Rapport d'inventaire des jeux et jouets au préscolaire du Burkina Faso

Rapport final

réalisé par Messieurs :
Louomiapy KINI / Inspecteur EJE ; Tél. : 78 85 97 01
Corneille MARE / Inspecteur EJE ; Tél. : 78 84 29 61

Mai 2017

SOMMAIRE

RESUME 3
SIGLES ET ABREVIATIONS 4
LISTE DES TABLEAUX 5
LISTE DES FIGURES 6
LISTE DES JEUX AVEC DES SUPPORTS ELEMENTAIRES 7
INTRODUCTION 8
1. CADRE METHODOLOGIQUE ET CONCEPTUEL DE L'INVENTAIRE 10
1.1. Approche méthodologique 10
1.2. Cadre conceptuel 10
2. LIMITES ET DIFFICULTES DE L'INVENTAIRE 12
3. RESULTATS DE L'INVENTAIRE 13
3.1. Personnes enquêtées 13
2.2. Jeux et jouets collectés 16
4. LES DOMAINES D'INSUFFISANCES ET PROPOSITIONS DE CREATION 68
4.1. Domaines d'insuffisances 68
4.2. Propositions de création 68
5. SUGGESTIONS 69
CONCLUSION 69
BIBLIOGRAPHIE 70
ANNEXES 71

RESUME

L'inventaire des jeux et jouets au préscolaire au Burkina Faso s'est déroulé durant les mois d'avril et de mai 2017 dans quatre (4) des six (6) localités d'intervention du projet « *Améliorer la qualité de l'éducation préscolaire à travers des supports pédagogiques innovants* ».

L'objectif de l'inventaire a été de permettre de disposer d'informations réelles sur les jeux et jouets existants dans les structures préscolaires au Burkina Faso. Pour ce faire, les techniques de collecte des données ci-après ont été utilisées: la recherche documentaire, l'entretien individuel et l'observation directe.

L'étude s'est appuyée sur une démarche participative avec beaucoup d'échanges afin de prendre en compte les opinions et propositions des différentes parties prenantes (éducateurs, directeurs de CEEP, encadreurs, artisans, responsables). En dépit d'un certain nombre de difficultés rencontrées, l'inventaire des jeux et jouets au préscolaire a permis d'aboutir aux constats principaux suivants :

- la quantité insignifiante des jeux et jouets disponibles par rapport à l'effectif des enfants dans le CEEP ;
- la faible qualité de certains jeux et jouets présents dans les CEEP, notamment pour ce qui concerne les jeux extérieurs ;
- la faible disponibilité de supports (bandes ou affiches) pour la réalisation de certaines activités comme le langage conte, la littérature enfantine, le langage causerie, le graphisme, les Activités de vie pratique.

Les résultats de la collecte et de l'analyse des données ont conduit à la formulation de suggestions afin d'améliorer la situation des jeux et jouets au niveau des structures préscolaires.

- approfondir la réflexion dans le sens de l'amélioration de la qualité de certains jeux et jouets déjà disponibles au niveau des CEEP ;
- s'inspirer de certains jeux et jouets importés disponibles dans les CEEP, pour en créer d'autres un peu plus en adéquation avec les réalités quotidiennes des enfants ;
- créer les jeux et jouets en tenant compte de l'intérêt des enfants et de celui des éducateurs.

SIGLES ET ABREVIATIONS

AFD : Agence française de développement

APEJEF : Association pour la promotion de l'éducation de jeunes enfants au Faso

AVP : Activité de vie pratique

CEEP : Centre d'éveil et d'éducation préscolaire

DAMSSE : Direction de l'allocation des moyens scolaires spécifiques aux écoles

ECMTS : Ecole des cadres moyens en travail social

EJE : Educateur de jeunes enfants

EPS : Education perceptivo sensorielle

IEJE : Inspecteur d'éducation de jeunes enfants

INFTS : institut national de formation en travail social

MASSN : Ministère de l'action sociale et de la solidarité nationale

MEJE : Moniteur d'éducation de jeunes enfants

MENA : Ministère de l'éducation nationale et de l'alphabétisation

MFSNF : Ministère de la femme, de la solidarité nationale et de la famille

PE&D : Planète enfants et développement

PE2 : Projet petite enfance 2

UMG : Unité municipale de gestion

LISTE DES TABLEAUX

Tableau 1 Répartition des structures préscolaires par localité _____ *13*

Tableau 2 : Répartition des praticiens selon les localités _____ *14*

Tableau 3 : Répartition des personnes selon les localités _____ *15*

Tableau 4 : Répartition des artisans par localité _____ *15*

LISTE DES FIGURES

Jeu 1 : Balançoires 17
Jeu 2 : Toboggans 18
Jeu 3 : Plateforme multi-usage 19
Jeu 4 : Chevaux mobiles 20
Jeu 5 : Cage à grimper 21
Jeu 6 : Cage à grimper (à couloirs multiples) 22
Jeu 7Tunnel de pneus 23
Jeu 8Tourniquet 24
Jeu 9 : Bascule 25
Jeu 10 : Ballon à base de tissu et de pagne 26
Jeu 11Trampoline 27
Jeu 12 : Parachute 28
Jeu 13 : Vélo 29
Jeu 14 : Pneus (usagés) 30
Jeu 15 : Cube 32
Jeu 16 : Jeu d'emboitement (avec des formes) 32
Jeu 17 :Case multifonction 34
Jeu 18 : Batterie de cuisine (en miniature) 35
Jeu 19 : Les 7 jours de la semaine 36
Jeu 20 : Poster (corps humain) 37
Jeu 21 : Poster (animaux) 38
Jeu 22 : Affiche (alphabet illustré) 39
Jeu 23 : ABECEDAIRE (en bois) 40
Jeu 24 : L'alphabet (des images et des formes pour apprendre l'alphabet) 41
Jeu 25 : Panneaux à thèmes (hygiène, fruits et légumes, moyens de transport, panneaux de signalisation, animaux, etc.) 42
Jeu 26 : Panneaux de signalisation (feu tricolore, stop) 43
Jeu 27 : Instruments de musique (djembé, balafon, calebasse à cauris/ perles, tam-tam, etc.) 44
Jeu 28 : Dominos (couleur) 45
Jeu 29 : Perles à enfiler (en bois) 46
Jeu 30 : Memory game 47
Jeu 31 : Puzzle animal 48
Jeu 32 : Blocs logiques 49
Jeu 33 : Blocs cubes 50
Jeu 34 : Le Calcul 51
Jeu 35 : Puzzle circulaire des chiffres et des nombres 52
Jeu 36 ; Jeu d'emboitement (chiffres et nombres) 53
Jeu 37 : Logica play 54
Jeu 38 : Les mots (en 5 lettres) 55
Jeu 39 : Comme à l'école, je classe 56
Jeu 40 : Emboitement cylindriques 57
Jeu 41 : Barres numériques (bâtons colorés) 58
Jeu 42 : WASHABLE 59
Jeu 43 : Poupées africaines (en tissu, bois, latex) 60

LISTE DES JEUX AVEC DES SUPPORTS ELEMENTAIRES

Jeu 1 :La dernière restera _____ *61*
Jeu 2 : Les feux tricolores _____ *61*
Jeu 3 : Le Drapeau _____ *62*
Jeu 4 : Jeux de rôle _____ *63*
Jeu 5 : Vole-vole _____ *63*
Jeu 6 : Le chat et la souris _____ *63*
Jeu 7 : Le Renard passe-passe _____ *64*
Jeu 8 : War War Sagda _____ *64*
Jeu 9 : Tirer sur la corde _____ *64*
Jeu 10 : Les petites maisons _____ *65*
Jeu 11 : Le Hibou _____ *65*
Jeu 12 : La balle nommée _____ *66*
Jeu 13 : Jacques où es-tu ? _____ *66*
Jeu 14 : Le chat et le chien _____ *66*
Jeu 15 : Limbo _____ *67*

INTRODUCTION

L'éducation préscolaire, bien qu'étant toujours à un stade modeste de développement au Burkina Faso (4% de taux de préscolarisation en 2014-2015), connait ces dernières années une certaine mobilisation des acteurs de la protection de l'enfance et de l'éducation. Les différentes interventions sont essentiellement axées sur l'accès et la qualité.

Ainsi, l'ONG Planète Enfants et Développement (PE&D), l'Association pour la Promotion de l'Education des Jeunes Enfants au Faso (APEJEF) et l'Institut National de Formation en Travail Social (INFTS), dans leur mission de promotion du développement intégré de la petite enfance, ont initié avec l'accompagnement financier de l'Agence Française de Développement (AFD) le Projet « ***Améliorer la qualité de l'éducation préscolaire à travers des supports pédagogiques innovants*** ».

Ce projet qui s'exécute dans six localités du Burkina Faso (Ouagadougou, Gaoua, Ouahigouya, Fada N'Gourma, Saaba et Pô) a pour objectif général de contribuer à améliorer la qualité de l'éducation préscolaire au Burkina Faso.

L'un des volets majeurs du projet est la mise à disposition, pour les professionnels de l'éducation préscolaire, de supports pédagogiques innovants qui prennent en compte les réalités du contexte socio-culturel et économique local. Il s'agit de proposer des jeux et jouets ainsi que d'autres supports pédagogiques aux éducateurs pour faciliter l'évolution des jeunes enfants e l'exécution des activités de développement et d'apprentissage dans le domaine de l'éducation préscolaire.

L'objectif est de proposer des nouveaux supports pédagogiques en adéquation avec les réalités des structures préscolaires et correspondants davantage aux attentes et aux besoins des éducateurs. Le présent inventaire des jeux et jouets a été conduit durant les mois d'avril et de mai 2017 dans quatre (Ouagadougou, Gaoua, Ouahigouya et Fada N'Gourma) des six localités d'intervention du projet.

L'étude a permis de dresser l'état des lieux des jeux et jouets existants dans les quatre (04) localités citées ci-dessus, et de recueillir les besoins et propositions des éducateurs de terrain en matière de jeux et jouets innovants. Des données sur deux autres localités avoisinantes (Saaba et Gomblora) ont également été collectées.

L'inventaire des jeux et jouets s'appuie sur une démarche participative avec des échanges afin de prendre en compte les opinions et propositions des différentes parties prenantes (éducateurs, directeurs de CEEP, encadreurs, artisan, responsables). Cela permet de saisir les réalités auxquelles les enfants et les éducateurs sont confrontées.

Le présent rapport est articulé autour des points suivants :

- cadre méthodologique et conceptuel de l'inventaire ;

- limites et difficultés de l’inventaire;
- résultats de l’inventaire ;
- domaines d’insuffisances et propositions de création ;
- suggestions

1. CADRE METHODOLOGIQUE ET CONCEPTUEL DE L'INVENTAIRE

L'inventaire des jeux et jouets au préscolaire s'appuie sur une approche participative avec les différents acteurs de l'éducation préscolaire. Il expose l'identification et la description des jeux et jouets existants au niveau des structures préscolaires, les échanges avec les praticiens et encadreurs de l'éducation préscolaire, le recueil de leurs besoins et propositions en matière de jeux et jouets pour les jeunes enfants.
A cet effet, le cadre méthodologique ci-après a été suivi.

1.1. Approche méthodologique

Pour la collecte des données de l'inventaire, nous avons eu recours à trois (3) principales techniques : la recherche documentaire, des entretiens individuels, l'observation directe.

L'utilisation de chaque technique s'est déroulée comme suit :

- La recherche documentaire

Elle consiste à identifier et exploiter les documents ayant un rapport intéressant avec l'étude : les documents sur l'éducation préscolaire, le répertoire des jeux, l'inventaire des jeux et jouets en Côte d'Ivoire. Ces documents ainsi que des recherches sur internet ont permis d'approfondir le sujet et de disposer de plus d'éléments sur les jeux et jouets.

- L'entretien semi-structuré

Ce sont des entretiens individuels qui ont été réalisés avec les praticiens de l'éducation préscolaire, les personnes ressources et les artisans.
Au total, 77 personnes ont été interviewées dans le cadre de l'inventaire des jeux et jouets au préscolaire. Elles ont apporté des informations essentielles pour une vision plus complète de la situation des jeux et jouets dans les structures préscolaires. Nous disposons ainsi de renseignements pertinents sur la qualité et les insuffisances des jeux et jouets, les besoins pour la mise en œuvre des activités d'apprentissage, les propositions de création de nouveaux jeux et jouets.
C'est également au cours de ces entretiens que les jeux et jouets ont été identifiés en compagnie des responsables de CEEP.

1.2. Cadre conceptuel

Les concepts ci-après ont été clarifiés pour harmoniser la compréhension des termes utilisés dans le cadre de l'inventaire des jeux et jouets au préscolaire. Les principaux termes utilisés sont :

- **Jeu**

Selon Mark Twain, « *le jeu, c'est tout ce que l'on fait sans être obligé* ». Ce qui voudrait dire que le jeu est une activité qui doit être basée sur la libre adhésion du joueur.

