



# Les besoins et intérêts de l'enfant (3 à 6 ans)

## ► MODULE 2 : CONNAISSANCE DE L'ENFANT

Besoins	Intérêts	Activités (que fait-il, que faut-il prévoir...)
<b>VITAUX</b>		
➔ Découverte de son corps, de l'espace	Toucher Age du pourquoi (nécessité d'une réponse vraie) Aime changer, la variété	Barbouiller, gribouiller, peindre, construire et détruire papier déchiré, modelage, terre, cailloux, assemblage, eau, sable, collection (trésor).
➔ Besoin de mouvement		Exercer son équilibre : poutre, mur...
➔ Besoin de repos, de calme		Se reposer dans un endroit calme, loin du bruit
➔ Besoin de sécurité		Jouer à proximité d'un adulte (prévoir dans l'aménagement de l'espace un cadre à l'échelle de l'enfant pour le sécuriser).
➔ Besoin d'insécurité, de danger		Exploitation active d'endroit un peu sombre. Grimper, tester son équilibre
<b>SOCIAUX</b>		
➔ Découverte des autres, du monde extérieur	Agit et joue seul pour se situer, participe aux jeux organisés  Sens de la propreté	Théâtre, marionnettes, jeux d'intelligence, désir de savoir plus de mots, connaître leurs nuances. Curiosité technique, chercher le comment du pourquoi, performances scolaires (envie d'apprendre à lire)
➔ Socialisation	Attirance pour les jeux concrets Gros mots	
➔ Besoin d'autonomie	Joue seul même à travers des jeux de petits groupes	
<b>PSYCHOLOGIQUES</b>		
➔ Affirmation du MOI et du NON-MOI	Imiter pour se représenter l'image parentale, le couple.  Parler, communiquer.	<u>La poupée</u> : moyen d'identification, moyen d'expression, moyen de transfert du vécu de l'enfant.
➔ Identification, imitation	Maîtrise des sentiments (j'aime, j'aime pas).	<u>L'histoire</u> : Ouverture de l'imagination, de l'esprit créatif Les livres d'images.
➔ Valeur des signes (gros yeux, doigts levés...)	Besoin de justice implacable (l'adulte est une référence pour l'enfant).	Tous les jeux d'imitation où l'enfant s'identifie à l'adulte idéal (marchande, médecin, maîtresse).
➔ Notion de morale	Connaissance du bien et du mal, de ce qui est autorisé ou défendu.	Le besoin de connaître le réel à travers l'imaginaire.