

REPUBLIQUE DU SENEGAL 

Un peuple-Un but- Une foi

UNIVERSITE CHEIKH ANTA DIOP



INSTITUT NATIONAL SUPERIEUR
DE L'EDUCATION POPULAIRE
ET DU SPORT (INSEPS)

**Mémoire de maîtrises es sciences et techniques de
l'activité physique et du sport**

THEME :

**PERCEPTION, ROLES ET FONCTIONS DES
ACTIVITES LUDIQUES DANS L'EDUCATION DE
L'ENFANT AU SEIN DES DAARAS**



Présenté et soutenu par :

Mr SAMBA COUMBA DIOP

Sous la direction du :

DIRECTEUR :

**Mr Amadou Ibrahima Dia
Docteur en psychologie et
Sciences de l'Education**

CO-DIRECTEURS :

**Ahmet Iyane Sidibé
Professeur et spécialiste en ludologie
Badara Ndiaye
Consultant à ENDA**

Année académique 2006 - 2007

REMERCIEMENTS

- A **ALLAH**, le Tout puissant, le Miséricordieux,
« **ALL HAMDOULILAH** » par ta grâce nous sommes arrivés au terme de ce travail
- A ma famille pour tout le soutien qu'elle m'a apporté ;
- A Monsieur Amadou Ibrahima Dia Professeur à l'INSEPS, mon Directeur dont la disponibilité, et les compétences m'ont éclairé sur le choix et l'intérêt du thème. Pour l'enrichissement de ce document, il m'a orienté vers l'Association Sénégalaise de l'Education par le Jeu présidée par Monsieur Ahmet Iyane Sidibé Professeur d'Anglais et ludologue au Ministère de l'Education, aidé par Monsieur Badara Ndiaye spécialiste des « Daaras », secrétaire général et consultant international à l'ENDA (Environnement et Développement du Tiers Monde).
Ils n'ont ménagé aucun effort pour la réussite de ce travail.
- Aux professeurs de l'INSEPS : leurs qualités de formateur, leurs exigences dans le travail nous ont permis d'avoir une formation riche et de qualité ;
- A Oustaz Elimane Diagne Président du Comité pour la Modernisation des « Daaras » qui a facilité les enquêtes et à tous les maîtres, parents, enfants qui ont bien voulu répondre aux différentes questions ;
- A l'Administration et au personnel technique de l'INSEPS ;
- A Monsieur Mamadou M. Fall responsable technico-commercial de l'« IRIS » qui a mis l'Internet à ma disposition et à l'Infirmier major Mbargou Faye pour sa disponibilité
- Aux bibliothécaires, Grégoire Diatta et Anastasie pour l'accessibilité à la documentation et à Marie Diène secrétaire à l'INSEPS pour leurs conseils ;

- A tout ceux qui, de près ou de loin, ont participé à la réalisation de ce document ;
- **SOYEZ TOUS HONORES A TRAVERS CE MODESTE TRAVAIL**

DEDICACE

- A mon père qui nous a quitté le 30 Août 2005, un père qui a toujours été à côté de ses enfants et nous aimerions partager ces moments avec lui mais le destin l'a voulu autrement. Que Dieu l'accueille dans son Paradis. Et continuions à prier pour lui. Amen !
- A mes oncles, Amadou Fall, Khabane Fall, Modou Mbaye, mon beau père Balla Sarr, mes sœurs Amy Fall, Asta fall qu m'ont beaucoup aidé et toute la famille ;
- A ma tante Pithie Sarr qui m'a toujours soutenu et m'a conseillé ainsi qu'à Aissatou Mbaye. , Ngoty Gueye, Macoumba Ndiaye pour leurs prières.
- A Babacar Fall Mouride, Serigne Mamour fall, Mouhamadou Dia Fall, Demba Ndiaye, qui ont participés a notre éducation religieuse ;
- A mes amis d'enfance : Pape Fall, Mame Goor Gueye, Ibra Fall, Khabane Fall, Mourtalla Fall, Papa Guéne,
- A mes cousins : Yirim Seye, Bathie Seye, Abdou Gueye, Abdou Mbacké, Moussa Fall, Mor Kane Fall, Yoro Fall, Amadou Fall, Mortala Fall
- A mes cousines : Fama Seye, Aissatou Niane, Fatou Dieng, Guéne fall...
- A mes amis et compagnons : Mansour Gaye, Moustapha Aw, Ablaye Niang, Mbade Ngome, Khala Gueye, Mamadou Tall , Ibrahima Diarra, Maodo M Diop, Amadou Niane, Mamadou Diallo, Alioune B Ba, Mamadou Dieng, Tacko Sow, Fatou Sow , Ndatté Sow, Arame Gningue, Ablaye Diouf, Cheikh S Diémé.
- A particulièrement mon ami de promotion Mamadou Lamine Goudiaby,
- A toute la promotion :

➤ Ceci est notre reconnaissance pour les moments passés ensemble et qui resteront indélébiles dans notre mémoire ;

A tous les étudiants de l'INSEPS !

S

SOMMAIRE

PAGE DE GARDE.....	1
REMERCIEMENTS.....	2
DEDICAES.....	4
RESUME.....	6
INTRODUCTION GENERALE.....	9
A-PROBLEMATIQUE.....	11
B-HYPOTHESES.....	12
C- DEFINITION DES CONCEPTS.....	13
CHAPITRE I : REVUE DE LITTERATURE	17
I-1 GENERALITE SUR LE JEU DE L'ENFANT.....	18
I-1-2 Rappel historique sur l'évolution de la conception du jeu.....	18
I-1-3 Bref aperçu sur le rôle et la place du jeu dans les différentes théories du développement de l'enfant.	21
I-1-3-1 MELANIE KLEIN.....	21
I-1-3-2 JEAN PIAGET.....	21
I-1-3-3JEAN CHATEAU.....	23
I-1-3-4 PIERRE PARLEBAS.....	24
I-1-3-5 JACQUELINE RABAIN.....	24
I-2 L'ISLAM ET LE JEU	25
I-3 LA VALEUR EDUCATIVE DU JEU.....	27
CHAPIRE II : METHODOLOGIE.....	33
II- Méthodologie.....	33
II-1 POPULATION DE L' ETUDE.....	34
II-2 ECHANTILLONAGE.....	34
II-3 INSTRUMENT DE RECUEUIL DE DONNEES.....	35
II-4 CONDITION DEDEROULEMENT DES ENTRETIENS.....	35
II-5 PROBLEMES RENCONTRES.....	36

II-6 TRAITEMENT DES DONNEES.....	37
CHAPIRE III: PRESENTATION, ANALYSE ET INTERPRETATION DES RESULTATS.....	38
III-1.LES MAITRES CORANIQUES.....	39
III-2.LES APPRENANTS.....	46
III-3.LES PARENTS.....	53
CHAPITRE IV : PERSPECTIVES.....	58
CONCLUSION.....	61
BIBLIOGRAPHIE.....	64
ANNEXES.....	67à 79

RESUME

L'éducation de la personne en général et celle de l'enfant en particulier a toujours été une préoccupation majeure dans toutes les institutions sociales et le jeu n'est qu'un « dérivé de ces institutions humaines » pour parler comme Huizinga (1965). A coté de ses institutions comme l'écoles modernes il existe dans notre environnement le « Daaras » dont la mission est de contribuer à l'apprentissage du coran. Il s'est trouvé que dans les « Daaras » le jeu n'est pas pris en compte dans le système éducatif des enfants. C'est à partir de cette problématique que nous avons dégagé l'hypothèse suivante :

- Les acteurs (maître, les talibés et les parents) manifestent des attitudes positives et identiques vis-à-vis de l'intégration des jeux. Ils affirment l'influence de ces jeux dans la qualité de l'apprentissage et dans l'élévation du niveau culturel des jeunes talibés.

En raison de leur importance dans la socialisation de l'enfant, les « Daaras » devront tendre vers une intégration harmonieuse des jeux dans leur système d'éducation. Ainsi une telle étude repose sur un ensemble de données qualitatives qui ont été dégagées de l'analyse du contenu des entretiens. Elle consiste à recueillir les avis des maîtres, des apprenants et des parents.

Les résultats auxquels nous sommes parvenu donnent un écho favorable à l'intégration du jeu dans les « Daaras » comme facteur contribuant au renforcement des qualités d'apprentissages et d'élévation du niveau culturel des enfants d'autant plus que l'Islam n'est pas totalement opposé à une telle initiative.

INTRODUCTOIN

INTRODUCTION GENERALE

L'éducation joue effectivement dans notre société un rôle fondamental de formation par laquelle la communauté initie sa jeune génération aux valeurs et aux techniques de sa culture. « Touchant ainsi à toutes les dimensions de la personne, les activités ludiques participent aux processus de personnalisation et de socialisation, et elles se présentent comme un moyen privilégié par lequel les principales valeurs d'une culture sont exprimées ».¹

Ce processus d'éducation et de formation donne une large place à l'apprentissage du réel qui correspond à la relation de l'enfant avec le milieu dans lequel il exerce son corps.

En effet, les activités ludiques à travers les buts qu'elles visent sont l'expression des valeurs culturelles que l'enfant apprend et intègre en jouant. C'est pourquoi certains éducateurs et chercheurs en sciences humaines ont considéré l'activité ludique comme étant essentielle dans le développement et la formation de l'individu.

L'Afrique en général, le Sénégal en particulier, dispose de potentiel très riche et varié en jeux et jouets de l'enfant. Cependant, force est de reconnaître que ces potentialités ne sont pas toujours exploitées à bon escient notamment dans les écoles coraniques comme moyen d'éducation.

Dans ces lieux, il n'y a pas de place pour le jeu puisque : « deux occupations remplissaient la vie du maître : les travaux de l'esprit et les travaux des champs... ; le reste de son temps, il le consacre à l'étude, à la méditation, à la prière et la formation des jeunes gens confiés à ses soins ».²

1- **Dia A.Ibrahima** : Corps Personnalisation et Socialisation dans la Culture Wolof, Thèse de 3^{ème} cycle, Mention : Psychologie et Sciences de l'Education

2- **Kane Cheikh Hamidou**, L'aventure ambiguë, La Flèche, 1976, page 17

3- **Extrait de la Revue**, « Recherche, Pédagogie et Culture, 2004 », numéro 152, page 26

4- **Mbodj Gora** : Place des activités ludomotrices de tradition dans l'école sénégalaise Thèse de 3^{ème} cycle : Mention : Sciences de l'Education, 1981, page 61

5- **Piaget Jean**, La formation du symbole chez l'enfant cité par **Amadou I. Dia** au Cours de licence 2005-2006

A-PROBLEMATIQUE :

Le jeu est un phénomène universel qui a toujours tenu une place prépondérante dans l'histoire de l'humanité.

L'article 31 de la Convention des Nations Unies relative aux droits de l'enfant reconnaît l'importance du jeu dans la vie du jeune et dont le septième principe précise que : « L'enfant doit avoir toutes les possibilités de se livrer à des activités récréatives, qui doivent être orientées vers des fins visées par l'éducation ; la société et les pouvoirs publics doivent s'efforcer de favoriser la jouissance de ce droit ». ³

Selon Gora Mbodj « tout être joue pendant l'enfance ... ». ⁴

Pour les éducateurs ou théoriciens en sciences humaines le jeu est un support éducatif. Piaget souligne qu'« à chaque âge correspond un apprentissage adéquat, l'utilisation du jeu peut en effet être un facilitateur chez l'enfant dans son apprentissage. C'est dans le jeu que l'enfant acquiert des attitudes indispensables pour le travail, le goût de l'effort et la difficulté, le sens de la consigne, le respect des autres, le contrôle de soi ». ⁵

Toutes ces valeurs sont pour l'éducation autant d'objectifs essentiels dont le jeu permet l'assimilation. C'est ce qui fait l'importance et la pertinence de l'éducation physique dans les programmes scolaires ainsi que les divers types de jeu d'ordre intellectuel, et/ou manuel avec ou sans support électronique, mené à titre individuel ou collectif, dans un but de compétition ou de promotion de la créativité.