Il est toute activité qui a comme but principal la recherche du plaisir.

Dans le cas présent, le jeu est à percevoir comme une activité dont l'objectif est de donner à vivre des situations ludiques aux dimensions éducatives.

Suivant les réalités, le jeu peut-être classé en tant que jeu traditionnel, jeu coopératif, jeu de rôles, jeu symbolique, etc.

Le jeu est considéré comme fondamental pour le développement de l'enfant : il est porteur de plaisir, vecteur de stimulation.

- **Jouet**

Un jouet est un objet dont la fonction principale est de permettre le jeu.

Il peut-être objet conçu ou n'importe lequel des objets dont un enfant, un adulte ou même un animal se sert pour jouer.

- **Jeux intérieurs**

Ceux-ci regroupent essentiellement un certain nombre de petits jeux et jouets que les enfants ou l'éducateur peuvent utiliser à l'intérieur des salles de classe et parfois hors de la classe en fonction des situations. On y retrouve une panoplie de jeux et jouets dans ce type : les tableaux divers (animaux, chiffres, lettres, tactile, etc.), les puzzles, les cartes, les blocs logiques, les formes géométriques, les cubes, les marottes, les quilles, les poupées, les panneaux a thèmes, etc. Ces jeux et jouets sont généralement fabriqués à base de bois, de tissus, de papier cartonné, de plastique essentiellement.

- **Jeux extérieurs**

Ce sont des jeux et jouets de taille plus importante et généralement utilisés hors des salles de classe. On y trouve les installations ludiques (toboggan, balançoire, animaux mobiles, cage à grimper, barre fixes, tunnel, bascule, etc.).

- **Education préscolaire** :

Selon la Loi d'orientation de l'éducation, l'éducation préscolaire est **«** l'ensemble des activités éducatives destinées aux jeunes enfants de trois à six ans, en vue de développer leurs potentialités affectives, artistiques, intellectuelles et physiques et de les préparer à l'enseignement primaire »[1].

[1] Loi n°013 – 2007/AN du 28 juillet 2007, portant loi d'orientation de l'éducation au Burkina Faso

Ces activités, centrées sur l'éducation, sont dispensées dans des structures (Centre d'éveil et d'éducation préscolaire et Espace d'entraide communautaire pour l'enfance) et selon un programme national.

- **Structure préscolaire**

C'est une structure qui a pour mission d'assurer l'éveil, l'éducation, la socialisation et la protection des enfants âgés de 3 à 6 ans. Il en existe deux types : un dit formel, regroupant les Centre d'éveil et d'éducation préscolaire ; et un dit non-formel regroupant les Espaces d'entraide communautaire pour l'enfance (EECE/ Bisongo).

- **Praticiens**

Le terme praticiens est ici employé pour désigner les professionnels de l'éducation de la petite enfance officiant dans les structures d'éducation préscolaire. Il prend en compte les éducateurs de jeunes enfants, les moniteurs d'éducation de jeunes enfants et les moniteurs communautaires**.**

2. LIMITES ET DIFFICULTES DE L'INVENTAIRE

Dans le cadre de ce travail, l'équipe a rencontré plusieurs difficultés.

Pour commencer, le présent inventaire est réduit à un échantillonnage raisonné en raison des ressources financières et temporelles disponibles. Cela a conduit l'équipe à réaliser l'inventaire dans 4 des 6 localités initialement prévues dans le projet et à privilégier les structures préscolaires se trouvant dans en milieu urbain plutôt que rural. Ainsi, il faut garder en mémoire que la généralisation à l'échelle nationale ne saurait être systématique.

Ensuite, le manque de temps et la faible disponibilité de certaines personnes durant la période de collecte des données sont également des limites à mentionner. Toutefois, cette dernière limite peut être temporisée dans la mesure où les cibles ont été atteintes dans la majorité des cas. En outre, un atelier de restitution devant le Comité scientifique est prévu pour permettre aux personnes ressources d'amender le rapport et d'apporter les compléments nécessaires. Une première présentation des grandes lignes de l'inventaire a d'ailleurs déjà été faite en mai 2017 au commanditaire (PE&D) en présence de l'expert international en jeux du projet PE2.

Les limites et les difficultés ne remettent pas en cause la qualité des données recueillies et des analyses réalisées.

3. RESULTATS DE L'INVENTAIRE

Les résultats concernent aussi bien les personnes rencontrées que les jeux et jouets rencontrés. Ils sont issus de la synthèse des données collectées du 26 avril au 15 mai 2017 dans les localités ciblées.

3.1. Personnes enquêtées

Pour les besoins de l'inventaire des jeux et jouets, les équipes de l'APEJEF ont parcouru quatre (04) localités, à savoir, Ouagadougou, Gaoua, Ouahigouya et Fada N'gourma. Elles ont séjourné dans les structures publiques et privées d'éducation préscolaire, échangé avec les éducateurs et des personnes ressources et visité quelques artisans. Les lignes suivantes nous donnent un aperçu des différentes personnes rencontrées durant la collecte des données.

3.1.1. Les Structures préscolaires

Les structures préscolaires regroupent les Centres d'éveil et d'éducation préscolaire publics et privés ainsi que des structures de l'éducation préscolaire non formelle.

Tableau 1 *Répartition des structures préscolaires par localité*

Localité / Structure	Ouaga	Gaoua	Ouahigouya	Fada	Total
CEEP public	6	3	3	3	15
CEEP privé	5	0	4	4	13
Bisongo	1	0	0	0	1
Total	***12***	***3***	***7***	***7***	**29**

Source : Données de la collecte des données, Avril & Mai 2017

Dans les quatre localités, les structures préscolaires qui ont reçu la mission sont au nombre de 29 reparties comme indiqué dans le tableau. On note un certain équilibre entre le nombre de CEEP publics visités et celui de CEEP privés, ce qui démontre une prise en compte de l'équipé entre structures privées et publiques, ce qui permet de recueillir des donnés sur les deux types de CEEP. La ville de Ouagadougou est la localité le plus grand nombre de CEEP a été visité, puisqu'il s'agit de la localité qui a la plus forte concentration de structures préscolaires au Burkina Faso. Il faut noter qu'un bisongo a été visité dans la banlieue ouagalaise, dans la zone non-lotie de la commune de Saaba.

3.1.2. Les praticiens

Le terme praticiens regroupe l'ensemble des professionnels de l'éducation préscolaire qui sont dans les structures préscolaires pour assurer l'encadrement des enfants (EJE, MEJE, monitrices).

Tableau 2 : *Répartition des praticiens selon les localités*

Localité / Praticien	Ouaga	Gaoua	Ouahigouya	Fada	Total
EJE	13	7	3	5	**28**
MEJE	6	1	0	3	**10**
Autres praticiens (monitrices)	6	3	4	4	**17**
Total	***25***	***11***	***7***	***12***	**55**

Source : Données de la collecte des données, Avril & Mai 2017

Dans les 29 structures préscolaires, 55 praticiens ont été enquêtés à l'aide du guide d'entretien. Parmi ceux-ci, il y a eu 28 EJE, 10 MEJE et 12 monitrices. La prédominance des EJE (50, 90%) s'explique par le fait que ce sont les titulaires de sections qui ont été priorisés lors de la collecte des données. Cette prédominance peut être considérée comme une plus-value pour l'étude, en ce sens que ce sont les plus qualifiés professionnellement et les mieux placés pour donner une orientation sur l'organisation et la conduite des activités d'apprentissage au niveau d'une section du préscolaire.
L'avis des autres professionnels est tout aussi important pour élargir l'angle de vue sur la question des jeux et jouets au préscolaire.

3.1.3. Les personnes ressources

Les personnes ressources dans le présent document regroupent les encadrants des praticiens ainsi que des structures ayant un rôle prépondérant dans l'approvisionnement des structures préscolaires en équipements au Burkina Faso.

Tableau 3 : *Répartition des personnes ressources selon les localités*

Localité / Personne ressource	Ouaga	Gaoua	Ouahigouya	Fada	Total
DAMSSE	1	0	0	0	***1***
ECMTS/INFTS	0	1	0	0	***1***
UMG/ Ouaga	1	0	0	0	***1***
IEJE et autre encadrant	4	1	3	1	***9***
Total	***6***	***2***	***3***	***1***	**12**

Source : Données de la collecte des données, Avril & Mai 2017

Dans les 4 localités, 12 personnes ressources ont été enquêtées, dont la moitié Ouagadougou. Sur les 12 enquêtés, 9 personnes soit 75% de l'effectif relève des encadreurs des praticiens. Ce qui est pédagogiquement significatifs, car ce sont des acteurs incontournables de la formation continue des professionnels agissant auprès des enfants et du suivi de l'application des innovations pédagogiques.

Des acteurs relevant de structures centrales chargées de la gestion des questions des équipements des structures préscolaires ont été rencontrées pour les associer à la réflexion sur le processus de création de jeux et jouets pour l'amélioration de la qualité de l'éducation de la petite enfance.

3.1.4. Les artisans

Tableau 4 : *Répartition des artisans par localité*

Localité / Artisan	Ouaga	Gaoua	Ouahigouya	Fada	Total
Artisans	5	1	2	3	11
Total	***5***	***1***	***2***	***3***	**11**

Source : Données de la collecte des données, Avril & Mai 2017

Les artisans rencontrés sont au nombre de 11, répartis comme l'indique le tableau 4. On note que c'est à Ouagadougou, où se trouve une plus forte concentration d'artisans que le plus grand nombre a été enquêté. Il a été possible d'y rencontrer des artisans qui se consacrent entièrement ou pour une grande partie à l'activité de production de jeux et jouets. Dans les autres localités, la production de jeux et jouets

n’est pas l’activité principale des artisans rencontrés. C’est de façon occasionnelle, suivant les commandes des structures que les jeux et jouets sont produits.

2.2. Jeux et jouets collectés

Dans le milieu préscolaire au Burkina Faso, les jeux/ jouets sont distingués suivant deux grandes catégories : les jeux extérieurs et les jeux intérieurs. C’est également sur la base de cette catégorisation que nous allons présenter les 43 jeux et jouets que nous avons retenus de ceux collectés dans le cadre du présent inventaire pour présentation.

2.2.1. Jeux/ jouets extérieurs

Dans la grande majorité des structures préscolaires visitées, les jeux extérieurs sont présents en nombre plus ou moins acceptable. Les balançoires, les toboggans, les cages à grimper, les tunnels en pneu et les chevaux mobiles, sont les jeux extérieurs les plus présents dans les structures publiques comme privées. A des exceptions près, on y trouve quelques bascules, des tourniquets, des poutrelles d’équilibre.

Les 14 jeux extérieurs présentés dans cette étude sont de libre accès aux enfants et sont très sollicités. Certains de ces jeux ne résistent pas trop à l’usage des enfants (cas particulier des chevaux mobiles). Par conséquent ils sont vite endommagés et parfois même hors d’usage.

La majeure partie des jeux extérieurs sont produits à Ouagadougou et quelquefois en province. Les matières utilisées sont essentiellement le métal et le bois. Les jeux produits à base de plastique sont très peu présents dans les structures préscolaires visitées.

L’utilisation de certains des jeux extérieurs représente des dangers pour les enfants et des correctifs peuvent être apportés afin de préserver l’intégrité physique des enfants et de leur permettre de jouir pleinement de leur droit au jeu et aux loisirs.

Jeu 1 : *Balançoires*

Type : jeu.

Matériau de fabrication : fer, bois, corde

Description et exploitation pédagogique : c'est une structure métallique sous forme de poteau haute d'environ 3 m. Au niveau de la barre, sont attachées des cordes dont les extrémités sont reliées à un morceau de planche rectangulaire faisant office de siège.

Le jeu consiste pour l'enfant, à se mettre en position assise sur le siège et à impulser seul ou avec l'aide d'un camarade un mouvement de balancement avant-arrière.

C'est l'un des jeux les plus prisés par les enfants au niveau du préscolaire. Il leur procure du plaisir et développe chez eux le tonus musculaire, la notion d'équilibre, la domination de la peur, la confiance en soi.

Mais c'est aussi l'un des jeux les plus dangereux, car les chutes, les chocs des sièges (en bois ou en fer) avec des enfants à proximité, les cassures de corde en plein mouvement de balancement, provoquent souvent de graves blessures chez les enfants. Les batailles entre enfants autour de l'utilisation du jeu sont fréquentes.

Une réflexion pourrait être menée afin de proposer par exemple des modèles de sièges moins rugueux et davantage protecteurs de l'intégrité physique des enfants.

Jeu 2 : ***Toboggans***

Type : jeux.

