

## Les jeux dans le développement de la personnalité et dans la didactique chez les enfants-écoliers de la ville de Beni en RD.Congo

Par Kasereka Mupanda Erickson est Chef de Travaux à l'ISP-Oicha/RD.Congo,  
Kakule Mathe Placide et Paluku Basisa Christophe sont Assistants à l'ISP-Oicha/RD.Congo

### Résumé

Le jeu est une activité sérieuse, éducative, pédagogique, qui contribue au développement affectif, sensori-moteur, cognitif, moral et social de l'enfant. Cette activité contribue à former la personne de l'enfant. Cela est amplement prouvé par le fait qu'un enfant qui ne joue pas n'est pas un enfant normalement équilibré. Il développe la personne dans plusieurs directions successives, chaque type (de jeu) déposant à son tour une strate particulière pour la construction de la personnalité de l'enfant. C'est à cet effet que nous avons analysé quatre jeux d'enfants qu'ils pratiquent tant qu'écoliers à savoir : les jeux de la chandelle, de cabriole, de marelle et des billes. Cette analyse nous a permis de démontrer que ces jeux contribuent au développement de la personnalité de l'enfant (écolier) à travers la formation de l'attention, du raisonnement, de la mémoire, de l'imagination, du jugement, de l'esprit d'équipe, de l'endurance, etc. ; facultés qui interviennent dans l'acquisition des connaissances chez les apprenants.

**Mots clés :** Jeu ; Personnalité

### Abstract

The game is a serious educational and pedagogical activity which contributes to train the child's personality. This is clearly proved by fact that a child who doesn't play doesn't grow in normal equilibrium. The game develops the person in several successive directions, every kind (of game) leaving at its stage a particular stratum for the building (construction) of the child's personality.

For this purpose we have analyzed four children games that they practice as school pupils, namely, the candle games, capriole games, hopscotch games and small ball games.

This analyses has allowed us to demonstrate that these games contribute to the development of the child's personality through the training of attention of thinking, of memory, of imagination, of judgment, (or evaluation), of the team fair play, endurance and so on, faculties that are involved in the acquisition of knowledge by the learners.

**Key words:** Game ; Personality.

Date of Submission: 03-04-2021

Date of Acceptance: 17-04-2021

### I. Introduction

La formation de la personnalité de l'individu, objet de l'éducation est un processus de longue durée qui commence dès le bas âge, à travers différentes activités qui combinent les actions que cet individu réalise, les influences qu'il subit de l'extérieur ainsi que ses diverses interactions avec l'environnement (physique et humain).

Considérant l'enfant, sa grande préoccupation c'est les jeux. C'est par les jeux que l'enfant prend possession de soi et du monde, qu'il épanouit son corps et ses sens, son imagination et sa sensibilité, son esprit et sa volonté.

Chez l'enfant, l'importance du jeu a été aperçue par la pédagogie depuis Platon qui prônait déjà de jeux éducatifs en rappelant son aspect utile<sup>1</sup>. Thomas d'Aquin quant à lui a considéré le jeu comme un bien en lui-même. Pendant la Renaissance le jeu est reconnu comme un moment essentiel de la vie de l'enfant<sup>2</sup>. En 1942, Winnicott dans le besoin de jouer donne les raisons suivantes : on joue par plaisir, pour libérer l'agressivité dans un endroit connu, pour gérer l'anxiété, pour favoriser le processus d'intégration de la personnalité, pour communiquer sa propre réalité intérieure. Le jeu est passé au premier plan des préoccupations avec les divers

<sup>1</sup> Platon, cité par Lucia Castelli et al., Veux tu jouer avec moi ?, jeux didactiques pour le bien être des enfants, in *AVSI*, Kigali, UNICEF, 1972, p.4.

<sup>2</sup> Lucia Castelli et al. *Idem*.

mouvements dits d'éducation nouvelle, aux alentours des années 1900. Pour bien juger du rôle pédagogique du jeu enfantin, il est nécessaire d'en connaître exactement la nature, ce qui conduit à la fonction psychologique de l'activité ludique<sup>3</sup>.

Pour Jean Chateau, le jeu contribue à former la personne de l'enfant, cela est amplement prouvé par le fait qu'un enfant qui ne joue pas n'est pas un enfant normalement équilibré, si bien que, pour redresser certains caractériels, on s'attache d'abord à le faire jouer. Le jeu, en effet, développe la personne dans plusieurs directions successives, chaque type de jeu déposant à son tour une strate particulière. A travers ses manifestations diverses, le jeu apparaît en définitif comme une manière de prendre quelque distance à l'égard des déterminations qui, dans la vie sociale courante, fixent l'individu à sa place et le situent dans le monde qui l'entoure.<sup>4</sup>

Les conduites de jeu constituent en effet une très grande part de l'activité enfantine. Il n'est pas étonnant, dans ces conditions, que les éducateurs aient voulu faire profiter la pédagogie des aspects formateurs du jeu. C'est ainsi que l'importance du jeu croît dans le cadre scolaire à travers les théories de l'école dite active, en particulier avec Edouard Claparède, Ovide Decroly, John Dewey, etc. C'est donc, pour une bonne part, dans le jeu que l'enfant acquiert des attitudes indispensables pour le travail : le goût de l'effort, le sens de la consigne, le respect des autres, le contrôle de soi, mais également la notion de la difficulté et le désir de la surmonter. Toutes ces valeurs constituent pour l'éducation autant d'attitudes essentielles qui s'assimilent par le jeu. Ce qui s'explique mieux par le fait que, tout en étant une activité de loisir, le jeu est soumis à des règles conventionnelles, comportant gagnants et perdants et où interviennent les qualités physiques ou intellectuelles, l'adresse, l'habileté ou le hasard.

En outre, Lucia Castelli et al. pensent que le jeu est important parce qu'il permet à ceux qui sont en train de grandir d'expérimenter et d'explorer leurs propres capacités en évitant de vivre les épreuves comme des situations extrêmes. Il est aussi possible pour chacun de représenter ses propres peurs, ses propres capacités, sa propre solitude sans que celles-ci deviennent dominantes dans sa propre vie et, mieux encore, en les respectant.<sup>5</sup>

A cet effet, il y a lieu de considérer que les activités ludiques contribuent au développement des facultés de la personnalité de l'enfant.

Considérant cette importance des jeux dans le développement de la personnalité de l'enfant, nous nous proposons de répondre aux questions suivantes :

- Quels jeux, parmi les jeux d'enfants-écoliers de la ville de Beni pratiqués à l'école peuvent-ils contribuer au développement de quelques aspects de leur personnalité tels que l'aptitude, habileté, l'adresse, le raisonnement, la mémoire, l'attention, l'imagination, la connaissance de soi, etc. ?
- Comment ces jeux peuvent-ils intervenir dans l'enseignement pour véhiculer les connaissances en faveur des apprenants ?

Eu égard aux problèmes posés ci-haut, nous pensons provisoirement que le jeu de la chandelle, le jeu de cabriole ou Zango, le jeu de marelle et le jeu des billes à côté des autres jeux d'enfants-écoliers de la ville de Beni pratiqués à l'école contribueraient au développement de certaines facultés de leur personnalité comme le raisonnement, la mémoire, l'attention, l'imagination, la connaissance de soi, etc. Mais aussi la pratique de ces jeux locaux par ces écoliers sous l'impulsion des enseignants faciliterait l'acquisition de certaines notions et la mise en œuvre dans certains cas, des méthodes actives qui constituent l'un de grands piliers de la pédagogie nouvelle ; car à travers le jeu qu'il pratique, l'enfant apprend en même temps.