Il est donc surprenant qu'au niveau des « Daaras » considérés comme des structures d'éducation et de formation le jeu n'ait pas droit de cité alors même qu'ils sont chargés de donner une éducation centrée sur le développement harmonieux de l'individu. Dans ce contexte, il est donc légitime de se poser la

question de savoir quels sont la place et le rôle du jeu dans l'éducation des enfants au sein des « Daaras » ?

De plus, l'intérêt de cette étude pose le problème de l'inégalité entre les enfants des « Daaras » et les élèves des écoles du système scolaire. Pourtant la Conférence Mondiale de Jomtien de 1990 ainsi que celle de Dakar en 2000 avaient défini la vision élargie de l'Education Pour Tous (EPT) qui reconnaît à tous les enfants le droit à l'éducation. Or au Sénégal, les apprenants qui sont dans les « Daaras » représentent 20% des enfants du pays selon l'Ambassadeur américain Janice Jacob dans un interview télévisé. Cela fait des millions d'enfants ayant des droits à une éducation de qualité et à une professionnalisation des pratiques pédagogiques qui affectent et / ou influencent leurs apprentissages.

Voilà qui justifie que les « Daaras » soient intégrés dans ce cadre, et c'est cela aussi qui explique les efforts de l'Etat et des partenaires techniques et financiers qui investissent le champ des « Daaras » pour les moderniser en donnant par exemple au jeu une place dans leur programme d'enseignement. La question que soulève cette étude implique la nécessité de s'interroger sur les raisons et les justifications qui empêchent la prise en compte du jeu dans l'éducation de l'enfant au sein des « Daaras ».

A partir de cette problématique nous pouvons retenir l'hypothèse suivante.

B-HYPOTHESE

Les acteurs (maître, les talibés et les parents) manifestent des attitudes positives et identiques vis-à-vis de l'intégration des jeux. Ils affirment l'influence de ces jeux dans la qualité de l'apprentissage et dans l'élévation du niveau culturel des jeunes talibés.

Pour mener à bien cette étude, nous entendons emprunter une méthodologie basée sur l'entretien mais avant nous tenterons de définir certains concepts pour bien camper le sujet.

Ce travail s'articulera autour de quatre parties :

- La revue de littérature
- Méthodologie
- Présentation, analyse et interprétation des résultats
- Perspective

C- Définition des concepts

Pour mieux appréhender notre thème on a jugé nécessaire de définir certains termes à savoir :

Milieu : Ce mot est constitué du préfixe « mi » dérivé du latin « médius » et « lieu » du latin « locus » qui signifie endroit. La notion recouvre la nature biologique, sociale, immatérielle et physique qui nous entoure et nous influence. Il joue un rôle fondamental dans l'éducation de la personne. Nous partageons avec Larousse sa définition Pour lui c'est : « c'est la sphère intellectuelle, morale, sociale, où nous vivons »⁶.

Culture : Malgré une multitude de définitions de ce mot nous retiendrons celle du Dictionnaire Universel qui le définit comme l'« ensemble des activités soumises à des normes socialement et historiquement différenciées, et des modèles de comportement transmissibles par l'éducation, propres à un groupe social donné ».

Education : Elle vient du latin "educare" signifie "conduire vers".

6-Larousse, Dictionnaire de français

L'éducation peut être définie comme : « l'ensemble des actions et des influences exercées volontairement par un être humain sur un autre être humain généralement par un adulte sur un jeune et orientées vers un but qui conduit à la formation, dans le jeune, des dispositions de toute nature. »⁷ Cette définition rejoint notre conception qu'on a de ce mot.

Cette éducation vise la nécessaire prise en compte de l'interaction des processus de socialisation et de personnalisation. Dès lors, l'éducation va au-delà de l'instruction pour devenir formation c'est-à-dire un processus de formatage des apprenants en vue d'acquérir des compétences.

La socialisation : est selon **Guy Rocher** « le processus par lequel la personne humaine apprend et intériorise tout au cours de sa vie, les éléments socioculturels de son milieu, les intègre à la structure de sa personnalité sous l'influence d'expérience et d'agents ou elle doit vivre »⁸

La personnalisation : « quant à elle, est le processus par lequel l'individu devient une personne. A ce titre elle est donc l'histoire de la construction des sens et des valeurs pour l'individu »⁹.

Le jeu : définir ce mot nous paraît un peu difficile mais nous nous retrouvons dans la définition de Larousse qui est formulée en ces termes : « l'ensemble des activités physiques, mentales, verbales par lesquelles un sujet, aux prises avec son entourage, cherche à résoudre les tensions qui le motivent à réaliser ses possibilités ».

7- **Dia A Ibrahima**, Cours de Licence, 2005-2006

8- **Rocher Guy**, Introduction à la sociologie générale : Tome I. L'Action sociale. Coll.Points-Edition H.M.H1968, page132

9- **Mr Dia A Ibrahima**, Communication au Forum de Saint-Louis, 22et 23 janvier 2004

Perception : c'est la définition de Piéron et Al qui nous semble le mieux adapté à notre étude. « Elle consisterait en une représentation imagée de copie intégrée dans le cerveau auxquelles le sujet accorde une signification... »¹⁰. C'est donc l'idée ou la vision qu'on a d'une chose.

« **Daara** » : le « Daara » est une « structure socio-religieuse » mise en place soit par des confréries, des musulmans habitant un même environnement ou par un maître coranique pour donner aux enfants une éducation religieuse. Les bénéficiaires peuvent l'être à plein temps ou en partie ; mais leurs familles contribuent aux charges d'éducation par une « dîme hebdomadaire » symbolique remise aux maîtres coraniques. Le « Daara » occupe des surfaces de tailles différentes, capable d'accueillir de 10 à plus de 500 apprenants où les élèves apprennent le Coran suivant la tradition du Prophète (PSL). Sous ce rapport, le « Daara » ne coïncide pas avec l'Ecole Franco Arabe même si ce dernier fait partie de la typologie des écoles coraniques.

Maître coranique : c'est celui qui est chargé d'assurer aux apprenants une éducation religieuse avec un apprentissage du Coran et de la Sunna (enseignements du Prophète) en vue d'une meilleure connaissance des prescriptions divines. Dans ce sens, le maître coranique ne signifie pas à priori un enseignant ayant suivi une formation pédagogique et /ou une formation en sciences de l'éducation telles que définies au niveau académique. Dans la présente étude le maître coranique a au moins achevé la lecture et la maîtrise du Coran ainsi que les Hadiths (enseignements) du Prophète (PSL) ce qui lui permet d'accueillir des apprenants, dont il a la charge d'inculquer la formation religieuse.

¹⁰ **Piéron M, Closes, Luts M, Ledent M, Piroton V, Delfosse C** : Analyse de la prise en considération des caractéristiques individuelles des élèves dans les décisions et le comportement d'enseignants experts et débutants, d'enseignements primaire et secondaire. Février 1998

Apprenants : il s'agit des enfants, filles ou garçons qui font l'apprentissage et la maîtrise du Coran.

CHAPITRE I : REVUE DE LITTÉRATURE

CHAPITRE I : REVUE LITTERATURE

I-1 GENERALITE SUR LE JEU DE L'ENFANT

I-1-2 Rappel historique sur l'évolution de la conception du jeu

Pendant des siècles l'Eglise ne voit pas d'un bon œil les activités ludiques et s'employa en vain à les interdire, estimant qu'elles étaient la porte ouverte aux passions les plus dangereuses, à la violence (lorsqu'il s'agit par exemple de jeu d'armes) à la ruine (pour les jeux d'argents) et de toute façon à la perte dans les plaisirs terrestres ...

Au XIX^{ème} siècle, cette vision négative du jeu apparaît dans l'Encyclopédie de Diderot et D'Alembert, qui, si elle admet que « les hommes ont inventé une infinité de jeux qui tous marquent beaucoup de sagacité, définit le « jeu » comme : «toutes les occupations frivoles auxquelles on s'amuse ou on se délasse, mais qui entraînent quelquefois aussi la perte de temps et de la fortune».

C'est à partir du XX^{ème} siècle que la notion de jeu va trouver progressivement des réévaluations qui vont lui permettre de sortir du carcan dans lequel il avait été tenu des siècles durant.

C'est finalement à cette période que la pensée, sur le jeu, va être plus largement explorée. On ne peut que remarquer l'extension du paradigme ludique dans les discours, quel que soit leur sujet, note Françoise Dolto (1994).

Le psychologue Jean Châteauneuf, par exemple, à la suite de Jean Piaget qui avait placé le jeu au centre du développement cognitif de l'enfant (Piaget, La formation du symbole chez l'enfant, 1945), livre des milliers de pages d'observations et une classification détaillée des jeux enfantins que nous analyserons dans la partie réservée aux théories sur le jeu.

Mais c'est surtout un ouvrage majeur, paru en 1938 de l'historien Néerlandais Johan Huizinga intitulé l'« Homo ludens » où il expose l'importance du jeu dans l'évolution de la personne.

Fortement influencé par Huizinga, le sociologue Roger Caillois publie en 1958 une étude sociologique intitulée « Les Jeux et les Hommes » dans laquelle il définit le jeu comme « principe permanent de la vie sociale »¹¹ et propose une typologie des jeux : de compétition (agon), de hasard (aléa), de simulation (mimicry) ou de vertige (ilinx).

Les sociologues, anthropologues et psychologues se penchent aujourd'hui sur les activités ludiques comme processus culturel et social. « Jouer c'est appartenir à une communauté qui a ses règles ; c'est se socialiser et construire son identité »¹²

Le jeu est une activité libre qui trouve sa fin en soi : il procure du plaisir en absorbant totalement l'enfant. Le jeu est « autotélique » (porte lui même ses propres fins) selon Monsieur Mama Sow (1985).

Le jeu de l'enfant est évolutif parce que ce dernier traverse des étapes qui le conduisent à des degrés de maturation retentissant sur la qualité de sa vie.

Chez l'enfant, les premières formes de jeux sont fonctionnelles exemple émettre des sons, marcher ...

Ces jeux dits fonctionnels sont à la fois : jeux d'exercices, d'exploration, d'observation, de manipulation, etc.

L'enfant met à sa portée des instruments nouveaux qui vont lui permettre de progresser. Par ces jeux, il emmagasine des données sensorielles qui vont lui permettre de développer sa pensée et son imagination. En effet, c'est en jouant que l'enfant élabore des schèmes. Par l'exploitation de son corps, puis de son environnement, l'enfant va apprendre à se socialiser. Il structure ainsi sa pensée à partir de ces expériences qu'il intériorise et modifie au fur et à mesure qu'il rencontre de nouveaux objets, de nouvelles sensations.

Il faut aussi souligner que les premiers jeux de l'enfant sont essentiellement solitaires. Il découvre par la suite un grand besoin d'échanges et son jeu va

12-Neumann V.,Morgensten O,Theory of Game and Economic Behavior,Princeton University, Press,1944

13-Magazine Sciences Humaines, Août- Septembre 2004 pages22, 32

prendre une nouvelle dimension : celle de communiquer avec autrui. Le jeu qui s'inscrit ainsi dans une dynamique d'échange va l'enrichir en lui permettant de développer ces facultés d'analyse et de synthèse en accédant progressivement à une bonne logique.

Par ce biais, il développe aussi des compétences qui lui seront nécessaires pour les apprentissages ultérieurs. Il fait par ailleurs, l'apprentissage de la socialisation en intégrant progressivement la notion de normes à travers les règles proposées par le jeu. Cette maturité progressive dans le jeu de l'enfant va s'inscrire dans une dynamique symbolique.

