

---

M.E.S., Numéro 141, Vol. 2, juillet – août 2025

<https://www.mesrids.org>

Dépôt légal : MR 3.02103.57117

N°ISSN (en ligne) : 2790-3109

N°ISSN (impr.) : 2790-3095

---



## ***Revue Internationale des Dynamiques Sociales***

### ***Mouvements et Enjeux Sociaux***

*Kinshasa, juillet - août 2025*

**EFFETS DES JEUX EN MILIEUX FAMILIAUX SUR L'APPRENTISSAGE  
A L'ECOLE MATERNELLE : UNE ÉTUDE QUASI-EXPÉRIMENTALE**

par

**Salem BAFWA META**

Assistante

**Maurice KATAMBA MUAMBA, PhD**

Professeur

(Tous) *Faculté de Psychologie et Sciences de l'Éducation,  
Université de Kinshasa***Résumé**

*Le jeu constitue une des voies privilégiées pour l'apprentissage à l'école maternelle. L'exploitation des jeux issus du milieu de vie de l'enfant semble être plus intéressante pour son apprentissage que l'usage des jeux étrangers à sa culture. Cette recherche visait à mesurer l'impact pédagogique des jeux en milieux familiaux sur l'apprentissage à l'école maternelle.*

*Partant, un questionnaire d'enquête a permis de répertorier les différents jeux que pratique l'enfant à la maison et d'autres informations complémentaires auprès des parents. L'observation directe par expérimentation a facilité la collecte des données lors de la phase expérimentale de l'étude. Les résultats ont indiqué que l'intégration des jeux familiaux à l'école maternelle n'influence pas forcément la performance scolaire des enfants.*

**Mots-clés :** *jeu, milieu familial, apprentissage, école maternelle, performance scolaire*

**Abstract**

*Game constitutes one of the most effective approaches to learning in kindergarten. The use of games within the child's familiar environment appears to be more conducive to learning than the use of games that are foreign to the child's cultural background. This study aimed to evaluate the pedagogical impact of games originating from the family environment on learning outcomes in kindergarten.*

*To this end, a survey questionnaire was administered to identify the various games children engage in at home, along with supplementary information gathered from parents. Direct observation during the experimental phase allowed for the collection of empirical data. The findings indicate that the integration of family-based games into preschool settings had no significant impact on children's academic performance.*

**Keywords :** *game, family environment, learning, kindergarten, school performance*

**INTRODUCTION**

Le cycle d'enseignement maternel forme les enfants de moins de six ans dont l'apprentissage se fait essentiellement à travers les jeux (Mone, 1999). En d'autres termes, les activités ludiques constituent le mode d'apprentissage privilégié pour les petits enfants car, leur état psychologique est principalement captivé par les jeux. Cette idée est à ce jour, largement partagée par les chercheurs, notamment les neuroscientifiques et les éducateurs pour qui, le jeu constitue le socle du développement d'aptitudes cognitives (langage, raisonnement, résolution de problèmes, etc.) et de comportements d'adaptation sociale (résolution de conflits, médiation, négociation, jeu de rôles, etc.) (Flanagan, 2011).

« Dans les sociétés où vivent les enfants, que ce soit avec ou sans école, les enfants jouent et apprennent, p.92 » (« Apprendre en jouant, s.d », p.92 ).

Dans le contexte négro-africain traditionnel, les jeux étaient utilisés par les adultes comme techniques d'éducation. Ceux-ci étaient dilués dans toutes les activités de la vie sociale des enfants. Par les contes, les devinettes ou les proverbes enseignés aux plus jeunes le soir autour du feu. Les jeux constituaient un rite d'initiation pour les enfants. Les vieux s'en servent encore aujourd'hui pour faire passer les règles afin de trancher les litiges dans les palabres.

