



PUBLIC ENFANT
3-10 ANS

BP JEPS APT/AF /CQP

Bloc de compétence :

Objectif du cours : Connaître les différentes caractéristiques du public enfant

Moyens : Cours magistral + pratique

Prérequis : Maîtriser les différentes caractéristiques du public

Support de compétences transversales :

Projet

L'ensemble des différents publics

Communication

Adaptation des exercices/variables - méthode d'animation

Évaluation du bloc :

Le :

Par : Floriane DA SILVA

PUBLIC 3 ANS – 10 ANS

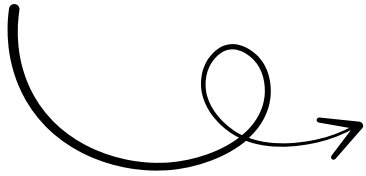
Nous allons différencier 3 tranches d'âge dans cette phase qui est l'enfance

3-6 ans

6-8 ans

8-10 ans

L'enfance



1. Domaine cognitif

2. Domaine physique

3. Domaine moteur

4. Domaine Sensorielle

5. Psychique

1 3-6 ANS



1. Domaine cognitif

À cet âge, l'enfant fait d'énormes progrès dans la façon dont il interagit avec son environnement et comprend le monde qui l'entoure

Le **langage** se développe de plus en plus.

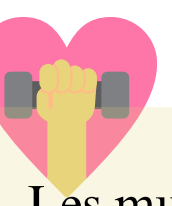
L'enfant commence à comprendre les relations de cause à effet, même s'il est encore très concret dans ses raisonnements.

Ex : si je fais tomber le verre d'eau ; l'eau coule

L'enfant de 3 à 6 ans, la **mémoire** à court terme et la **mémoire de travail** (la capacité de maintenir et manipuler des informations pendant une courte période) s'améliorent. À retenir que leur temps de *concentration et d'attention est limité*.

Espace temps est en cours d'acquisition : Se repérer dans le temps est difficile "la semaine dernière" cette idée est superflue pour eux, c'est pour cela qu'il est important de mettre des "rituels" dans la journée.

Découverte du corps et de SON corps (peu ou pas de pudeur).



2. Domaine physique

Les muscles se développent progressivement, d'abord ceux liés à la motricité globale (courir, sauter, grimper), puis ceux de la motricité fine (tenir un crayon, boutonner).

Biologiquement

Les organes et systèmes (digestif, nerveux, sensoriel) sont en plein développement. L'enfant découvre ses besoins corporels (faim, soif, repos, hygiène).

Croissances

Croissance rapide en taille et en poids, développement osseux important (les os s'allongent mais restent fragiles).

Physiologiquement

Le système cardiovasculaire et respiratoire devient plus efficace, mais la capacité d'endurance reste limitée.



3. Domaine moteur

Entre 3 et 6 ans, l'enfant construit ses compétences motrices de base grâce à des activités variées ludiques et adaptées à ses capacités physiques qui favorisent à la fois les grands mouvements et la précision des gestes.

Il doit développer sa motricité de base : Les grands mouvements (courir, sauter, grimper, lancer, attraper, garder l'équilibre).



4. Domaine Sensorielle

En ce qui concerne le domaine sensoriel l'enfant commence à mieux connaître son corps et son environnement. Les jeux sensoriels développent la curiosité, l'attention et la créativité, tout en préparant les apprentissages scolaires.

C'est à ce moment que certaines activités sont indispensables : atelier cuisines, le fameux jeu du "cache cache", jeu sensoriel (reconnaitre des odeurs, toucher avec ses mains et reconnaitre) Ils faut favoriser ses différents sens (ouïe, vue, toucher goût et odorat à travers des jeux ludiques)



5. Psychique

L'enfant apprend à reconnaître, exprimer et réguler ses **émotions** (joie, colère, peur, tristesse).

C'est le début de l'**empathie** : il commence à comprendre que les autres peuvent eux aussi ressentir des choses différentes de lui, mais reste avant tout **très égocentrique** le monde tourne autour de lui : "regarde" "t'as vu ce que sais faire" = cherche à **être valorisée**

Le **mimétisme** ! son **imagination** est très riche : l'enfant adore les histoires, les contes et les jeux de rôle (« faire semblant » : jouer au papa, à la maîtresse, aux super-héros).