Ainsi, apparaissent les jeux symboliques qui correspondent à la forme essentielle d'activité dans la vie de l'enfant. A travers ces jeux, l'enfant transforme le réel en l'assimilant à ses besoins ; ici l'objet ludique peut symboliser un personnage ou un autre objet selon sa propre convenance. Cette symbolique qui prend au départ une caractéristique égocentrique va évoluer rapidement vers l'imitation.

L'enfant imite dans son jeu ses parents, un personnage familial ou un objet observé au niveau de son environnement (voiture, moto, cheval...).

C'est pour cela que le jeu fait l'objet de plusieurs théoriciens du développement qui ont démontré son impact dans la croissance et dans l'éducation de l'enfant.

I-1-3 Bref aperçu sur le rôle et la place du jeu dans les différentes théories du développement de l'enfant.

I-1-3-1 MELANIE KLEIN

Pour Mélanie Klein le jeu n'est rien d'autre qu'une fonction permettant l'accomplissement symbolique du désir, la destruction ou l'atténuation provisoire de l'angoisse, les craintes de l'enfant sont révélées. C'est dans l'interprétation du jeu de « la bobine et du fil de fer » chez le nourrisson qu'elle note : « par ce jeu, l'enfant n'essaie pas seulement de surmonter ses sentiments de perte d'objet, mais aussi ses sentiments d'angoisse ».

Prenons l'exemple de nos filles (sénégalaises) jouant à la poupée tout en faisant la cuisine comme leurs mamans.

La petite Aida revient du marché. Ses deux compagnons l'attendent pour « la préparation du repas ». Les poupées sont tressées, habillées, et on leur parle, on les gronde, on les frappe et les autres sont chargées d'effectuer les autres tâches.

D'ailleurs, si l'on observe vraiment ces petites filles jouer, nous pouvons noter qu'elles se répartiront les tâches domestiques : l'une fera la bonne, l'autre la maîtresse ; une sera papa etc. Elles pousseront l'imitation jusqu'à parodier les scènes de ménages car, à leur âge elles ne peuvent pas encore comprendre le fond des problèmes, mais elles peuvent les imiter et certains spectacles peuvent les marquer profondément.

Le jeu permet aussi à l'enfant d'être en contact permanent avec son environnement de par la manipulation des objets.

I-1-3-2 JEAN PIAGET

Essentiellement centré sur la connaissance, Jean Piaget s'intéresse au jeu dans une perspective cognitiviste. Dans sa théorie sur ses concepts

clés : « assimilation, accommodation et adaptation », il conçoit le jeu comme une « assimilation déformable qui se subordonne à l'accommodation »¹³

Ainsi les règles sont arbitraires et obligent l'enfant à se conformer à un type de conduite, l'enfant est alors soumis au processus "accommodation", car il ne peut participer au jeu que s'il adopte les règles. Lorsque le sujet maîtrise, contrôle le jeu, en saisit le principe, lorsqu'il est capable de conduire la partie en y apportant conformément aux règles, sa marque personnelle, alors il y a " d'assimilation ".

Certains de ses travaux montrent que dans les premières années la manipulation des objets permet à l'enfant d'acquérir la notion de permanence de l'objet et de bien structurer l'espace et l'environnement. Il l'exprime plus précisément quand il dit que : « L'enfant qui joue développe ses perceptions, son intelligence ; ses tendances à l'expérimentation, ses instincts sociaux »¹⁴.

C'est pourquoi le jeu est un levier si puissant de l'apprentissage chez les jeunes...

Pour lui il y a trois formes de jeu : « les jeux d'exercices, les jeux symboliques et les jeux de règles »

-Les jeux d'exercices (0 à 4 ans)

Au cours de ces jeux l'enfant passe d'une reproduction pure et simple d'une situation à des imitations plus réalistes. Ces jeux sont catégorisés à trois niveaux :

-au premier niveau, on retrouve des gestes élémentaires comme reproduire un objet.

- au deuxième niveau on retrouve les exercices avec des combinaisons sans but précis.

-au troisième niveau on retrouve des combinaisons avec des buts précis.

¹³-cité par **Gora Mbodj** à la page 21 de sa Thèse de 3ème cycle, Place des activités ludomotrices de tradition dans l'école sénégalaise

¹⁴-**Piaget Jean**, La formation du symbole chez l'enfant, Mr Dia A Ibrahima, Cours de 3ème Année 2005-2006

Après les jeux d'exercices apparaissent le jeu symbolique.

-Les jeux symboliques (entre 4-5ans)

Ils prennent une différenciation progressive selon les étapes franchies par l'enfant. Cette fonction symbolique du jeu est très importante car c'est à partir d'elle que les jeux ultérieurs prendront des significations particulières.

Après les jeux symboliques viennent les jeux de règles.

-Les jeux de règles (à partir de 6 ans)

Ces jeux impliquent une coopération, suscitant une obligation (règles).

Ils prennent un caractère institutionnel dans la mesure où ils préfigurent déjà les lois sociales ultérieures.

En effet, l'avènement de ces jeux correspond à une période où l'enfant va intérioriser les lois et les règles de la société : loi du parent, loi du maître.

Cette période est très importante pour l'enfant qui va apprendre à se socialiser en découvrant les règles de l'autre. Il éprouvera par là un besoin de communiquer développant, par ce biais, tout un réseau d'échanges et de relations.

Le jeu développe aussi la personnalité.

I-1-3-3 JEAN CHATEAU

Pour Château le jeu permet à l'enfant de développer son corps, sa personnalité, pour lui l'enfant qui ne joue pas est un enfant dont la personnalité ne s'affirme pas ; en d'autres termes « un enfant qui se contente d'être petit, faible »¹⁵.

Il est difficile selon l'auteur de fixer les contours spécifiques du jeu car « l'activité ludique est liberté mais aussi création ».¹⁶

Cette théorie de Château sur le jeu reste importante à plusieurs niveaux :

¹⁵-Mr Khaly Samb, Cours de Première Année, 2003-2004

¹⁶-Idem

- le jeu est d'abord intégré, perçu comme élément participant pleinement au développement de la personnalité chez l'enfant.
- il installe ensuite ce dernier dans un univers où il lui sera possible d'agir de façon autonome, et enfin favorise ainsi sa créativité et cela représente un élément essentiel pour « l'éducation de l'enfant ».

I-1-3-4 PIERRE PARLEBAS

Le jeu examiné par Parlebas permet de distinguer deux catégories de jeux : « les jeux hyper-institutionnalisés et les jeux simplement codifiés ».

- « les jeux hyper-institutionnalisés », ces jeux traduisent l'ensemble des situations motrices codifiées, dont les formes compétitives ont été institutionnalisées, ce que nous appelons les jeux sportifs fédéraux.

Exemple le football.

- « les jeux simplement codifiés », ce sont les jeux non institutionnalisés. Ils entrent dans la gamme des jeux sportifs traditionnels.

Pour lui, ces jeux ont une valeur plus éducative ; ils offrent à l'enfant plus d'initiative et de créativité.

I-1-3-5 JACQUELINE RABAIN

Rabin semble élaborer sa théorie du jeu à partir d'une étude menée en milieu wolof .Elle note qu'entre zéro et deux ans (0-2ans), il existe des types de relations corporelles très intenses entre l'enfant et sa mère de sorte que l'espace d'exploration de ce dernier reste limité à la zone des objets proches du corps maternel. Cette zone est appelée « l'espace de proximité corporelle ou champ de co-présence ».

La présence des adultes et des aînés dans ce champ appelle des formes ludiques essentiellement basées sur le contact. Cette zone de proximité est très importante car toutes les acquisitions vont se faire dans cet espace. L'enfant va jouer avec les adultes puis avec ses pairs.

Ces activités se déroulent dans une ambiance où la religion occupe une place très importante et il serait nécessaire de voir les rapports.

IV- L'ISLAM ET LE JEU

L'Islam est une religion qui a pour but de faire progresser les êtres humains et qui montre le chemin par lequel un certain nombre de commandements et d'interdictions recouvrent tous les aspects de la vie quotidienne : social, économique sanitaire ...

Selon les propos d'Oustaz Demba Ndiaye : « Toutes pratiques conformes aux enseignements du Coran (livre Saint des musulmans) et des Hadiths (enseignements du Prophète) sont à valoriser et surtout le jeu de l'enfant que chaque éducateur doit prendre en compte. »¹⁷

Le jeu semble trouver un écho favorable dans l'Islam puisqu'il préfère un musulman actif au religieux dilettant et inactif. C'est le Prophète (PSL) qui le souligne dans un Hadith rapporté par Moselim : « Un citoyen physiquement fort est plus valable et mieux aimé de Dieu qu'un croyant de faible constitution ». ¹⁸

Ce qui implique qu'un bon citoyen doit prendre soin de son corps en pratiquant l'activité physique, afin de développer sa force physique et être utile à sa société.

Le Prophète, Mohamed (PSL) n'a pas manqué de donner de bons exemples, dans diverses occasions. Il s'engagea un jour à un véritable corps à corps contre un champion arabe sous le nom de Rokana ; il gagna le round principal.

Selon Boukhari, il participait aussi avec ses propres chevaux à des courses hippiques et aussi dans des courses de chameaux.

¹⁷ - **Serigne Daraa** et conférencier à Tivauoane

¹⁸ **Moselim**, rapporteur des Hadiths du Prophète (PSL)

La femme musulmane eut sa part dans le jeu sportif, telle l'épreuve de la course entre le Prophète (PSL) et sa jeune épouse Aïcha qui semble avoir une tradition assez lointaine : « Tenez bien compte a affirmé le Prophète (PSL) de l'état de la jeune fille, qui est dans la fleur de son âge et qui aime se divertir »¹⁹.

C'est Serigne Ndiaye (islamologue) qui le confirme : « Aïcha, épouse du Prophète s'y engagea, un jour, contre son mari, dans une course à pieds où elle eut le dessus. Ce jeu se répéta plus tard, où Aïcha a perdu ».

Pour Serigne Mouhamadou Dia Fall : « l'éducateur doit prendre en compte des besoins de l'enfant parmi lesquels le jeu occupe une place très importante... »²⁰.

Cette conception semble rejoindre celle d'Abdel Rahman Al-Naqib qui donne une part très importante au jeu dans l'éducation. Il le souligne à ces propos : « le jeu est fondamental jusqu'à six ans »²¹.

A partir de cet âge l'enfant doit recevoir « une éducation plus sérieuse, diminuer petit à petit les jeux et commencer l'étude organisée : étudier les fondements de la culture islamique à savoir le Coran et la poésie arabe, la calligraphie correspondante et les préceptes islamiques »²².

Imam Serigne Mamour Fall trouve dans le jeu un plaisir inexplicable parce qu'il s'adonnait à un jeu tant aimé appelé « Gaar tombé ».

Ce jeu consistait selon lui à se répartir en deux équipes, l'une se mettait à l'intérieur d'un cercle et se défend et l'autre tente de la faire sortir.

Pour lui on ne doit pas interdire le jeu à l'enfant puisqu'il fait partie de la nature même de l'enfant. Il ajoute que : « tout éducateur, parent où « Serigne

¹⁹ **Boukhari, rapporteur** des Hadiths du Prophète (PSL)

²⁰-**Serigne Mouhamadou Dia Fall**, Maître coranique, Imam et conférencier à Tivauoane

²¹ - **Abdel Rahman Al-Naqib**, Etude sur l'éducation islamique, Egypte

²²-**Abdel Rahman Al-Naqib**, Etude sur l'éducation islamique, Egypte

Daara » (maître coranique) doit tenir en compte à ce besoin de l'enfant en le contrôlant... ».

Dans cette même perspective Outaz Cheikh Fall confirme l'importance du jeu. Parce que pour faire comprendre à l'enfant certaines choses compliquées on est obligé de jouer avec lui pour le mettre d'abord à l'aise et en profiter pour faire passer la leçon. Par exemple « j'introduis des chants ou des devinettes au cours des séances d'apprentissage du Coran ».

