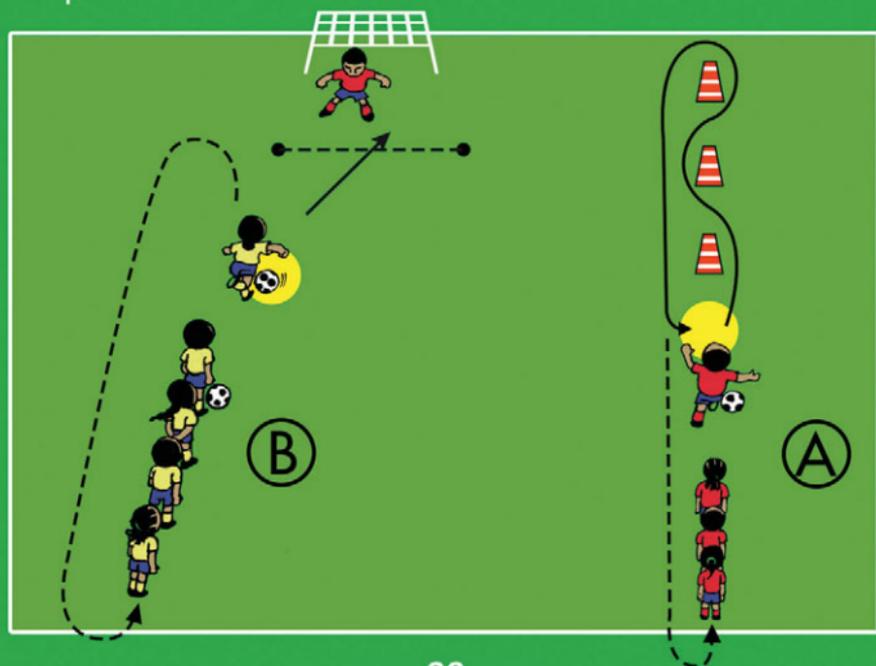
HABILETE : La conduite de balle et le tir.

PARTICIPANTS : 2 équipes de 5 joueuses et joueurs.

MATERIEL : 4 ballons, plots, cerceaux, buts.

DESCRIPTION DU JEU :

Les joueuses et les joueurs de l'équipe A partent l'un après l'autre en conduite de balle. Le second part lorsque le 1^{er} revient et immobilise le ballon dans le cerceau. Le jeu s'arrête lorsque tous les joueuses et les joueurs de l'équipe A sont passés. Pendant ce temps, les joueuses et les joueurs de l'équipe B essaient de marquer le plus de buts au gardien de l'équipe A. Après le tir, la joueuse ou le joueur doit ramener le ballon dans le cerceau pour le tireur suivant. Inverser les rôles et changer de gardien à chaque série.



VARIANTES :

Varié les surfaces de contact (intérieur / extérieur) pour les tirs.
Imposer le pied droit/gauche.

Prévoir 2 ballons pour les tireurs, lorsque la joueuse ou le joueur va chercher le ballon, le second est mis en jeu.

DISCUSSION :

Parler de l'expérience vécue par les jeunes, les difficultés rencontrées etc. Amener les jeunes à comprendre que le temps est précieux dans la vie. Plus l'équipe tarde à finir leur relais, leur gardien subira toujours des tirs de l'équipe adverse.

Pourquoi l'équipe a gagné ou perdu ? Est-ce par ce que le relais a pris trop ou peu de temps ? Ou parce que le gardien était bon ? Est-ce que dans la vie, on retrouve des situations similaires ?

Le temps est précieux.