Matériau de fabrication : fer, bois, peinture, terre

Description et exploitation pédagogique : c'est un dispositif ludique fait en fer avec une sorte d'échelle pour la monter et une planche oblique pour la glissade.

L'enfant grimpe sur le jeu depuis le sol en suivant les marches, une fois en en haut au niveau du plateau d'arrivée, il s'assoie et amorce une glissade sur la planche oblique. Le jeu est assez apprécié des enfants et il peut être utilisé par plusieurs enfants à la fois. Ce jeu développe chez l'enfant la motricité large, la notion d'ordre et de patience, la confiance en soi.

Mais il présente également un certain nombre de risques liés à son utilisation, surtout s'il est conçu en dehors des normes (pente trop raide, arrivée dangereuse, planche sans garde-fous ou à garde-fous ouvertes, planche de glissade endommagée, etc.).

Jeu 3 : *Plateforme multi-usage*

Type : jeu.

Matériau de fabrication : fer.

Description et exploitation pédagogique : L'élément central de ce jeu est un toboggan à 2 pentes glissantes et à 2 marches. Une plateforme y a été associée permettant une circulation des enfants une fois sur le plateau d'accueil. En dessous, il y a également un espace vide de type tunnel permettant la circulation des enfants. Les escaliers pour la montée sont construits pour que les enfants puissent grimper sur les côtés.

Tout comme le toboggan, ce jeu est assez apprécié des enfants, avec des options en plus et il peut être utilisé par plusieurs enfants à la fois. Ce jeu développe chez l'enfant la motricité large, la notion d'ordre et de patience, l'attention, la confiance en soi.

Le jeu pourrait être amélioré en ajoutant entre autres, une 3ème pente glissante ; en mettant des garde-fous sur les pentes et en aménageant un tunnel en dessous.

Jeu 4 : *Chevaux mobiles*

Type : jeux.

Matériau de fabrication : fer, bois

Description et exploitation pédagogique : ce sont des jeux faits à base de fer représentant la forme d'un animal, un cheval généralement. L'assise qui est généralement en bois, est soutenue par un système permettant son coulissement en avant et en arrière. Le mouvement de va et vient est impulsé par l'enfant ou les enfants qui l'utilisent.

Le jeu est très apprécié par les enfants au niveau des structures préscolaires. Il permet le développement des muscles des bras et des cuisses, l'esprit de partage et de collaboration entre enfants.

Malheureusement, c'est un jeu qui se détériore assez vite dans les structures préscolaires, en raison de la forte utilisation par les enfants et/ou la faible qualité de fabrication du jeu à la base. La réflexion doit être menée pour améliorer le jeu et réduire les risques de survenue d'accidents dans les structures préscolaires.

Jeu 5 : *Cage à grimper*

Type : jeu

Matériau de fabrication : fer, peinture

Description et exploitation pédagogique : le jeu est fabriqué à base de barres de fer soudées entre elles généralement sous une forme pyramidale.

De tous les côtés du jeu, les enfants peuvent s'exercer à grimper par marches successives sur le dispositif jusqu'à atteindre le sommet. Une fois sur le jeu, ils peuvent se déplacer sur ou à l'intérieur de celui-ci.

C'est un jeu que les enfants aiment bien utiliser et il développe entre autres chez eux, les aptitudes physiques, la notion d'équilibre, l'attention, la confiance en soi.

Des risques de chutes des enfants existent avec l'utilisation de la cage à grimper.

Jeu 6 : *Cage à grimper* (à couloirs multiples)

Type : jeu

Matériau de fabrication : fer, peinture

Description et exploitation pédagogique : le jeu est fabriqué à base de barres de fer soudées entre elles sous une forme rectangulaire et avec des couloirs de circulation.

Les enfants peuvent grimper sur les différents côtés du jeu jusqu'à atteindre le sommet. Ils peuvent également emprunter les multiples couloirs qu'offre le jeu et se déplacer à l'intérieur du dispositif.

Ce modèle est rare dans les structures préscolaires visitées. Mais il aide au développement des aptitudes physiques, à l'acquisition de la notion d'équilibre, d'attention et de confiance en soi chez l'enfant.

Des risques de chutes des enfants existent avec l'utilisation de la cage à grimper.

Jeu7. ***Tunnel de pneus***

Type : jeu.

Matériau de fabrication : pneu

Description et exploitation pédagogique : le tunnel est conçu à partir de pneus usagés de camion. Les pneus dont petite portion est fixée dans le sol sont alignés les uns à la suite des autres ce qui créé un tunnel plus ou moins long en fonction du nombre de pneus utilisés.

Les enfants, individuellement ou par petits groupes se mettent à 4 pattes ou à plat vendre pour passer dans le tunnel. Il arrive que certains enfants grimpent sur les sur les pneus pour marcher, ce qui est assez dangereux.

C'est un jeu qui ne suscite pas un engouement particulier auprès des enfants dans les structures. Toutefois, il est propice chez l'enfant au développement de la motricité large, de l'agilité, de la patience, etc.

En termes d'améliorations du tunnel, on pourrait envisager de faire couler du béton lissé dans partie des pneus fixés au sol afin de faciliter le rampement des enfants.

Jeu 8*Tourniquet*

Type : jeu.

Matériau de fabrication : fer, peinture

Description et exploitation pédagogique : le jeu est constitué d'un plateau circulaire sur lequel sont fixées des chaises métalliques de petite taille. Au centre plateau, il y a une manivelle qui permet de d'actionner et de faire tourner celui-ci autour de l'axe principal.

Les enfants s'installent sur les chaises et leurs camarades font tourner le plateau à une vitesse plus ou moins élevée. Les enfants apprécient bien ce jeu, qui n'est malheureusement pas très présent dans de nombreuses structures préscolaires.

Ce jeu favorise chez l'enfant le développement de l'agilité, la dextérité, l'esprit de d'entraide et de collaboration, la patience.

Afin d'éviter de renforcer la protection des enfants qui l'utilisent, il faudrait envisager de mettre des balises afin d'empêcher eux enfants de glisser leur pied sous le plateau pendant qu'il tourne.

Jeu 9 : Bascule

Type : jeu

Matériau de fabrication : fer, bois, peinture, pneu

Description et exploitation pédagogique : le dispositif est constitué d'une planche (en bois ou en fer) d'environ 2 m de longueur, déposé sur une barre de fer fixé au sol. Sur la planche, sont aménagées 2 places assises et des points de préhension. Aux extrémités de la planche, au sol, sont fixés 2 pneus, servant d'amortisseurs et de projecteurs des enfants à chaque mouvement de montée et de descente.

Le jeu consiste à ce que chaque enfant je mette en position assise à l'extrémité de la planche et à effectuer des mouvements de basculement de haut en bas.

C'est un jeu de coopération très apprécié des enfants qui est présent dans un certain nombre de structures préscolaires. Il est propice au développement des aptitudes physiques de l'enfant, à la notion d'équilibre, à l'interaction entre camarades, à la confiance en soi.

Jeu 10 : *Ballon à base de tissu et de pagne*

Type : jouet

Matériau de fabrication : pagne, morceaux de tissus, sachets

Description et exploitation pédagogique : c'est un ballon rond, mou, fait à base de pagne garnit de tissus et de sachet.

Le ballon est pour les jeux de lancer, de transmission entre enfants. Les enfants peuvent également l'utiliser pour d'autres jeux en fonction de leur inspiration.

L'un des inconvénients avec ce ballon est qu'en l'état actuel, il est difficile de le laver lorsqu'il devient sale. Pour y remédier, envelopper le ballon avec du plastique ou utiliser du polyester en lieu et place des morceaux de tissus et des sachets est envisageable.

Jeu 11*Trampoline*

Type : jeu

Matériau de fabrication : fer, étoffe, élastique

Description et exploitation pédagogique : le jeu est un dispositif formé d'un cadre circulaire en fer. Le cadre est à une hauteur d'environ 20 à 30 cm du sol. L'étoffe découpée suivant la forme du cadre et bordé de crochets élastiques, est reliée au cadre par des ressorts.

Le jeu consiste pour l'enfant à se mettre débout au centre de l'étoffe bien tendue et à faire des sauts verticaux. Au fur et mesure il sera projeté de plus en plus haut.

Ce jeu contribue au développement du tonus musculaire, de la coordination des mouvements, l'attention, la confiance en soi.

Le trampoline est rare dans les structures préscolaires et les modèles vus ont été importés.

Jeu 12 : ***Parachute***

Type : jeu

Matériau de fabrication : tissu, élastique

Description et exploitation pédagogique : c'est un tissu de forme circulaire et multicolore. Le centre du parachute est pourvu d'un trou de la taille d'un ballon de tennis. Les bords du tissu circulaire disposent d'attaches pour faciliter sa saisie par les enfants.

Par groupe d'enfants et en compagnie de l'éducateur, la parachute est déplié et chaque enfant se saisit d'une des attaches fixées au niveau de chaque bande colorée. Les enfants par leur mouvement d'oscillation essayent de faire tomber ou non le petit ballon jeté sur la parachute. Ils peuvent également selon les consignes de l'éducateur, de le positionner sur telle ou telle couleur.

C'est un jeu de coopération très amusant et divertissant pour les enfants. Il développe chez eux, l'agilité, la coordination des mouvements, la discrimination visuelle et l'interaction avec les camarades.

Jeu 13 : *Vélo*

Type : jouet

Matériau de fabrication : fer, pneu, éponge

Description et exploitation pédagogique : c'est un ensemble en fer articulé avec des roues qui avance sous les coups de pédale de l'enfant.

Le jouet est très convoité par les enfants. Il est propice pour le développement des aptitudes physiques, l'acquisition de l'équilibre, la coordination des mouvements, la confiance en soi, l'entraide entre camarades.

Mais il est très rare dans les structures et s'il existe, c'est en nombre très limité. C'est généralement 1 ou 2 vélos pour plus de 200 enfants. Les modèles vus dans les structures sont très peu résistants à l'utilisation des enfants. Les pneus ou les chambres à air sont les premiers éléments à se détériorer

Leur fabrication locale par des soudeurs avec des matériaux plus résistants et des roues sans chambre à air est à envisagée.

Jeu 14 : *Pneus (usagés)*

Type : jouets

Matériau de fabrication : caoutchouc

Description et exploitation pédagogique : ce sont des pneus usagés de motocycle, acquis auprès des mécaniciens.

Les enfants les utilisent à leur guise dans la cour. En général, ils les utilisent en les roulant pour faire la course entre eux ou à courir seul dans tous les sens. Il arrive que les enfants les utilisent pour construire des maisons.

Ces jouets sont utiles pour les enfants en ce sens qu'ils favorisent le développement de la coordination des gestes, la motricité large, l'agilité, les interactions entre camarades.

Ce sont des jouets que les structures peuvent s'offrir facilement à frais réduits. Ils aident à palier un peu l'insuffisance générale des jeux extérieurs dans les structures préscolaires.

Mais il faudra veiller à ne pas se doter de pneus usés dont les morceaux de fer pourraient constituer des dangers pour les enfants.

2.2.2. Jeux/ jouets intérieurs

Les jeux intérieurs sont très peu disponibles au niveau des structures préscolaires visitées. Il existe des jeux produits localement et des jeux importés.

Les jeux produits localement sont généralement des œuvres d'artisans ou des initiatives d'éducateurs en section. Bien que certaines de ces œuvres soient d'une excellente qualité, d'autres nécessitent des améliorations concernant, notamment, l'attractivité, la qualité des images et des supports, la cohérence pédagogique, l'adaptation aux différentes tranches d'âge, et la finition.

Les jeux importés sont généralement en exemplaire unique dans les structures. Par conséquent, les jeux ne sont pas mis à disposition des enfants, par peur de disputes autour du jeu ou de sa détérioration rapide. Certains de ces jeux importés ne sont pas toujours adaptés aux réalités socio-culturelles des enfants des structures préscolaires.

Les lignes ci-dessous font une présentation des 29 jeux intérieurs, dont 5 supports qui ont été retenus de la collecte de données de l'inventaire pour être présentés dans ce rapport.

Jeu 15 : *Cube*

Type : jeu.

Matériau de fabrication : plastic dur

Description et exploitation pédagogique : c'est un cube en plastique dur dont les différentes faces sont perforées deux à deux suivants les formes des 9 pièces du jeu. Les 9 pièces, de couleurs variées, sont en forme d'étoile, de rectangle, de cylindre, de carré, de triangle, de lune, de demi-cercle, de losange.

Un des côtés du cube est ouvert avec un couvercle, qui permet de vider les pièces et de le refermer.

Le jeu peut être utilisé librement par l'enfant ou en compagnie de l'éducateur, qui peut s'y appuyer pour conduire ses apprentissages sur les notions telles que la couleur et les formes.