Leurs contenus très riches et variés, touchent à la fois plusieurs disciplines : la langue, le chant, la géologie, la psychologie, la morale, etc. Ces techniques d'éducation sont à la fois, un jeu et un exercice d'esprit. Elles supposent une connaissance très large du milieu, des noms de personnages illustres, des parties du corps, des caractéristiques des animaux et des plantes, des phénomènes naturels, etc. (Ki-zerbo, 1980). Elles font appel à la mémoire, à l'imagination, à l'esprit d'observation et reposent sur les principes éducatifs suivants : le pédocentrisme, l'émulation et la démocratisation. L'enfant étant l'agent principal de l'enseignement, celui-ci est obligé de se surpasser pour trouver une réponse.

Au Cameroun par exemple, les mêmes principes ont été à la base des réformes entreprises par le gouvernement, visant à offrir aux enfants une éducation adaptée à leur milieu de vie (Nguili, 2010).

Des auteurs comme Makondo Idrissa (2015) affirme que depuis plus d'un siècle, les scientifiques ont montré d'une façon plus ou moins précise et plus ou moins convaincante, qu'il est impossible d'isoler ou de séparer l'individu de son environnement. Les relations réciproques entre l'individu et son environnement constituent la clef pour saisir l'essentiel des méthodes vers l'étude du milieu. Selon le même auteur, l'étude du milieu est un moyen d'assurer une motivation à l'apprentissage. L'élève doit être mis en contact direct avec la réalité dans laquelle il vit. Vouloir imposer d'emblée une forme de pensée qui est étrangère à l'élève, vouloir le soumettre à des progressions différentes de celles qu'il est susceptible de comprendre, c'est diminuer l'efficacité de l'action éducative.

En ce qui concerne l'usage des jeux à l'école maternelle, Gassier (2009) pense que l'enfant peut se sentir mal aimé si on lui propose un jeu non familier, d'où, il faut tenir compte de l'environnement et du besoin de l'enfant. En outre, les instituteurs doivent connaître les habitudes de jeux de l'enfant dans son milieu familial afin de lui proposer des activités adaptées à ses besoins et pour lesquelles il éprouve du plaisir.

De même, Musomo Amundala (2018), attire l'attention des praticiens sur le fait qu'avant de commencer l'école maternelle, les enfants grandissent en étant initiés et habitués aux jeux traditionnels et populaires propres à leur environnement. Lorsqu'ils intègrent l'école, ils sont confrontés à des nouveaux jeux, étrangers à leur contexte habituel, ce qui peut engendrer les difficultés d'adaptation et influencer leur apprentissage scolaire. L'auteur considère que, par le jeu, la majorité des enfants ont déjà eu l'occasion de s'exercer aux récits personnels dans leur milieu familial. Un apprentissage qui ne tiendra pas compte de ce type de récits risquerait de provoquer une rupture culturelle, privant ainsi certains enfants de la possibilité de s'appuyer sur leurs expériences narratives.

Il y a de cela exactement deux décennies, EDICEF<sup>1</sup> (1999) rapportait que la plupart d'essais entrepris au départ pour mettre en place des systèmes de garde et d'éducation des jeunes enfants en Afrique se sont fondés sur des modèles européens. Ces modèles ayant montré leurs limites, il n'est plus soutenable aujourd'hui d'y recourir. Pour EDICEF, plutôt que de recopier servilement ces modèles, il y a lieu de s'inspirer des exemples de réussite en cherchant à les adapter au contexte économique, social et culturel des pays concernés.

Lors de nos différentes descentes sur terrain dans le cadre de nos activités de recherche et de formation des institutrices<sup>2</sup> maternelles, nous avons constaté que parmi les différents documents pédagogiques en usage (fiche de préparation, journal de classe, prévisions des matières, etc.) dans quelques établissements d'enseignement maternel à Kinshasa, les jeux importés sont les plus exploités. Et pourtant, dans le patrimoine culturel congolais, il y a des jeux de haute qualité pédagogique qui peuvent non seulement favoriser divers apprentissages chez les tous petits mais aussi, l'éclosion de plusieurs aptitudes. Dans le cadre de cette recherche, nous avons souhaité

<sup>1</sup> EDICEF : Éditions Classiques d'Expression Française.