A travers l'analyse de ces jeux d'enfants-écoliers de la ville de Beni, nous poursuivons les objectifs suivants :

- Sensibiliser et attirer l'attention des éducateurs surtout les enseignants, sur la nécessité d'observer les jeux des enfants, mais aussi de les accompagner dans la pratique de ces jeux afin de relever leur importance dans la vie des tout-petits (écoliers) tout en descendant leurs intérêts et ce qu'ils en tirent comme profit ;
- Amener les enseignants à se servir de certains jeux pratiqués par les enfants-écoliers localement pour transmettre certaines notions dans le cadre de la méthode active et participative.

S'il faut expliquer le concept de personnalité, c'est une fonction par laquelle un individu conscient se saisit comme un moi, comme un sujet unique et permanent.<sup>6</sup> D'autre part ce terme dérive du latin *persona* qui signifie le masque de l'acteur, dont est issu également le mot *personne*. Un des caractères du masque du théâtre antique est sa permanence, sa fixité. Le même masque est porté par l'acteur pendant toute la pièce. L'aspect de permanence a été repris par la psychologie classique qui voit dans la personnalité la fonction psychologique par laquelle un individu se considère comme un Moi un et permanent. La personnalité totale d'un individu est faite de l'intégration des facteurs biologiques et des facteurs psychologiques. Ces facteurs biologiques sont

<sup>3</sup> Idem.

<sup>4</sup> Jean Chateau, « *Jeu-Le jeu chez l'enfant* », *Encyclopédie Universalis* [en ligne], consulté le 4 septembre 2018. URL: <http://www.universalis.fr/encyclopedie/jeu-le-jeu-chez-l-enfant>.

<sup>5</sup> Lucia Castelli et al, *Op cit*, p.5.

<sup>6</sup> Paul Robert, *Le Nouveau Petit Robert, Dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française*, Paris, Le Robert, p.1869.

généralement rassemblés sous le nom de tempérament. Pour des raisons pratiques, il est commode de distinguer dans le tempérament les aspects statiques et les aspects dynamiques, la morphologie et la physiologie.<sup>7</sup>

## **II. Méthodologie**

Dans le présent travail, la population d'étude est constituée des jeux d'enfants-écoliers qu'ils pratiquent pendant les périodes récréatives à l'école, qui peuvent se chiffrer à une centaine, parmi lesquels nous avons retenu quatre, qui suivent : le jeu de la chandelle, en swahili « katambara », le jeu de cabriole ou Zango dans la terminologie de la République Démocratique du Congo ou encore « kangé » en swahili, le jeu de marelle appelé communément ( localement ) par les enfants jeu du dedans ou « kideda » en swahili et le jeu de billes. Ces quatre jeux constituent l'échantillon que nous avons choisi.

L'étude consiste en une enquête directe, celle qui nous a amené à effectuer une descente dans les écoles primaires pour observer les différents jeux d'écoliers ; après quoi, nous avons retenu les quatre ci-haut cités. Il faut alors retenir que l'observation nous a servi comme outil du travail.

Cette technique se définit comme l'investigation autour d'un phénomène naturel ou social pour découvrir tous les facteurs qui le composent ou qui l'influencent sans que le chercheur intervienne dans le déroulement du phénomène pour agir sur certains facteurs comme il en est pour l'expérimentation<sup>8</sup>. Lors de l'observation il a été question de noter pour chaque jeu, les différents aspects de sa présentation par les acteurs (les écoliers). Par la suite nous avons décrit ces jeux l'un après l'autre tout en les analysant afin d'en ressortir la valeur éducative quant au développement de la personnalité de l'enfant-écolier.

En outre, nous avons été attentifs aux attitudes des écoliers, élément qui nous a donné des indications sur les aptitudes qui entrent en contribution pendant l'exécution du jeu.

## **III. Description et analyse des quelques jeux d'enfants-écoliers**

Dans la description du jeu, il va s'agir de la présentation de différentes étapes à franchir dans son exécution par les enfants (écoliers). Il faut noter que lors de l'exécution d'un jeu, les enfants font usage d'un certain nombre de concepts pour faciliter la communication entre les acteurs. Ces concepts sont généralement puisés de la langue utilisée couramment dans le milieu de vie de chaque enfant. C'est ainsi que dans cette description va intervenir certains mots « swahili » et quelque fois « nande », deux langues utilisées localement dans la communication et dont nous prendrons soin d'expliquer en français. Quant à l'analyse, il est question de mettre en exergue les facultés qui entrent essentiellement en compte pendant l'exécution du jeu.

Rappelons que certains jeux se pratiquent dans leur version originale ou selon les réalités du milieu. A cet effet, la description et l'analyse de certains jeux concerneront la version originale et locale reflétant les réalités du milieu de vie des enfants.

### **III.1. Le jeu de la chandelle : « katambara » en swahili ou encore jeu de foulard**

#### **III.1.1. Description du jeu**

Nommé aussi jeu de l'anguille, ce divertissement connu une grande vogue au 18<sup>ème</sup> siècle. A l'exception de deux d'entre eux, désignés par le sort, la chandelle et le coureur, les joueurs se placent à une certaine distance les uns des autres en formant un cercle. Au centre de celui-ci doit se tenir, immobile et dans une pose convenue, la chandelle. On remet ensuite au coureur un mouchoir roulé sur lui-même ou un foulard ressemblant à une anguille. Il s'agit de poser cet objet derrière l'un des joueurs et à son insu. Ou bien l'on s'aperçoit de ce dépôt et il faut alors essayer de toucher le coureur avant qu'il n'ait effectué un tour complet et pris la place de son poursuivant ; ou bien le coureur, après avoir déposé le mouchoir, parvient à le reprendre au tour suivant sans que le joueur inattentif ne l'ait remarqué.<sup>9</sup>

A Beni voici pratiquement comment les enfants présentent ce jeu. Tout au départ, les écoliers forment un cercle au terrain de jeu. Ils peuvent garder une position debout ou assise selon les accords ou la convention. Un mouchoir ou foulard « katambara » en « swahili » considéré comme matériel de jeu est confié à un écolier qui va démarrer le jeu. Celui-ci fait le tour derrière ses coéquipiers, tenant en main le mouchoir qu'il essaie de laisser tomber, de façon inaperçue derrière un joueur tout en poursuivant la ronde.

A ce niveau, deux situations peuvent déterminer la suite du jeu :

1. Si la personne derrière laquelle le mouchoir est tombé est étourdie ou distraite et qu'elle soit surprise par celui qui fait le tour avant qu'elle ne s'en rende compte, elle est considérée comme « chandelle » et se place au milieu du cercle ( comme prisonnier ) sous les moqueries de ses coéquipiers et le coureur recommence un nouveau tour.

<sup>7</sup> Delay J. et Pichot P., *Abrégé de psychologie à l'usage de l'étudiant*, Paris, Maisson et Cie, 3<sup>ème</sup> éd., 1967, pp. 317 et 318.