Il a constaté après ces petits moments de « divertissement » que les enfants arrivent à se concentrer d'avantage à comprendre rapidement.

Selon lui, il faut utiliser le jeu comme moyen pédagogique ou même d'éducation puisque : « l'enfant ne peut pas ne pas jouer, mais on doit canaliser son jeu surtout les jeux bien vus dans l'Islam comme les jeux sportifs ».

III- LA VALEUR EDUCATIVE DU JEU

Le jeu a pendant longtemps été considéré comme une activité sans valeur éducative. Depuis quelques années cette conception a largement évolué en donnant aux jeux une place très importante dans l'éducation de l'enfant.

A la fin du XX^{ème} siècle naît le courant pédagogique de l'Education Nouvelle qui prend ses racines dans ces nouvelles conceptions de l'enfance, issue à la fois du naturalisme de Rousseau et de la psychologie naissante.

Pour ces penseurs, le jeune enfant est essentiellement actif, et le jeu est la première manifestation de son activité : « L'enfant a besoin de jouer. Les jeux sont aussi naturels pour lui que le chant de l'oiseau. Ils sont l'expression de l'éveil des facultés du corps et de l'esprit : ils sont, pour eux-mêmes, une occasion d'expérience et de préparation à la vie »²³.

23-FerrièreA, Projet d'école nouvelle cité dans la Magazine Sciences Humaines, page26

Mais considérer le jeu comme moyen d'éducation, c'est aussi examiner la manière dont il est inclus dans la culture. C'est là l'intérêt du travail de Huizinga dans son célèbre ouvrage intitulé « Homo ludens »²⁴.

Il montre que le jeu est antérieur à toute culture et que « les institutions humaines ne sont que dérivées du jeu ». Pour lui, il existe dans le jeu une certaine projection vers l'imaginaire devenant par ce biais une activité indispensable à l'homme. Ainsi l'activité ludique n'est pas enfermée sur elle-même, elle projette l'enfant sur le monde réel. L'intérêt du travail de l'auteur réside dans la profonde analyse qu'il fait du jeu et des institutions sociales.

La société africaine en général, celle du Sénégal en particulier, est très riche en jeux traditionnels et ces derniers ont une valence éducative très importante, il serait donc intéressant de faire un petit rappel.

-les jeux traditionnels

Le jeu traditionnel joue un rôle important dans l'apprentissage de la socialisation de l'enfant. Il est une manière de perpétuer le cadre de vie proposé par le groupe en révélant les secrets de la vie, les valeurs ainsi que les obligations qui permettent un fonctionnement harmonieux et stable de la société.

La richesse et le cadre de vie naturelle dans lesquels évolue l'enfant sont des sources d'inspiration qui expriment les événements significatifs traversés.

Les jeunes vivant près des côtes pratiquent généralement la lutte. Cette activité est facilitée par le sable qui amortit les chutes. Tout cela constitue un moyen vivant et dynamique de libérer la créativité dans le jeu de l'enfant. Pierre Erny fait remarquer dans ce sens que : « L'enfant utilise sans cesse les matériaux que lui offre son milieu pour le mettre au service de son environnement et de sa créativité ».²⁵ L'auteur continue en faisant remarquer la rapidité et la précision avec lesquelles l'enfant utilise la richesse de son

²⁴ **Huizinga J**, Homo Ludens, cité dans la Magazine Sciences Humaines août- septembre 2004
²⁵ **Erny Pierre**, **L'enfant** et son milieu en Afrique Noire, Edition Harmattan

milieu dans ces productions ludiques en fabriquant lui-même son jouet ; l'enfant se livre à un véritable jeu de manipulation, d'ajustement et cela fait largement sa fierté.

On comprend mieux le sens à donner aux jouets qui deviennent ainsi un moyen d'échanger son expérience, développant ainsi le sens actif de la collaboration et de l'innovation. Mais le jouet fabriqué est pratique puisqu'il est d'une grande utilité pour les jeunes enfants.

Dans une étude Chantal Lombard fait remarquer que le jouet de l'enfant africain n'est pas seulement distrayant, il a aussi une véritable fonction utilitaire.

-Les jeux « utilitaires »

En Cote d'Ivoire dit Chantal lombard, les enfants fabriquent des brouettes qui leur servent à transporter les objets qu'ils ramènent parfois des champs. Les enfants fabriquent aussi des jouets qu'ils vendent à des prix intéressants, ce qui permet de subvenir à leurs petits besoins.

Les jeux oraux sont très importants puisque leur présence est très remarquée dans le champ éducatif sénégalais.

-Les jeux oraux

Le Révérend Père Henry Gravand montre qu'en milieu sérère l'apprentissage de la lignée maternelle était faite à partir d'un jeu appelé « Njaagoj » ; le jeu consiste à énumérer, sans se tromper toute la chaîne qui constitue la lignée maternelle.

Le vainqueur étant celui qui réussit à remonter la lignée le plus loin possible .Par ce jeu, les enfants découvrent leur véritable identité et les liens de parentés qui les unissent.

Désormais, l'amitié, la camaraderie vont être constituées sur des bases plus solides et mieux structurées.

En milieu « Lébu » les enfants se livrent parfois à des jeux oratoires sous le regard des aînés et des parents .Ces moments de détente sont une forme d'extériorisation de l'agressivité et contribuent par ce biais à renforcer la cohésion et la stabilité du groupe.

Les jeux oraux sont massivement présents dans les contes, les devinettes et les théâtres qui sont de puissants moyens d'éducation.

Un autre jeu Wolof qui se distingue par son sens de la communication est le « Baay Xaal »²⁶ (l'homme aux melons).le jeu est réalisé à travers un dialogue qui met en présence « Baay Xaal » et le cultivateur.

Il est un apprentissage à communiquer sur un thème précis et les enfants le réussissent le plus souvent en mettant en exergue leur ingéniosité et leur créativité.

Mais, il faut noter que le caractère oral n'est pas seulement dans ces catégories de jeux. On le retrouve aussi dans les chants, les danses et les jeux sportifs. Bref tout cet ensemble qu'on appelle les jeux psychomoteurs.

Selon le psychologue suisse Edouard Claparède, le jeu doit tenir un rôle central dans l'activité et l'initiative de l'enfant : « L'enfant pour se développer doit agir d'où la place importante donnée par les nouvelles méthodes aux exercices physiques et aux autres jeux : ceux-ci ne sont pas considérés comme un simple délassement ou une détente : ils ont une valeur éducative »²⁷.

L'enfant par le jeu découvre une alternative, qui lui permet de poser des choix libres conformément à ses besoins et à ses intérêts.

L'activité ludique est un moyen de développer la créativité de l'enfant, son imagination et cela joue un rôle important dans le développement de son

²⁶ Référence de jeux traditionnels, page 31(voir Annexe)
²⁷- **Claparède Edouard**, L'Ecole sur mesure, 1920

intelligence. Il est une manière chez l'enfant de s'affirmer, d'imposer de manière judicieuse sa personnalité.

La collaboration avec ses pairs va instruire un cadre dynamique d'échanges qui sera pour lui un moyen d'enrichissement pour sa vie future.

L'enfant se découvre dans la différence et cela lui permet de mieux poser sa personnalité. Il est une activité par laquelle l'enfant déverse son agressivité (forme cathartique) pour mieux être dans la société.

Il peut, en revanche résoudre correctement ses problèmes s'il accepte d'exprimer son agressivité dans une forme symbolisée et c'est là où le jeu prend réellement sens pour lui.

Cette manière de découvrir l'agressivité est soulignée par le Docteur Winnicott : « Cette expression de l'agressivité est aussi une manière de maîtriser l'agressivité et l'angoisse qui agitent facilement les enfants »²⁸

Le jeu devient un moyen qui donne assurance, vitalité et équilibre.

L'enfant par le jeu, intègre le principe de la hiérarchie. En effet, il est obligé lors d'un affrontement contre un enfant plus âgé de respecter la logique du plus fort... Il dédramatise l'échec pour en faire une arme c'est-à-dire une prise de conscience de ses limites, mais c'est aussi une manière de développer des stratégies qui permettent de poser des choix judicieux et justes. Il expérimente ainsi ces capacités de réussite, sa vivacité d'intelligence et tout cela constitue une structure qui l'aide à mieux se comprendre, à mieux gérer son autonomie et à marquer son intérêt pour le monde extérieur.

En somme, on peut retenir que pour ces théoriciens le jeu présente beaucoup d'intérêts pour la formation de l'enfant et surtout dans son éducation. Et dans l'Islam il semble trouver un écho favorable. Cela se justifie par les propos de Serigne Modou Kara Mbacké quant il dit que : « ma façon d'éduquer c'est que je sais jouer au football, je sais lutter, faire de la boxe, chanter... ».

La revue de littérature nous a permis d'avoir une vision globale sur le jeu.

28-Winnicott, l'enfant et sa famille, Petit Bibliothèque Payot, page172

Après cette partie nous allons présenter la démarche utilisée pour aboutir aux résultats.

CHAPITRE II : METHODOLOGIE

Méthodologie

Partie très importante d'une recherche, la méthodologie traduit la démarche adoptée en vue de vérifier les hypothèses préalablement établies. Elle tient compte aussi des moyens tels que le matériel utilisé pour mener à bien le travail sur le terrain.

II-1 POPULATION DE L' ETUDE

Notre étude a été réalisée dans la Banlieue de Dakar plus précisément à Pikine Guinaw Rail qui nous a semblé être un cadre indiqué pour un travail de recherche dans un domaine aussi sensible. En effet, il s'agit d'un endroit qui concentre une forte population issue de l'exode rural, avec de nombreux « Daaras », et des maîtres coraniques organisés sous le sigle « COMOD » (Comité pour la Modernisation des « Daaras ». Un tel dispositif organisationnel facilite la collecte de données, amoindrit les difficultés de contact avec les parents. Ce sont ces contraintes qui doivent être prises en compte en plus de la taille de la population.

II-2 ECHANTILLONAGE

En effet, la présente étude a porté sur un échantillon réduit d'un total de quarante (40) sujets répartis comme suit :

- Dix (10) maîtres coraniques dont une (1) femme et neuf (9) hommes ayant un âge compris entre 33 et 73 ans
- Quinze (15) apprenants dont neuf (9) garçons et six (6) filles ayant un âge compris entre 6 et 15 ans
- Quinze (15) parents dont 5 femmes ayant un âge compris entre 33 et 75 ans.

C'est donc avec ces catégories et tranches de la population que nous avons pu recueillir les données essentielles qui ont permis la réalisation de notre étude. Le choix d'un tel échantillon se justifie par les écrits de Borg et Gall²⁹ qui

29- Borg WR et Gall M.D, Educational reseach, Longman, 1979

donnent un minimum de 30(trente) sujets comme chiffre standard à la validation d'une recherche de ce genre.

II-3 INSTRUMENT DE RECUEIL DE DONNEES

Pour effectuer ce travail, nous avons utilisé l'entretien qui nous semble être le support méthodologique le plus adéquat pour atteindre à nos objectifs. Dans la mesure où, il s'agit d'une technique qui renvoie directement à l'individu c'est-à-dire qu'elle tient compte des sentiments, des conduites et des conceptions parfois différentes selon les situations dans lesquelles se trouvent les sujets.

Il faut noter une grille d'entretien a été élaboré et ensuite l'interview s'est fait en wolof puisque la majeure partie des sujets interrogés ne maîtrise pas la langue française. Enfin, on a procédé à la transcription facilitée par la complicité avec mes encadreurs.

Les thèmes que nous avons abordés dans la grille d'entretien sont les suivants :

- la conception du jeu
- conception de l'éducation
- l'impact du jeu dans éducation
- la pratique de l'activité ludique dans les Daaras
- la perception du jeu dans l'Islam

II-4 CONDITION DE DEROULEMENT DES ENTRETIENS

Les entretiens ont été réalisés à base d'une grille d'entretien avec différents types de questions : fermées et ouvertes.