<sup>2</sup> Dans la ville de Kinshasa, l'enseignement maternel est quasi exclusivement assuré par les femmes.

expérimenter l'intégration des jeux familiaux à l'école maternelle, afin d'en examiner les effets sur l'apprentissage des enfants, en comparaison avec ceux d'origine étrangère.

Notre préoccupation, à travers cette étude, se résume par la question suivante : l'intégration des jeux familiaux à l'école maternelle pourrait-elle contribuer à l'amélioration du rendement scolaire des élèves ? Eu égard à cette question et aux avis des auteurs évoqués plus haut, nous nous sommes proposés de vérifier l'hypothèse suivante : l'intégration des jeux familiaux à l'école maternelle améliore le rendement scolaire des élèves.

## I. MÉTHODOLOGIE

### 1.1. Participants

L'étude a été menée à l'école maternelle Mboloko les gazelles. Celle-ci comptait 106 élèves répartis dans trois classes. L'échantillonnage tiré au hasard à l'aide de la table des nombres aléatoires a permis de retenir 60 élèves en raison de 20 élèves par classe dont 10 élèves pour le groupe expérimental et 10 autres pour le groupe contrôle.

### 1.2. Collecte et traitement des données

Nous avons recouru à un plan quasi-expérimental. Ce dernier consiste à organiser deux groupes : un groupe expérimental (GE) et un groupe contrôle (GC). Les deux groupes reçoivent le pré-test puis le post-test ; pendant l'intervalle qui sépare ces deux moments, le GE reçoit le traitement (x) tandis que le GC reçoit un placebo. Chaque groupe est symbolisé par deux codes numériques. Ainsi pour le pré-test, nous avons 01 pour le groupe expérimental et 03 pour le groupe contrôle, tandis que pour le post-test, il y a 02 pour le groupe expérimental et 04 pour le groupe contrôle. Lors du pré-test et le post-test, tous les élèves ont été soumis à trois activités : structuration spatiale, graphisme et mathématique. En plus de ces activités, les élèves du groupe expérimental ont été invités à réaliser quelques jeux familiaux répertoriés auprès des parents. Il s'agit en occurrence de : « jeu Lisolo, Jacques a dit », « Nzango » et « Cache-cache ».

<u>GE 01</u>	X	<u>02</u>
GC 03		04

Au terme de ces activités, nous avons testé les performances des enfants au moyen des exercices. Une note étiquetée « TB » était accordée à une réponse correcte et spontanée. Dans le cas de l'activité spatiale par exemple, cette note était attribuée à tout enfant qui sait spontanément, faire la différence entre les notions de « sur » et de « sous ». Un « B » était attribué à une réponse correcte donnée après un moment d'hésitation et de tâtonnement et, un « AB » à une réponse incorrecte. Aucune note étiquetée « médiocre » n'a été attribuée.

Le logiciel statistique SPSS a facilité le traitement automatisé des données collectées. L'analyse de ces données a principalement été réalisée grâce au test du chi-deux de Pearson. Ce dernier peut également être symbolisé de la manière suivante : Chi-2 ou X<sup>2</sup>. Il va sans dire que d'autres analyses, y compris des analyses descriptives et corrélationnelles, ont été effectuées auparavant pour, entre autres, caractériser l'échantillon et envisager la possibilité de relations entre les variables concernées. Comme notre objectif était de vérifier s'il y avait des différences entre deux variables catégorielles, le test du Chi-deux semblait le plus approprié. De surcroît, nous avons réalisé une étude sur un échantillon de 60 sujets, répartis en sous-groupes de 10 individus. L'utilisation du Chi-2 s'est imposée comme une solution privilégiée dans la mesure où il s'agit d'un test non paramétrique qui ne dépend pas des prémisses relatives aux paramètres de la distribution de la variable au sein de la population, c'est-à-dire, la moyenne, l'écart-type et la normalité.