Cherche de l'**autonomie**, veut apprendre et faire seule.. début de la lecture pour les 6 ans.

Les activités à proposer :

Parcours de motricité
Jeux sportifs et loisirs
Structuration temporel
Atelier de coordination, d'équilibre et de respiration
Jeux sensorielle et d'expérience

Rôle de l'éducateur

Rôle modèle
Jouer de l'imaginaire
Favoriser les jeux, atelier cours diversification de mini-jeu
Vigilance sur le temps de pratique

Effort = joie = Réussite

Motivation

- Intrinsèque (jouer, explorer et reproduire (mimétisme))
- Extrinsèque (Recevoir récompense (gommette, pin's), être apprécié, félicité et encourager

Besoin

Besoin de sommeil et une bonne alimentation
Besoin de sécurité affective et d'amour
Besoin de jeux symbolique
Besoin d'apprendre des règles
Besoin d'exprimer ses émotions
Besoin d'être encourager pour faire seul(e)

1

6-8 ANS



1. Domaine cognitif

C'est une période IMPORTANTE : l'enfant entre dans la pensée plus logique, développe fortement son langage et ses capacités scolaires (lecture, écriture, calcul).

Il améliore sa mémoire, son langage et sa capacité d'attention. Ces progrès lui permettent d'entrer pleinement dans les apprentissages scolaires et le monde qui l'entoure.

Il invente des histoires plus cohérentes, dessine avec plus de détails et aime **résoudre des énigmes**.

> Il sait construire des phrases complexes, raconter une histoire avec un début, un milieu et une fin.

Du progrès sur : **son attention** se maintient plus longtemps, même si elle reste influencée par l'intérêt qu'il porte à l'activité.



2. Domaine physique

La force et l'endurance musculaire augmentent, les gestes deviennent plus précis et coordonnés

Biologiquement

maturation progressive des organes et meilleure résistance physique. (vigilance sur le sommeil, l'hydratation et l'alimentation équilibrée)

Croissances

croissance régulière (taille, poids, ossature qui se solidifie).

Physiologiquement

le système cardiovasculaire et respiratoire devient plus efficace.

De manière générale il se renforce ! les muscles gagnent en puissance, sa croissance est régulière, son organisme devient plus résistant et ses capacités respiratoires et cardiaques s'améliorent. Il peut pratiquer des activités physiques plus variées, à condition qu'elles restent adaptées et maintenir le ludique !



3. Domaine moteur

Les enfants contrôlent mieux leur corps, gagnent en vitesse, en force et en coordination. Ils peuvent enchaîner des actions plus complexes, il en capacité d'anticiper ses mouvements. Une belle amélioration sur le point de la coordination œil-main et œil-pied, ainsi que de l'équilibre statique (tenir en équilibre sans bouger) et dynamique (en mouvement).



4. Domaine Sensorielle

En constante évolution et de développement grâce à l'éducation scolaire, parentale et populaire, il permet à l'enfant de **raffiner ses 5 sens** et de les **utiliser** pour apprendre, comprendre et créer. Les expériences sensorielles deviennent plus structurées et servent directement aux apprentissages scolaires (lecture, écriture, musique, sciences) > tout en nourrissant la curiosité et l'imagination !



5. Psychique

Début de son affirmation, sa personnalité est plus claire dans sa tête, il affirme ses goûts et ses capacités. Il cherche à se comparer aux autres, veut être reconnu et valorisé.

Socialement il passe du cercle familial au cercle scolaire et amical, apprend à coopérer et à respecter des règles. L'amitié devient importante et complexe “ je t'adore ” puis “ je t'adore plus ”, aime gérer les conflits.