<sup>8</sup> Abdesselan Ouhajjou, *Méthodes des sciences sociales*, ( s.l. ), ( s.d. ). [Fyjes.usmb.ac.ma/cours/Ouhajjou/Méthodes-des-sciences-sociales](http://Fyjes.usmb.ac.ma/cours/Ouhajjou/Méthodes-des-sciences-sociales), consulté le 9/5/2020 : 9h20'.

<sup>9</sup> Henri Veryrier, *Dictionnaire des jeux*, Turin, éd. Princesse, (s.d.), p.112.

2. Dans le cas où la personne derrière laquelle le mouchoir est tombé se saisit intuitivement de la situation, elle prend le mouchoir et poursuit le coéquipier qui détenait le mouchoir laissé. Si elle l'attrape avant de récupérer la place qu'occupait le poursuivant, il tombe victime et selon les consignes reçues au début du jeu, se fait prisonnier et placé au milieu du cercle comme « chandelle » ou il reprend le mouchoir pour tenter de déposer de nouveau derrière un quelconque joueur. Ainsi évolue le jeu et s'arrête à la fin du temps convenu ou quand on veut, si la période n'a pas été déterminée.

La « chandelle » placée au milieu est appelée par les enfants « zamu » ce qui signifie « sentinelle » en Swahili. C'est un jeu mixte pour garçons et filles.

### **III.1.2. Analyse du jeu**

Le jeu de la « chandelle » comporte essentiellement deux parties :

#### 1. La mise en train

La mise en train va des préparatifs à la constitution du cercle en passant par l'établissement des consignes. Cette phase fait intervenir surtout l'attention volontaire qui amène les enfants à focaliser leur intérêt sur le jeu à exécuter. La mémoire intervient pour la rétention des consignes.

#### 2. Le déroulement du jeu

Tout au long du jeu, chaque enfant reste attentif. Il s'agit de l'attention concentrée en ce sens que chacun des acteurs s'attend à ce que le matériel du jeu (foulard ou mouchoir) puisse être jeté derrière lui. C'est pourquoi tous observent attentivement le mouvement et gestes de la personne qui circule avec le matériel du jeu ou le mouchoir. Ici se développe l'esprit d'observation et d'imagination qui amène à ce que chacun se représente les situations éventuelles qui peuvent se produire au cours du jeu.

Le jeu de la « chandelle » se présente donc comme un excellent exercice pour former l'attention soutenue des enfants ; qui n'apparaît que lorsque s'éveillent les intérêts sociaux et moraux chez l'enfant. Ce jeu ne sera indiqué que pour les grands enfants manifestant ces intérêts, ceux ayant atteint l'âge scolaire.

### **III.2. Le jeu de cabriole ou « Nzango » : « kangé » en swahili**

#### **III.2.1. Description du jeu**

La cabriole est un saut agile exécuté en se retournant sur soi-même et en réunissant les jambes dans l'espace.

En République Démocratique du Congo ce jeu se pratique comme une discipline sportive et de compétition sous la dénomination de « nzango ». C'est un jeu essentiellement féminin qui se traduit en la confrontation de deux équipes à effectif restreint et identique. La plupart des femmes congolaises ont joué au « nzango » quand elles étaient petites. C'est un jeu d'enfants plein de vitalité. L'objectif de chaque équipe est de marquer des points en se servant de la technique des pieds pour tromper l'adversaire. Chaque équipe est basée sur son espace de jeu limité et pose des actions réglementées. Le jeu est agrémenté par des chants d'animation de joueuses et parfois des supporter. Dans la pratique, les mouvements des pieds est mis en contribution.

Ces mouvements de pieds sont habituellement précédés de sautilllements, sauts ou figures aériennes, pour la seule « beauté du jeu » et ne rapportent aucun point.

Le nzango est un sport qui se joue en claquant Jean les mains, au rythme d'un chant. La joueuse saute en l'air et lance en avant le pied gauche ou droit pour marquer un point selon que l'équipe est déterminée « croisée ou parallèle » au tirage au sort du départ par l'arbitre en présence de la capitaine de chaque équipe. « Nzango » signifie jeu des pieds, en « lingala » et en swahili ce jeu est connu sous le nom de « Kangé ». Ce vieux jeu de jeunes filles tire ses origines dans la partie nord-ouest de la République Démocratique du Congo, bien avant l'indépendance de ce pays et s'est transformé en un véritable sport codifié. Dans la province du Nord-Kivu l'on vante ses vertus sur la santé de la femme, ce qui fait sa popularité dans cette partie du pays.<sup>10</sup>

Très populaire dans les deux Congo (Congo Brazzaville et République Démocratique du Congo), le « nzango » se joue entre deux équipes constituées de onze joueuses chacune rangées face à face et séparés par environ deux mètres. L'équipe délègue une joueuse qui est confrontée à une autre de l'équipe adverse. Les règles sont établies avant le début de la partie. Chaque équipe choisit si elle marquera par les jambes croisées (« kangé » ou croisée) ou décroisées (« nzela » ou parallèle). Les équipes marquent les points selon que les jambes de deux joueuses en action se croisent ou pas. Le choix de marquer selon la jambe croisée ou décroisées est fait auparavant. En suite, dès l'entame du jeu, les deux joueuses sautent simultanément en claquant les mains et chacune avance ou projette au devant de soi un pied en redescendant au sol. Si les pieds avancés par les acteurs se croisent, c'est la joueuse de l'équipe ayant préalablement choisi cette option qui gagne, et inversement. La joueuse qui marque continue la tournée jusqu'à ce qu'elle soit arrêtée par le but ou le score de l'équipe adverse. Le match dure 50 minutes, dans une ambiance très animée faite par des chants et comptines et est officié par

<sup>10</sup> Sammy Mupfuni, *Le « nzango », un jeu qui redonne la forme aux femmes*, Kinshasa, (SD).

deux arbitres. La joueuse qui, durant le jeu, élimine cinq joueuses d'affilée de l'équipe adverse marque un point et lorsqu'elle s'arrête à quatre, la partie est reprise.

C'est au cours de l'année 2009 que ce jeu est reconnu comme un sport par le gouvernement de la République Démocratique du Congo conformément aux dispositions de la loi numéro 004/2001 applicables aux associations sans buts lucratifs (ASBL).<sup>11</sup>

S'agissant de la pratique de ce jeu par les écolières, les mêmes règles reviennent pour orienter les joueuses. A la seule différence que le comptage des points encaissés se fait par dizaine jusqu'à 100. La réalisation de cent points inaugure une nouvelle entame à travers la joueuse réalisatrice. Celle-ci cède le jeu dès que la joueuse de l'équipe adverse commence à encaisser des points.

### **III.2.2. Analyse du jeu de « cabriole » tel que pratiqué par les écoliers**

Comme dans le précédent jeu, le jeu de « cabriole » comprend deux parties.

#### **1. La mise en train**

Elle part des préparatifs à la constitution de deux équipes tout en relevant les consignes. Pendant cette phase, les enfants (écoliers) se conviennent sur comment le jeu pourra se dérouler. Ici intervient le choix conventionnel de marquer selon les jambes croisées ou décroisées pour chaque équipe. Ce choix constitue en même temps la nomination de l'équipe. Ce jeu développe l'esprit d'entente, mais aussi la mémoire intervient étant donné qu'à travers les états de la conscience, l'enfant se rappelle des consignes formulées préalablement et du système de comptage des points à encaisser.

