



# Besoins - Intérêts - Activités

## ► MODULE 2 : CONNAISSANCE DE L'ENFANT

### 1. Organisation matérielle de la séance

LIEU : salle de cours de l'école ou salle de réunion

DURÉE :



PUBLIC : accompagnateurs

MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

- Formateur : tableau
- Accompagnateurs : de quoi écrire

DOCUMENTATION À CONSULTER :

- Formateur : documentation > [www.carapatte-chatellerault.fr](http://www.carapatte-chatellerault.fr)
- Accompagnateurs : Copies remises à l'issue du travail de recherche  
Synthèse accompagnateur en lien sur le site

### 2. Objectifs à atteindre

En fin de séance, les accompagnateurs doivent avoir acquis des connaissances précises sur l'enfant : Il doit savoir les nuancer en fonction du public (âge des enfants), de ses besoins, de ses intérêts et de ses activités.

### 3. Introduction (2')

#### A. BUT DE LA SÉANCE

Faire prendre conscience aux accompagnateurs que leur rôle est important. Il ne se résume pas uniquement au seul accompagnement physique, mais il met en exergue de réelles capacités d'encadrement.

#### B. MOTIVATIONS

« Accompagner, c'est comprendre et anticiper l'enfant »

#### C. PLAN DE LA SÉANCE

- Exposé de la méthode de travail [3']
- Travail de recherche [2 x 5']
- Mise en commun des idées des différents groupes et synthèse en 3 grandes familles [2 x 5']
- Conclusion [5']





#### 4. Enseignement



##### A. EXPOSÉ DE LA MÉTHODE DE TRAVAIL : [3']

Pendant cette séance nous allons procéder à l'identique des séances précédentes. Vous pouvez conserver les mêmes groupes (3 personnes au minimum) ou bien en constituer de nouveaux. N'oubliez pas de désigner un rapporteur.

##### B. 1<sup>ÈRE</sup> RECHERCHE [5'] Travail en groupe

QUELLES SONT LES ACTIVITÉS RÉALISÉES PAR LES ENFANTS ?

Par groupe, rechercher en 5 minutes ces activités.

Cette méthode de travail ne peut fonctionner qu'avec une participation active de tous. Les accompagnateurs doivent donc émettre toutes les idées qui leur viennent à l'esprit.

##### C. 1<sup>ÈRE</sup> MISE EN COMMUN DES IDÉES [5']

Le formateur inscrit sur le tableau les différentes idées énoncées par les rapporteurs et en fait le point.

Au minimum les activités suivantes doivent apparaître :

- activités créatives : barbouiller, gribuiller, peindre, modeler, construire...,
- activités physiques : marelle, exercer son équilibre : poutre, sport,
- jeux de rôles (poupée, médecin, marchand, maîtresse...),
- construction, cabane, château...,
- activités culturelles (musique, théâtre, histoire),
- jeux collectifs, jeux de société, jeux de compétition,
- jeux d'intelligence...

L'accompagnateur doit décliner un certain nombre de besoins liés - VITAUX / SOCIAUX / PSYCHOLOGIQUES :

- |                                     |                                       |
|-------------------------------------|---------------------------------------|
| ➤ découverte et maîtrise du corps,  | ➤ besoin d'espace, de mouvement,      |
| ➤ quête d'autonomie,                | ➤ Besoin de sécurité et d'insécurité, |
| ➤ socialisation,                    | ➤ Découverte du monde, de l'autre,    |
| ➤ affirmation du moi et du non moi, | ➤ Identification, imitation,          |
| ➤ valeurs, désobéissance.           |                                       |

##### D. 2<sup>ÈME</sup> RECHERCHE [5'] Travail en groupe

EN 5 MINUTES, RÉPARTISSEZ CES BESOINS ET ACTIVITÉS SELON L'ÂGE DE L'ENFANT - 3 À 6 ANS / 7 À 11 ANS ?



### E. 2<sup>ÈME</sup> MISE EN COMMUN DES IDÉES [5']

Le formateur inscrit sur le tableau les différents résultats énoncés par les rapporteurs tout en relançant le débat si un approfondissement s'avère nécessaire.

Au minimum les idées suivantes doivent apparaître :

BESOINS	INTERETS	ACTIVITES
<b>3 à 6 ans</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Découverte de son corps, de l'espace</li> <li>▪ Quête d'autonomie</li> <li>▪ Sécurité</li> <li>▪ Danger</li> <li>▪ Découverte des autres</li> <li>▪ Socialisation</li> <li>▪ Identification</li> </ul>	<p>Toucher, âge du pourquoi, la variété.</p> <p>Jeux organisés.</p>	<p>Barbouiller, gribouiller, peindre, construire, assembler, collectionner.</p> <p>Se reposer dans un endroit calme. Jeu à proximité d'un adulte. Exploitation de coins reculés, grimper, tester son équilibre. Théâtre, marionnette. Jeu de rôles.</p>
<b>7 à 11 ans</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Maîtrise du corps</li> <li>▪ Maîtrise de l'esprit</li> <li>▪ Mouvement</li> <li>▪ Sécurité</li> <li>▪ Vie sociale</li> <li>▪ Valeurs</li> <li>▪ Désobéissance</li> </ul>	<p>Explorer, coordonner. Rêver, mémoriser.</p> <p>Importance du groupe. Aider, faire pour. Règles. Braver l'interdit.</p>	<p>Se servir d'outils. Musique, culture. Activités physique, sports. Jeux avec les mêmes camarades. La « Bande ». Invention de nouveaux jeux. Bêtises.</p>

### F. CONCLUSION [5']

Ce travail de réflexion sur l'enfant permet à l'accompagnateur de mieux comprendre le comportement des enfants et donc d'anticiper certaines situations durant le trajet Carapatte. La connaissance des centres d'intérêts des enfants facilite d'autant plus la relation Enfant / Accompagnateur.

➤ Distribution de la synthèse accompagnateur et lecture en commun

« AVEZ-VOUS DES QUESTIONS ? »

➤ Annonce de la séance suivante

« NOUS AVONS VU LES BESOINS ET ACTIVITÉS DES ENFANTS ET LES NUANCES EN FONCTION DE L'ÂGE. APRÈS LA PAUSE NOUS ABORDERONS UN AUTRE THÈME : **L'ABUS D'AUTORITÉ ET LA MALTRAITANCE** »