Le choix des questions fermées devait faciliter le dépouillement sur une question nouvelle qui risque de bouleverser des conceptions et pratiques.

En outre, il y a eu des questions à réponses ouvertes pour explorer les points de vue et permettre de mieux cerner les fondements et motivations des réponses.

Pour cette étude, les entretiens ont été facilités par le « COMOD », et se sont déroulés dans le calme et la coopération. Donc on peut dire que les conditions étaient satisfaisantes et ont permis aussi des conditions d'enregistrement tout à fait appropriées.

II-5 PROBLEMES RENCONTRES

Au début, nous avons eu l'ambition de mener la recherche au niveau national. Avec l'inexistence de statistiques fiables et disponibles, il aurait été difficile d'avoir un échantillon significatif.

Nous avons été confrontés à un problème de temps et de finances pour couvrir un échantillon au niveau régional ou départemental. Cela aurait entraîné des coûts que nous ne pourrions pas soutenir, c'est pourquoi nous avons choisi la banlieue où existe une forte concentration des « Daaras ».

Dans la phase de pré-test, nous avons noté la réticence des sujets au début parce que victimes d'un reportage télévisé qui avait rapporté l'opinion de quelques talibés qui disaient que les maîtres coraniques les maltraitaient.

Heureusement, que l'ASDEJ (Association sénégalaise pour le développement de l'Education par le jeu) nous a servi de facilitateur pour expliquer les tenants et les aboutissants de la recherche.

II-6 TRAITEMENT DES DONNEES

Les données ont été enregistrées et consignées sur des questionnaires pour en faciliter l'exploitation.

En outre, les données obtenues ont fait l'objet d'une exploitation manuelle avec un regroupement des réponses dans des tableaux.

Ce sont tous ces éléments qu'il faut prendre en compte dans l'interprétation des résultats qui n'ont pas la prétention d'être généralisable mais cela représente un point de vue intéressant pour d'éventuelles recherche et expérimentation dans le cadre des « Daaras ».

Tels sont les limites à prendre en compte pour de meilleures compréhension et analyse des résultats ci-dessous présentés.

CHAPRE II: PRESENTATION ANALYSE ET INTERPRETATION DES RESULTATS

PRÉSENTATION ANALYSE ET INTERPRETATION DES RESULTATS.

Pour cette partie nous allons d'abord présenter la perception des maîtres ensuite celle des apprenants pour terminer avec les parents.

III. LES MAITRES CORANIQUES :

Tableau n°1 : Répartition des maîtres coraniques par sexes

Catégories	Effectif
Hommes	9
Femmes	1
Total	10

Commentaire

On constate sur les dix maîtres interrogés la présence d'une femme. Ceci peut être expliqué par le fait que traditionnellement les « Daaras » étaient plus fréquentés par les garçons que les filles, ces dernières étaient à côté de leurs mères pour les aider aux travaux domestiques .il faut noter aussi que les filles des « Serigne Daara » (maître coranique) avaient plus la chance de rester jusqu'à la mémorisation complète du coran .C'est le cas de cette femme (maîtresse coranique).

Tableau N°2: les définitions du jeu selon les maîtres coraniques

Définitions	Futilité	Epanouissement et récréation	Une autre forme d'éducation
Populations			
FEMMES	-	-	1
HOMMES	5	4	-
Pourcentage	50	40	10

Commentaire :

Pour 50 % des hommes ce sont des futilités. On trouve dans cette réponse diverses interprétations:

- Temps perdu
- Des détails
- C'est avoir du temps
- Sans importance

L'autre fait intéressant, est que la femme trouve dans le jeu une autre forme d'éducation. On pourrait même avancer qu'il s'agit d'un fait lié à la tradition où c'est la maman qui apprend à l'enfant à jouer. Peut-être que c'est une sensibilité de femme.

Pour les hommes qui trouvent au jeu une dimension positive, ont un âge supérieur ou égal à 33 ans.

Donc majoritairement, c'est au niveau des maîtres coraniques les plus jeunes que l'on retrouve une perception positive du jeu.

Cependant on trouve les maîtres plus âgés qui ont 69 ans ou plus ont une perception négative du jeu, ce qui atténue, en partie, le rapport entre l'âge et la perception positive du jeu.

Ceux qui ont une perception négative du jeu, ont exprimé des raisons diverses :

- Le jeu ramollit l'enfant
- Le temps est trop important pour l'enfant et il ne doit pas le gaspiller
- Il distrait l'enfant
- Il empêche à l'enfant d'être rigoureux

Ceux qui en ont une perception positive, ont donné des raisons diverses :

- C'est très bien pour l'apprenant de jouer
- Le cerveau a besoin de se libérer
- L'enfant doit se distraire
- Le jeu est émancipateur au plan psychologique

A y regarder de plus près, les maîtres coraniques qui ont une perception négative du jeu et qui ont identifié la lutte comme un jeu traditionnel ont émis un avis en contradiction avec le rôle de la lutte d'aujourd'hui. En effet, la lutte traditionnelle jouait un rôle important dans la formation de l'enfant : développement d'aptitudes physiques, développement de la résistance, développement de l'habileté et surtout apprentissage de techniques traditionnelles (« Gal gal » : crochet, « Botti » : hanchée, « Biteurnii » : passage dessous etc.).

Si on met en rapport les objectifs des jeux traditionnels, y compris le « Simb » (le faux lion), avec les perceptions des maîtres coraniques, on se rend compte que ce que les maîtres coraniques rejettent ce sont des jeux n'ayant aucune valeur éducative, des jeux qui bloquent le sens de la responsabilité chez l'apprenant.

Sous ce rapport, on peut dire que le jeu en soi n'est pas rejeté comme partie intégrante des processus de formation des apprenants dans les « Daaras ».

L'autre fait qui a attiré notre attention au niveau des perceptions des maîtres coraniques, c'est que nous n'avons eu aucune réponse sur les interdits de l'Islam par rapport à certaines catégories de jeu. Or nous savons que certains jeux sont interdits par la religion du fait des dégradations morales qu'ils entraînent (loterie, cartes...).

En revanche, nous avons un avis sur la tradition du Prophète (PSL) qui assistait à des séances de jeux, en compagnie de son épouse, Aïcha. Cette référence laisse supposer une certaine tolérance de certains jeux pratiqués alors.

Tableau n°3 : Les types de jeux cités par les maîtres coraniques

	Traditionnels		Modernes		
jeux	Lutte	« Simb » (faux lion)	Football	Karaté	Jeux de billes
Maîtres coraniques					
15	12	3	12	2	1
%	80	20	80	13	7

Commentaire

Au niveau des types de jeux cités par les maîtres, les résultats suivants sont notés quels que soient l'âge et le sexe :

On constate trois choses à ce niveau :

- On note que pour les jeux traditionnels cités la lutte l'emporte avec un pourcentage de 80%. Cela pourrait s'expliquer par le fait que la majorité des maîtres coraniques proviennent du milieu rural et subissent aussi le matraquage télévisuel qui présente la lutte comme le jeu traditionnel le plus populaire. Il s'agit d'une déviation qui fait d'une activité ludique une entreprise lucrative.
- Au niveau des jeux modernes, le football remporte la palme pour les mêmes raisons que la lutte. Il nous semble déjà à ce niveau, qu'il existe peut être une perte du patrimoine traditionnel des jeux au niveau des formateurs eux-mêmes. Est-ce à dire que le jeu devrait nourrir ses pratiquants ? Que le jeu non lucratif n'existe pas. Cela semble implicite dans les réponses.

Tableau°4 : Possibilité d'intégration du jeu dans les « Daaras »

Est-ce que vous êtes pour l'intégration du jeu dans les « Daaras » ?

Réponses Question	OUI		NON	
	Effectif	%	Effectif	%
Etes-vous pour l'introduction du jeu dans votre Daara ?	6	40	9	60
Agés moyens	33		54	

Commentaire :

A la question de savoir s'ils sont prêts à accepter l'introduction du jeu dans les « Daaras », les réponses suivantes ont été obtenues :

- NON soit 60%des réponses

- OUI 40 %

Pour les partisans de la non introduction des jeux dans les « Daaras », on note une première chose, leur âge moyen est de 54 ans.

Pour les partisans du « oui », la moyenne d'âge est de 33 ans.

On peut donc dire qu'il y a une corrélation entre l'âge et l'acceptation de l'introduction du jeu dans les « Daaras ». Autrement dit, les générations les plus âgées sont restées attachées à la conception traditionnelle des « Daaras ». Il n'y a aucune femme dans ce lot.

Dans cet ordre d'idées, on note la défense d'une conception du « Daara » largement partagée par tous : faire connaître sa religion. Or dans le contexte actuel de la mondialisation, il y a des exigences de capacités qui sont nécessaires pour une citoyenneté critique et responsable. Et les « Daaras » ne peuvent échapper à ces réflexions.

Ce qui est contradictoire dans les réponses des partisans du « non », c'est que tous insistent sur le « Simb » et la lutte comme des jeux traditionnels».

« Le métier de l'enfant, c'est le jeu » selon M. Ahmed Iyane Sidibé, Président de l'ASDEJ (Association Sénégalaise pour le Développement de l'Education par le Jeu). Et cette assertion de haute portée est confortée par les réponses fournies par les partisans du « oui ». Il insiste sur le fait que « le jeu est consubstantiel au développement intégral de l'enfant »³⁰

Pour eux, le jeu devrait aider l'enfant à se développer mentalement et à avoir une très bonne croissance, ce qui va faciliter son alimentation, son éducation et les apprentissages.

30-Sidibé A Iyane, Mémoire Pédagogique Ecole Normale Supérieure, Teaching English for game, page 50

De plus, ils pensent qu'à travers le jeu, on pourrait inculquer beaucoup de choses à l'enfant. Une illustration de cet avis trouve son fondement dans la religion : « l'Islam veut que chaque éducateur joue avec son enfant »³¹.

Enfin, le jeu permet aux muscles d'être souples.

Les types de jeu proposés à l'introduction dans les « Daaras » sont les suivants :

- Le football
- Karaté
- Les jeux de loisirs
- Sorties éducatives
- Théâtre
- Saut
- Jeu d'esprit

La typologie des jeux montre qu'il s'agit de divers types :

- Les jeux à caractère intellectuel, mais il n'y a pas de référence spécifique aux jeux électroniques ni aux jeux ayant comme support l'informatique

En regardant de plus près ces propositions, on note qu'elles sont compatibles avec l'enseignement dans les « Daaras ». Il s'agit plus d'une question de réorganisation de l'emploi du temps et de redéfinir le format d'enseignement apprentissage.

³¹ Imam Manmour fall à Tivaouane

III2. LES APPRENANTS

Ces résultats montrent la vision du jeu des apprenants.

Tableau n°5 : Répartition des apprenants par sexes

Catégories	Effectif	Pourcentage (%)
Filles	06	40
Garçons	09	60
Total	15	100

Commentaire :

La lecture de ce tableau nous permet d'avoir une idée sur le nombre assez important de filles qui fréquentent aujourd'hui les « Daaras » soit 40% de la population. Cela a été même l'objet d'une question adressée à un parent qui a aussi répondu « c'est parce qu'aujourd'hui nos jeunes filles n'ont plus une éducation de base religieuse ; regarde comment elles s'habillent ! » Et pour ce parent pour lutter contre un tel phénomène il faut leur donner «une éducation religieuse »

Tableau n°6: les définitions du jeu selon les apprenants

Population Définitions	Garçons		Filles	
	<i>Effectif</i>	<i>%</i>	<i>Effectif</i>	<i>%</i>
Apprentissage	2	13	2	13
Récréation	7	47	4	27
Total	9	60	6	40

Commentaire:

Ce tableau indique que la majorité des enfants du côté des filles (soit 27%) comme du côté des garçons (soit 47% de la population totale) ont défini le jeu comme étant récréation.