#### **2. Le déroulement du jeu**

Pendant le déroulement du jeu, chaque intervenant (écolière, enfant) doit faire usage de la mémoire sensorielle pour se rappeler des états de conscience d'ordre sensoriel. Il faut remarquer que la mémoire est très active pendant que l'enfant ou l'écolière se déploie pour le jeu. A côté de cette mémoire active il faut noter aussi l'intervention de la mémoire spontanée caractérisée par l'apparition automatique des souvenirs (en manipulant l'un ou l'autre pied, l'enfant, l'écolière se rappelle automatiquement de la nomination du groupe auquel il appartient et du système par lequel chaque équipe marque ses points selon la convention. Pendant le jeu, les deux adversaires en confrontation s'observent mutuellement pour repérer les mouvements et gestes des pieds ; tout ceci dans le but d'identifier éventuellement le pied en perspective d'être lancé par l'adversaire et par la suite imaginer des mécanismes de manipulation de ses jambes afin de ne pas encaisser le score. Ici l'attention intervient car l'enfant concentre son activité mentale sur le jeu.

Le jeu de cabriole se présente comme un exercice pour former l'attention, le raisonnement, l'imagination et la mémoire des enfants-écolières. L'enfant de l'école primaire présente un raisonnement essentiellement concret : il réfléchit sur ce qu'il voit, touche, écoute, manipule. S'agissant du présent jeu, il est fort possible qu'à chaque occasion que les enfants l'exécutent, ils apprennent d'une façon abstraite des connaissances sensibles. Leur raisonnement mathématique est concret car ils apprennent à compter concrètement par dizaine (de 10 à 100).

Bref, dans le jeu de cabriole, le raisonnement intervient essentiellement dans le comptage par dizaine, la mémoire dans la rétention des consignes, l'attention et l'imagination dans l'orientation des mouvements pour manipuler les pieds pendant le jeu.

### **III.3. Le jeu de marelle ou du dedans : « kideda » en kiswahili**

#### **III.3.1. Description du jeu**

Le jeu de marelle appelé localement jeu du dedans, en Swahili « kideda » est un jeu enfantin, pratiqué le plus souvent dans la cour de récréation des écoles primaires ou élémentaires. Le jeu consiste à avoir un parcours ordonné dessiné sur le sol (une figure) et un palet (jeton) ou matériel de jeu de la dimension d'une gomme de 1,5 cm x 3,6 cm. Ce matériel de jeu est appelé localement par les écoliers « kideda » ; ce qui fait que ce jeu soit s'appelé « jeu dedans ou de kideda ». Ce matériel peut consister aussi à un petit morceau de bois ou de pierre de plus ou moins 5 cm<sup>2</sup> qu'ils utilisent comme matériel de jeu.

Du point de vue sorte, il faut noter qu'il y a le jeu de la marelle avion, de la marelle de l'eau, de la marelle des écoliers, de la marelle des jours, de la marelle des nombres, le colimaçon, l'horloge, de la marelle de la lune, de la marelle « pousse-pousse ».

Dans le cas présent, nous décrivons deux de ces sortes de jeu de marelle : la marelle avion et la marelle pousse-pousse.

#### **1. La marelle avion**

Il consiste à pousser le palet avec le pied sur lequel on saute, pratiqué fréquemment par les écoliers de la ville de Beni. Il est plus pratiqué en France, toutefois les enfants le pratiquent fréquemment dans les cours de récréation de certaines écoles de la ville de Beni. Il se pratique sur un parcours ordonné dessiné sur le sol, progressant de la partie appelée « terre » à « ciel » en passant par des cases numérotées de 1 à plus ou moins 10. Le joueur se

<sup>11</sup> *Ibid.*

place dans la « terre », les deux pieds au sol ; il envoie son palet dans la case 1 en le faisant glisser sur le sol. Si le palet ne s'arrête pas dans cette case c'est au second joueur de se placer dans la « terre » et de lancer le palet.

Si le palet s'arrête dans la bonne case, le joueur saute pour retomber directement sur un pied dans la case 2 ; le joueur va alors sauter sur le même pied dans la case 3, puis poser les deux pieds ensemble dans les deux cases ( placées côte à côte ) : le gauche occupant la case de la gauche et le droit occupant la case de la droite. Le joueur repart d'un pied dans la case suivante ( 6 ), puis la suivante jusqu'au ciel. Le joueur recommence alors le parcours en sens inverse ; il ramasse le palet avant de sauter la case dans laquelle il se trouvait puis revient dans la zone appelée la « terre ». si le joueur a réussi tous ces déplacements il lance son palet dans la case 2 et recommence le même jeu en sautant à cloche-pied.

Ce voyage terminé, le joueur retourne sur la terre ; le dos tourné à la marelle, il lance son palet soit par-dessus sa tête, soit entre les jambes. S'il tombe dans une case, il y inscrit son nom : c'est sa chambre ; il a le droit d'y poser les deux pieds, tandis que les autres joueurs ne devront pas y pénétrer, ni y lancer leur palet. Un joueur a trois essais pour que le palet tombe dans une case ; s'il ne réussit pas il passe son tour et fera un nouvel essai lorsque reviendra son tour de jeu.

Chacun des concurrents joue aussi longtemps qu'il n'a pas commis de faute. Est considérée comme faute le fait :

- ✓ De lancer le palet en dehors de la marelle, en dehors de la case convenable ou sur un trait ;
- ✓ De marcher sur un trait ou dans la case où se trouve le palet ;
- ✓ De poser le deuxième pied à terre lorsqu'on doit être à cloche-pied.<sup>12</sup>

Lorsque vient son tour, le joueur reprend le jeu à l'endroit où il avait commis une faute. La partie est terminée lorsque toutes les cases sont transformées en chambres et le gagnant est celui qui en possède le plus grand nombre.

## 2. *La marelle pousse-pousse*

Au début du jeu, le premier écolier-joueur selon le tirage au sort se place dans la case de « départ » appelée « terre » et lance son matériel de jeu ou palet dans la case numérotée « 1 ». A cloche-pied et sans poser le deuxième pied au sol qui, reste retenu à l'air en formant un angle presque droit entre la cuisse et la jambe, pied tourné vers l'arrière sauf dans le reposoir ; le joueur fait un aller en sautant la case qui a reçu le palet et au retour il pousse le jeton ou le palet vers la terre et le ramasse, après quoi il y pose ses deux pieds en guise de repos, qui ne prend que quelques secondes. Il effectue le parcours en aller et retour en évitant la case une (où est le matériel) pendant l'aller, et en sautant en cloche-pied dans les cases simples.

Le joueur doit lancer successivement son palet dans toutes les cases de la figure et le pousser de la même manière en repassant par les cases précédentes. Si le palet ne se trouve pas au bon endroit, le joueur peut sauter plusieurs fois pour l'orienter dans la bonne direction afin de lui permettre la poussée.<sup>13</sup> Il peut même le chasser (pousser) d'un seul coup, pourvu qu'il traverse les cases qu'il doit traverser.

