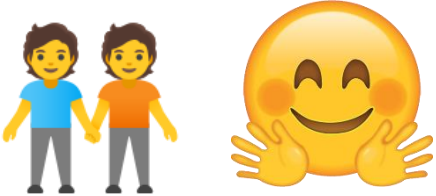


DE 3 A 6 ANS

Source : www.jesuissanimateur.fr

ATTRIBUTS	○ Imaginaire : identification, affectivité : histoires invraisemblables, élucubrations ○ Dynamisme : besoin physique énorme, en mouvement perpétuel ○ Découverte du monde : de l'environnement, de la matière, de la notion d'espace et de temps, éveil intellectuel ○ Découverte de soi et de soi avec les autres : début de la socialisation, début difficile, égocentrisme ○ Apprentissage des codes et règles du monde collectif ○ Découverte de son corps, des deux sexes, de leurs différences, peu pudique ○ Plaisir immédiat : incapacité à se projeter dans un monde futur, non visualisation de projets		
	BESOINS ET INTERET	ATTITUDE DE L'ANIMATEUR	ACTIVITES MICRO BASKET
AFFECTIFS	Rupture avec la famille difficile Besoin de relations privilégiées, rassurantes Cadre clair et net Repères fixes, réguliers : temporels, géographiques, affectifs Besoin d'habitudes Sentiments : colère, jalousie, soucis, cafard, angoisse	Sécuriser, présence constante, vigilance, ne pas se prendre pour le papa ou la maman Valorisation Création d'un climat de sécurité affective, de confiance Adulte = modèle, référent, un repère stable Organisation « rigide » Ne pas accepter le chantage, les caprices, donner à chacun sa dose d'affection en fonction de son individualité, de sa différence	Contact physique : besoin de câlins, de tendresse de caresses, de bisous 
INTELLECTUELS	Acquisition du langage Ne sait pas lire Découverte du monde, les « pourquoi » Curiosité croissante, questions nombreuses sur tous les sujets Construire et détruire Plaisir immédiat À 4 ans, compte jusqu'à 5 À 5 ans compte jusqu'à 20	Ne pas lui parler « bête », ce n'est pas cela qui va lui permettre d'apprendre avec finesse sa langue Lui donner de vraies réponses, ne pas mentir ou inventer Un enfant qui pose une question est capable d'entendre la réponse (Dolto) Aide et apprentissage, stimulation, encouragement Ne pas faire à sa place, faire avec Respect et valorisation des réalisations Coins adaptés	Ritualiser les journées, les activités : régularité, répétition Expérimenter, inventer, créer Privilégier le laisser-faire, le laisser jouer, ateliers tournants, libres Jouer avec les matières 
SOCIAUX	Égocentrisme : « moi je », en voie de socialisation (école) Besoin d'être seul par moment (de s'isoler), d'être en petits groupes Grand sens de la propriété Premiers contacts avec la vie de groupe Dépendance vis à vis des autres, l'adulte surtout Peu de différences entre filles et garçons	Protéger « la bulle personnelle de l'enfant », sa propriété sa voiture, son jouet, etc. Ne pas imposer le partage, éventuellement le suggérer	Pas d'esprit collectif, peu d'esprit de compétition Agir seul, jouer seul Aménager des « coins jeux » 

PHYSIQUES	Prendre conscience de toutes les possibilités de son corps Difficulté de maîtriser, contrôler ses mouvements Non dissociation buste-jambe, gauche-droite Vivre et se reposer à son rythme, dormir Vite fatigué Grande importance de la vie quotidienne Découverte de leur corps et notamment de leur sexe, de l'existence des deux sexes Masturbation Contact avec le monde vivant, découverte du monde, des sensations, éveil des sens Énurésie fréquente	Donner des limites physiques, l'enfant ne ressent pas la fatigue, le besoin de dormir, mais sait l'exprimer.... Patience, nombreuses répétitions, surveillance, vigilance Discrétion vis-à-vis du groupe dans certaines situations (pipi au lit, etc.) Peu pudique : faire attention !	Expériences motrices : courir, sauter, grimper, danser, etc. Expériences sensorielles, éveil des sens : éducation au toucher, à l'ouïe, à la vue Changer souvent d'activité (20 minutes) Sous forme de jeu Manipulation 
PSYCHOLOGIQUES	Apprentissage de l'autonomie, grandir, faire comme les grands donc devenir grand Imiter pour se construire Très grand besoin d'imaginaire : fabulation, récits, histoires L'imaginaire leur permet d'appréhender le monde, et de l'affronter sans risques à travers le jeu, la fiction Besoin de jouer seul à certains moments	Encouragement, confiance, sécurisation, rôle d'aide et non de « maternage » : accompagner l'enfant dans ses activités tout en le laissant faire Il vérifie, explique, encourage L'autonomie s'apprend, elle ne s'acquiert pas toute seule Installation de locaux permettant à l'enfant de se débrouiller tout seul Entrer dans les jeux sans effraction Respecter et valoriser le jeu de l'enfant même s'il vous paraît futile et insignifiant (Ne pas dire à un enfant « vient on va jouer », car il joue déjà, même et surtout s'il est en train de parler à un caillou !) Prendre au sérieux ses histoires, les écouter. Elles sont très sérieuses L'enfant de 6 ans ne se considère pas comme un bébé	S'habiller seul, même si l'adulte est présent Transformer le quotidien, le rendre ludique et magique 