
M.E.S., Numéro 131, Vol.2, novembre – décembre 2023

<https://www.mesrids.org>

Dépôt légal : MR 3.02103.57117

N°ISSN (en ligne) : 2790-3109

N°ISSN (impr.) : 2790-3095

Mise en ligne le 18 novembre 2023



Revue Internationale des Dynamiques Sociales
Mouvements et Enjeux Sociaux
Kinshasa, novembre - décembre 2023

PRATIQUE DE JEU DES ROLES DANS LES ACTIVITES A L'ECOLE MATERNELLE.

Enquête menée dans quelques écoles maternelles de la commune de Limete, à Kinshasa

par

Nestor BOLAYELA MBEBE

*Assistant, Faculté de Psychologie et Sciences de l'Education
Université de Kinshasa*

Anne Marie KHONDE NSOKI

Assistant, USAM-Kidima

Bertin MBUNGA LOLANGO

Chercheur

Reagan NGONZO KITUMBA

Professeur Associé

*Faculté de Psychologie et Sciences de l'Education
Université de Kinshasa*

Résumé

La pédagogie maternelle fonde la didactique des activités à l'école maternelle sur le jeu qui prend diverses formes : jeux symboliques, jeux, d'exploration, jeux de construction et de manipulation, jeux collectifs et jeux de société, jeux fabriqués et inventés, jeu de rôles, etc. Cette étude s'est donc intéressée à la manière dont les éducatrices recourent au jeu des rôles dans les activités d'apprentissages qu'elles organisent au profit des enfants.

Pour y arriver, une enquête a été menée auprès des éducatrices de quelques écoles maternelles de la commune de Limete. Celle-ci a été appuyée par les techniques de check-list et d'interview pour la collecte des données.

Les résultats obtenus révèlent des lacunes considérables dans la didactique de jeu des rôles chez les éducatrices qu'il faudrait corriger par des formations appropriées.

Mots-clés : *pratique, jeu des rôles, activités, école maternelle*

Abstract

Nursery pedagogy bases the didactics of activities in nursery school on play which takes various forms: symbolic games, exploration games, construction and manipulation games, collective games, and board games, manufactured and invented games, role play in the learning activities that they organize for the benefit of children.

To achieve this, a survey was carried out among educators from some nursery school in the Municipality of Limete. This was supported by Check-list and Interview Techniques for data collection.

The results obtained reveal considerable gaps in the role play didactics of educators that should be corrected which appropriate formulations.

Keywords : *Practice, role play activities, nursery school*

INTRODUCTION

Jouer pour l'enfant est une activité fondamentale par laquelle il découvre le monde (Doreau Louise, 2004). Aussi, souligne Betteheim cité par Marie-Gioux (2017) que la plus grande importance du jeu est le plaisir immédiat que l'enfant en tire et qui se plonge en joie de vivre. Il est également l'outil qui le prépare dans les tâches à venir. Ainsi, l'implication totale de l'enfant dans le jeu est dépourvue de risque, ce qui lui permet d'éprouver sans contraintes le plaisir de la découverte et de la recherche. C'est le plaisir et l'amusement qui caractérisent le sens de mot « jeu » (Musomo, 2017). Le jeu a un rôle développemental, adaptatif et éducatif. Il est un mode d'expression et de construction de soi de l'enfant et le moyen de prise de pouvoir de l'enfant sur les situations qu'il vit (*Programme national de l'enseignement maternel*, 2021).

Pour Pauline Kergomard (1910) « le jeu, c'est le travail de l'enfant, c'est son métier, c'est sa vie. L'enfant qui joue à l'école maternelle s'initie à la vie scolaire ». La pédagogie maternelle fonde la didactique des activités à l'école maternelle sur le jeu. Piaget (1945) pense que le jeu est une activité

essentielle à la construction de la fonction symbolique, de l'intelligence et par là des apprentissages scolaires. L'école maternelle élargit l'univers relationnel des enfants et leur permet de vivre des situations de jeux... Elle s'appuie sur le besoin d'agir, sur le plaisir du jeu, sur la curiosité (Marie-Gioux, 2017).