Il se compare aux autres, se situe dans un groupe (fille/garçon, élève, joueur, ami)

Il aime le cadre et sait comprendre les règles mais attention : début de l'injustice > ils détestent

Les activités à proposer :

Jeux et atelier sportif et ludique

Sport collectif

Course d'orientation (avec des jeux ludiques et de réflexion)

Rôle de l'éducateur

Rôle modèle

Jouer de l'imaginaire

Favoriser les jeux, atelier cours diversification de mini-jeu

Imposer des règles simples

Pas d'entraînement excessif

Motivation



- Intrinsèque (jouer, réussir une tâche, créer et inventé)
- Extrinsèque (Recevoir des encouragement, être félicité, participer à des activités)

Besoin

Besoin de sommeil et une bonne alimentation

Besoin des pairs et sécurité / cadre (règle)

besoin de soutien

Besoin d'autonomie progressive !

Besoin de relation amicale

Expériences concrètes pour comprendre le monde

1 8-10 ANS



1. Domaine cognitif

L'enfant de 8-10 ans est généralement plus **autonome**, meilleure capacité à travailler en équipe.

Il est capable de raisonner de manière plus organisée, comprendre les causes et conséquences, résoudre des problèmes simples et complexes.

Amélioration de la mémoire à court et long terme, **capacité à se concentrer plus longtemps sur une tâche.**

Il perfectionne sa communication à travers le vocabulaire et commence à raisonner de façon plus abstraite.

Les activités doivent être stimulantes, variées et permettre de mettre en pratique la réflexion tout en favorisant l'autonomie.

Il développe une **pensée plus critique** et peut comprendre des points de vue différents.



2. Domaine physique

La force et l'endurance musculaire augmentent, les gestes sont coordonnés

Biologiquement

Maturation progressive des organes et meilleure résistance + développement du système immunitaire, **préparation aux changements liés à la puberté pour certains.**

Croissances

croissance régulière, une petite prise de poids peut surgir
préparation du changement liée à la puberté

Physiologiquement

Augmentation des capacités cardiovasculaires et respiratoires, endurance accrue, meilleure **récupération après effort.**

De manière générale il se renforce ! les muscles gagnent en puissance, sa croissance est régulière, son organisme devient plus résistant et ses capacités respiratoires et cardiaques s'améliorent.
Il peut pratiquer des activités physiques plus variées, à condition qu'elles restent adaptées et maintenir le ludique !



3. Domaine moteur

Meilleure synchronisation des mouvements ! ils sont capable de combiner plusieurs gestes (courir et attraper, sauter et tourner). Il contrôle son corps dans l'espace et dans différentes positions.

L'augmentation de leur muscle leur permettent de réaliser des actions plus longues et plus complexe



4. Domaine Sensorielle

Ses sens sont affinées, plus grande sensibilité et précision dans le toucher, capacité à manipuler des objets variés.

De plus un goût plus fin des goûts et odeurs, curiosité pour de nouvelles saveurs.



5. Psychique

il acquiert une conscience de soi, ses émotions et sa gestion du comportement : ce qui lui **permet de mieux interagir** avec les autres et de **réguler ses réactions**.

Il sait assumer ses responsabilités. Il développe un début de comparaison la compétition avec les plus grands, un souhait d'être valorisé/accepté/soutenu par les pairs.

La **curiosité** accrue, intérêt pour apprendre de nouvelles choses, motivation à réussir ou à être reconnu sur le plan personnel mais aussi du monde qui l'entoure.

Les **sentiments d'appartenance** commencent à arriver et se développent. Il est fidèle à son groupe d'amis(e)s, apprécie les relations fille/garçon mais aime cette dissociation et les petits conflits.

Activités :

Jeu complexe (seul ou a plusieurs)

Jeu de rôle / atelier artistique (seul ou a plusieurs)

Activité sportifs et ludique avec de la compétition

Rôle de l'éducateur :

Rôle modèle

Emmener la compétition

Vigilance sur les règles donnée une exiganc de la part de se public

Se fatigue vite mais a une meilleure capacité de récup

Motivation

- Intrinsèque (plaisir de réussir, de relever un défi ou de résoudre un problème, curiosité)
- Extrinsèque (Reconnaissance d'un groupe et des pairs, faire et se comparer

Besoin

Besoin d'activité régulière

Besoin de sommeil, alimentation équilibré

Besoin d'appartenance

Besoin de développer son autonomie pour engager des responsabilités

Besoin de découvrir et expérimenté de nouvelle chose