Chaque joueur, son tour venu, lance son palet dans la case indiquée et le fait progresser sur le parcours (la figure). S'il faut considérer le début du jeu pour ce joueur, c'est la case numérotée « 1 ». En cours de jeu, c'est la case qui, numériquement succède à celle du dernier tour réussi par le joueur. Tant que le joueur n'a pas commis d'erreur ou de faute, il poursuit son jeu. Dès qu'une erreur est commise, son jeu s'arrête et il lui faut céder le jeu au second joueur tout en maintenant son matériel (le palet) dans la même case jusqu'à ce que le cycle de jeu l'atteigne ; sauf exception particulière, il reprend le jeu en plaçant son palet dans la case qui l'abritait avant que la faute aie été commise.

Les fautes se retiennent selon la convention. Toutefois celles qui suivent sont inévitablement retenues : lancer le palet dans un autre compartiment que celui qu'il doit attendre, laisser le palet s'arrêter sur une ligne, poser le pied levé ailleurs que dans le reposoir et la « terre », toucher du pied une ligne.<sup>14</sup>

Au début du XIX<sup>e</sup> siècle J. Fay décrit la marelle des écoliers : ils partagent un carré long en plusieurs cases, qu'ils appellent quelquefois classes, par des lignes qu'ils tirent dans l'intérieur ; et cette division n'est pas uniforme partout. On tire au sort pour savoir qui jouera le premier.<sup>15</sup>

Le jeu du dedans est pratiqué en grande partie par les filles ; toutefois les garçons peuvent aussi le pratiquer. Pour faciliter la pratique du jeu, le dessin suivant est tracé par les acteurs pour servir d'air de jeu.

<sup>12</sup> Jean-luc Gossmann/Hervé Willems et Jean-Louis BERNASCONI, « jeux du patrimoine » I .A. 93 CPD EPS, 1993, p2 ([www.usep94.fr/fichiers/.../generaux/.../16\\_Les-jeu-de-marelle](http://www.usep94.fr/fichiers/.../generaux/.../16_Les-jeu-de-marelle))

<sup>13</sup> Jean -luc Gossmann/Hervé Willems et Jean-Louis BERNASCONI, *op. cit.* p3.

<sup>14</sup> Henri Veyrier, *op. cit.*, p.312.

<sup>15</sup> *Ibid*, p.312.

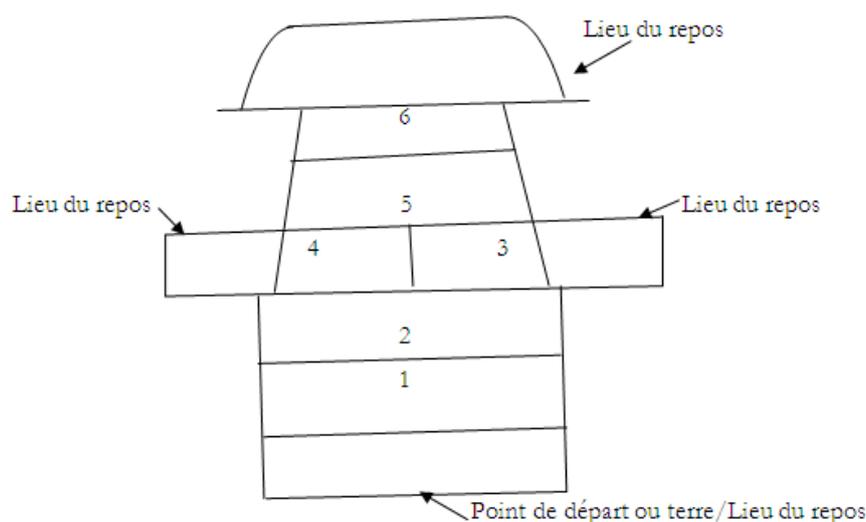


Fig. n° 1 : Aire de jeu appelé marelle

Notons que ce dessin qui représente l'air de jeu peut avoir des formes variées selon le bon vouloir des acteurs. Les cases numérotées 3 et 4 peuvent en même temps servir de lieu de repos si elles ne contiennent aucun palet. Dans le cas où l'une de ces cases ou toutes les deux contiennent déjà chacune un palet, l'acteur qui a le jeu doit alors les franchir en cloche-pied ou les sauter selon le cas et se reposer dans la case initiale ou terminale selon qu'il s'agit de l'aller ou du retour.

Ce jeu se pratique en tour de rôle après que les acteurs se soient convenus au sujet de l'ordre de succession au jeu en tenant compte de leur effectif.

### III.3.2. Analyse du jeu

#### 1) La mise en train

Les enfants (acteurs) se cherchent dans la cour de récréation un endroit où la terre est nue et plane, ils tracent une figure par terre composée des cases.

Cette étape fait appel à l'attention volontaire des participants pour faciliter la compréhension des consignes. La tracée du plan de l'aire de jeu par terre fait intervenir l'imagination mathématique qui constitue le soubassement du raisonnement.

#### 2) Déroulement du jeu

Ce jeu fait appel à la mémoire étant donné que l'enfant a la capacité de se rappeler, de se souvenir et d'utiliser des informations ; à des connaissances et des compétences acquises ou apprises précédemment.

Le jeu de « dedans » se présente comme un exercice pouvant former l'imagination car l'enfant s' imagine l'itinéraire à suivre pendant le jeu, lorsqu'il dessine ou trace la figure qui constitue l'aire de jeu qui représente un objet absent mais déjà perçu ultérieurement.

Pendant le jeu, l'acteur retient le nombre de cases et les lignes qui les séparent car il doit les parcourir yeux fermés en posant les pieds dans les cases de la figure par tâtonnement ou essai et erreur, il se fait l'image de toutes ces cases ; ceci pendant l'avant dernière étape du jeu après avoir réussi à pousser le matériel du jeu à travers toutes les cases de l'aire de jeu. C'est ainsi que l'imagination reproductrice intervient. Après avoir réalisé avec succès toutes ces étapes, la dernière consiste à tourner le dos contre la tracée (le dessin) qui sert d'aire de jeu à l'extérieur de la case qui constitue le point de départ et projeter le matériel de jeu (le palet) vers les différentes cases par dessus la tête ; ceci dans l'objectif que ce matériel atterrisse dans l'une des cases qui sera considéré comme une propriété inviolable de l'acteur qui constitue pour lui un lieu de repos supplémentaire lors du jeu.

L'imagination créatrice qui suppose une production originale, intervient quand l'enfant reproduit un dessin de son choix dans cette case de l'échiquier qui a reçu son matériel de jeu comme marque de sa propriété qui la différencie des propriétés des autres acteurs.

Le jeu du dedans est un jeu auquel l'enfant concentre son activité mentale. L'attention volontaire du départ reste soutenue durant tout le jeu. En poussant le matériel du jeu (le « kideda ») à l'intérieur de chaque case par les orteils d'un pied pendant que l'autre reste retenu dans l'air, l'enfant s'efforce de maintenir son équilibre jusqu'à atteindre le lieu de repos. Tout le corps est mobilisé pour la cause et les muscles de l'enfant se développent à cette occasion. Cet exercice de maintien de l'équilibre contribue efficacement à la maîtrise de soi,

l'endurance, la souplesse, qualités qui sont indispensables dans les jeux de compétition, de rôle et à tout autre jeu collectif ou individuel, voire aux exercices intellectuels.

