**Repères développement enfant**

*Article Revue EPS « Enseigner l’EPS » AEEPS septembre 2009*

***Travaux d’A.Florin (2003) Introduction à la psychologie du développement***

*Guide de l’enseignant Tome 1*

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Age** | **Motricité** | **Motivation** | **Traitement de l’info** | **Relation aux autres (social et affectif)** | **Cognitif** | **Langage** |
| 2-3 ans  TPS | De 2 à 6 ans : construction du répertoire moteur de base.  Marche progressivement possible sur des supports de plus en plus variés (étroit, élevés, en pente, instable..)  Monte et descend les escaliers, saute à pieds joints.  Se hisse sur la pointe des pieds. | Bouger est un besoin.  Aime éprouver des sensations d’équilibre/déséquilibre, notamment toutes les activités de locomotion.  Actions réalisées pour le plaisir, liées aux sensations et émotions ressenties.  Aime imiter les autres mais difficultés à se repérer dans un grand groupe, privilégie la relation à 2.  Nécessite beaucoup de matériel pour que chacun puisse manipuler « son » objet en même temps que les autres.  Adore construire, démolir, trainer, pousser des objets encombrants et pas trop lourds. | Jusqu’à 6 ans attention sur-exclusive : un seul aspect de la tâche est considéré.  Il est alors difficile d’analyser rapidement une situation comportant de nombreux éléments à prendre en compte pour agir (ex : le jeu collectif à 3/4 ans ne peut pas consister à les faire jouer en 2 équipes opposées).  Proposer plutôt des jeux de poursuite ou de transport d’objets où ils seront poursuivant ou poursuivi (pas les deux) et où les espaces de jeu seront très visibles et symbolisés. | Attachements multiples.  Se reconnaît dans un miroir.  Jeux symboliques. | Identifie les objets par l’usage, prend en compte le point de vue d’autrui (oriente un objet pour que l’adulte le voit). | Modifie les demandes selon l’interlocuteur. Produit 200 à 300 mots. Comprend les demandes directes et les demandes indirectes. |
| 3-4 ans  PS | Court avec aisance, tape du pied dans un ballon. Fait du tricycle. Peut tenir debout sur une seule jambe. Peut marcher sur la pointe des pieds. Capable de sauter sur 1 ou 2 pieds. Sait pédaler sur vélo stabilisé. Suit un rythme avec son corps. | Actions de déplacement qui lui fera éprouver des sensations de vertige, de déséquilibre, de glissade (parcours type gymnique).  Engins roulants stables et faciles à manœuvrer (type draisienne).  Aime courir, participe avec plaisir aux rondes et jeux chantés et dansés.  Apprécie les jeux de poursuite et de transport d’objets. | Identifie plusieurs parties du corps. Attend son tour.  Aime aider les autres.  Critiquent autrui. | Acquisition de concepts d’espace, de temps, de quantité. Utilise les principes du comptage. | Extension du vocabulaire et phrases courtes. Peut suivre une conversation, comprend des promesses, s'amuse des jeux de langage. |
| 4-5 ans  MS | Monte à une échelle, marche en arrière.  Peut grimper et franchir des obstacles.  Peut sauter à la corde.  Peut enchainer 2 ou 3 actions sans marquer de temps d’arrêt. | Continue d’aimer se déplacer dans un espace aménagé mais recherche plus de difficultés (pentes plus étroites, toboggans plus raides, cheminements plus en hauteur, roulades sur gros tapis ou plans inclinés, sauts vers le bas d’une plus grande hauteur).  Aime les déplacements avec des objets instables (échasses, planches à roulettes, vélos, trottinettes).  Les jeux collectifs commencent à être compris comme des jeux d’équipes (toujours poursuite ou transport).  Équilibre meilleur dans la course, il aime courir vite, sauter loin, lancer sur des cibles.  Age d’or pour les jeux symboliques.  Aime beaucoup l’expression corporelle, imiter les déplacements d’animaux par ex. | Comprend l’état mental d’autrui. Joue à des jeux de compétition. Stabilité du genre (se reconnaît comme garçon ou fille). | Est attentif à sa performance, capable de classification et de sériation. | Produit des demandes indirectes et des justifications. Comprend le comparatif, l'identité et la différence. |