Le jeu favorise la richesse des expériences et alimente tous les domaines d'apprentissages à l'école maternelle. Il permet aux enfants d'exercer leur autonomie, d'agir sur le réel, de construire des fictions et de développer leur imaginaire, d'exercer des conduites motrices, d'expérimenter des règles et des rôles sociaux variés. Il favorise la communication avec les autres. L'éducatrice donne à tous les enfants un temps suffisant pour déployer leur activité de jeu. Elles les observent dans leur jeu libre afin de mieux les connaître. Elles proposent aussi des jeux structurés visant explicitement des apprentissages spécifiques. Le jeu oppose les pratiques pédagogiques basées sur l'enseignement à celles basées sur l'apprentissage. Le jeu revêt diverses formes : jeux symboliques, jeux, d'exploration, jeux de construction et de manipulation, jeux collectifs et jeux de société, jeux fabriqués et inventés, etc. (Mikulu, 1998 ; 2015 ; Bofunga, 2022 et Otto, 2017).

Etant donné que l'école maternelle est centrée sur le développement, le processus de construction et sur les pratiques didactiques d'apprentissage, nous nous intéressons à la pratique de jeu de rôles, se présentant comme l'une des techniques pédagogiques actives, l'une des stratégies didactiques à l'école maternelle et ou un des instruments d'enseignement-apprentissage (Bofunga, 2022 et Ngoy, 2022).

Le jeu de rôles repose sur une base commune à tous les jeux : « le plaisir » qui alimente le couple émotion-motivation, et aussi sur la motivation intrinsèque. Il permet également une bonne coopération, dans ce sens qu'il rend les joueurs ou participants acteurs et favorise l'activité ou travail de groupe interactif où chacun joue son rôle. C'est pourquoi il est considéré comme une technique qui s'applique sur la dynamique de groupe selon Kurt Levis cité par Ilaria (2015).

Les raisons d'apprentissages de jeu de rôles dans les activités à l'école maternelle sont multiples. Tisseron (www.Yakapa.be) explique que les raisons principales qui justifient la place de jeu de rôles sont dues souvent à cause de l'empêchement de certains enfants qui ne laissent pas la place aux autres de ne pas jouer, dominer par certains enfants qui ne savent pas jouer et d'autre encore n'ont pas intériorisé les règles du jeu et ceux qui ne s'entraînent même pas.

Le but de jeu de rôles à l'école maternelle c'est apprendre aux enfants qui ne savent pas jouer à jouer avec les autres, les inciter à respecter les règles du jeu mais on s'aperçoit qu'au-delà de tout cela, le jeu de rôles fournit d'autres avantages très capitaux pour l'enfant. Apprendre aux enfants à faire semblant, c'est ce que Doreau (2004) souligne que le jeu de rôles permet surtout un comportement d'imitation « faire comme si ». Pour Jean Piaget, cité par Doreau (2004), les jeux de rôles sont constructeurs d'identités et se développent surtout entre 3 et 6/7 ans.

Le jeu de rôles se distingue de la simulation par le fait que le jeu de rôles interprète le rôle de façon spontanée et à une grande liberté d'action, il résulte d'un domaine de perception et de subjectivité, la place de l'enseignant ou animateur se situe en marge du jeu et exerce un double rôle de facilitation des échéances entre les joueurs et de régulateurs, de s'assurer un bon déroulement du jeu. Le jeu de simulation par contre à un caractère objectif, permet de fournir une réaction immédiate à l'enfant et lui offre la possibilité d'un réajustement rapide Musomo (2016).

Sur le plan théorique, toutes les caractéristiques de tout jeu des rôles en font potentiellement un outil au service des apprentissages. Il arrive que le jeu ne soit pas toujours pensé comme situation d'apprentissage. Il est possible que cet outil (le jeu de rôles) à des fins pédagogiques ait de limites didactiques dans certaines écoles maternelles de la ville province de Kinshasa.