### **III.4. Le jeu des billes**

#### **III.4.1. Description du jeu**

Le jeu de billes est aussi ancien que l'humanité elle-même. Il s'appelait en grec "tropa" ; on y jouait avec des osselets, des glands, des châtaignes ou même des olives qu'on lançait en direction d'un petit trou ménagé à cet effet et dans lequel il fallait faire entrer le plus grand nombre de billes. Les billes utilisées pour la première fois étaient de petites parcelles de bois ou de métal, grossièrement sphériques et de différentes sections. A partir du 18<sup>ème</sup> siècle, elles devinrent plus parfaitement rondes.<sup>16</sup> Il semble que la bille ait également été connue en Egypte puisqu'elle faisait partie des objets accompagnant le défunt dans la tombe ; la plus ancienne bille retrouvée aurait 6000 ans. Au Moyen Age, le jeu pratiqué avec un objet rond en terre s'appelait gobille. Le jeu actuel et le terme bille viendrait de ces gobilles du Moyen Age.<sup>17</sup>

Il existe des billes plus grosses qui servent généralement de cibles plutôt que de projectiles : on les appelle des "calots". Si on s'en sert pour tirer, on le lance à la main, tandis que les billes ordinaires, au moins à l'origine, se calaient dans la seconde phalange du pouce, maintenues par l'extrémité de l'index ; le pouce alors se détendait comme un ressort, projetant la bille au loin.

Les jeux qu'on peut pratiquer avec des billes sont innombrables. Outre ceux qui existent et qui sont connus de tous, les enfants en inventent au gré de leur imagination.<sup>18</sup>

De ces jeux qu'on peut pratiquer avec les billes, nous nous limitons à la description de quatre types qui semblent cadrer avec le jeu de billes pratiqué par les enfants dans nos milieux qui sont : le pot, la pyramide, la rangette, et les villes.

##### *1. Le pot*

Le pot est un petit trou rond assez peu profond, légèrement évasé vers sa partie supérieure, que l'on a creusé dans la terre. A quelques mètres du pot, on dessine un petit cercle qui figure le but. Chaque joueur à tour de rôle se place dans le but et lance une bille en essayant de la faire entrer dans le pot ou de l'en faire approcher au maximum. Le joueur suivant fait la même chose ; mais il a souvent intérêt à viser la bille de son concurrent si elle est placée tout près du pot, ce qui lui permet d'écartier ce danger. Chaque bille introduite ou rentrée dans le trou ( pot ) vaut 10 points à son possesseur ; de même qu'on gagne 10 points à chaque fois qu'on a touché une bille étrangère ou d'un adversaire que l'on a visée. On joue d'habitude la partie en 110 points. Les joueurs sont en nombre indéterminé. On peut varier le jeu en formant des équipes, ce qui le rapproche de la pétanque et des jeux de boules.<sup>19</sup>

##### *2. La pyramide*

La pyramide est une pile de billes constituée au début de la partie à partir d'une bille de chaque joueur. Le but est de parvenir, à l'aide d'autres billes, à toucher et renverser la pyramide. La pyramide peut être également constituée au départ de quatre billes d'un même joueur.<sup>20</sup> Ici les joueurs sont en nombre indéterminé. L'un d'eux, désigné par le sort, dresse avec ses billes en triangle et la quatrième sur le sommet de ce triangle. Chaque joueur, à tour de rôle, lance alors sa bille sur la pyramide en essayant de la toucher. Autour de la pyramide on a tracé un cercle. Toute bille de la pyramide qui est frappée et sort du cercle appartient à celui qui l'a touchée ; celui-ci garde également la bille avec laquelle il a touché la pyramide. Toute bille qui n'a pas touché la pyramide appartient à celui qui l'a construite. Quand chacun des concurrents a joué, on recommence dans le même ordre, les joueurs tirant une nouvelle bille depuis l'endroit où la bille précédente s'est arrêtée.<sup>21</sup>

##### *3. La rangette*

Ce jeu est parfois appelé le cercle, ou encore le triangle. On trace sur le sol, au choix, un cercle ou un triangle, d'autant plus grand que le nombre de joueurs est plus élevé. Chaque joueur dépose un enjeu, le même nombre de billes pour tous. Avec les billes qui lui restent, le joueur, placé sur la ligne de départ, cherche à atteindre un de ces enjeux, qui ont tous été disposés dans le triangle, à égale distance les uns des autres. Toute bille qui est sortie du triangle appartient à celui qui l'a atteinte. Après le premier coup, chaque joueur lance ses billes non pas depuis la ligne de départ, mais depuis l'emplacement où sa bille s'est arrêtée au cours du coup précédent.

Quand toutes les billes du triangle sont sorties, la partie est terminée ; celui qui a acquis le plus grand nombre de billes a gagné. Lorsque la bille lancée par un joueur reste dans le cercle ou dans le triangle, ou sur la

<sup>16</sup> Henri Veyrier, *op. cit.*, pp.52 et 53.

<sup>17</sup> Karime Michel, *Jeux de billes*, Les Praves, Universités de Nantes, 2012, p.6.

<sup>18</sup> Henri Veyrier, *Op cit.*, 53.

<sup>19</sup> *Idem.*

<sup>20</sup> Karine Michel, *Op cit.*, p. 2.

<sup>21</sup> Henri Veyrier, *Op cit.*, pp. 53-54.

ligne qui en marque les limites, il ne gagne pas les billes qui ont pu sortir de la pyramide, et il rend celles qu'il a gagnées depuis le début de la partie ; au coup suivant, n'ayant pas d'autre emplacement de tir, il va jouer depuis la ligne de départ. Le cercle admet une variante : le double cercle. Autour du premier cercle, on en trace un second plus grand. Le jeu est le même, mais une bille qui sort du grand cercle est considérée comme trop éloignée de son but ; on sanctionne cette sortie en la confisquant ; elle va grossir l'enjeu dans le petit cercle. La partie est terminée lorsque celui-ci est complètement vide.<sup>22</sup>

#### 4. *Les villes*

Ce jeu consiste à défendre le trou, devenu ville, de toute invasion adverse. Un joueur ayant réussi à mettre sa bille dans un trou peut viser les billes adverses pour les « tuer » ; s'il touche de sa bille une bille adverse, il remporte cette dernière et rejoue.<sup>23</sup>

Henri Veyrier pense qu'il s'agit d'une variété du pot. Sur le sol, on dessine un carré, d'environ un mètre de côté. Aux quatre coins de ce carré sont creusés quatre trous d'un diamètre légèrement supérieur à celui des billes. Chaque trou porte le nom d'une ville ; au milieu du carré, un trou légèrement plus grand figure la capitale. Au milieu de chaque côté, d'autres trous représentent les bourgs : Chaque joueur, à tour de rôle, essaie d'atteindre avec sa bille une des villes, et notamment la capitale. Celui qui s'est emparé d'une ville cherche à la défendre en écartant avec ses billes concurrentes qui s'en approchent. Le jeu est très long se termine lorsque les adversaires n'ont plus de billes ou quand un des joueurs a réussi à s'emparer de toutes les villes.<sup>24</sup>

S'agissant de jeu de billes des enfants en ville de Beni, sa phase initiale consiste à la mise à commun des billes qui se fait sur une surface de terre bien plane par un groupe d'enfants, surtout garçons. Les billes sont de couleurs différentes selon le choix de chaque acteur. L'un des acteurs (enfants) prend une de ces billes rassemblées, la jette par terre et la piétine de façon à former un petit trou dans le sol appelé « devo » dans le langage des joueurs, qui signifie pour eux partie centrale du jeu. C'est l'équivalent du pot dans le jeu de pot tel que détaillé ci-haut.