| 5-6 ans  GS | Fait du vélo sans roulettes, lace ses chaussures. Sait se balancer seul. | Il a acquis de nombreuses combinaisons d’actions, il adore les jeux de course, d’exploits individuels de lancer sur cible ou de saut en longueur.  Sur les parcours type gymniques il devient très performant pour cheminer et s’équilibrer sur des espaces plus étroits et plus hauts, pour se suspendre et se balancer avant de sauter sur ses 2 pieds…  Engins roulants.  Découverte de nouvelles sensations avec la natation.  Découverte de l’usage de raquettes et balles (ou crosses), activité qui reste très individuelle et centrée sur la production de trajectoires.  Comprend mieux les règles, peut intégrer les rôles de défenseurs et attaquants.  Jeux de lutte (en le sécurisant).  Activités de danse ou d’expression corporelle en utilisant des inducteurs (foulards, rubans..) toujours autour de thèmes symboliques. | Sait se contrôler. Choisit ses amis. Négocie avec l’adulte. | Début de la conservation (comprend que la grandeur d'une collection d'éléments reste la même quelle que soit la manière dont elle est présentée). | Produit des énoncés de 5-6 mots, répond au téléphone. Début de lecture logographique. Identifie des rimes, comprend environ 2500 mots. |
| 6-7 ans  CP | Étape importante qui marque la fin des grandes transformations des patrons moteur de base : globalement la forme générale des gestes est présente.  Il réussit à enchainer plusieurs actions et à les réaliser dans des intentions différentes.  Ces actions vont être perfectionnées, dans leur forme mais aussi en vitesse d’exécution, en précision, en force. | Année scolaire délicate à cause des apprentissages fondamentaux, la charge émotionnelle et intellectuelle est parfois difficile à gérer.  Jeux collectifs prisés (épervier, minuit dans la bergerie, renard dans le poulailler…)  Il aime tout…danser, nager, faire du roller…, à condition d’éprouver du plaisir. Aime les actions valorisées par les autres (gagner une course, réussir une figure difficile, délivrer un copain…) | Attention surinclusive : l’enfant fait attention à davantage d’aspects qu’il n’est nécessaire (d’où lenteurs, erreurs). | L’enfant respecte la règle mise au point par une autorité extérieure. | Processus cognitifs plus efficaces, mémoire et attention plus performante.  Il peut intégrer une information en cours d’action mais, entre 5 et 7 ans, ceci peut entrainer une instabilité générale des actions (surcharge cognitive).  Avant 8 ans, l’enfant n’est pas capable de réagir rapidement à un signal. |  |
| 7-8 ans  CE1 | En général bien dans sa peau. Aime beaucoup les jeux collectifs à condition que les chances de gagner soient ressenties comme égales pour tous. Se valoriser aux yeux des autres reste important. Il commence à préférer spontanément les regroupements par sexe (vigilance de l’enseignant sur ce point, y compris lors de la composition des équipes). | L’enfant respecte une règle pour une partie et peut la changer lors d’une partie suivante.  L’enfant a des relations de plus en plus importantes et durables avec ses pairs d’âge : il développe des capacités à communiquer et à interagir avec autrui et progresse dans ses apprentissages sociaux. |  |  |
| 8 à 11 ans  Du CE2 au CM2 | Début de la puberté, poussée de croissance. Développement des activités physiques et sportives.  Période extrêmement favorable pour l’apprentissage et la réalisation d’actions motrices complexes.  Les moyens physiques de la majorité des enfants peuvent atteindre un niveau très élevé. | Il aime l’activité physique, recherchant les situations de jeux collectifs (surtout les garçons), mais également les situations où il peut améliorer ses performances individuelles (activités athlétiques, gymniques, natation…).  Valorisation au sein de la classe qui donne une motivation importante mais une meilleure conscience de soi et de ses possibilités peut conduire certains enfants, peu sûrs d’eux ou se sachant peu performants, à rechigner à entrer dans l’activité (activités duelles notamment) s’ils perçoivent l’autre comme plus fort.  Les activités de pleine nature et les engins roulants lui procurent beaucoup de plaisir. | Capacité d’attention et de mémoire de plus en plus performantes, traitement de l’information pratiquement le même que celui d’un adulte. Capacités nouvelles, dont celles de coopérer. | Identité de genre (conformité à des références culturelles) et ségrégation sexuelle. Cette distanciation de plus en plus marquée va de pair avec des jugements de plus en plus défavorables à l’égard de l’autre sexe.  Différencie réel et virtuel | Opérations concrètes. Logique du nombre. Morale préconventionnelle : les conséquences des actions (exemple : punition), en déterminent la valeur morale. | Utilise la forme passive, produit des inférences, apprend à lire. Comprend les sarcasmes et les métaphores. |