Il est possible de concevoir et de produire un modèle de ce jeu avec du bois comme matériau de base.

Jeu 16 : *Jeu d'emboitement (avec des formes)*

Type : jeu.
Matériau de fabrication : plastic dur
Description et exploitation pédagogique : le jeu est constitué d'un petit seau en plastique avec un couvercle perforé selon des formes (rond, triangle, carré et losange). A l'intérieur du seau, il y a les différentes formes présentes sur le couvercle. En plus des formes, le seau contient également 10 à 12 gobelets de taille différente, numérotés en bas de 1 à 10 ou 12.

Le jeu consiste pour l'enfant à introduire les formes dans le seau fermé par le couvercle. Aussi les gobelets peuvent être classés par l'enfant de façon croissante ou décroissante.

L'éducateur peut se servir de ce jeu pour les activités comme l'éveil math, la pré lecture, l'EPS.

Ce jeu favorise entre autres, chez l'enfant le développement de la motricité fine, de la mémoire, l'attention, la logique, la socialisation.

La proposition d'amélioration serait de se limiter aux 4 couleurs (rouge, jaune, bleu, vert) fréquemment utilisées au préscolaire.

Jeu 17 : *Case multifonction*

Type : jeu.

Matériau de fabrication : bois, fer

Description et exploitation pédagogique : le jeu est une cage en forme de cube faite en bois. Sur les différentes faces du cube sont représentées diverses situations pédagogiques : horloges, ardoise, pions à glisser et une face creuse dont le couvercle comporte des pièces en couleurs de différentes formes géométriques, à faire glisser sur un parcours fait de fer.

En fonction du bon vouloir de l'enfant ou des objectifs de l'éducateur, le jeu peut être utilisé comme support de diverses situations d'apprentissages de notions pré-mathématiques, de prélecture, etc.

Son utilisation favorise chez l'enfant le développement des capacités en motricité fine, en graphisme, en dénombrement, etc.

Une confection d'un format plus grand pour une installation à l'extérieur en accès libre aux enfants serait intéressante.

Jeu 18 : *Batterie de cuisine* (en miniature)

Type : c'est un équipement pour le coin cuisine qui peut être utilisé à l'intérieur de la salle de classe tout comme à l'extérieur.

Matériau de fabrication : le fer, le bois et la calebasse

Description et exploitation pédagogique : ce sont de vraies ustensiles de cuisine en miniature composées de marmites, de fourneaux, de mortiers + pilons, tamis, louche, etc.

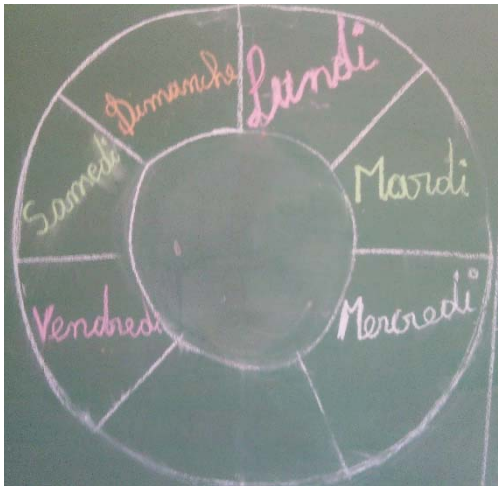
C'est un équipement pour le coin cuisine permettant aux enfants de s'initier aux activités culinaires en vrai ou de façon symbolique.

Les éducateurs peuvent utiliser cet équipement également pour le langage recette.

L'utilisation de l'équipement favorise chez l'enfant des compétences telles que la coordination des gestes, l'attention, la mesure, l'imagination, etc.

En termes de propositions d'amélioration, la présente batterie de cuisine pourrait être compléter par d'autres ustensiles comme les plats, les assiettes, les cuillères, le sceau, etc.

Jeu 19 : *Les 7 jours de la semaine*



Type : Support pour l'apprentissage des jours de la semaine. Il est utilisé en intérieur.

Matériau de fabrication : feuille

Description et exploitation pédagogique : c'est un double cercle concentrique subdivisé en 7 paries sous forme de camembert. Chaque part représente un jour de la semaine. Les parts représentants les jours ouvrables (lundi, mardi, mercredi, jeudi et vendredi sont colorées en bleue ; la part de samedi est en jaune et la part de dimanche en rouge. Au milieu du cercle, il est fixé une sorte d'aiguille servant à indiquer le jour de la semaine.

C'est un dispositif assez intéressant permettant aux enfants de matérialiser les jours de la semaine et de se représenter la progression et la succession des jours de la semaine.

Les éducateurs s'y réfèrent chaque matin pour les activités de vie pratique.

L'utilisation de ce dispositif favorise chez l'enfant des compétences telles que la mémoire, la lecture, etc.

En attendant une réflexion plus approfondie sur le dispositif, nous proposons d'abord qu'il soit fabriqué dans des matériaux plus durables ; et des couleurs pour les jours ouvrables de la semaine plus variées.

Jeu 20 : *Poster (corps humain)*

Type : Support

Matériau de fabrication : feuille, bois (pour encadrement)

Description et exploitation pédagogique : c'est un support papier avec des images sur les différentes parties du corps humain (visage, tête, front, oreilles, yeux, bouche, langue, nez, cou, menton, cheveux, bras, cuisse, jambe, pied, etc.). Les images sont en couleur accompagnées d'une légende.

Les enfants peuvent s'amuser à lire l'affiche ou l'éducateur peut l'utiliser dans diverses situations d'apprentissages (littérature enfantine, langage causerie, AVP, chants/comptines, etc.).

Les compétences développées chez l'enfant sont la latérisation du schéma corporel, la discrimination visuelle, l'éveil, la mémoire, la confiance en soi.

Les propositions d'amélioration vont dans le sens de la diminution des parties du corps ; adapter les images du support en prenant un enfant du contexte local ; utiliser un support bâche en lieu et place du papier.

Jeu 21 : *Poster (animaux)*

Type : Support

Matériau de fabrication : feuille, bois (pour encadrement)

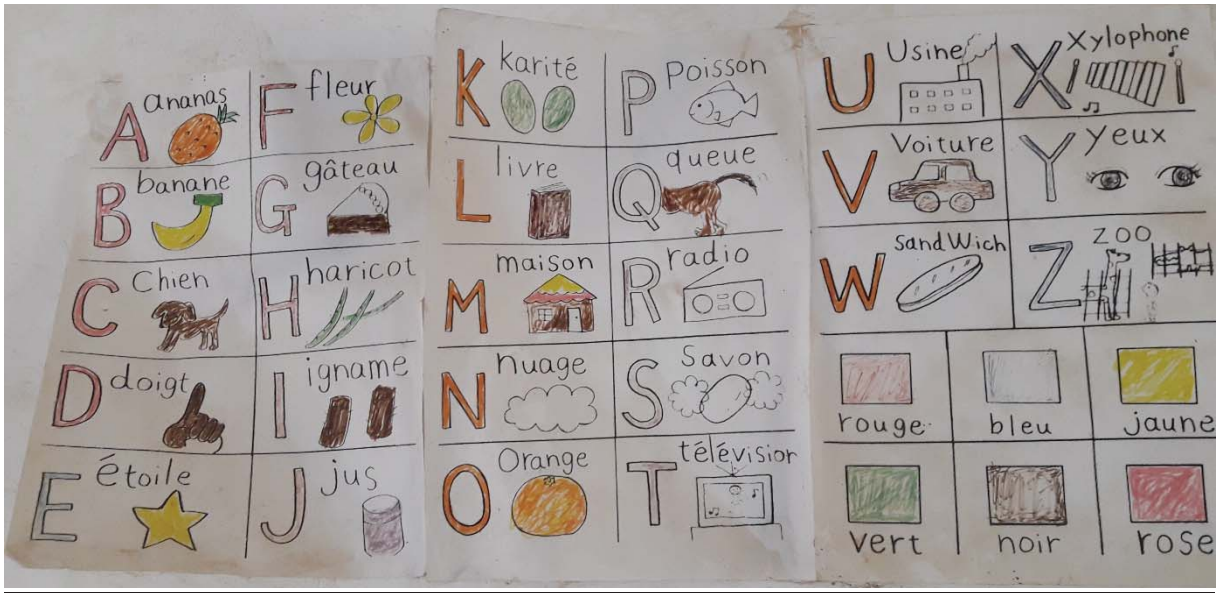
Description et exploitation pédagogique : c'est un poster représentant plusieurs animaux aussi bien sauvages que domestiques (singe, éléphant, lion, chat, chien, mouton, etc.).

Les images sont en couleur et légendées en anglais et en français. Les enfants peuvent s'amuser identifier les différents animaux ou l'éducateur peut l'utiliser dans diverses activités (littérature enfantine, langage causerie, AVP, chants/comptines, etc.).

L'utilisation de cette affiche favorise chez l'enfant le développement de compétences et capacités telles que la mémorisation, la discrimination visuelle, l'enrichissement du vocabulaire, l'éveil, l'amour des animaux.

Pour améliorer l'outil, il faudrait : représenter des animaux qui sont familiers aux enfants ; opérer un ordre logique et cohérent de classement des images ; corriger les noms des animaux ; s'en tenir à la dénomination en français ; envisager la bâche comme support d'impression.

Jeu 22 : *Affiche (alphabet illustré)*



Type : Support

Matériau de fabrication : feuille, bois (pour encadrement)

Description et exploitation pédagogique : c'est une affiche en papier des lettres de l'alphabet avec des images d'illustration pour introduire chaque lettre. Les images d'illustration sont légendées.

Les enfants peuvent s'amuser à reconnaitre les lettres en les associant à l'objet ou l'animal témoin. L'éducateur peut l'utiliser dans les activités comme la littérature enfantine et la pré lecture.

Ce support favorise chez l'enfant le développement de compétences telles que la mémorisation, la discrimination visuelle, l'éveil, la lecture, le vocabulaire, la socialisation.

Les propositions d'amélioration sont de dérouler des lettres dans le sens conventionnel de l'écriture / lecture (de la gauche vers la droite et de haut en bas) ; améliorer la qualité des images d'illustratives ; utiliser un support en bâche afin de pouvoir mettre l'outil à la disposition des enfants sans risque de détérioration.

Jeu 23 : *ABECEDAIRE* *(en bois)*

Type : jeu

Matériau de fabrication : bois, peinture

Description et exploitation pédagogique : c'est un cadre rectangulaire en bois contenant 36 cubes en bois. Les cubes sont alignés sur une rangée de 6 sur 6.

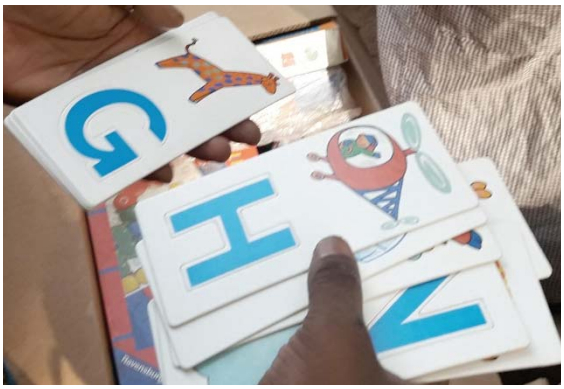
Les 26 premiers cubes représentent chacun une des 26 lettres de l'alphabet illustrés d'images d'animaux ou d'objets usuels pour l'introduire. Les 10 derniers cubes représentent les chiffres de 1 à 10.

Tous les cubes sont mobiles et l'enfant peut les tourner dans les différents sens de haut en bas et vice-versa. L'éducateur peut l'utiliser dans les activités comme la littérature enfantine, la prélecture.

Ce jeu favorise l'initiation de l'enfant à la lecture des lettres et des chiffres, l'enrichissement de son vocabulaire.

Les illustrations pourraient cependant être adaptées aux réalités locales ; ainsi que conçues dans un modèle grand format pour qu'il soit en accès libre aux enfants en tant que jeu extérieur.

Jeu 24 : *L'alphabet (des images et des formes pour apprendre l'alphabet)*



Type : jeu

Matériau de fabrication : plastique dur, peinture, papier cartonné

Description et exploitation pédagogique : le jeu est constitué de 26 plaquettes de forme rectangulaire, représentant chacune une lettre de l'alphabet. Les plaquettes portent des illustrations relatives à la lettre qu'elle porte.

La lettre est écrite en majuscule et découpée dans une forme permettant de l'incruster dans la plaquette en dessous de l'illustration.

L'enfant seul ou accompagné de l'éducateur se doit de replacer chaque lettre sur la plaquette appropriée en se repérant grâce à sa forme et à l'illustration. L'éducateur peut y recourir pour la conduite des activités comme la littérature enfantine, la prélecture.

Ce jeu permet à l'enfant de développer sa motricité fine, sa mémoire, la logique, la discrimination visuelle, le vocabulaire, la communication.