Ceci peut être expliqué par la place importante qu'occupe le temps libre dans la vie de l'enfant. Ce temps permet à l'enfant de se libérer de certaines obligations par exemple dans les apprentissages. Cela se justifie par les propos d'un « talibé » (apprenant) : « on ne veut pas passer toute la journée à apprendre nos leçons, nous avons d'autres besoins... »

C'est en ce sens que Claparède dit « l'éducation fonctionnelle doit tenir compte de l'intérêt de l'enfants, en particulier le jeu, dans toutes les étapes de son développement »³². Une piste aussi importante est le fait que certains enfants ont défini le jeu comme étant une forme d'apprentissage. Une fille a donné l'exemple du jeu de préparation à la cuisine qui paraît très intéressant.

³² Mr Mama Sow, Cours de Sciences Humaines, 4^{ème} année 2006-2007.

L'enfant distingue fort bien le jeu éducatif, inventé par l'adulte pour apprendre une leçon, du jeu qu'il invente, et qui imite une situation qui l'intéresse. C'est ainsi qu'il faut l'aider à développer son imagination, et lui donner le temps et le goût de s'exprimer, ceci étant un exercice acquis qui se développe dès la petite enfance s'il est encouragé par l'entourage de l'enfant. Cet aspect est plus significatif dans les jeux traditionnels.

Tableau n°7 : les types de jeux cités par les apprenants

QUESTION \ JEUX	Traditionnels		Modernes	TOTAL
	Quels types de jeux connaissez-vous ?	Effectif	11	4
	%	70	30	100

Tableau n°8 : la répartition des jeux par sexe

Sexes \ Jeux	Filles	Garçons
Jeux traditionnels	80 %	75 %
Jeux modernes	20 %	25 %

Commentaire des tableaux n° 7 et n° 8 :

Nous avons noté un pourcentage très important de jeux traditionnels cités par les enfants soit 70% au total.

Pour la répartition du type de jeux par sexes nous avons constaté que les filles préfèrent plus les jeux traditionnels que les garçons .C'est presque les mêmes résultats du tableau n°8 qui le confirme avec 80% contre 75%.Cela pourrait être liée à la tradition qui donne plus de temps libre au garçon qui découvre plus souvent les jeux modernes que les filles. Mais dans l'ensemble ces résultats peuvent être des indicateurs intéressants pour une revalorisation des jeux traditionnels qui avaient tendance à disparaître au profit des jeux

modernes. Ceci peut être un support très important pour l'enracinement dans nos valeurs culturelles.

Ces différents types de jeux ont été cités par les enfants :

Les jeux traditionnels (70%)

- La lutte
- Le simb (faux lion)
- Jeu de poursuite (« door daakhé »)
- « Lambi goolo » (la lutte des singes)
- Le « tam » (jeu wolof qui permet de développer l'adresse)
- Jeux de poupées
- Cache-cache

Les jeux modernes (30%)

- Football
- Karaté
- Basket-ball
- Athlétisme

Ces sports sont considérés comme étant simplement des jeux. En leur posant la question pourquoi ce choix ; ils ont répondu « devenir international et gagner sa vie comme Elhadji Diouf (footballeur sénégalais).

Tableau n°9: Relatif à la question :

Jouez-vous dans le Daaras ?

Population Réponses	Garçons		Filles	
	Effectif	%	Effectif	%
Oui	2	22	1	17
Non	7	78	3	83
Total	9	100	6	100

Commentaire

Pour les filles, les jeux se limitent pour l'essentiel à l'utilisation des poupées, la lutte, le football.

A la question de savoir quel est le jeu le plus pratiqué dans vos « Daaras », les filles n'ont donné qu'une réponse : cache-cache soit 17 % de réponses. 83 % des filles n'ont fourni aucune réponse. Plusieurs explications sont possibles :

- pour les filles le jeu n'existe pas dans les « Daaras »
- il y a une antinomie entre jeu et apprentissage.

Cette dernière remarque est attestée par le fait qu'à la question suivante : « Accepteriez vous le jeu dans les Daaras ? », elles ont donné les réponses suivantes :

- 83 % des filles acceptent l'introduction du jeu dans les « Daaras ».

On peut donc constater que là où certains maîtres coraniques hésitent et sont fermés à l'introduction du jeu dans les « Daaras », ce sont les filles qui ouvrent un chantier nouveau dans l'espace éducatif qu'est le « Daara » en critiquant les pratiques pédagogiques et l'organisation générale des études.

Autres faits intéressants : le karaté, le basket ball, le théâtre et l'athlétisme occupent une place prépondérante dans les réponses.

Ce qui est extraordinaire, c'est que les filles ont un esprit ouvert à l'introduction du jeu dans les « Daaras ».

Cela pourrait s'expliquer par plusieurs facteurs :

-il s'agit d'une nouvelle génération qui vit dans un espace de communication où le jeu est devenu une activité omniprésente dans la société. En outre, même si elles n'ont pas été à l'Ecole jusqu'en un niveau élevé, ces filles expriment un point de vue qui interpelle les maîtres coraniques et les pouvoirs publics : le jeu est compatible avec l'enseignement dans les « Daaras ». Ce qui est sous-jacent c'est à la fois, une conception de l'éducation faite de rigueur mais ouverte aux innovations qui tiennent compte du rythme biologique de l'enfant, les besoins cognitifs d'une croissance harmonieuse ainsi qu'une insertion dans la société qui ne les marginalise pas.

III.3. LES PARENTS

Pour les parents nous avons les résultats suivants.

Tableau n°10 : Relatif aux définitions du jeu selon les parents

Réponses Population	Futilités		Récréations, amusements, divertissements		Autres formes d'éducatives		Total	
	<i>Effectif</i>	%	<i>Effectif</i>	%	<i>Effectif</i>	%	<i>Effectif</i>	%
Hommes	3	20	4	27	3	20	15	100
Femmes	1	7	2	13	2	13		

Commentaire :

Les réponses des parents peuvent être regroupées en deux catégories : Femme (5 réponses) et Hommes (10 réponses).

Les données de ce tableau indiquent que pour la majorité des parents a une vision plus ou moins positif du jeu, 3/15 hommes soit 20% de la population et 1/15 des femmes soit 7%.

Pour les hommes qui ont défini le jeu comme étant une « futilité ». Et la femme a dit que « le jeu est futilité, puisqu' il ne rapporte rien, sinon des vêtements salis »

C'est dans ce cas de figure qu'un travail de sensibilisation doit être fait pour convaincre ces parents de l'importance du jeu dans la vie du jeune.

Tableau n°11 : la répartition des parents par catégories professionnelles et selon leurs conceptions du jeu

Catégories professionnelles	Femmes	Hommes	Conceptions du jeu
Inspecteur du trésor	-	1	Très important
Maître arabe	-	01	important
Cultivateurs	-	03	Sans valeurs
Chauffeurs	-	04	divertissements
Menuisier	-	01	futilité
Ménagères	3	-	salissants
Vendeuse	1	-	Sans valeur
Coiffeuse	1	-	Salissant

Commentaire :

L'âge des hommes est compris entre 35ans et 75 ans alors que pour les femmes, il est compris entre 27 ans et 59 ans.

Au niveau de leur répartition par catégorie professionnelle, on note les résultats suivants :

➤ Les hommes

Tous les hommes ont répondu que le jeu n'avait pas de valeur à l'exception de l'Inspecteur du Trésor et du maître Arabe.

Pour ces derniers, on a les arguments suivants :

- Il est normal de jouer après les cours au niveau des « Daaras » car le jeu a une fonction importante dans le développement de l'intelligence des enfants.
- l'islam n'interdit pas tous les jeux et surtout des jeux qui répondent aux exigences de l'enseignement par exemple les jeux de mémorisation.

- le jeu peut aussi développer les aptitudes physiques et physiologiques de l'apprenant et améliorer sa santé

➤ Les Femmes

Le rejet des jeux s'explique par plusieurs raisons :

- les habits des enfants se salissent. On voit déjà que pour les femmes, il s'agit d'un effet négatif sur leur volume de travail domestique. En effet, ce sont les femmes qui font le linge au niveau des familles pour leurs enfants.
- le jeu pervertit l'enfant
- l'enseignement du Coran exige une concentration

Pour l'essentiel, les femmes ont une perception négative du jeu soit parce que l'hygiène corporelle de leurs enfants est en danger soit parce que l'équilibre moral pourrait en pâtir.

Paradoxalement, elles souhaiteraient que certains jeux puissent être introduits dans les « Daaras », la lutte, le football et le karaté par exemple.

Ces positions relèvent du réalisme :

le football est devenu comme la lutte un moyen de gagner « des millions » comme l'avaient souligné un parent et un enfant. Et donc, on y voit plutôt une préoccupation pour l'avenir de leurs enfants.

En sommes, on peut dire que selon le milieu professionnel ou le sexe, on obtient un cadre de perception du jeu différent.

Ce que l'on peut constater c'est qu'il existe une corrélation très étroite entre le niveau professionnel et la perception du jeu. Plus le niveau est élevé, plus la perception du jeu est positive

Mais globalement les parents ne sont pas opposés à des jeux socialement porteurs de valeurs culturelles.

Tableau n°12: l'impact du jeu dans l'éducation selon la conception des maîtres et des parents

Populations Propositions	Parents		Maîtres		Total	
	<i>Effectif</i>	%	<i>Effectif</i>	%	<i>Effectif</i>	%
Sans importance	1	3	2	7	30	100
Futilités	4	13	5	17		
Perversions	1	3	-	-		
Perte de temps, des détails	2	7	3	10		
Récréations, amusements, divertissements	4	13	4	13		
Autres formes d'éducatives	3	10	1	3		
Total	15	50	15	50		

Commentaire :

Ce tableau nous permet de faire une comparaison entre la perception des maîtres et parents sur l'impact du jeu dans l'éducation.

Ils ont défini généralement l'éducation comme étant « le fait de suivre les enseignements du Prophète (PSL) afin de pouvoir mieux s'intégrer dans la société ».

A ce niveau certains ont émis des réserves sur le jeu de l'adulte et l'on souligné en ces termes : « le jeu est propre à l'enfant et pour l'adulte c'est vraiment une futilité ... ». Les parents (4) ont beaucoup fait allusion aux jeux des adultes qui sont mal vu dans nos sociétés. Ils l'ont résumé en ces

termes « Maac du foo », (l'adulte ne joue pas ; ils assimilent le verbe « jouer » au mot « futilité » pour l'activité de l'adulte)

S'ils reconnaissent que le jeu est propre à l'enfant, on devait donc l'organiser de telle sorte que les enfants puissent en bénéficier.

En terme d'impact, certains maîtres affirment que le jeu exerce un effet positif en général sur l'éducation de l'enfant et doit être valorisé. C'est les propos de Serigne Modou Kara Mbacké qui justifient cette perception quant il dit que : « Ma façon d'éduquer, c'est que je sais jouer au football, je sais lutter, faire de la boxe chanter... »³³

Ceci se justifie par la conception de certains parents 3/15 et 1/10 des maîtres ce qui donne un total de 4/25.

Les autres maîtres et parents n'ont pas rejeté le jeu de l'enfant parce qu'ils conçoivent le jeu comme une récréation. Ce qui paraît significatif et peut ouvrir des voies vers l'intégration du jeu dans les « Daaras ».

Pour les hommes qui ne sont pas favorables au jeu, on note les arguments suivants :

- le jeu détourne l'enfant de la formation
- l'enseignement dans les « Daaras » a besoin d'une forte concentration

Cependant, certains affirment que lorsqu'ils étaient plus jeunes, ils ne jouaient que le mercredi à la lutte, au « gaar tombé, baay xaal...)

Tous ces résultats, auxquels nous sommes parvenus, peuvent ouvrir des perspectives au niveau des « Daaras » pour une meilleure amélioration des qualités d'apprentissages avec la prise en compte du jeu.