La préoccupation de la présente étude se résume par les questions suivantes : les écoles maternelles de Pool de Limete font-elles usage de jeu des rôles dans leurs activités d'apprentissage ? Et les éducatrices des écoles maternelles de pool de Limete maîtrisent – elles la didactique de jeu de rôles ? Autrement dit appliquent-elles correctement cette didactique dans leurs apprentissages dans leurs écoles maternelles ?

Les hypothèses qui orientent cette recherche sont formulées de la manière ci-après : les écoles maternelles de Pool de Limete ne feraient pas usage de jeu des rôles dans leurs activités d'apprentissages et les éducatrices des écoles maternelles dans le pool de Limete maîtriseraient la didactique de jeu de rôles en appliquant correctement ses principes et ses étapes dans les activités dans lesquelles elles recourent au jeu de rôles.

Hormis cette introduction qui s'achève, nous rendons cette investigation scientifique en trois points. Le premier présente la démarche méthodologique, le deuxième étale les résultats de l'étude, le troisième et dernier point est celui de la discussion de la précédente la conclusion.

I. DEMARCHE METHODOLOGIQUE

1.1. Cadre physique d'étude

L'étude s'est déroulée dans quelques écoles maternelles ci-après de la commune de Limete : Berée, Source de vie, Mosengwo et Saint Etienne.

1.2. Sujets de l'étude

Les éducatrices constituent la population cible de cette étude, à partir de laquelle nous avons tiré un échantillon accidentel de 24 dont : 8 de Berée, 4 de Source de vie, 8 de Mosengwo et 4 de Saint Etienne.

1.3. Instruments de récolte et traitement des données

Pour récolter les données de cette étude, nous avons recouru à la méthode d'enquête qui a été appuyée par les techniques de Check-list et d'interview semi-structurée. Le calcul de pourcentage et le test khi-carré (χ^2) ont servi comme techniques de traitement des données obtenues.

II. RESULTATS DE L'ETUDE

2.1. Résultats globaux

2.1.1. Résultats de l'interview

L'interview avait pour objectif de nous fournir les informations relatives à la pratique de jeu de rôles dans les activités dans ces écoles maternelles.

Ainsi, sur les vingt-quatre éducatrices interviewées dans les deux niveaux répartis dans quatre écoles, toutes unanimement confirment la pratique du jeu de rôles dans les écoles.

2.1.2. Résultats de la check-list

2.1.2.1. Thème I : Comportement à observer pendant l'étape de la préparation du jeu de rôles.

Tableau 1 : Éclaircissement de l'objectif opérationnel

Indice stat	Fréquence	Pourcentage
Réponse		
Non	17	70,8
Oui	7	29,2
Total	24	100

Source : ce tableau, ainsi que ceux qui suivent, sont des données de terrain de notre étude.

Le tableau 1 montre que la majorité des éducatrices (17 sujets soit 70,8%) sont superficielles ou n'accordent pas d'importance dans les éclaircissements de l'objectifs opérationnel des activités contre seulement 29,2% qui justement ont correctement exécuté ce comportement (présence).

Tableau 2 : Définition des rôles pour une meilleure participation active.

Indice stat	Fréquence	Pourcentage
Réponse		
Non	12	50,0
Oui	12	50,0
Total	24	100

Il ressort de ce tableau que les conduites des éducatrices sont à égalité, 50% présentent le comportement contre 50% se conduisent mal (absence) quant à la définition de la situation aux enfants. La moitié des éducatrices expliquent aux enfants les rôles à jouer pour leur permettre de bien comprendre ces rôles.