Malheureusement, ce jeu n'est pas mis à la disposition des enfants car il n'existe qu'en un seul exemplaire.

Jeu 25 : *Panneaux à thèmes* (hygiène, fruits et légumes, moyens de transport, panneaux de signalisation, animaux, etc.)

Type : Supports

Matériau de fabrication : tissu, peinture

Description et exploitation pédagogique : ce sont des morceaux de tissus de forme rectangulaire, sur lesquelles des illustrations suivants différents thèmes sont représentées. Les thèmes abordés sont entre autres, l'hygiène, les fruits et légumes, les moyens de transport, les panneaux de signalisation, les animaux, les métiers, etc.

Les enfants peuvent s'amuser avec les différents panneaux ou l'éducateur peut, en fonction de la notion du jour, les utiliser comme support dans diverses activités au préscolaire (littérature enfantine, langage causerie, AVP, etc.).

L'utilisation de cette affiche favorise chez l'enfant le développement de compétences et capacités telles que la mémorisation, la discrimination visuelle, vocabulaire, l'éveil, la socialisation.

Afin d'améliorer ses panneaux, il faudrait : améliorer la qualité des images d'illustration ; améliorer l'ordre de disposition des éléments sur les panneaux ; imprimer sur bâche au laser.

Jeu 26 : *Panneaux de signalisation* *(feu tricolore, stop)*

Type : Supports

Matériau de fabrication : bois, boite, craie, feuille

Description et exploitation pédagogique : ce sont deux supports dont l'un représente panneau stop et l'autre un feu tricolore. Ces supports ont été réalisés à base de contre-plaqué, de morceaux de planche, de craie et de boite.

L'éducateur s'appuie sur les supports pour conduire ses séances d'activités de vie pratique sur la sécurité routière. Il peut également faire appel à ces panneaux pour la reconnaissance des couleurs. Les enfants peuvent également s'amuser de façon libre à lire les panneaux.

Une amélioration peut être apportée à ces supports à travers l'apport d'un dispositif permettant d'étudier les trois situations possibles au niveau du feu tricolore.

Jeu 27 : *Instruments de musique* *(djembé, balafon, calebasse à cauris/ perles, tam-tam, etc.)*

Type : Jouets

Matériau de fabrication : bois, calebasse, fil, boite, peau, etc.

Description et exploitation pédagogique : ce sont des instruments de musique *(djembé, balafon, calebasse à cauris/ perles, tam-tam, etc.)* en taille adaptée aux enfants.

Les enfants peuvent les utiliser librement pour s'amuser ou pour des séances d'initiation à la musique en compagnie de l'éducateur. L'éducateur peut également les utiliser pour les activités d'éducation perceptivo sensorielle.

L'utilisation des instruments de musiques favorisent l'éducation à la culture des enfants, la discrimination auditive, la socialisation et la confiance en soi.

Il serait intéressant de les mettre en quantité suffisante dans les structures préscolaires ; à les rendre disponible pour les enfants ; à introduire dans le kit de matériel d'éducation d'autres instruments issus des différentes cultures et localités.

Jeu 28 : *Dominos (couleur)*

Type : Jeu

Matériau de fabrication : bois, peinture

Description et exploitation pédagogique : ce sont des morceaux de contre-plaqués de forme rectangulaire. Les morceaux sont peints en blanc et sur chaque morceau, il est représenté 02 ronds de couleurs différentes ou identiques.

Le jeu consiste va consister à ce que les enfants disposent les morceaux rectangulaires les uns à la suite des autres avec une correspondance des couleurs associées.

Ce jeu développe chez l'enfant entre autres, la coordination des gestes, la logique, la discrimination visuelle, la socialisation.

Propositions : renforcer la disponibilité en quantité de ce jeu qui semble être bien apprécié par les enfants et les éducateurs pour l'exécution de la prélecture, l'éveil math et l'EPS.

Jeu 29 : *Perles à enfiler (en bois)*

Type : Jeu

Matériau de fabrication : bois, fil, peinture

Description et exploitation pédagogique : le jeu est constitué de 50 perles de différentes couleurs et formes géométriques découpées dans du bois. Ainsi, il y a 10 carrés jaunes, 10 cylindres bleus, 10 cylindres bridés verts, 10 cœurs rouges, 5 triangles roses et 5 ronds noirs. Toutes les perles sont perforées. Dans le jeu il existe également 5 lacets rouges et 5 lacets bleus.

Les enfants peuvent y jouer librement en enfilant les perles sur les lacets selon leur inspiration ou suivant les consignes données par l'éducateur. Il est assez pratique pour les apprentissages en éveil math, prélecture, l'EPS.

Le jeu favorise chez l'enfant le développement de la motricité fine, la dextérité, la coordination des gestes, la logique, la reconnaissance des formes et des couleurs.

Malheureusement, ce jeu n'est pas mis à la disposition des enfants, car il n'en existe qu'un seul exemplaire pour 194 enfants

Jeu 30 : *Memory game*

Type : Jeu

Matériau de fabrication : carton dur, plastique fin

Description et exploitation pédagogique : le jeu est constitué de 48 pièces cartonnées au total. Les pièces représentent 12 images différentes et 4 exemplaires chacune.

Le jeu consiste à battre l'ensemble des cartes et à les retourner au milieu des joueurs. Le plus jeune des joueurs est le premier à démarrer le jeu en retournant 2 cartes. Si les deux retournées sont identiques, il les garde et continue de jouer. Mais s'il ne retourne pas consécutivement deux cartes identiques, il passe la main au joueur suivant.

Le principe du jeu est que chaque jouer puisse bien observer les cartes et mémoriser exactement où se trouve telle ou telle carte.

C'est véritablement un jeu qui développe chez l'enfant la mémoire, le sens de l'observation, la concentration, l'attention, l'esprit d'équipe, le vocabulaire. Les images des cartes pourraient adaptées aux réalités afin de les rendre familières aux enfants.

Malheureusement le jeu n'est pas mis à la disposition des éducateurs et n'est pas non plus à la portée des enfants.

Jeu 31 : *Puzzle animal*

Type : jeu

Matériau de fabrication : bois, peinture

Description et exploitation pédagogique : Ce format de puzzle est en 3D et représente un animal découpé en un certain nombre de pièces.

L'animal est dépiécé est le jeu consiste pour l'enfant en la reconstitution de l'animal en entier. Il peut être utilisé en jeu libre ou pendant le prolongement au niveau du coin jeu ou de l'atelier construction. Les éducateurs pourraient s'appuyer sur ce jeu comme support pour des activités de langage causerie par exemple.

Ce jeu développe entre autres, chez l'enfant la dextérité manuelle, la logique, la précision, l'esprit de compétition.

Propositions : tenir compte des âges des enfants pour constitution des pièces ; la mise à disposition d'un coffret de rangement.

Jeu 32 : *Blocs logiques*

Type : jouets

Matériau de fabrication : bois, peinture

Description et exploitation pédagogique : ce sont des formes géométriques (rond, carré, rectangle, triangle, cylindre, etc.), de couleurs différentes (rouge, bleu, jaune, vert) et d'épaisseur variée, découpées dans du contre-plaqué.

Les blocs logiques servent de supports pour de nombreuses activités au préscolaire. Les éducateurs y ont régulièrement recours pour les activités d'apprentissage en éveil math, prélecture, éducation motrice, EPS, etc.

Jeu 33 : ***Blocs cubes***

Type : jeu (en intérieur ou en extérieur)

Matériau de fabrication : bois, peinture

Description et exploitation pédagogique : ce sont des morceaux de petites planches découpées dans différentes formes, différentes épaisseurs, différentes tailles et peints dans différentes couleurs. Certains morceaux ne sont pas peints et garde le couleur d'origine (bois).

Les enfants les utilisent en jeu libre généralement pour des activités de construction. L'éducateur y a recours pour l'apprentissage des formes, des couleurs, le dénombrement, etc.

Le jeu développe entre autres chez l'enfant, la précision du geste, la logique, la mesure, la créativité, la confiance en soi.

Jeu 34 : *Le Calcul*

Type : jeu

Matériau de fabrication : papier cartonné plastifié

Description et exploitation pédagogique : le jeu est constitué de planches et de cartes. Sur les cartes sont représentés des animaux ou des objets familiers aux enfants en nombre variable.

Sur les planches, il y a également des illustrations similaires à celles sur les cartes. Les bordures des planches sont marquées par des couleurs précises afin de permettre à l'enfant de distinguer les cartes correspondantes à la planche et effectuer le jeu. Le jeu consiste suivant les consignes à faire associer les quantités/ nombres et les chiffres. Il existe aussi une variante qui permet d'effectuer des calculs de base (addition et soustraction).

Le jeu initie l'enfant au comptage et développe chez l'attention, la logique.

Les illustrations sur les cartes et les planches pourraient être adaptées aux réalités locales. Le jeu n'est pas mis à la disposition des enfants au niveau de la structure, parce qu'il en exemplaire pour un effectif de 273 enfants.

Jeu 35 : *Puzzle circulaire des chiffres et des nombres*

Type : jeu

Matériau de fabrication : bois, peinture

Description et exploitation pédagogique : c'est un double cercle découpé en 24 morceaux sous forme de puzzle. Sur le premier cercle, il est inscrit des chiffres de 1 à 12. Sur les morceaux du 2è cercle, il est représenté les nombres correspondants de un à douze.

Le jeu pour l'enfant consiste en une reconstitution du premier et du deuxième cercle en emboitant les différentes pièces les unes aux autres dans une logique donnée.

Ce jeu développe entre autres, chez l'enfant la motricité fine, la logique, la notion de correspondance, la confiance en soi.

Le jeu n'est malheureusement pas mis à la disposition des enfants et des éducateurs car il s'agit d'un exemplaire unique dans la structure. Sinon il pourrait être un support très utile pour la manipulation en éveil math, en pré lecture.

Toutefois, il convient d'améliorer la forme d'écriture du chiffre « **9** » afin d »éviter toute confusion avec la lettre « **q** » par exemple.

Jeu 36 ; *Jeu d'emboitement (chiffres et nombres)*

Type : jeu

Matériau de fabrication : bois, peinture

Description et exploitation pédagogique : à la base du jeu, ce sont des formes circulaires en bois, avec l'illusion d'une tête. L'ensemble donne l'impression d'avoir à faire à un bonhomme. Les 05 pièces circulaires, colorées différemment et marquées des chiffres 1 à 5 avec les nombres un à cinq correspondants.

Le jeu consiste pour l'enfant à emboiter les différentes pièces les unes aux autres suivant un ordre précis.

Ce jeu développe entre autres, chez l'enfant la motricité fine, la logique, la mémoire, la communication avec les camarades.

Le jeu n'est malheureusement pas mis à la disposition des enfants du car il s'agit du seul exemplaire. Sinon il pourrait être très utile pour la conduite des activités d'éveil math, de pré lecture. L'écriture du chiffre « ***4*** » devrait être revue et l'adapter à ce qui usuel pour les enfants du contexte local.

Jeu 37 : *Logica play*

Type : jeu

Matériau de fabrication : bois, peinture

Description et exploitation pédagogique : C'est un plateau carré en bois où sont disposés des pions suivant une certaine logique.

Sur les lignes, il y a les objets représentés et les chiffres au niveau des colonnes. Le jeu consiste pour l'enfant à disposer les pions de sorte à établir une correspondance entre les objets et les chiffres.

Les enfants peuvent y jouer librement ou suivant les consignes de l'éducateur. C'est un excellent support pour des activités comme les phases manipulatoires de l'éveil math ou de la prélecture.

Jeu 38 : *Les mots (en 5 lettres)*

Type : jeu

Matériau de fabrication : papier cartonné, plastique.

Description et exploitation pédagogique : le jeu est constitué de 12 cartes illustrées par des animaux ou objets dont le nom compte 5 lettres. Chaque lettre est dans une couleur différente des autres. La carte est découpée (comme des puzzles) en 5 parties contenant une lettre et une portion représentative de l'animal ou de l'objet.

Le jeu consiste pour l'enfant à reconstituer l'animal ou l'objet. Les enfants peuvent s'adonner librement à ce jeu ou suivant les consignes de l'éducateur. L'éducateur peut l'utiliser pour ses coins ou atelier prolongement ou en phase manipulatoire en prélecture.

Ce jeu favorise chez l'enfant, le développement de coordination des gestes, de la mémoire, de la logique, l'initiation à la lecture, la communication. Mais le jeu n'est pas accessible aux enfants, car il est en exemplaire unique pour les 273 enfants de la structure.

Jeu 39 : *Comme à l'école, je classe*

Type : jeu

Matériau de fabrication : papier cartonné, plastique.