Après avoir creusé le petit trou, il prend toutes les billes rassemblées au prorata des acteurs, les lance à l'air pour qu'elles retombent en terre sous un éclat permettant leur dispersion en directions diverses. L'acteur dont la bille se situe à une distance plus longue (par rapport à d'autres billes) en considérant la partie centrale du jeu est celui qui donne le coup d'envoi. Par contre, celui dont la bille est trop rapprochée du trou ou partie centrale du jeu sera considéré comme étant le dernier à prendre le jeu car l'on estime que sa position à proximité de ce trou lui est favorable pour y introduire sa bille afin de commencer à gagner les points. Le jeu consiste à pousser sa bille vers la partie centrale du jeu en écartant éventuellement avec sa bille celles des adversaires susceptibles de constituer un obstacle à sa progression. L'objectif de la progression vers la partie centrale du jeu est de vouloir introduire la bille dans le petit trou que les enfants appellent « devo » dans leur jargon.

Si celui qui a le privilège de donner le coup d'envoi n'a pas la possibilité de viser la bille de l'un de ses adversaires en raison de la situation trop distante de leurs billes par rapport à la sienne, il se contente de lancer celle-ci vers le trou dans le but de se rapprocher de la partie centrale du jeu avec le risque de s'exposer à leurs attaques tout en laissant l'occasion au second acteur de récupérer le jeu.

L'entrée au trou fait gagner un point et donne le plein droit de s'avancer vers la bille de l'adversaire d'une mesure équivalent, plus ou moins à la distance de l'écartement de la main (l'empan) avant de la viser. Si le détenteur du jeu arrive à viser cette bille, il mesure la distance qui sépare sa bille de celle de son adversaire qui a été visée ou cognée en se servant de la dimension (la longueur) de son pied comme unité de mesure. Notons que le nombre maximum des points (pieds) à gagner est de 50 contrairement à 110 dans le jeu dit pot. La moitié de ces points c'est-à-dire 25 points confère la possibilité de bénéficier de l'avantage d'esquisser deux empan avant de lancer la bille vers celle de l'adversaire ou vers le trou (partie centrale) pour d'éventuelle conquête des scores ou points.

A chaque fois que l'acteur atteint les 50 points, il amorce l'étape d'élimination des adversaires. Il est question de les écarter du jeu l'un après l'autre en visant en deux reprises de manière non successive leurs matériels de jeu (billes). Cette élimination peut consister également à procéder à cinq coups successifs sur une même bille mais avec le risque de céder place à un autre acteur si la bille lancée n'atteint pas l'objectif ou la cible. Notons que cette élimination est appelée « mawindo » en swahili par les écoliers (joueurs), ce qui signifie la chasse. Au fur et à mesure que chaque acteur atteint les cinquante points, l'élimination des adversaires commence en visant leurs billes par deux fois. L'acteur qui élimine le dernier adversaire est proclamé gagnant et le jeu peut recommencer.

---

<sup>22</sup> *Idem*, p.54

<sup>23</sup> Karine Michel, *op. cit.*, p. 2

<sup>24</sup> Henri Veyrier, *op. cit.*, p. 55

### **III.4.2. Analyse du jeu**

#### 1) La mise en train

Les acteurs c'est-à-dire les écoliers se préparent chacun avec sa bille au lieu indiqué pour le jeu. Rappelons que toutes les billes sont remises à l'un des acteurs ; après consensus et consigne il les lance dans les airs et les laisse tomber en terre de telle sorte qu'en atteignant le sol elles produisent un bruit éclatant qui permet de propulser chacune d'elles à une distance quelconque du petit trou ou « devo » creusé d'avance. L'acteur dont la bille a été propulsée à une grande distance par rapport à celle des autres en considérant la partie centrale est celui qui amorce le jeu conformément aux lois prédéfinies.

A cette phase interviennent l'attention et la mémoire sensorielle. En effet, l'enfant ou le petit garçon remémore les règles du jeu ; se rappelle de la forme de sa bille et fait attention aux consignes du lancement du jeu et les respecte.

#### 2) Déroulement du jeu

L'attention déclenchée au départ se consolide davantage durant le déroulement du jeu. En effet, toute l'énergie mentale et physique de l'écolier (acteur) se focalise sur le jeu. Il contrôle la situation et les mouvements de sa bille et de ceux de ses adversaires pour qu'il sache placer la sienne à un endroit qui lui est favorable sur l'aire de jeu, afin de ne pas s'exposer à leurs attaques. Il s'agit d'une attention volontaire qui fait appel à d'autres facultés intellectuelles dont la mémoire et le raisonnement, voire le jugement.

Au cours du jeu, la mémoire permet à l'acteur de garder en vue les règles du jeu mais aussi de garder à l'esprit les points gagnés et ceux gagnés par ses adversaires. Ce qui fait que chacun imagine les mécanismes d'échapper aux attaques de ses adversaires ou attaquer d'une manière ciblée selon que l'adversaire constitue un danger de taille ou selon le niveau auquel il se situe par rapport aux différentes étapes du déroulement du jeu. Il s'agit surtout de ceux qui ont déjà commencé à encaisser les points, c'est-à-dire ceux qui ont atteint l'étape de comptage ou d'élimination. De cette façon il retient toute la situation du jeu de chaque acteur du début à la fin.

L'habileté manuelle est de mise également dans le processus de lancement de la bille afin d'atteindre en distance la bille de l'adversaire ou de poster sa bille dans le petit trou qui constitue la partie centrale de l'aire de jeu.

Le raisonnement, faculté qui consiste à établir des rapports entre le jugement, intervient à travers les différentes discussions entre acteurs (écoliers) qui accompagnent le jeu dès son début jusqu'à la fin ; ce qui permet d'éviter les heurts entre eux.

## **IV. Interprétation**

La description et l'analyse des jeux d'enfants que nous avons ciblés nous ont conduit aux constats qui suivent :

### **IV.1. Le jeu de la chandelle : « katambara »**

Ce jeu se présente comme un excellent exercice pour la formation de l'attention soutenue des enfants (et/ou écoliers) qui peut apparaître lorsque s'éveillent les intérêts sociaux et moraux chez l'enfant. Selon Delay J. et Pichot P. c'est cette attention qui dépend de sa motivation consciente au jeu.<sup>25</sup> C'est donc un jeu bien indiqué pour les grands enfants manifestant ce genre d'intérêts, c'est-à-dire ceux ayant l'âge scolaire. Il faut aussi rappeler que ce jeu développe chez l'enfant (écolier) l'esprit d'observation et d'imagination pouvant conduire à ce que chacun puisse se représenter différentes situations qui peuvent arriver au cours du jeu.

### **IV.2. Le jeu de cabriole : « kangé »**

Il constitue un exercice pour former le raisonnement des enfants surtout pour ceux de l'école primaire qui est un raisonnement concret : ils réfléchissent sur ce qu'ils voient, touchent, écoutent, manipulent. C'est à travers le comptage par dizaine que ce raisonnement intervient. Il faut noter également que la mémoire intervient dans la rétention des consignes, l'attention et l'imagination dans l'orientation des mouvements pour manipuler les pieds pendant le jeu. Ce jeu développe aussi chez les enfants l'esprit d'entente mutuelle quand il s'agit de se mettre d'accord sur le mode de jeu.