Tableau 3 : Présence des matériels didactiques adéquats et adaptés

Indice stat.	Fréquence	Pourcentage
Réponse		
Non	22	91,7
Oui	2	8,3
Total	24	100

Nous remarquons que 22 sujets (soit 91,7%) d'entre elles ne disponibilisent pas des matériels adéquats et adaptés aux enfants dans le jeu de rôles contre seulement 8,3% qui en ont fait usages. Ceci s'explique par le fait que dans la majorité d'écoles maternelles, les éducatrices ou les promoteurs des écoles n'accordent pas beaucoup d'importances à l'achat des matériels, des jouets adaptés par manque de volonté, soit par ignorance des bienfaits qu'apportent ces derniers à l'éclosion des capacités des enfants et surtout de la réussite du jeu de rôles.

Tableau 4 : Autonomie du déguisement par les enfants dans le coin jeu.

Indice stat.	Fréquence	Pourcentage
Réponse		
Non	22	91,7
Oui	2	8,3
Total	24	100

Au regard de ce tableau, nous constatons que la majorité des sujets 91,7% ne laissent pas les enfants se déguiser contre 2 sujets (soit 8,3%) qui laissent les enfants se déguiser. Si les écoles en particulier les promoteurs d'écoles, ne mettent pas dans le cahier de charge l'achat des matériels en particulier des jouets comment peuvent-elles s'en prendre à l'utilisation du coin jeu, à l'usage du déguisement parfait ? Il se fait en vaille que vaille.

Tableau 5 : Choix des joueurs dans les différents groupes

Indice stat.	Fréquence	Pourcentage
Réponse		
Non	9	37,5
Oui	15	62,5
Total	24	100

Au vu des résultats présentés dans ce tableau, il s'avère que 15 sujets (soit 62,5%) laissent les enfants se choisir contre 9 sujets (soit 37,5%) qui ne laissent pas les enfants se choisir mais choisissent les enfants dans les différents groupes. Cela étant, nous disons qu'il y a eu des avancés pour ce comportement bien qu'il ait encore des éducatrices qui, jusque-là continuent encore à choisir librement les enfants qu'elles-mêmes trouvent qu'ils soient capables de jouer. Il faut laisser les enfants cette liberté, c'est très important à la maternelle.

Tableau 6 : Choix des rôles des joueurs entre eux-mêmes.

Indice stat.	Fréquence	Pourcentage
Réponses		
Non	10	41,7
Oui	14	58,3
Total	24	100

Nous avons observé au regard de ce tableau 6 que 58,3% se sont mêlés au choix des rôles des enfants contre 41,7%. L'éducatrice au début du jeu, laisse le choix des rôles aux joueurs mais on a constaté une grande implication quant au choix des rôles par l'éducatrice. Il faut que les enfants eux-mêmes se sentent responsables, cultivent le courage de prendre leurs décisions et assument leurs responsabilités.

Tableau 7 : Variation de nombre des joueurs

Indice stat.		
Réponse	Fréquence	Pourcentage
Non	13	54,2
Oui	11	45,8
Total	24	100

Le tableau 7 indique que 54,2% n'ont pas cadré la variation des joueurs selon le nombre qu'on exige, tandis que 45,8% par contre ont réussi au respect de nombre quant à sa variation. Nous l'avons remarqué cela dans certains jeux comme activité de communication seulement deux joueurs avec les téléphones mais on a oublié le vendeur d'unités, les rôles d'infirmier et patients, rien que le docteur et un seul patient sur piste pour citer que cela ; un seul pêcheur devant avec l'éducatrice, etc.

En ce qui concerne l'analyse de notre premier thème relatif au comportement à observer pendant l'étape de la préparation du jeu de rôles, nous notons que la majorité des sujets fait un commentaire au début du jeu pour baigner les enfants dans le jeu, néanmoins bon nombre ne clarifie pas bien l'objectif opérationnel.

Mais il y a une égalité par rapport à la définition des rôles pour la bonne compréhension pour une participation efficace. Cependant, suite au manque de cahier de charge quant à l'achat des matériels (jouets) adéquats et adaptés, la grande majorité prouve l'absence presque totale de ces outils et également l'absence du déguisement et des coins jeux.