Description et exploitation pédagogique : le jeu est composé d'une boite en plastique dur, de 25 images d'objets et d'animaux de différentes couleurs (jaune, vert, rouge, bleu). Ces images sont sur des petits papiers cartonnés (cartes) de forme carrée. Les mêmes images sont des plaquettes et classées de différentes façons.

En fonction de la plaquette disposée sur la boite de tri, l'enfant doit trier et ranger les cages correspondantes. Le jeu peut se faire librement pour l'enfant ou suivant les consignes de l'éducateur.

Il aide l'enfant à développer entre autres, la logique, la notion de couleur, le vocabulaire.

Toutefois, les images d'illustration devront être adaptées aux animaux et objets familiers à l'enfant.

Jeu 40 : *Emboitement cylindriques*

Type : jeu

Matériau de fabrication : bois

Description et exploitation pédagogique : Ce sont 3 planches rectangulaires en bois. Sur chaque planche, il y ait incrusté 10 formes cylindriques de tailles différentes.

Suivant les planches, les profondeurs sont différentes ainsi que la largeur des formes cylindriques. Le jeu consiste pour les enfants à replacer les formes cylindriques dans les creux de la planche.

Le jeu développe chez l'enfant la préhension, la motricité fine, la logique, la mesure, la notion de taille, de profondeur, de correspondance.

Des améliorations en termes de numérotation ou de couleurs de différenciation des planches et des cylindres pourraient être apportées au jeu.

Jeu 41 : *Barres numériques (bâtons colorés)*

Type : jeu

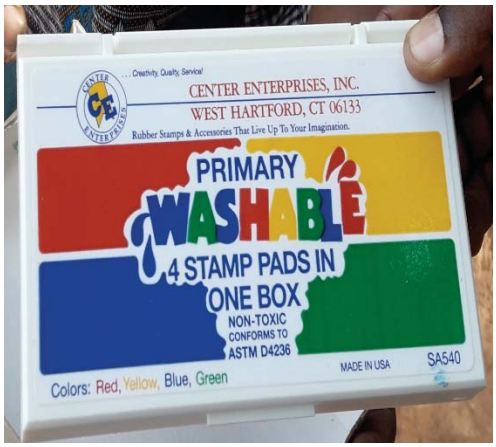
Matériau de fabrication : bois, peinture

Description et exploitation pédagogique : ce sont 10 barres de longueur croissante et décroissante d'une unité à chaque fois. Sur la barre, chaque unité est colorée en rouge ou en bleue de façon alternée.

Les enfants suivent ses couleurs ou unités pour apprendre à compter. Le jeu développe chez l'enfant la coordination des gestes, la logique, le dénombrement et l'observation.

Les éducateurs l'utilisent pour les apprentissages en éveil math et en pré lecture.

Jeu 42 : ***WASHABLE***



Type : jouet

Matériau de fabrication : plastique dur, encre, éponge.

Description et exploitation pédagogique : c'est un coffret sous forme d'encrier de 4 couleurs (rouge, bleu, jaune, vert) ; avec 4 tampons représentant des pandas et l'empreinte de leur patte. Les pandas sont de différente taille.

Le jeu consiste pour l'enfant à faire des empreintes sur du papier à l'aide des tampons de l'encre. Les enfants peuvent y jouer librement pour le plaisir et la créativité. Les éducateurs peuvent l'utiliser comme support l'apprentissage des couleurs ou des activités de créativité.

Les figurines sur les tampons peuvent être adaptées aux réalités locales.

Le jouet n'est malheureusement pas mis à la disposition des enfants.

Jeu 43 : *Poupées africaines (en tissu, bois, latex)*

Type : jouets

Matériau de fabrication : tissus, pagne traditionnel, coton, fil de fer, bois

Description et exploitation pédagogique : ce sont des figurines représentées dans du tissu, du pagne ou du bois. Les figurines sont sous formes humaines ou animales.

Les enfants les utilisent librement pour des jeux symboliques ou dans les coins. L'éducateur peut les utiliser pour des activités de vie pratiques, de langage causerie ou pour des contes récréatifs.

Ce sont des jouets qui sont très prisés par les enfants et utilisés par les éducateurs. Malheureusement, ils ne sont pas toujours disponibles en quantité et en qualité suffisante dans les structures préscolaires. Il serait intéressant d'en renforcer la qualité de fabrication et leur disponibilité pour les enfants.

2.2.3. Jeux avec des supports élémentaires

Le jeu en tant qu'activité dont le but principal est la recherche du plaisir, peut s'appuyer sur du matériel construit (jouet) tout comme sur aucun support ou des supports élémentaires tels que des cailloux, du bois, de la corde, du chiffon, etc. Souvent appelés jeux immatériels, ce type d'activités se déroule soit en intérieur soit en extérieur ou en intérieur et en extérieur au niveau des structures préscolaires. L'éducateur peut organiser ce type de jeux en tant qu'activités pédagogiques ou les enfants peuvent s'y adonner librement.

Ces jeux avec des supports élémentaires qui ont essentiellement pu être collectés dans le cadre du présent inventaire, grâce aux travaux de l'Inspecteur *Konsi Léonard SAVADOGO*, ne sont pas exhaustifs, mais constitus un point d'appui pour les éducateurs dans la conduite de leurs activités d'apprentissage au niveau des CEEP. Il reste évident, qu'un travail plus large sur la question des jeux immatériels s'avère nécessaire, au regard de leur faible capitalisation et documentation dans les structures préscolaires ainsi que de leur importance pour l'amélioration de la qualité de l'éducation de jeunes enfants.

Jeu 1 :***La dernière restera***

- Effectif : 10 et +
- MATERIEL : sifflet, chrono
- Lieu: extérieur
- DURÉE du jeu : 20 à 30 mn
- Intérêt pédagogique : développe l'esprit de compétition
- Déroulement :

Deux enfants (biscuit et bonbon) en position débout se font face et se tiennent la main à l'épaule. Pendant ce temps, les autres enfants passent en file indienne sous les bras des deux (biscuit et bonbon) en chantant *« passé-passé, la dernière, la dernière ; passé-passé, la dernière restera »*. Au mot *« restera »*, biscuit et bonbon ferment le pont ainsi formé par leur bras et capturent un enfant. On lui demande de choisir entre un biscuit et un bonbon. Il se met derrière celui qu'il a choisi. A la fin, l'équipe ainsi formée par les bonbons et les biscuits vont faire un jeu de *« tirer »*. L'équipe qui réussira à tirer l'autre vers son camp, gagne le jeu.

Jeu 2 : ***Les feux tricolores***

- Effectif : individuellement
- MATERIEL : sifflet, chrono, coupon de papier, tiges
- Lieu: extérieur
- DURÉE du jeu : 20 à 30 mn

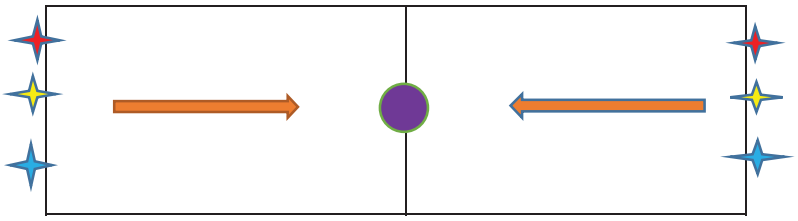
- Intérêt pédagogique : développe la mémoire et l'attention (initiation à la sécurité routière)

- Déroulement :

L'éducateur plante sur le périmètre du terrain 6 piquets munis de rondelettes de couleur rouge, verte et orange (jaune). Il veille à ce que les couleurs soient intercalées d'un piquet à l'autre. Au signal, les enfants qui évoluent individuellement doivent courir en respectant les feux tricolores. Au feu vert, l'enfant passe en courant sans s'arrêter. Il ralentit sa course au feu orange (jaune) et s'arrête au feu rouge.
L'enfant qui brûlerait les feux est éliminé. A la fin du jeu, ceux qui réussiront sont déclarés champions.

Jeu 3 : ***Le Drapeau***

- Effectif : collectivement
- MATERIEL : sifflet, chrono, mouchoir, banderoles ou brassards
- Lieu: extérieur
- DURÉE du jeu : 20 à 30 mn
- Intérêt pédagogique : développe l'agilité et l'attention
- Déroulement :
La classe est organisée en deux équipes. Les trois premiers de chaque équipe portent un brassard de couleur différente (rouge, bleu et jaune). Chaque équipe est placée en position de départ sur une largeur du terrain. Un mouchoir est déposé au rond central à équidistance des deux équipes. Lorsque l'éducateur appelle une couleur donnée, les deux enfants portant cette couleur dans leur équipe respective courent au rond central prendre le mouchoir et rejoindre son camp sans se faire attraper ou attraper par son adversaire. Celui qui réussit à rejoindre son camp avec le mouchoir sans se faire attraper ou toucher, marque ainsi un point pour son équipe.
L'éducateur doit faire en sorte que beaucoup d'enfants puissent passer en changeant les porteurs de brassard.



Jeu 4 : ***Jeux de rôle***

- **Effectif :** en groupe
- **MATERIEL :** sifflet, chrono
- **Lieu:** intérieur
- **DURÉE du jeu :** 20 à 30 mn
- **Intérêt pédagogique** : développe l'attention, le sens de l'observation et l'imagination
- **Déroulement :**

A tour de rôle, les enfants doivent mimer une scène de leur choix (le chauffeur, le coiffeur, des animaux, des scènes de la vie quotidienne, etc.). Les spectateurs (les autres enfants) doivent reconnaitre et expliquer ce qui a été mimé.

Jeu 5 : ***Vole-vole***

- **Effectif :** en groupe
- **MATERIEL :** sifflet, chrono
- **Lieu:** intérieur / extérieur
- **DURÉE du jeu :** 20 à 30 mn
- **Intérêt pédagogique** : développe l'attention
- **Déroulement :**

Les enfants forment un cercle. Lorsque l'éducateur dit *« vole-vole »*, les enfants répondent *« vole »* en sautant. Ainsi, l'éducateur cite les animaux connus des enfants. Si l'animal vole, les enfants répondent *« vole »* en sautant. Dans le cas contraire, ils restent immobiles. Celui se serait trompé est éliminé du groupe.

Jeu 6 : ***Le chat et la souris***

- **Effectif :** en groupe
- **MATERIEL :** sifflet, chrono
- **Lieu:** intérieur / extérieur
- **DURÉE du jeu :** 20 à 30 mn
- **Intérêt pédagogique** : développe l'agilité
- **Déroulement :**

Les enfants forment une ronde et se tiennent débout en se tenant les mains. Deux meneurs (le chat et la souris) sont placés au milieu. Au signal de l'éducateur, la souris court en se faufilant entre les autres enfants débout tandis que le chat doit la pourchasser et l'attraper. Si le chat attrape sa proie, on change de meneur.

Jeu 7 : ***Le Renard passe-passe***

- **Effectif :** en groupe
- **MATERIEL :** sifflet, chrono, témoin
- **Lieu:** intérieur / extérieur
- **DURÉE du jeu :** 20 à 30 mn
- **Intérêt pédagogique** : développe l'attention, l'agilité, l'adresse et la rapidité
- **Déroulement :**

Les enfants sont assis et forment une ronde. Le meneur tient un témoin en main. Il fait le tour de la ronde en chantant « *le renard passe-passe* », les autres répondent « *chacun à son tour* ». Pendant ce temps, le meneur dépose discrètement le témoin derrière un enfant. Ce dernier doit aussitôt, s'il s'en est rendu compte, prendre le témoin et pourchasser le meneur. Si le meneur est rattrapé, il est fait prisonnier et le jeu se poursuit. Si le meneur fait le tour du tour de la ronde revient trouver que l'enfant derrière lequel il avait déposé le témoin ne s'en est pas rendu, il le tape dans le dos et le met en prison.

Jeu 8 : ***War War Sagda***

- **Effectif :** en groupe
- **MATERIEL :** sifflet, chrono, témoin
- **Lieu:** intérieur / extérieur
- **DURÉE du jeu :** 20 à 30 mn
- **Intérêt pédagogique** : développe la rapidité, l'adresse.
- **Déroulement :**

Les enfants sont assis en cercle et tiennent chacun un caillou dans la main droite. Au rythme d'un chant bien connu, ils se passent les cailloux. Les cailloux doivent bien circuler. L'enfant qui accumulera plus de 2cailloux devant lui est éliminé.