## II. RÉSULTATS DE L'ETUDE

Comme évoqué précédemment, le test du Khi-deux a été utilisé pour tester la différence des résultats entre les deux groupes. Pour chaque activité, nous postulons comme de coutume deux hypothèses : l'hypothèse nulle (H0) qui nie la différence entre les deux groupes et l'hypothèse alternative qui (H1) affirme l'existence de la différence entre les deux groupes. L'écriture mathématique de ces deux hypothèses est la suivante :

$$H0 :GE=GC$$

$$H1 :GE \neq GC$$

Le trois tableaux suivants présentent les résultats trouvés pour chaque groupe :

Tableau 1 : test de différence des résultats entre le groupe expérimental et le groupe contrôle en structuration spatiale

	Valeur	df	Sign.
Chi-2 calculé	1,091	3	.779
Chi-2 de la table	7,82		

Dans ce tableau 1, il y a lieu de constater qu'avec 3 comme valeur du degré de liberté et 0,779 comme valeur du degré de signification, la valeur du Chi-2 lue dans la table (7,82) est supérieure à la valeur du Chi-2 calculée (1,091). Ceci confirme l'hypothèse nulle (H0), indiquant le manque de différence entre le groupe expérimental et le groupe contrôle dans le jeu de structuration spatiale. Autrement dit, le traitement (ou les jeux familiaux) n'a pas influencé le groupe expérimental.

Tableau II. test de différence de résultats entre le groupe expérimental et le groupe contrôle en graphisme

	Valeur	df	Sign.
Chi-2 calculé	2,155	3	.541
Chi-2 de la table	7,82		

On peut noter dans ce tableau 2, qu'avec 3 comme valeur du degré de liberté et 0,541 comme valeur du degré de signification, la valeur du Chi-2 lue dans la table (7,82) est supérieure à la valeur du Chi-2 calculée (2,155). L'hypothèse est nulle (H0), stipulant l'absence de différence entre le groupe expérimental et le groupe contrôle dans le jeu du graphisme est acceptée. En d'autres termes, le traitement (ou les jeux familiaux) n'a pas influencé le groupe expérimental.

Tableau III. test de différence des résultats entre le groupe expérimental et le groupe contrôle en mathématique

	Valeur	df	Sign.
Chi-2 calculé	.995	3	.802
Chi-2 de la table	7,82		

Ce tableau 3 montre qu'avec 3 comme valeur du degré de liberté et 0,802 comme valeur du degré de signification, la valeur du Chi-2 Khi lue dans la table (7,82) est supérieure à la valeur du Chi-2 calculée (0,995). Ceci approuve l'hypothèse nulle (H0), postulant l'absence de différence entre le groupe expérimental et le groupe contrôle dans le jeu de la mathématique. Ce qui signifie que le traitement (ou les jeux familiaux) n'a pas influencé le groupe expérimental.

## III. DISCUSSION DES RÉSULTATS

Cette recherche a montré que l'intégration des jeux familiaux n'influencent pas les performances scolaires des enfants. Néanmoins, la plupart des recherches précédentes vont à l'encontre de ces résultats (par exemple, Bouchetti, 2020 ; Haye et Bronner, 2020 ; Sebti Djazira, 2022). En effet, ces études ont démontré que les jeux ont un impact positif sur le développement des compétences des petits enfants. L'étude de Bouchetti (2020) a montré que les jeux éducatifs

développent les compétences langagières des enfants de l'école maternelle. De même, la recherche de Sebti Djazira (2022) a démontré que les jeux exercent une influence positive sur les compétences communicatives des élèves au début de la scolarité. Haye et Bronner (2020) ont pour leur part, découvert que les jeux peuvent faciliter l'apprentissage de la mathématique chez les enfants qui sont au niveau élémentaire.

Bien que ces études aient été menées dans des contextes différents, les résultats témoignent que, les jeux influencent le développement de diverses compétences des enfants.

Ayant beaucoup fréquenté cette école pendant nos travaux de recherche, nous pensons que le manque d'influence des jeux familiaux sur les performances scolaires des enfants peut être dû à un certain nombre des facteurs qui constituent la spécificité du CE Mboloko les "Gazelles". Il s'agit notamment du fait que les institutrices qui encadrent ces enfants ont une grande expérience professionnelle car, toutes ont au moins 5ans d'ancienneté à l'école. Leur école étant également un centre de formation, elles ont suivi plusieurs sessions de formation sur l'ensemble des thèmes qui concernent la formation et l'encadrement de tout petits. L'abondance et la variété des matériels didactiques auxquelles s'ajoute le souci permanent d'africaniser l'enseignement congolais par la promotrice de cette école constituent d'autres éléments d'explication. (D. Bafwa, communication personnelle, 10 mars 2019).