Quant au choix des rôles et des joueurs, il reste encore à sensibiliser les éducatrices pour incorporer très bien ces comportements. La variation de nombre des joueurs dans le déroulement de cette séquence pédagogique pose encore de problème dans l'application de jeu de rôles dans certaines de ces écoles maternelles.

2.1.2.2. Thème II : Comportement à observer pendant le déroulement ou l'animation du jeu de rôles

Tableau 8 : Apport régulier de l'aide par l'éducatrice

Indice stat		
Réponse	Fréquence	Pourcentage
Non	16	66,7
Oui	8	33,3
Total	24	100

De l'analyse du tableau n°8, il ressort que 66,7% ont répondu favorablement au comportement contre 33,3% qui n'ont pas bien exécuté ce comportement (absence). Nos sujets ici se sont comportés aptes quant à l'exécution des comportements.

Tableau 9 : Surveillance lors de déroulement du jeu.

Indice stat.		
Réponse	Fréquence	Pourcentage
Non	5	20,8
Oui	19	79,2
Total	24	100

Il se dégage de ce tableau que 79,2% presque la majorité veille bien au bon déroulement contre 5 sujets 20,8% qui se montrent moins efficaces quant à la surveillance et restent calmes pendant le jeu. Cela a été un point positif de leur part malgré les bruits des enfants, les éducatrices se sont montrées efficaces pour maintenir le calme.

Tableau 10 : Suggestion ou proposition des réponses aux joueurs régulièrement

Réponse	Indice stat.	Fréquence	Pourcentage
Non		5	79,2
Oui		19	20,8
Total		24	100

Les résultats de ce tableau 10 montrent que la majorité de ces sujets soit 79,2% ont toujours tendance à suggérer des réponses aux joueurs contre seulement un poignet de 20,8% qui laissent les enfants faire travailler leur esprit de créativité et de responsabilité. Ils interviennent parfois pour débloquer le non avancé du jeu.

Tableau 11 : Apport de l'aide régulière et autoritaire

Réponse	Indice stat.	Fréquence	Pourcentage
Non		5	79,2
Oui		19	20,8
Total		24	100

Le tableau 11 nous fait voir que 79,2% se font remarqués par une aide à tout moment et de manière autoritaire, contre 20,8% qui interviennent, mais pas d'une visibilité régulière et autoritaire. Il sied de signaler que l'éducatrice apporte de l'aide aux enfants mais pas avec autorité ni régulièrement.

Tableau 12 : Usage de la technique de l'aquarium

Réponse	Indice stat.	Fréquence	Pourcentage
Non		9	37,5
Oui		15	62,5
Total		24	100

Le tableau 12 indique que 62,5% utilisent la technique de l'aquarium contre 37,5% qui ne l'utilisent lors du déroulement de jeu de rôle. La plupart d'entre elles plaçaient les joueurs devant où les observateurs, spectateurs ou protagoniste les observaient.

Tableau 13 : Guidance aux échanges des rôles

Réponse	Indice stat.	Fréquence	Pourcentage
Non		7	29,2
Oui		17	70,8
Total		24	100

Ce tableau nous fait voir que 70,8% contre seulement 29,2% assurent la guidance aux échanges des rôles. La plupart des éducatrices guidaient les joueurs à faire les échanges des rôles. Pendant le jeu de rôles, l'éducatrice est un guide sans cesse, et les échanges entre les joueurs doivent être surveillés, contrôlés par une tutelle, un guide.

Tableau 14 : Concordance du temps imparti du jeu

Réponse	Indice stat.	Fréquence	Pourcentage
Non		8	33,3
Oui		16	66,7
Total		24	100

Il ressort de ce tableau 14 que 66,7%) ont répondu au comportement exigé contre 33,3% qui n'ont pas bien observé le comportement. Ce qui explique que le jeu de rôle suit toujours la durée accordée à une activité à l'école maternelle 30 minutes. C'est ce que font les éducatrices quant au respect même de l'horaire.