### **IV.3. Le jeu de marelle ou du dedans : « kideda »**

Ce jeu fait appel à l'attention, à la mémoire pour faciliter chez l'enfant (écolier) la compréhension des consignes du jeu et d'utiliser les compétences acquises précédemment dans la pratique du jeu. Il faut noter également l'intervention de l'imagination lors de la tracée de la figure ou aire de jeu « kideda » par terre, mais aussi pendant l'étape ou, yeux fermés, il (l'acteur) se fait l'image de toutes les cases, il se représente en jouant, les lignes qui séparent chacune des cases du jeu qu'il est appelé à franchir yeux fermés, en posant ses pieds dans celles-ci. L'imagination créatrice qui suppose une production originale, intervient quand l'enfant reproduit un

---

<sup>25</sup> Delay J. et Pichot P., op. cit., p. 275.

dessin de son choix dans une case de l'échiquier qui a reçu son matériel de jeu comme marque de sa propriété qui la différencie des propriétés des autres acteurs. Il faut retenir également que le jeu de marelle participe au développement de l'enfant en lui apprenant à garder l'équilibre, à améliorer son adresse, sa souplesse et l'endurance de son corps.

#### **IV.4. Le jeu des billes**

Ce jeu déclenche une attention volontaire chez les acteurs au départ et se consolide davantage durant le déroulement du jeu. Au cours du jeu, la mémoire permet à l'enfant de garder en vue les règles du jeu mais aussi de garder à l'esprit les points gagnés et encaissés par ses adversaires. Enfin, le raisonnement, faculté qui consiste à établir des rapports entre les jugements à travers les différentes discussions des acteurs (enfants) accompagne le jeu dès le début jusqu'à la fin. L'habileté manuelle n'est pas du reste. Elle intervient dans le processus de lancement de la bille afin d'atteindre ou attaquer les billes des adversaires ou la poster dans le petit trou considéré comme partie centrale de l'aire de jeu.

Ceci étant, nous confirmons que parmi les jeux que les écoliers de la ville de Beni pratiquent durant la période récréative, il y a ceux qui contribuent au développement de certains aspects de leur personnalité.

Dans le cadre de la pratique de l'enseignement il y a lieu de tirer le constat suivant par rapport à certains d'entre les jeux que nous avons ciblés dans la présente étude :

1. Le jeu de la chandelle : « katambara » se présente comme un excellent exercice pour la formation de l'attention soutenue des enfants (et/ou écoliers) qui peut apparaître lorsque s'éveillent les intérêts sociaux et moraux chez l'enfant. C'est donc un jeu bien indiqué pour les grands enfants manifestant ce genre d'intérêts, c'est-à-dire ceux ayant l'âge scolaire.
2. Le jeu de cabriole ou le « kangé » aide l'enfant dans le comptage par dizaine. C'est ainsi que dans le cadre de la coordination horizontale des disciplines scolaires, l'enseignant pourra intensifier la pratique de ce jeu chez les apprenants pendant la période correspondant à cette partie de la matière d'enseignement durant la séquence didactique.
3. Le jeu du dedans ou « kideda » pourrait intervenir dans la leçon de gymnastique comme exercices physiques. Le maintien de l'équilibre ; en maintenant un pied suspendu dans l'air, cela constitue un excellent exercice dans le cadre de l'éducation physique qui contribue à la souplesse, à l'endurance et à la maîtrise de soi chez l'enfant.
4. Quant au jeu de billes, il peut servir l'enfant pour le mesurage ; le raisonnement de l'enfant pendant le déroulement de ce jeu étant mathématique. La pratique de ce jeu intervient en mesure de grandeur, mais aussi l'enfant, par sa mémoire, se rappelle le comptage par unités et dizaines. C'est pourquoi l'enseignant doit encourager l'enfant à pratiquer ce jeu qui consolide les notions mathématiques.

### **V. Conclusion**

Notre préoccupation, en entreprenant la présente étude était de savoir si certains jeux pratiqués par les enfants-écoliers en ville de Beni peuvent contribuer au développement de leur personnalité ; mais aussi savoir comment ces jeux peuvent intervenir dans l'enseignement pour véhiculer les connaissances en faveur des apprenants.

Anticipativement nous avons pensé que les jeux de la chandelle, de cabriole, de marelle, de billes et d'autres contribueraient au développement de certaines facultés de la personnalité des enfants (écoliers) de la ville de Beni. La pratique de ces jeux sous l'impulsion des enseignants faciliterait l'acquisition de certaines notions par les écoliers et la mise en œuvre des méthodes actives par les enseignants.

A l'issue de l'analyse des jeux retenus, nous avons confirmé nos intuitions ci-haut présentées.

Suggérons que l'organisation judicieuse des jeux par l'enseignant à l'intention des écoliers demeure donc un excellent exercice qui profite aussi bien à l'écolier qu'à l'enseignant lui-même. L'écolier s'épanouit physiquement, intellectuellement et socialement lors de ces activités d'expression libre ; alors que l'enseignant y découvre certaines tendances (aptitudes) des enfants (écoliers) qu'il n'aurait pas pu découvrir entre les quatre murs de la salle de classe. L'utilisation des jeux pour faire acquérir certaines notions aux apprenants soutient son avantage pédagogique. Ceci justifie sa place comme l'une des techniques des méthodes actives qui fondent la pédagogie nouvelle.

### **Bibliographie**

- [1]. Abdesselan Ouhajjou, Méthodes des sciences sociales, (s.l), (s.d.). fsjes.usmb.ac.ma/cours/ouhajjou/Methodes-des-sciences-sociales, consulté le 9/5/2020 : 9h20' ).
- [2]. Château J., « Jeu-Le jeu chez l'enfant », Encyclopaedia Universalis [en ligne], consulté le 4 septembre 2018. URL: <http://www.universalis.fr/encyclopedie/jeu-le-jeu-chez-l-enfant/>.
- [3]. Delay J. et Pichot P., Abrégé de psychologie à l'usage de l'étudiant, Paris, Masson et compagnie, 1972, p. 275.
- [4]. Henri Veryrier, Dictionnaire des jeux, Turin, éd. Princesse, (s.d.), p.112.
- [5]. Karime Michel, Jeux de billes, Les Praves, Universités de Nantes, 2012, p.6.

- [6]. Lucia Castelli et al., Veux tu jouer avec moi ?, jeux didactiques pour le bien être des enfants, in AVSI, Kigali, UNICEF, 1972, p.4.
- [7]. Paul Robert, Le Nouveau Petit robert, Dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française, Paris, Le Robert, p.1869.
- [8]. Sammy Mupfuni, Le « nzango », un jeu qui redonne la forme aux femmes, Kinshasa, (s.d.).
- [9]. Unesco, L'enfant et le jeu, approches théoriques et applications pédagogiques, Paris, Unesco, 1979, N° 34.
- [10]. [www.usep94.fr/fichiers/...generaux/.../16. Les-jeux-de-marelle.pdf](http://www.usep94.fr/fichiers/...generaux/.../16. Les-jeux-de-marelle.pdf).

Par Kasereka Mupanda Erickson. “ Les jeux dans le développement de la personnalité et dans la didactique chez les enfants-écoliers de la ville de Beni en RD.Congo.” *IOSR Journal of Business and Management (IOSR-JBM)*, 23(04), 2021, pp. 54-65.