



Les besoins et intérêts de l'enfant (7 à 11 ans)

► MODULE 2 : CONNAISSANCE DE L'ENFANT

Besoins	Intérêts	Activités (que fait-il, que faut-il prévoir...)
VITAUX		
<ul style="list-style-type: none"> ➔ Maîtrise du corps ➔ Maîtrise de "l'esprit" 	Explorer, manipuler, coordonner, rêver, mémoriser, perfectionner ses aptitudes.	Se servir d'outils (découvrir, assembler, coller, construire, mouler, sculpter, tresser, manipuler). Instrument de musique.
➔ Besoin de mouvement		Se dépenser physiquement.
➔ Besoin de repos, de calme		Exemple : s'isoler dans les arbres...
➔ Besoin de sécurité		Présence des mêmes camarades, des mêmes règles, des mêmes animaux familiers.
➔ Besoin d'insécurité, de danger		Recherche du risque, de la vitesse, le feu.
SOCIAUX		
➔ Vie sociale, école, groupe, socialisation	Faire pour les autres, aider, sens des responsabilités. Importance grandissante du groupe.	Jeux collectifs. <u>LA RÈGLE</u> Sports, jeux de sociétés (cartes). Collection, troc. Lutter, se bagarrer. La cabane, la "bande". Tous les jeux faisant appel au réel. Jeux sportifs où l'on se mesure à l'autre. Entrée à la grande école (accueil de loisirs, club sportif, conservatoire).
➔ Socialisation	Intérêt pour l'environnement	
➔ Besoin d'autonomie		Moment d'isolement.
PSYCHOLOGIQUES		
<ul style="list-style-type: none"> ➔ Découverte de l'autre, du monde <p><u>VALEURS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ Adhésion aux valeurs des adultes ➔ Obéissance (mais aussi braver l'interdit) 	<p>Recherche des autres, référence aux adultes qu'il connaît.</p> <p>"Découverte" de la vie, de la mort.</p> <p>Etablir les règles du jeu, intériorisation. Essaie de se donner une morale.</p> <p>Essaie de braver l'interdit parental (bêtises multiples, faire le cancre,...)</p>	<p>L'histoire (héros, TV, etc.). Jouer à ... Jouer la comédie théâtre, mime, sketches. Le livre, la BD. La nature, le camping.</p> <p>Découverte du réel, à travers l'imaginaire.</p>