L'organisation de débriefing par l'éducatrice en classe

Par rapport à cette question très importante, un constat amer que nous avons déploré est que toutes les éducatrices ne font pas d'usage le débriefing. Cela signifie qu'elles ne connaissent pas encore la place de la rubrique dans le jeu de rôles qui est si capital pour les enfants du fait de son apport sur comment dire ce qu'on ressent ou on a ressenti pour développer sa pensée, sa perception de la situation.

En examinant les résultats du deuxième thème sur le comportement à observer pendant le déroulement, il se dégage que les sujets se sont pris au respect de certaines pratiques qu'on peut qualifier de complémentaire par rapport au corps même de la pédagogie maternelle.

2.1.2.3. Thème III : Comportement observé après l'exploitation

Tableau 15: Accord à l'expression après la prestation ou devant les pairs

Réponse	Indice stat.	Fréquence	Pourcentage
Non		21	87,5
Oui		3	12,5
Total		24	100

Le tableau 15 révèle que la majorité des sujets (87,5%) n'ont pas réalisé la tâche avec succès contre un poignet de 12,5% qui se sont bien comportés. Ces résultats nous montrent que ces éducatrices doivent apprendre encore dans leurs pratiques pédagogiques à donner plus le temps, les occasions aux enfants à se développer, beaucoup de qualités entre autres le développement du langage, le sens d'estime de soi équilibré, etc.

Tableau 16: Occasion aux échanges entre protagonistes et observateurs sur leurs sentiments et sur la perception réciproque

Réponse	Indice stat.	Fréquence	Pourcentage
Non		21	87,5
Oui		3	12,5
Total		24	100

Au regard de ce tableau, nous remarquons que 87,5% n'ont pas bien exécuté le comportement souhaité contre 12,5% seulement qui ont bien conduit la tâche avec succès. Dans la plupart de cas, les éducatrices croient que les enfants manquent de quoi parler, s'exprimer, s'échanger entre eux après la réalisation d'une activité quelconque, rien du tout. Il est temps de les laisser par des occasions pareilles de se mettre à la place des autres et les autres à leurs places pour développer la sympathie entr'eux.

Tableau 17 : Rappel des objectifs opérationnels

Réponse	Indice stat	
	Fréquence	Pourcentage
Non	10	41,7
Oui	14	58,3
Total	24	100

Il s'observe selon ce tableau 17 que 58,3% font le rappel des objectifs opérationnels contre 41,7% qui n'ont pas observé cela. Ce qui signifie qu'il y a un peu d'importance accordée au rappel des objectifs opérationnels des activités.

Tableau 18 : Expression de la satisfaction des enfants au regard de l'activité réalisée

Réponse	Indice stat.	
	Fréquence	Pourcentage
Non	20	83,3
Oui	4	16,7
Total	24	100

Il ressort de ce tableau que parmi les sujets observés, 83,3% n'ont pas bien exécuté cette tâche contre une minorité de 16,7% qui se sont bien pris à l'exécution correcte de cette tâche. Cela explique la non maîtrise de la part de ces éducatrices de certaines rubriques d'importance capitale dans ce jeu de rôles ou à travers les ajustements. A ce moment, les enfants font une décharge émotive et l'éducatrice fait petit à petit le rappel sur ce qui s'est fait dans chacune des étapes de la séquence pédagogique.

2.2.1.4. Thème IV : Comportement à observer lors de l'évaluation

Tableau 19 : Canalisation de l'évaluation formative de jeu de rôles

Réponse	Indice stat.	
	Fréquence	Pourcentage
Non	23	95,8
Oui	1	4,2
Total	24	100

Ce tableau 19 nous renseigne que, dans l'ensemble des sujets, 95,8% une très large majorité n'a pas tenu à bien observer ce comportement, une absence totale du comportement et que 4,2% qui a fourni un petit effort.

Ça signifie qu'il reste beaucoup à corriger, à conseiller, redresser quant à la tenue du déroulement de jeu de rôles dans son ensemble par les éducatrices des écoles maternelles. C'est par ces mots que nous avons conclu ce troisième thème.