³³ Week-end Magazine, du 12 au 18 juillet 2007

CHAPITRE IV : PERSPECTIVES

IV-PERSPECTIVES

Aujourd'hui, les « Daaras » doivent avoir un modèle administratif permettant de mieux gérer les écoles coraniques par l'introduction notamment de registres où seront mentionnés les filiations des talibés , et l'adresse de leurs parents avec des grilles d'informations sur l'évolution de leurs études y compris un modèle d'emploi du temps pour mieux gérer les activités des talibés, l'introduction de séances de discussions entre talibés et maîtres coraniques pour renforcer leur culture et mieux les motiver « et la proposition des formes de jeux pour bien gérer leur distraction afin de les modeler au style de l'homme qu'on veut créer »³⁴.

La position de l'union des maîtres coraniques du Sénégal (UMS) semble justifier les résultats de l'étude. Cela peut faciliter l'ouverture des « Daaras » vers une modernisation, et notre contribution sera d'apporter l'activité ludique dont l'apport dans l'éducation de l'enfant a été mentionné par les chercheurs en sciences humaines. Cela se justifie amplement par le point de vue des enfants et de la nouvelle génération de maîtres coraniques qui n'ont pas opposé à la pratique l'activité ludique dans leur « Daaras ».

Nous proposons à ce niveau un travail :

-de sensibilisation auprès des maîtres coraniques sur la valeur éducative du jeu et sur son importance dans le développement de l'enfant. Les Professeurs d'Education Physique et Sportive (PEPS) pouvant être facilitateurs.

-de proposition de programme de formation des maîtres coraniques allant dans ce sens par exemple des séminaires, des stages...

³⁴ Extrait de la **Résolution** de l'Union des Maîtres Coranique à Kaolack (U.M.C)

-d'organisation de leur emploi du temps pour que le « Daara » puisse réussir à combiner l'enseignement traditionnel de l'Islam avec celui de l'éducation physique en vue d'une meilleure prise en compte des besoins de l'enfant.

- d'intégration du jeu comme outil pédagogique dans les apprentissages.

Le travail sera facilité par la collaboration de certaines structures comme le « COMOD », « UMC » qui sont sensibles à la question. Mais il faut noter que le travail ne se limite pas simplement pour ces structures.

Même au cours de la conférence de l' « UMC », plusieurs objectifs étaient retenus :

« -améliorer les conditions d'apprentissage des talibés ;

-relever le niveau d'alphabétisation de base et des compétences professionnelles des talibés ;

-améliorer la santé et la nutrition des enfants dans les « Daaras » ; et, enfin,

- renforcer la participation des communautés à la gestion et l'entretien des Daaras ».

Toutes ces questions peuvent trouver des réponses dans l'éducation physique en général et l'activité ludique en particulier.

CONCLUSION

CONCLUSION GENERALE

La rédaction de ce mémoire a été guidée par le désir d'apporter une réflexion sur une pratique très importante dans le développement global de l'enfant, en l'occurrence l'activité ludique. Nous avons tenté à cette occasion de mettre en évidence les intérêts particuliers que cette activité pouvait soulever à l'égard des maîtres, des élèves et des parents dans les « Daaras ». Pour un tel travail on a jugé nécessaire de passer d'abord par la définition de certains concepts et à la revue de littérature dans le but de recueillir le maximum d'informations pour l'éclairage de notre thème à savoir : »Perception, rôle et fonction de l'activités ludiques dans l'éducation de l'enfant au sein des « Daaras ». Ensuite nous avons élaboré notre méthodologie emportant notre choix sur l'entretien qui nous a semblé être plus adéquat. A partir d'une telle méthodologie nous sommes parvenus à des résultats qui donnent un avenir favorable à l'intégration du jeu dans les « Daaras ».

Enfin, l'exploitation de ses résultats nous a permis de dégager un certain nombre de perspectives.

Nous pouvons donc retenir en définitive que le jeu est aujourd'hui reconnu comme phénomène social et culturel, porteur de valeurs éducatives, de plaisir. L'activité ludique est omniprésente dans une société qui a fait de la récréation un cadre d'expression choisi pour apprendre, pour grandir, se construire, comme l'ont souligné certains répondants.

Ainsi, le processus d'apprentissage et d'acquisition des savoirs, se le caractérise par ses qualités psychopédagogiques variés et souvent très appréciés des intervenants du« triangle pédagogique » (Enseignant, Enseigné et le savoir).

-l'utilité des jeux dans les apprentissages ; ils peuvent être utilisés pour améliorer la maîtrise de la langue sur un ou des éléments particuliers : son vocabulaire, prononciation, fonctions notions grammaticales.

-le jeu présente un caractère informatif dans la mesure où il présente une série d'informations à travers la langue et le contenu. Le jeu est donc enrichissant du fait que les enfants reçoivent de nouvelles informations à travers le dialogue.

-le jeu est surtout communicatif, car il insiste sur les fonctions comme le fait d'encourager, de critiquer, de s'accorder, d'expliquer, de défier, de compétir, de négocier.

-il est aussi un cadre d'expression des sentiments; il crée un climat amusant qui libère les tensions nerveuses et physiques (fonction cathartique), et cela favorise une meilleure expansion des sentiments et opinions chez les enfants.

Les caractéristiques énumérées donnent un aperçu formel de l'activité ludique dans le processus d'apprentissage et dans l'acquisition des savoirs. Le Programme Décennal de l'Education et de la formation (PDEF) dont les axes essentiels sont déclinés en composantes Accès Qualité et Gestion, doit s'approprier cette donnée par la mise en place d'une structure fonctionnelle qui aurait pour objectifs d'être à la fois : une banque de données qui classe les productions endogènes pertinentes, et une stratégie de mise en œuvre pour une large diffusion dans l'espace éducatif national.

BIBLIOGRAPHIE

- Al –Naqib, A-R.** (1958). Etudes sur l'éducation islamique : Dar al-Ma'arif, Le Caire
- Blanchet A, Gotman A.** (1992). L'enquête et ses méthodes, L'entretien ; Edition Nathan, paris ,125 pages.
- Brougère G.** (1975). Jeu et éducation, Paris : L'harmattan, **Borg WR et GALL M-D.** (1979) Educational reseach, Longman.
- Badji Ousmane Sané.** (2000-2001).Place et importance des activités physiques dans l'éduction des enfants du préscolaires : Mémoire de Maîtrise INSPES
- Château J.** (1979). Le jeu de l'enfant : VRIN.
- Caillois R.** (1958). Les jeux et les hommes : Gallimard
- Dia A.Ibrahima.** (1986). Corps Personnalisation et Socialisation dans la Culture Wolof, Thèse de troisième cycle Mention : Psychologie et Sciences de l'Education, Toulouse-le-Mirail, 287pages
- Dolto F.** (2002). Les chemins de l'éducation. Paris : Gallimard ,541pages
- E.Berne.** (1964). Des jeux et des hommes; rééd. Stock, 2000.G.Baterson, Vers une écologie de l'esprit, 1972, rééd.Seuil, 1991).
- Huizinga J.** (1965). Homo Ludens; Gallimard
- Kane Cheikh Hamidou.** (1976). L'aventure ambiguë, La Flèche, 1976
- KLEIN M.** (1926). Les principes psychologiques de l'analyse des jeunes enfants - Essais de psychanalyse. Paris : Payot, 1974
- Leboulch J.** (1973). L'éducation par le mouvement : Editions E S F,
- MBodj G.** (1981). Place des activités ludomotrices de tradition dans l'école sénégalaise, Thèse de 3^{ème} cycle : Mention Sciences de l'Education, Toulouse-le-Mirail
- Piaget J.** (1968). La formation du symbole chez l'enfant : Delachaux et Nestlé

Piéron M, Closes, Luts M, Ledent M, Piroton V, Delfosse C. (Février 1998). Analyse de la prise en considération des caractéristiques individuelles des élèves dans les décisions et le comportement d'enseignants experts et débutant, d'enseignements primaire et secondaire.

Repertoire de Jeux Traditionnels. (1985). Centre National d'Education Populaire et Sportive, Thiés, Sénégal, 148pages

Sidibé A. Iyane. (2002-2003). Teaching English through games in the first cycle. Mémoire Pédagogique. Ecole Normale Supérieure, Dakar.

Samb K. (2004). Les jeux traditionnels : leur implication dans l'éducation des jeunes sénégalais (Etude et Perspective) Thèse de troisième cycle, Département de Sociologie, UCAD, 354 pages

Sow Mama. (1985). Condition à l'étude interculturelle du statut du corps en milieu scolaire sénégalais (pour une redéfinition des pratiques d'éducation physique), Thèse de troisième cycle Mention : Sciences de l'Education, 415 pages

Voizot. (1973). Le développement de l'intelligence chez l'enfant, Armand Colin, 328 pages.

VIAL J. (1981). Jeu et éducation, les ludothèques, Paris : PUF

Winnicott D.W. (1991). l'enfant et sa famille, Petit Bibliothèque Payot, 209pages

Winnicott D.W. (1975). Jeu et réalité, l'espace potentiel, Paris:Gallimard

REVUES et MAGAZINES

Diawara Rokhaya et Ndiaye Mamadou, Problématique des Jeux Traditionnels dans la construction des situations d'apprentissage, Institut National d'Etude et d'Action pour le Développement de l'Education au Sénégal, Mars 1999

PNUD-UNESCO-BANQUE MONDILE, Déclaration Mondiale sur l'Education Pour Tous : 5-9 Mars 1990, JOMTIEN, Thaïlande, 1ère édition
UNICEF House Three United Nation Plaza New York, NY 10017

Magazine Sciences Humaines numéro 152, août –septembre 2004.

Week-end Magazine, du 12 au 18 juillet 2007

Le Monde de l'Education, Décembre 2004

DICTIONNAIRES

Dictionnaire Encyclopédique de l'Education et de la formation, Paris, Nathan 1994

L'Encyclopédie de Diderot et D'Alembert

Encarta 2007

Larousse 1984, 1988

COURS THEORIQUES

Dia A Ibrahima, Définitions des notions : Milieu, Culture, Education, Cours de 3^{ème} Année, 2005-2006

Sow Mama, Rôle de l'Education dans l'évolution de la psychologie de l'enfant, Cours de 4^{ème} Année, 2006-2007

Samb khaly; Le jeu de l'enfant, Cours de 1^{ème} Année, 2004-2005

INTERNET

www : **Google.com**

www : **Islamophile**

www : **Islam.com**

www : **sajidine.com/famille/éducation/coran-enfant.htm**

www : **Sciences Humaines. Com**

ANNEXES

GUIDE D'ENTRETIEN POUR LES MAITRES (Oustaz).

Chers Maîtres (Oustaz), cette enquête rentre dans le cadre de la réalisation d'un mémoire de maîtrise en sciences et technique des activités physiques et sportives (STAPS). Ce travail répond à des motivations scientifiques et nous vous assurons de la confidentialité des réponses que vous nous donnez. Nous vous remercions d'avance.

Age :

Sexe :

Profession :

Niveau scolaire :

1. Qu'est ce que le jeu?

2. connaissez- vous des jeux?

- traditionnels

Lesquels

- modernes

Lesquels

3. Comment appréciez- vous le jeu ?

4. Autres

5. Qu'est ce que l'éducation?

6. le jeu a-t-il une valeur d'éducation ?

Oui .

Non Pourquoi ?

7. Autres

8. le jeu a-t-il un impact dans l'éducation de l'enfant ?

9. Accepteriez- vous le jeu dans le « Daara » ?

-si oui quels genres de jeux

-si non pourquoi ?

9. Autres

GUIDE D'ENTRETIEN POUR LES APPRENANTS (Talibés)

Age ;

Sexe :

1. Le jeu est-il selon vous une forme :

- d'apprentissage
- d'amusement
- d'épanouissement
- de perdre son temps

2 .Autres

3. Jouez-vous dans votre Daara ?

- si oui quels genres de jeux
- si non Pourquoi ?