Par ailleurs, ces résultats ne sont pas assez surprenants dans la mesure où, ils rejoignent et consolident le constat fait dans une autre étude congolaise (Mikulu Pombolo, 1998) portant sur l'apport des jeux traditionnels sur l'apprentissage des élèves. Dans cette étude, l'auteur avait constaté que la prise en compte des jeux traditionnels à l'école primaire n'avait apporté aucun changement dans les apprentissages des élèves.

Bien que les deux champs d'investigation soient différents (une école maternelle de Kinshasa et des écoles primaires à Bandundu), la vérité est là : les jeux familiaux n'influencent pas forcément les apprentissages ou mieux, les performances scolaires des apprenants.

## CONCLUSION

En réalisant cette étude, nous avons voulu examiner l'apport des jeux familiaux dans l'apprentissage des enfants à l'école maternelle. Cet objectif nous a conduit à formuler l'hypothèse suivante : « L'intégration des jeux familiaux à l'école maternelle améliorerait le rendement scolaire des apprenants ».

Afin d'atteindre cet objectif et vérifier l'hypothèse, nous avons appliqué un plan expérimental dit : plan à deux groupes non équivalents à un échantillon de 60 élèves de l'école maternelle du complexe scolaire « mboloko » les gazelles. Ces élèves ont été repartis en groupe expérimental (groupe 1) et en groupe contrôle (groupe 2). Les jeux familiaux ont été intégrés dans l'apprentissage des élèves du premier groupe (traitement). Tandis que le deuxième groupe n'a subi aucun traitement spécifique. Nous avons ensuite, évalué les rendements de ces élèves dans trois activités : structuration spatiale, graphisme et mathématique. Les données recueillies ont été analysées au moyen de test de Chi-2.

En ce qui concerne le test de différence des résultats entre les deux groupes au post test, les valeurs du test Chi-2 calculées ont montré qu'il n'y a pas de différence statistiquement significative entre les résultats obtenus par les deux groupes en structuration spatiale ( $X^2_c 1,091 < X^2_t 7,82$ ), en graphisme ( $X^2_c 2,155 < X^2_t 7,82$ ) et en mathématique ( $X^2_c 0,995 < X^2_t 7,82$ ). Autrement dit, l'intégration des jeux familiaux dans l'apprentissage à l'école maternelle n'a pas influencé les performances scolaires des enfants dans les activités de structuration spatiale, graphisme et mathématique. Ces résultats nous poussent à infirmer notre hypothèse selon laquelle l'intégration des jeux familiaux à l'école maternelle améliorerait le rendement scolaire des apprenants.

Toutefois, il y a lieu d'insister sur le caractère limité de ces résultats dans la mesure où, nos recherches ont été menées dans un seul établissement. Nous avons épinglé la spécificité de cette école. Ainsi, nous ne pouvons étendre nos conclusions sur l'ensemble d'écoles maternelles de

Kinshasa. Il faut pour ce faire, investiguer d'autres écoles, dans d'autres contextes afin de comparer et consolider éventuellement nos observations.