4.2. Discussion

Nous basant sur les résultats de nos instruments d'interview et de la check-list, divisée en quatre thèmes, les résultats obtenus lors de nos interviews révèlent que toutes les éducatrices enquêtées recourent au jeu des rôles dans les activités d'apprentissage à l'école. En effet, ces résultats vont de pair avec ceux de Ilaria(2015) , de Bofunga (2022) et Ngoy (2022) qui affirmaient la pratique des jeux dans les activités scolaires par les éducatrices.

Cependant, notre étude aborde différemment la problématique du jeu en maternelle, à la différence avec nos prédécesseurs qui ont travaillé respectivement sur les jeux dans les apprentissages scolaires.

Pour celle de Ilaria (2015) introduction de jeu de rôle de simulation dans l'enseignement du droit en classe de terminale S.T.M.G., qui a permis de confirmer les effets bénéfiques d'un apprentissage par l'expérimentation, notamment en favorisant la mise en activité des élèves et en instaurant une certaine dynamique d'expérimentation de la part des élèves, qui a pu faciliter les apprentissages et la mémorisation et a également dans une certaine mesure renforcé l'intérêt des élèves pour cette discipline et de celles de Bofunga (2022) et Ngoy (2022) qui ont travaillé sur les divers jeux dans les activités en général à l'école maternelle. Nous, nous abordons cette thématique du jeu dans un cadre spécifique, non pas le jeu de rôles de simulation chez les élèves Ilaria (2015), non plus la pratique de jeux en général en maternelle Bofunga (2022) et Ngoy (2022) mais le jeu de rôles en maternelle tout en exploitant la ludistique (didactique du jeu), une approche pédagogique particulière du jeu de rôles à l'école maternelle.

Ainsi, les résultats de notre check-list ont montré qu'en ce qui concerne la didactique du jeu de rôles, les résultats font état d'une très faible maîtrise de la didactique de jeu de rôles par les éducatrices ; En effet, les analyses effectuées thématique par thématique ont montré que la majorité ne maîtrise pas la didactique de ce jeu.

Pour le thème n°1, bon nombre ne clarifie pas l'objectif opérationnel 17 sujets soit 70,8% ; manque des cahiers de charge quant à l'achat de matériels (jouets) adéquats et adaptés 22 sujets soit 91,7% contre seulement 2 sujet qui fournissaient l'effort, ce qui indique une faible adaptation dans le déguisement.

Dans le deuxième thème, la conclusion partielle indique aussi que pendant le déroulement du jeu de rôles, concernant les questions primordiales sur l'apport des éducatrices, leur aide et les éventuelles interventions de leur part en ce qui concerne le débriefing, les résultats porte également leur faible taux d'adaptation, 24 sujets soit 100% d'échecs concernant l'aide, les suggestions pendant le jeu qui étaient plus fréquentes.

De même le thème n°3 nous indique également que la majorité des sujets n'a pas réalisé la tâche avec succès 21 sujets soit 87,5% quant au temps, aux occasions à donner aux efforts pour développer leur créativité, à se défouler de leur charge émotionnelles, de leur sentiments pour l'amélioration de leur langage, leur sens d'estime de soi équilibré, etc. encore l'occasion aux échanges entre protagonistes et observateurs n'était pas n'ont plus assurée attestent la question 18 et 20 respectivement 21 sujets sont 87,5% thème sur le comportement après l'exploitation du jeu est à corriger.

Enfin le quatrième thème dans sa conclusion partielle stipule que la majorité des éducatrices n'a pas bien exécuté ce comportement donc il y a eu absence presque totale du comportement concernant la conclusion de l'évaluation formative du jeu de rôles 23 sujets soit 95,8% ne se sont pas tenus au comportement.