CONTRÔLER C'EST GAGNER

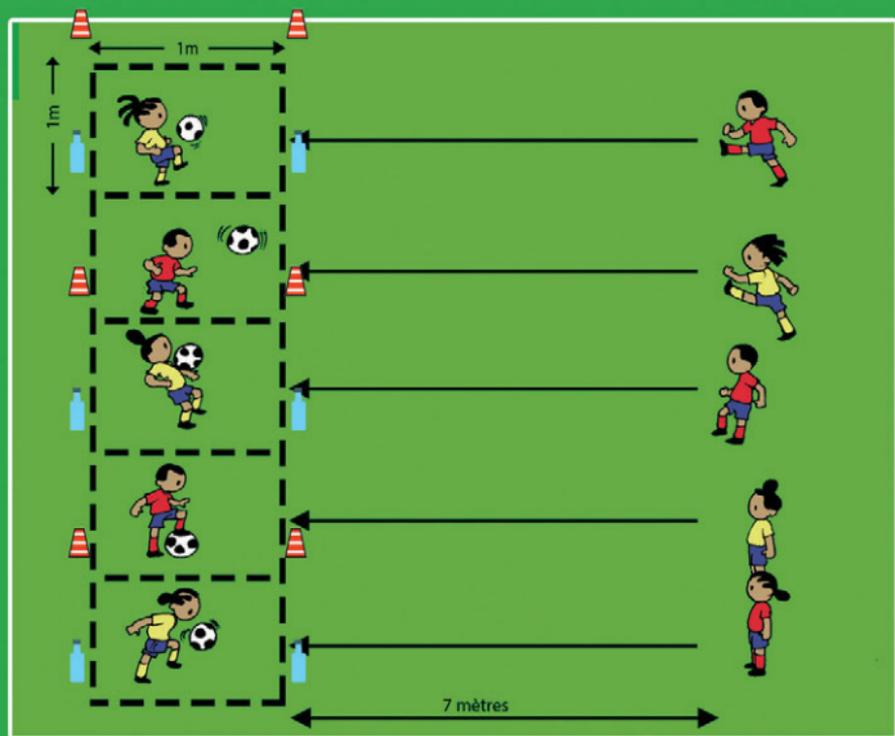
HABILETE : Le contrôle de la balle.

PARTICIPANTS : 2 équipes de 5 joueuses et joueurs.

MATERIEL : 5 ballons, plots, chasubles.

DESCRIPTION DU JEU :

Chaque joueuse ou joueur de l'équipe A fait face à un membre ou un membre de l'équipe B. Le but du jeu est de réaliser un contrôle dans un périmètre (1m sur 1m) pour marquer 1 point. Après 5 tirs consécutifs depuis 7 mètres, changer les rôles et comptabiliser les contrôles réussis pour déterminer l'équipe gagnante.



VARIANTES :

Imposer le pied qui doit tirer : pied droit ou pied gauche.
Réduire le périmètre de contrôle. Réduire ou augmenter la distance de tir en fonction des compétences des joueuses ou des joueurs.

DISCUSSION :

Parler de l'expérience vécue par les jeunes, les difficultés rencontrées etc. Amener les jeunes à comprendre que la précipitation et l'agitation sont synonymes d'échec et que la patience et le calme est un chemin d'or.

Pourquoi l'équipe a gagné ou perdu ? Est-ce facile de contrôler le ballon dans le périmètre ? Comment avez-vous fait pour vous en sortir ? Est-ce que dans la vie, on retrouve des situations similaires ?



La patience est
un chemin d'or.

LE GUIDE

HABILETE : Le sens du contrôle.

PARTICIPANTS : 2 équipes d'au moins 4 personnes chacune, joueuses et joueurs.

MATERIEL : 2 ballons, plots, chasubles.

DESCRIPTION DU JEU :

Disposer les cônes sur une ligne droite (ou improviser les marques avec le matériel disponible). Chaque joueuse ou joueur a un partenaire, l'un aura les yeux bandés par un foulard. Demander à la joueuse ou au joueur aux yeux bandés de dribbler le ballon à travers les cônes suivants les instructions du guide. Il n'y aura aucun contact physique entre les deux joueurs. Arrivé(e) dans la zone de tir, la joueuse ou le joueur aux yeux bandés effectue un tir sous les indications de sa partenaire ou son partenaire. Les joueuses et les joueurs changent ensuite de rôle.



VARIANTES :

Imposer le pied de conduite de balle : pied droit ou pied gauche.

DISCUSSION :

Partagez votre expérience sur les défis auxquels vous avez dûs faire face en jouant le rôle de l'aveugle et en tant que guide. Reliez l'expérience de l'exercice à la situation dans votre communauté.

Le handicap
n'est pas
une fatalité.





**“ Le sport
bouge et
éduque ! ”**