4. Autres

5. Etes vous d'accord pour l'intégration du jeu dans le « Daara » ?

- si oui quels genres de jeux
- si non, pourquoi ?

GUIDES D'ENTRETIEN POUR LES PARENTS

Chers parents, cette enquête rentre dans le cadre de la réalisation d'un mémoire de maîtrise en sciences et technique des activités physiques et sportives (STAPS).

Ce travail répond à des motivations scientifiques et nous vous assurons de la confidentialité des réponses que vous nous donnez. Nous vous remercions d'avance

Age :

Sexe :

Profession :

1. Qu'est ce que le jeu ?

2. Qu'est ce que l'éducation ?

3. Le jeu a-t-il un impact dans l'éducation de l'enfant ?

- **Oui** **Non**

Pourquoi ?

4. Autres

5. Etes-vous favorables à l'intégration de l'activité ludique jeu dans le « Daara » ?

-si oui, quels genres de jeu

-si non, pourquoi ?

6. Autres

EXPLOITATIONS DE QUELQUES JEUX TRDITIONNELS CITES DANS LE DOCUMENT

« GAR TOMBE »³⁵(Jeu d'affrontement)

I-PRESENTATION

Jeu d'affrontement par équipe très connu et très prisé au Sénégal. On le rencontre surtout en milieu wolof et sereer.

II-FICHE TECHNIQUE

1-Terrain :

- Sablonneux et dégagé
- Cercle de 5mètres au mois de rayon)

2-Matériel (Néant)

3-Nombre de joueur.

- Deux équipes de 5 à 20 joueurs
- Après tirage au sort, une équipe se place à l'intérieur du cercle (ce seront les « défenseurs »D) et l'autre se place à l'extérieur (ce seront les « attaquants »A).

4-But du jeu :

Il consiste pour les attaquants (A) à faire sortir du cercle le maximum de défenseurs (D).

5 -Gain de la partie (à chaque manche les rôles sont inversés)

- Temps limité : a l'issue du temps réglementaire (5à10 minutes), l'équipe qui a « sorti » (donc éliminé) le maximum d'adversaire, a gagné.
- Temps illimité (la partie set chronométrée), l'équipe qui aura réussi a « sorti » tous les adversaires dans le minimum de temps a gagné.

6-Règles :

- Les attaquants (A) peuvent pénétrer dans le cercle pour faire sortir les défenseurs (D) tirades, poussées, portées etc.
- Les attaquants (A) peuvent se grouper pour venir en aide à l'un des leurs.
- Les défenseurs peuvent se grouper pour résister aux attaquants.

³⁵ Répertoire de jeux traditionnels, pages 22,41

- Dans le jeu « traditionnel », les défenseurs peuvent résister aux attaquants en frappant avec la main.
- Les attaquants ne peuvent pas frapper.



LE GAR TOMBE

III – EXPLOITATION PEDAGIQUE

III-1-Intérêt pédagogique :

Il développe plus particulièrement la « Maîtrise du Comportement ».

1 Développement organique et foncier

- Amélioration des grandes fonctions cardio-pulmonaires.
- Préparation musculaire (puissance, souplesse...).

2 Education Motrice-Fondamentale :

1-Amélioration des facteurs de perception-information :

- Prise de conscience de son corps et du corps de l'autre.
- Maîtrise des appuis et des prises.

2-Amélioration des facteurs d'exécution :

- . force vitesse de réaction (réflexes)

- .Equilibre
- . Résistance à la fatigue

3- Coordination Motrice :

- Aisance, intelligence,
- Adresse, adaptation, ajustement...

3 Développement des qualités de caractère :

1-Individuelles :

- Sens de l'initiative, esprit de décision
- Maîtrise de l'émotivité
- Attention, concentration
- Courage, volonté, cran
- Sens de l'effort
- Sens de l'esthétique

2-Collectives (jeu par équipe)

- Sens communautaires
- Sens de la responsabilité
- Sens de la coopération, de l'entraide
- Esprit d'équipe
- Respect de la règle

III-2 Adaptation pédagogique.

Pour des raisons de sécurité on pourra interdire toute frappe.

Si l'on ne dispose pas de chronométrer on peut déclarer vainqueur le dernier défenseur tiré du cercle.

Si l'on permet aux défenseurs sortis d'aider les attaquants, la partie dure plus longtemps, mais on aura des difficultés à attribuer la victoire à telle ou telle équipe puisque les joueurs changent de camp...

« BAAY XAAL »³⁶(Jeu d'affrontement)

I-TEXTE DE M. AMAR SAMB (IFAN)

« *Qu'appelle t-on Baay xaal* » ?

C'est un mot qui signifie « Père –Melon » ou « Homme-Melon ».

Il, s'agit de quelqu'un qui aime tant les melons qu'il ne peut s'en passer.

Mais dans le cadre de ce jeu, il est question d'un joueur quelconque qui s'installe quelque part et dépêche un messenger à un cultivateur de melon (un joueur en l'occurrence), entouré d'autre joueurs qui symbolisent les melons.

Comment se fait ce jeu ?

Il y a un dialogue entre le « Baay Xaal »et le cultivateur, un va et vient continuel du messenger entre le premier et le second depuis la semence du melon jusqu'à la récolte.

Voici le commencement :

« Demal ni Borom tool, Baay xaal nee na nga may ko xaal » dit l'homme-melon à son messenger, ce qui, signifie:

Va dire au cultivateur ceci : Baay xaal te prie de lui donner des melons et le cultivateur de répondre :

Neeko, aw ma xaal xaal waayé maagi koy ji

(Dit-lui que je n'ai pas de melons murs, mais je vais lui en semer).

L'émissaire chargé de porter ce message à Baay xaal, revient auprès du cultivateur avec les mêmes demandes :

(Baay xaal nee na nga may ko xaal) jusqu'à passer en revue toutes les opérations nécessaires.

(Ji, Raadu, Bayaat, Balarni ...c'est-à-dire jusqu'au mûrissement du melon.

C'est alors, qu'invité par le cultivateur à venir cueillir les melons, Baay xaal se dirige vers le cercle de joueurs et se met en devoir de tirer par forces les joueurs, un par un par les pieds, en guise de cueillette.

Mais l'opération présente toutes sortes de peines, car les jours assis s'agrippent les uns aux autres par la taille avec leurs bras.

³⁶ Répertoire de jeux traditionnels, pages 22, 31

Pourtant il finira par cueillir ses « melons ».



BAAY XAAL

II- FICHE TECHNIQUE

1- Terrain (réduit)

2- Matériel (néant)

3- Nombre de joueurs :

.Un Baay xaal tiré au sort.

Un messenger tiré au sort

Un cultivateur de melons tiré au sort (Borom Tool)

10 à 20 joueurs symbolises les melons

Ces joueurs sont placés les uns contres les autres et entrecroisent leurs jambes et leurs bras.

4-But du jeu.

Le baay xaal doit essayer de « cueillir »le maximum de melons, il aura autant de points que de melons cueillis.

5-Gain de la partie

Tous les joueurs passent successivement dans le rôle de Baay xaal.

Celui qui aura cueilli le plus de melons gagnera la partie.

6-Duré du jeu : indéterminé

7-Règles : ne pas faire mal et respecter le rôle de chacun.

III- EXPLOITATION PEDAGOGIQUE :

1-Intérêt pédagogique (idem au Gar Tombé)

2- Adaptation pédagogique :

. Temps fixé à l'avance : le Baay xaal ayant cueilli le plus de melons à l'issue du temps réglementaire sera déclaré vainqueur.

Temps libre : chronométrer le temps que mettra chaque Baay xaal à cueillir tous les melons ; celui qui aura été le plus rapide gagnera.

Jeu par équipe : 2 équipes de melons et 2 équipes de « Baay xaal ».

Celui qui a l'issue du temps réglementaire sera parvenu à cueillir le plus grand nombre de melons- adverse rapportera un point (ou la victoire) à son équipe

« WERI MBAAM »³⁷ (Jeu de poursuite)

I- FICHE TECHNIQUE

-1 Terrain :

- . Vaste et dégagé
- . Deux ligne de fond et deux lignes latérales.

2- Matériel (Néant)

3- Nombre de jours :

.Deux équipes de 10 à 20 joueurs (les ânes et les et les maîtres) placés chacune sur leur ligne de fond.

..Un meneur

4-But du jeu :

-Pour les « ânes », il consiste (au signal) à tenter de traverser le terrain sans se faire prendre par un « maître ».

-Pour les « maîtres », il consiste en revanche à capturer le maximum d'ânes pendant que ces derniers traversent le terrain :

³⁷ Référence de jeux traditionnels, pages50, 77

Chaque âne pris doit ramener son « maître » dans son camp (le camp du maître) en le portant à califourchon sur son dot, il est alors éliminé.

5-Gain de la partie

-la partie comprend plusieurs manches avec permutation des rôles à chaque fois.

-L'équipe victorieuse est celle qui aura capturé le plus d'ânes à l'issue du temps (ou du nombre de manches fixé à l'avance.

-En utilisant le procédé des points, chaque âne pris rapporte un point aux maîtres.

Au début de chaque manche, tous les joueurs reviennent en jeu et on comptabilise le nombre de points de chaque équipe à l'issue de la partie pour déterminer l'équipe victorieuse.

6- durée de la partie

-Indéterminé

- Possibilité de faire plusieurs manches (la manche cesse lorsque tous les ânes sont soit sauvés soit prisonniers)

7 – Règles :

-Chaque maître ne chasse qu'un âne à la fois : interdiction absolue de changer d'âne en cours de poursuite.

-Un fois l'âne ramené dans le camp, le maître peut répartir « en chasse » s'il aperçoit un « âne- libre » (non poursuivi par un autre partenaire -maître).

-Interdiction absolue de sortir les limites latérales du terrain pour échapper à un « maître ». Sanction : l'âne est pris d'office.

-En fin de partie, l'équipe victorieuse sera portée à califourchon par l'équipe perdante, de son camp au milieu du terrain.



WERI MBAM

II - EXPLOITATION PEDAGOGIQUE

1- Intérêt pédagogique :

Ces jeux développent plus particulièrement la « Maîtrise du Milieu ».

I- DEVELOPPEMENT ORGANIQUE :

Bonne amélioration de la condition physique générale sous trois (3) aspects :

1- Préparation cardiaque :

Les jeux basés sur la course permettent d'obtenir un cœur musclé et robuste capable d'assurer un bon débit par minute sans fatigue.

2- Préparation pulmonaire :

Indissociable de la précédente : meilleure résistance à la fatigue.

3- Préparation musculaire :

Elle présente les muscles au travail (général ou localisé) en améliorant leur puissance et leur souplesse.

II- EDUCATION MOTRICE FONDAMENTALE /

1- Facteur perception – information

-Sens de l'observation.

-Perceptions extérieures (vision périphérique).

-Appréciations des vitesses et des distances.

2- Facteur d'exécution

- Vitesse de réaction à un signal (réflexe), anticipation.
- Souplesse, vitesse, résistance (à la fatigue).

Crochets, feintes, esquives

3- Coordination motrice

- Adresse, adaptation
- Intelligence du mouvement
- Mise en jeu d'automatisme.

III- DEVELOPPEMENT DES QUALITES DE CARACTERE

- Volonté, maîtrise de l'émotivité.
- Sens de l'initiative et de l'effort.
- Sens de la coopération, entraide, esprit d'équipe.
- Sens de responsabilité

ADAPTATION PEDAGOGIQUE

- Pour accélérer le jeu, on peut (en fin de partie) autoriser plusieurs maîtres à poursuivre le même âne.
- Les maîtres gardent leur rôle jusqu' 'à ce que tous les ânes soient pris, puis les « ânes » deviennent « maîtres » et le jeu reprend.
- L'équipe qui élimine le plus vite (dans le moins de manches) les ânes gagne la partie.