## BIBLIOGRAPHIE

- Ahmad, F. (2014). *Etude des déterminants anthropo-didactiques de l'usage des jeux à l'école maternelle dans l'enseignement des mathématiques* [thèse de doctorat], Université de BORDEAUX, Bordeaux, France]. <https://hal.science/tel-01132569/>
- Bafwa Meta, S. (2019). *Jeux en milieux familiaux et apprentissage à l'école maternelle*. [Mémoire inédit, Université de Kinshasa, République, Démocratique du Congo].
- Bouchetti, N. (2020). *L'impact du jeu éducatif sur l'apprentissage du FLE: « cas des jardins d'enfants de Ghardaïa »* [Thèse de doctorat, université de Ghardaïa, Algérie]. <https://dspace.univ-ghardaia.edu.dz/xmlui/handle/123456789/4262>
- Canut, E. et Espinosa, N. (2016). Jouer pour apprendre à parler à l'école maternelle. *Le français aujourd'hui*, 195(4), 93-106. [10.3917/lfa.195.0093](https://doi.org/10.3917/lfa.195.0093).
- Dziri, C., Miri, I., Nefzi, A., Bacha, H. B., Othmani, I., Souilah, R. B., et Salah, F. B. (2013). Espaces de jeu thérapeutiques pour des enfants à besoins spécifiques au service de médecine physique réadaptation fonctionnelle de l'institut Mohamed T Kassab. *Journal de Réadaptation Médicale : Pratique et Formation en Médecine Physique et de Réadaptation*, 33(1), 7-12. <https://doi.org/10.1016/j.jrm.2012.10.004>.
- Edicéf. (1999). *Enseigner à l'école maternelle : guide théorique et pratique*, Yaoundé : IPAM.
- Gassier, J. (2009). *Guide de la petite enfance*. Paris : Masson.
- Haye, T., et Bronner, A. (2020). Outils d'analyse pour l'utilisation de jeux visant les apprentissages mathématiques à l'école élémentaire. *Grand N*, 105(1), 39-64. <https://bibnum.publimath.fr/IGN/IGR20002.pdf>
- Kabongo Kandolo, D. (2018). *Pédagogie expérimentale*. [Syllabus inédit]. Université de Kinshasa, RDC.
- Kathleen, F. (2011). *Cadre pédagogique pour l'apprentissage des jeunes enfants*. L'Île-du-Prince-Édouard : Ministère de l'Éducation et du Développement de la petite enfance.
- Ki-zerbo, J. (1980). L'univers ludique de l'enfant africain. In : *Enfance*, 33(n°4-5), P.179-182. Congrès international de psychologie de l'enfant. <https://doi.org/10.3406/enfan.1980.3333>
- Laparrat, K. (2015). L'importance du jeu à l'école maternelle : la place du jeu dans nos pratiques de classe. Document de travail, année scolaire 2014-2015.
- Mankondo Idrissa, O. (2015). *Pédagogie générale*. [Notes de Cours]. Université de Kinshasa, RDC.
- Mikulu Pombolo, JB. (1998). *La Ludistique : une approche pédagogique à l'épreuve dans les écoles primaires catholiques de bulungu*. [Thèse de doctorat inédite, Université catholique de Mons, Belgique].
- Musomo Amundala, R. (2018). *Pédagogie maternelle*. [Notes de Cours]. Université de Kinshasa, RDC.
- Nguili, J. (2010). *Culture familiale et culture scolaire : Approche socio anthropologique. Essai d'une contribution à la compréhension des jeux enfantins pendant la récréation* [Mémoire de master, université de ROUEN, France]. <https://www.memoireonline.com> > Enseignement
- Présidence de la République Démocratique du Congo, (2014). Loi-Cadre N° 14/004 du 11 février 2014 de l'Enseignement National. *Journal Officiel de la RD Congo*, numéro spécial.
- Sanchez, E., (2024). *Jeu et apprentissage : qu'apprend-on en jouant ?* London : British Library of classroom management. *Education and Information Technologies*, 22(2), 497-513.
- Sebti Djazira, HM. (2022). *Apprendre par le jeu pour l'acquisition d'une compétence communicative en classe de FLE* [Mémoire de master, Université 8 mai 1945 Guelma, Algérie]. <https://dspace.univ-guelma.dz/jspui/bitstream>
- Union des Fédérations des Associations de Parents de l'Enseignement Catholique [UFAPEC], (2009). Les jeux à l'école : chimère culturelle ou réalité ? *France Baie*, n°5. [www.ufapec.be](http://www.ufapec.be).
- United Nations International Children's Emergency Fund [UNICEF], (1999). *La situation des enfants dans le monde*.