Jeu 9 : ***Tirer sur la corde***

- **Effectif :** 2 équipes
- **MATERIEL :** sifflet, chrono, corde
- **Lieu:** intérieur / extérieur
- **DURÉE du jeu :** 20 à 30 mn
- **Intérêt pédagogique** : développe l'esprit de compétition, la solidarité, l'union.
- **Déroulement :**

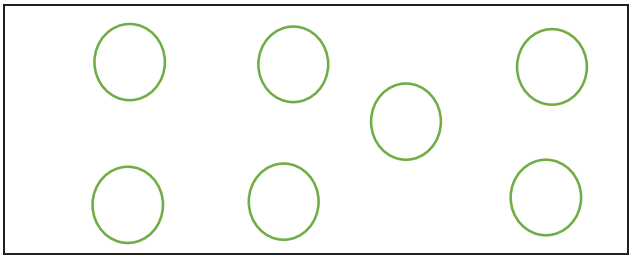
Les enfants forment 2 équipes. Ils sont alignés à la queue leu-leu et les équipes se font face. Chaque équipe tient une partie de la corde sur laquelle va porter le tirer. Une ligne de démarcation sépare les deux camps.

Au signal de l'éducateur, les 2 équipes se tirent par la corde et chacune essaye d'amener l'autre dans son camp. L'équipe qui traverse la ligne de démarcation est perdante.

Jeu 10 : ***Les petites maisons***

- **Effectif :** individuellement ou collectivement
- **MATERIEL :** sifflet, chrono, corde, cerceau ou pneu/enfant
- **Lieu:** intérieur / extérieur
- **DURÉE du jeu :** 20 à 30 mn
- **Intérêt pédagogique** : développe la rapidité, le reflexe.
- **Déroulement :**

Chaque enfant fait un rond au sol avec sa corde ou son cerceau et s'y assoit. Au signal de l'éducateur, tout le monde change de maison. Au changement de maison, celui qui n'a pas de maison est éliminé.
Au fur et à mesure que se déroule le jeu, l'éducateur ramasse certaines cordes ou certains cerceaux, réduisant ainsi le nombre de maisons.
L'éducateur peut organiser une compétition individuelle ou par équipe.



Jeu 11 : ***Le Hibou***

- **Effectif :** en groupe
- **MATERIEL :** sifflet, chrono, objets, fil
- **Lieu:** intérieur
- **DURÉE du jeu :** 20 à 30 mn
- **Intérêt pédagogique** : développe l'adresse, la mémoire, la latérisation.
- **Déroulement :**

Les joueurs forment une ronde et sont assis. On fait suspendre devant eux des objets attachés par un fil. Un joueur ayant les yeux bandés, les coupe avec une paire de ciseaux.

Jeu 12 : ***La balle nommée***

- **Effectif :** en groupe
- **MATERIEL :** sifflet, chrono, ballon
- **Lieu:** extérieur
- **DURÉE du jeu :** 20 à 30 mn
- **Intérêt pédagogique** : développe l'adresse, la rapidité et l'attention.
- **Déroulement :**

Les enfants sont disposés en cercle autour d'un rond. L'éducateur est placé au centre du terrain et tient en main un ballon. Il lance en l'air le ballon en appelant le nom d'un enfant. Ce dernier court au centre et rattrape le ballon avant qu'il ne tombe. L'enfant qui n'arrive pas à rattraper le ballon avant qu'il ne tombe est éliminé du jeu.
A la fin du jeu, les champions sont félicités et les perdants encouragés.

Jeu 13 : ***Jacques où es-tu ?***

- **Effectif :** en groupe
- **MATERIEL :** sifflet, chrono, 2 foulards
- **Lieu:** extérieur
- **DURÉE du jeu :** 20 à 30 mn
- **Intérêt pédagogique** : développe la mémoire, le sens de l'orientation, le reflexe et l'attention.
- **Déroulement :**

Les enfants sont disposés autour d'un rond matérialisé à cet effet. Deux meneurs sont désignés et ils doivent évoluer au sein du cercle. L'un a les yeux bandés et l'autre qui est surnommé « *Jacques* », a les pieds joints et attachés. Au signal, celui qui a les yeux bandés cherche à attraper l'autre en disant « *Jacques où es-tu ?* » ; le second cherche à se sauver en répondant « *je suis là* ».
S'il arrive à attraper Jacques, il marque 1 point. Après 2 ou 3 passages, il faut procéder au changement pour permettre aux autres enfants de participer.

Jeu 14 : ***Le chat et le chien***

- **Effectif :** 6 et +
- **MATERIEL :** sifflet, chrono, 2 foulards
- **Lieu:** intérieur/ extérieur
- **DURÉE du jeu :** 10 mn
- **Intérêt pédagogique** : développe la sensibilité et l'adresse.
- **Déroulement :**

1) Les enfants sont assis en cercle.

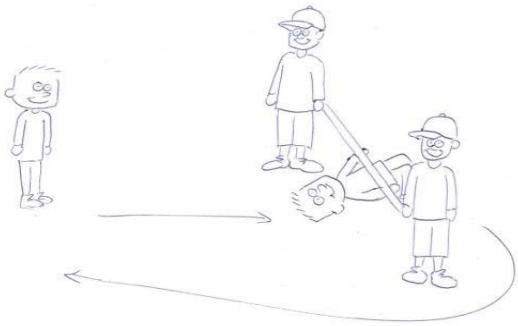
2) Un enfant est nommé chien avec les yeux bandés.
3) Un deuxième enfant est nommé chat.

Les deux enfants se placent à quatre pattes, à l'intérieur du cercle. Le chien doit réussir à attraper le chat, celui-ci restant toujours à l'intérieur du cercle. Une fois que le chien a touché le chat, il doit tenter de découvrir l'ami qui fait le chat sans enlever son bandeau.

Jeu 15 : ***Limbo***

- **Effectif :** 6 et +
- **MATERIEL :** bâton, appareil de musique
- **Lieu:** intérieur/ extérieur
- **DURÉE du jeu :** indéterminée
- **Intérêt pédagogique** : développe la coordination des mouvements et l'équilibre
- **Déroulement :**

Deux intervenants tiennent une barre dans le sens horizontal à une hauteur donnée. Les enfants doivent passer sous la barre de façon à ce que le nombril traverse en premier la barre et la tête à la fin (attention, c'est tentant de passer la tête en premier). L'enfant devra donc avancer, sous la barre, de face, le dos cambré et la tête qui regarde le plafond. Une fois son tour passé, il retourne derrière la file pour recommencer. Pendant ce temps, les intervenants descendent de plus en plus le niveau de la barre jusqu'à une hauteur raisonnable.



4. LES DOMAINES D'INSUFFISANCES ET PROPOSITIONS DE CREATION

4.1. Domaines d'insuffisances

Au cours de la collecte de données sur les jeux et jouets au préscolaire, un certain nombre d'insuffisances ont été observés. Il s'agit principalement de :

- la quantité des jeux et jouets disponibles. Elle est généralement insignifiante par rapport à l'effectif des enfants dans le CEEP. En effet, la moyenne des effectifs dans les structures préscolaires est d'environ 180 enfants, ce qui amène les éducateurs ou le Directeur à ne pas mettre ces jeux et jouets à la disposition des enfants ;
- la faible qualité de certains jeux et jouets présents dans les CEEP, surtout au niveau des jeux extérieurs comme les chevaux mobiles et les toboggans. Ils ne résistent pas à l'usage des enfants et finissent par représenter des sources de dangers ;
- l'absence de matériels, d'ustensiles, de livres, de poupées pour aménager, équiper et faire vivre des espaces tels les coins cuisine, les coins bibliothèque, les coins poupées, etc. ;
- la faible disponibilité de supports (bandes ou affiches) pour la réalisation de certaines activités comme le langage conte, la littérature enfantine, le langage causerie, le graphisme, les Activités de vie pratique. En outre, certains des supports existants dans les structures ont des illustrations qui sont en décalage avec le quotidien des enfants et les réalités socioculturelles locales ;
- la faible variété du matériel utilisé pour les phases active et manipulatoire de l'éveil math, de la prélecture ou pour la conduite de l'AVP ou l'EPS.

4.2. Propositions de création

Sur la base des insuffisances constatées et des suggestions recueillies auprès des différents acteurs de l'éducation préscolaire rencontrées, des propositions d'amélioration des jeux et jouets sont présentées :

- disponibiliser dans les structures préscolaires les jeux et former les praticiens sur leur utilisation ;
- créer des avions en fer ou en plastique à placer comme jeu extérieur;
- former les éducateurs dans la création des jeux et jouets et les accompagner avec les matériaux locaux ;
- imaginer un système d'habillage des sièges des balançoires afin de les rendre moins dangereux pour les enfants ;
- créer des livres ou livrets avec des illustrations en lien avec les réalités quotidiennes des enfants, pour l'équipement des coins bibliothèques ;
- créer des perles en bois pour le coin enfilage ;
- réfléchir sur un coin cuisine avec des ustensiles de cuisine en plastique ou adapté aux enfants ;

- penser à l'installation des pattes d'éléphant pour équiper les cours de récréation ;
- produire les lettres et les chiffres découpées dans du matériau définitif. Car « *nous le faisons sur du papier ou du carton et il faut à chaque fois reprendre* » ;
- introduire les pneus usagés dans les CEEP afin d'augmenter les jeux extérieurs mis à la disposition des enfants ;
- produire des supports pour les contes africains à mettre à la disposition des éducateurs ;
- élaborer des supports de sensibilisation sur les dangers et les bonnes pratiques dans la vie au quotidien.

5. SUGGESTIONS

Au terme de l'inventaire sur les jeux et jouets au préscolaire, les suggestions suivantes sont faites en prenant en compte les intérêts des différents acteurs, afin que le projet puisse atteindre son objectif ultime : injecter dans l'éducation préscolaire des supports innovants qui satisferont autant les enfants que les éducateurs. Il s'agit de:

- envisager une réflexion dans le sens de l'amélioration de la qualité de certains jeux et jouets déjà disponibles au niveau des CEEP. ;
- s'appuyer sur des jeux et jouets importés disponibles dans les CEEP pour en créer d'autres davantage en adéquation avec les réalités quotidiennes des enfants ;
- créer une catégorie de jeux et jouets susceptibles d'être d'accès libre pour les enfants ;
- créer une catégorie de jeux et jouets qui tient compte des besoins exprimés par les praticiens dans le cadre de la mise en œuvre de certaines activités comme le langage conte, l'AVP, l'éveil math, la prélecture, etc.

CONCLUSION

L'objectif de l'inventaire, qui est de faire l'état des lieux de l'existant dans les structures préscolaires en matière de jeux et jouets a été atteint. En effet, les 4 localités retenues pour la collecte des données ont été parcourues et les acteurs clefs de l'éducation préscolaire ont été rencontrés. Les jeux et jouets identifiés ainsi que les informations récoltées auprès des acteurs ont été très enrichissantes et seront une plus-value pour la suite du processus de création des supports pédagogiques innovants.

Dans l'ensemble, les différents acteurs rencontrés dans le cadre de cet inventaire ont émis une opinion favorable par rapport à la création des jeux et jouets inspirés des

réalités socioculturelles locales. Ils ont marqué leur disponibilité à accompagner l'initiative et à faire la promotion des jeux et jouets qui seront produits.

Il nous reste à travailler afin de proposer des jeux et jouets les plus adaptés possibles aux réalités quotidiennes des enfants et aux attentes des éducateurs.

BIBLIOGRAPHIE

- Décret n°2007-789/PRES/PM/MASSN/MEF/MATD du 28 novembre 2007 portant organisation de l'éducation de la petite enfance

- Laurent Sébastien Fournier, Projet de recherche sur l'inventaire des jeux traditionnels en France, 2012, 49 p ;

- Le Magazine des francas N°284, Le jeu, les jouets, les jeux, janvier-mars 2009 ;

- Loi n°013 – 2007/AN du 28 juillet 2007, portant loi d'orientation de l'éducation au Burkina Faso ;

- Konsi Léonard SAVADOGO, Répertoire des jeux, Décembre 2010, 40 p ;

- MASSN, Etat des lieux de l'éducation préscolaire au Burkina Faso, mai 2010, 13p ;
- MASSN, Stratégie nationale du développement intégré de la petite enfance, Ouagadougou, Agence Presse Edition, août 2012, 56 p ;
- MENA, Programme de développement stratégique de l'éducation de base (PDSEB) 2012-2021, août 2012, version finale, 125 p ;

- Mlle Chantai LOMBARD, Inventaire des jeux et jouets des enfants en Côte-d'Ivoire 1968-1980, 363 p ;

ANNEXES

Annexe 1 : Termes de références de l'inventaire

Termes de Références de l'inventaire des jeux et jouets au préscolaire du Burkina Faso

Projet : « Améliorer la qualité de l'éducation préscolaire au Burkina Faso à travers des supports pédagogiques innovants » (code : BFPE2AFD)

Dans le cadre de la mise en œuvre des activités du projet **« Améliorer la qualité de l'éducation préscolaire à travers des supports pédagogiques innovants »** de l'ONG Planète Enfants et Développement (PE&D), de l'Association pour la Promotion de l'Education des Jeunes Enfants au Faso (APEJEF) et de l'Institut national de formation en travail social (INFTS), un inventaire sur les jeux et jouets au préscolaire va être réalisé par l'APEJEF.