CONCLUSION

La présente étude a porté sur la pratique de jeu des rôles dans les activités à l'école maternelle. L'objectif général de notre recherche consistait à évaluer la pratique de jeu des rôles dans les activités d'apprentissages réalisées par les éducatrices dans les écoles maternelles dans le pool de Limete. De cet objectif général ont découlé les objectifs spécifiques ci-après : Observer et décrire les manières dont les éducatrices des écoles pratiquent le jeu des rôles dans les activités d'apprentissages dans leurs écoles maternelles ; analyser et critiquer les différentes pratiques de jeu de rôles de ces éducatrices dans les activités d'apprentissages dans leurs écoles maternelles.

Pour se faire, nous avons recouru à la méthode d'enquête et aux techniques de check-list et d'interview auprès des 24 éducatrices prises accidentellement dans les quatre écoles de pool de Limete, dont : Bérée, Source de vie, Mosengwo et Saint Etienne. Les résultats obtenus peuvent se résumer par les constats ci-après :

Les avis exprimés par les éducatrices prouvent bien que les 24 sujets soit 100% organisent ce jeu pendant l'activité de vie pratique, dans les écoles maternelles du pool de Limete cela nous pousse à infirmer notre première hypothèse.

Par rapport à la maîtrise de la didactique du jeu de rôles par les éducatrices, les résultats ont montré une très faible maîtrise de la didactique de jeu de rôles par les éducatrices. La majorité ne maîtrise pas la didactique de jeu de rôles comme le prouvent les différents résultats de nos quatre thèmes ci-haut. Cela nous a poussé encore à infirmer notre hypothèse selon laquelle les éducatrices des écoles maternelles du

Pool de Limete maîtriseraient la didactique de jeu de rôles en appliquant correctement ses principes et ses étapes dans les activités dans lesquelles elles recourent au jeu de rôles.

Références Bibliographiques

- Bofunga Iboma, R. (2022). Pratique des jeux dans les écoles maternelles. Cas de quelques écoles maternelles de la Sous-Division de Masina 1. Travail de fin d'études inédit : L2 SED/FPSE/UNIKIN
- Doreau, L. (2004). *Jouer à l'école maternelle : enjeu et pratique*. Mémoire on line consulté le 23 mars 2017
- Gioux, A. (2007). *Les jeux à l'école maternelle : quel enjeu éducatif, pédagogique et didactique*.PDF. Consulté le 19 avril 2023
- Ilaria, O. (2014). *Jeux de rôles : un outil pédagogique pour l'enseignement de droit dans la filière ST MG*. Mémoire on line consulté le 01 Septembre 2023.
- Kergomard, P. (1910). *L'éducation enfantine*. BDL.Cote
- Mikulu Pombo, J.B. (1998). *Le jeu dans les apprentissages scolaires : la ludistique, une approche pédagogique de l'épreuve dans les écoles primaires catholique de Bulungu. (R.D.C., ex-Zaïre) thèse inédite : Université de Mons -Hainaut Faculté des Sciences psychopédagogiques*.
- Ministère de l'Enseignement Primaire, Secondaire et Technique (2021). *Programme national de l'enseignement maternel*, Kinshasa.
- Musomo Amundala, R. (2016). *Pédagogie maternelle cours inédit : L1 SED. /EP /FPSE/ UNIKIN*.
- Musomo Amundala, R. (2017). *Conception des programmes des écoles maternelles. Cours inédit : L2 SED. /EP /FPSE/ UNIKIN*.
- Ngoy Muzembe, J. (2022). Pratique didactique des jeux dans quelques écoles maternelles de la Sous-Division de Lemba. Travail de fin d'études inédit : L2 SED/FPSE/UNIKIN
- Otto, M. (2017). *Vie pratique champ d'application des autres activités de la maternelle*. Kinshasa : Edition RDC logos.
- Piaget, J. (1945). *La construction du réel chez l'enfant*. Delachoux et Nestlé
- Tisseron, S. www.Yakapa.be 3[http : //www. Education.gov.fr/cid/166//](http://www.Education.gov.fr/cid/166//) école - maternelle -organisation du programme-et-fonctionnement