1. INFORMATIONS GENERALES DU PROJET

Objectif global : Contribuer à améliorer la qualité de l'éducation préscolaire au Burkina Faso.

Objectif spécifique : Améliorer les pratiques pédagogiques de l'éducation préscolaire au Burkina Faso par une démarche combinant la mise à disposition des supports pédagogiques adaptés au contexte socio-culturel et économique du pays et le renforcement des capacités des professionnels du secteur.

En vue d'atteindre ces objectifs, les promoteurs du projet proposent d'intervenir sur les supports disponibles aux éducateurs et aux enfants, démarche stratégique pour améliorer la qualité de l'éducation préscolaire.

Résultats attendus :

Résultat 1 : Les fiches pédagogiques de l'éducation préscolaire sont révisées et harmonisées

Résultat 2 : Les nouveaux supports pédagogiques sont diffusés parmi les acteurs du préscolaire

Les partenaires du projet : Institut National de Formation en Travail Social (INFTS) et l'Association pour la Promotion de l'Education de Jeunes Enfants au Faso (APEJEF)

Zone d'intervention :

Le projet couvre l'ensemble du territoire du Burkina Faso. Il concerne les acteurs et les structures de la petite enfance qui se trouvent dans les 45 provinces du pays. Cependant, les actions principales seront centrées sur Ouagadougou, Gaoua, Ouahigouya, Dori, Fada et Pô.

Durée du projet : 36 mois (du 1er Avril 2016 au 30 mars 2019)

2. CONTEXTE ET JUSTIFICATION DE L'INVENTAIRE

Les jeux et les jouets constituent l'outil pédagogique fondamental et médiateur pour l'apprentissage de l'enfant. Ils sont transversaux aux activités du préscolaire et le plus souvent se révèlent être une partie intégrante de la fiche pédagogique, dont ils constituent la pratique finale et amusante.

Cependant, dans bien des cas, les jeux et jouets sont insuffisants dans certaines structures ou sont parfois sous exploités dans les CEEP. Cette situation bien dommageable pour la construction et le développement de l'enfant trouve souvent son explication au fait que certains jeux et jouets sont inadaptés au contexte des enfants créant ainsi le risque d'exposer les enfants à des violences symboliques. En outre, d'un point de vue technique ces jeux et jouets sont parfois difficiles à utiliser ou à conduire par les éducateurs. De même, des jeux et jouets peuvent présenter des dangers sécuritaires pour l'enfant.

C'est dans l'optique de contribuer à la réflexion sur la problématique de la qualité des pratiques pédagogiques au préscolaire que Planète Enfants et Développement (PE&D) et ses partenaires burkinabè : l'Association pour la Promotion de l'Education de Jeunes Enfants au Faso (APEJEF) et l'Institut National de Formation en Travail Social (INFTS) mettent en œuvre un projet d'amélioration de la qualité pédagogique par le biais de supports pédagogique innovants.

L'atteinte de ce résultat permettra :

- La mise à disposition aux enfants en âge préscolaire des nouveaux supports adaptés à leur besoin, conçus en matériaux locaux ou recyclés, en prenant en considération des thématiques émergeantes (comme par exemple les changements climatiques)

- de mettre la création/vente de jeux et jouets au cœur de préoccupations économiques.

Pour conduire à bien ce processus, il est indiqué de faire un état des lieux de l'existant. C'est à cet effet qu'un inventaire des jeux et jouets sera réalisés dans quatre (04) des six (06) régions du projet.

Les présents termes de référence sont élaborés pour faciliter la mise en œuvre de l'activité de collecte sur le terrain.

Objectif de l'inventaire

L'objectif de l'inventaire est :

- de disposer d'informations réelles sur les jeux et jouets existants dans les structures préscolaires au Burkina Faso

- de faciliter la création de nouveaux prototypes de jeux et jouets adaptés aux besoins de l'enfant en tenant compte des réalités contextuelles.

3. DESCRIPTION DES PRESTATIONS

A) Réaliser dans quatre (04) des 6 régions du projet un inventaire de terrain auprès structures d'éducation préscolaire (CEEP publics, privés, bisongos) et des artisans dont l'objet porte sur :

- la disponibilité des jeux et jouets d'intérieur et d'extérieur ;

- la description des jeux et jouets disponibles en présentant leurs principales caractéristiques ;

- un entretien avec les éducateurs sur leur utilisation en préscolaire et les défis que cela comporte (adaptation aux réalités de l'enseignement ?) ;

-un entretien avec les artisans sur les productions de jeux et jouets ;

- recueillir les avis et propositions des praticiens et des personnes ressources pour évaluer les besoins et entrevoir la création des prototypes ;

B) Mettre à disposition du projet les fiches d'inventaire qui ont permis la récolte de données.

4. LIEU ET DUREE

Durée de la prestation :

- **Période de démarrage :** jeudi 20 avril 2017
- **Période de fin :** vendredi 30 juin 2017

Lieu(x) des prestations : dans les CEEP publics et privés et dans les espaces d'entraide communautaire pour l'enfance (bisongo), les ateliers des artisans situés au niveau des quatre (04) chefs-lieux ou province des régions échantillonnés parmi les localités du projet. Suivant la technique du choix raisonnée, l'échantillon va concerner Ouagadougou, Fada N'Gourma, Ouahigouya et Gaoua, qui sont les villes qui disposent du potentiel de structures préscolaires le plus important.

Chefs-lieux ou provinces	Nombre de CEEP
Ouagadougou	05 CEEP privés, 5 CEEP publics en fonction de la pertinence (à discuter

	lors du cadrage)
Fada	Tous les CEEP de la localité
Ouahigouya	Tous les CEEP de la localité
Gaoua	Tous les CEEP de la localité

5. LIVRABLES et CALENDRIER

Le prestataire s'engage à livrer :

- un rapport tenant lieu d'inventaire des jeux et jouets faisant l'état des constats, observations et propositions émanant du terrain ;

- les fiches de récolte de données utilisées dans le cadre de l'inventaire (en incluant les photos) ;

Selon le calendrier ci-dessous :

	20 avril 17	**24 mai 17**	**30-juin**
Réunion de cadrage au démarrage de la mission	**Validation de la fiche de récolte de données**		
Rapport d'enquête et fiches de récolte de données		version provisoire, en vue d'une présentation à l'experte internationale jeux et jouets	Version définitive

Après les remarques et commentaires sur le draft, le prestataire s'engage à intégrer les remarques dans le temps imparti et finalisera ainsi son travail dans une version défintive.

Les documents finaux seront remis à PE&D sous format électronique et en copie dure.

5. INFORMATIONS ADMINISTRATIVES

Cet inventaire est réalisé par notre partenaire l'APEJEF en raison de son expertise thématique.

L'APEJEF doit soumettre une proposition avant le mardi 11 avril 2017 contenant :

- Une proposition technique incluant une méthodologie détaillée, un chronogramme et la composition de l'équipe de travail ;
- Une offre financière n'excédant pas 2.300.000 FCFA ;

- Le Contrat :

Le contrat sera rédigé par PE&D en langue française au plus tard le 19 avril 2017 après la participation de l'APEJEF à l'atelier de cadrage.

Toutes demandes ou recours seront établies directement avec PE&D Burkina Faso.

- Le paiement :

Les honoraires pour la prestation seront répartis comme suit :

- 60 % à la signature du contrat de prestation ;
- 40% à la remise de la version définitive du rapport d'inventaire

6- CONTACTS ET RESPONSABILITES

Colombe CRETIN	Responsable du projet /BF	cretincolombe@yahoo.fr	tél: +226 55 42 85 55
DAH Ollo Gilbert	chargé de mission/appui projet	god.enfantsetdeveloppement@gmail.com	tél : +226 71 33 33 09

Annexe 2 :

FICHE D'IDENTIFICATION DES JEUX ET JOUETS

I. Informations générales :

-Date de l'enquête : …….

- Région :…….....Province :……..

-Ville :……Arrondis./ Secteur : …….....

- Groupe linguistique dominant :……..

- Nom de la structure :……..

- Date d'ouverture :……..

- Statut : ☐ Public ☐ ☐ Privé Communautaire ☐ ☐

- Nombre de sections :…… Effectif total : Filles Garçons

-Contacts de la structure : …….....

-Nom du Directeur :…….

-Contacts du Directeur :……..

II .Caractéristiques spécifiques

- Dénomination : ……

-Type : ☐ Jeu ☐ Jouet

- Catégorie : ☐ Intérieur ☐ Extérieur

☐ ☐

-Origine : fabrication locale (nationale) Manufacturée (importée)

-Si locale, le lieu de production :
……

- Matière ou matériau de fabrication :……
…

- Quantité disponible : En bon état En mauvais état

- Nombre de joueurs possibles :
……

- Description du fonctionnement du jeu ou jouet :
……..

……
……

……
……

……
……..

……
……

……
……

III .Exploitation pédagogique

-Comment les enfants utilisent-ils ce jeu/ jouet ?:
……..

……
……

- Ont-ils régulièrement recours à ce jeu/ jouet ?……

- Quelles sont les compétences/ capacités de l'enfant que ce jeu/ jouet met en exergue ?
……

- ❖ Au plan psychomoteur :
  ……
  …….

……
……

- ❖ Au plan cognitif :
  ……
  …….

……
……

- Au plan socio-affectif :
  ……
  ……

……
……

-Quelles sont les difficultés ou risque liés à ce jeu/ jouet ?:
……

……
……

-Quelles sont les propositions d'amélioration de ce jeu/ jouet ?
……

……
……

……
……

-Les éducateurs ont-ils recours à ce jeu /jouet comme support d'apprentissage avec les enfants ? …….

-Si oui, quelles sont les activités dans lesquelles ils l'utilisent régulièrement ?
……

……
……

……
……

Photographies du jeu ou jouet

Vue 1	Vue 2

Annexe 3 :

GUIDE D'ENTRETIEN AVEC LES PRATICIENS

(EJE, MEJE, Monitrices, Petites mamans/ papas)

I. Informations générales :

-Lieu et date de l'entretien :

……

- Nom et prénom de l'enquêté :

…….

- Profession : ……. Fonction :

……..

-

Structure :……

…..

-Contacts de
l'enquêté :……..

I. Données relatives aux jeux et jouets

-***Appréciation sur le niveau de disponibilité (en quantité et en qualité) des jeux et jouets dans la structure***.

……

…….

……

……..

-***Fréquence d'utilisation des jeux et jouets dans la pratique professionnelle. Donnez les raisons***.

……

…….

……

…….

……

……

-***Adaptation des jeux et jouets disponibles aux besoins d'apprentissage***

……
……

……
……

-***Jeux et jouets les plus utilisés dans les situations d'apprentissage avec les enfants***

……
……

……
……..

-***Activités d'apprentissage dans lesquels il le plus de besoin ou manque en supports ludiques innovants***

……
……

……
……..

-Idées ou propositions pour la création de nouveaux jeux et jouets.

……
……

……
……

……
……..

Annexe 4 :

GUIDE D'ENTRETIEN AVEC LES PERSONES RESSOURCES

I. Informations générales :

-Lieu et date de l'entretien : ……

-Structure :…… ……..

- Nom et prénom de l'enquêté : …….

- Profession : ……. Fonction : ……..

-Contacts de l'enquêté :…… ……..

I. Données relatives aux jeux et jouets

-***Appréciation sur le niveau de disponibilité (en quantité et en qualité) des jeux et jouets au préscolaire***.

……

……

……

……

……

……

-Avis sur l'utilisation des jeux et jouets au préscolaire. Justification de l'avis.

……

……

……

……

……

……

-***Opinion sur la production des jeux et jouets inspirées des réalités socio-culturelles locales et à base de matériaux locaux***

……

……

……

……

-***Disponibilité à recommander ces jeux et jouets locaux aux structures préscolaires***

……
……

……
……

-Idées ou propositions pour la création de nouveaux jeux et jouets.

……
……

……
……

Annexe 5

GUIDE D'ENTRETIEN AVEC LES ARTISANS

I. Informations générales :

-Lieu et date de l'entretien : ……

-Structure :…… ……..

- Spécificité de la structure (menuiserie, soudure, couture, etc) : ……....

- Nom et prénom de l'enquêté : …….

-Contacts de l'enquêté :…… ……..

I. Données relatives aux jeux et jouets

-***Jeux et jouets produits au niveau de la structure***.

……

……

……

……

-***Matériaux généralement utilisés dans la production des jeux et jouets***

……

……

……

……

-***Place de la production de jeux et jouets dans les activités de la structure (activité occasionnelle, secondaire ou principale)***

……

……

……

……

Quelques images des jeux et jouets produits au niveau de la structure