

CARACTERISTIQUES public 4 – 6 ans

<p><u>Développement physiologique</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Croissance • Se fatigue vite mais récupère vite • Développement des sens • Développement du langage et de la pensée 	<ul style="list-style-type: none"> • Besoin de se nourrir • Besoin de se dépenser , d'explorer • Besoin de dormir, de se reposer • Besoin de repos ou de calme • Besoin de changements fréquents et inopinés d'activités • Besoin de s'exprimer 	<ul style="list-style-type: none"> • activités physiques et sportives : courir, grimper, sautiller, pédaler, • activités calmes, de repos : siestes, histoire, dessins, ... • activités pour exercer les sens • discussion, lecture d'histoire, langage par le dessin et l'écriture
<p><u>Développement psychomoteur</u></p>	<p>Acquisition de la motricité globale et de l'automatisation progressive des mouvements : (maîtrise de son corps et des gestes)</p> <ul style="list-style-type: none"> • vitesse • équilibre • latéralité (identification de la gauche et la droite) • coordination des mouvements <p>Acquisition des notions spatiales</p> <p>Enrichissement du schéma corporel</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Besoin de bouger, de faire des mouvements • Il a besoin de mettre en œuvre toutes ses ressources motrices 	<p>Activités physiques et sportives</p> <p>Jeux d'imitation</p> <p>dessin, gribouillage, griffonnage, gommettes, collage, découpage sculpture, ...</p> <p>jeux de manipulation, préhension, construction</p>

CARACTERISTIQUES public 4 – 6 ans

<p><u>Développement intellectuel</u></p>	<p>Développement de la fonction symbolique avec un système de représentation mentale des objets et des êtres (passage du gribouillage au dessin réel)</p> <p>Grande curiosité</p> <p>Acquisition des notions temporelles</p> <p>Acquisition du langage et de son vocabulaire</p> <p>Développement de l'imaginaire, mais imagination encore fertile et encore interpénétration entre l'imaginaire et le réel .</p> <p>Gôut pour le merveilleux et le magique</p>	<p>Besoin de savoir : pourquoi ? qui ? quoi ? ...</p>	<p>activités artistiques : dessins, sculpture, ...</p> <p>jeu symbolique : dinette, marchande</p> <p>activités sur la durée : jardinage, ...</p> <p>inventer des histoires, répéter des comptines et des chansons, jouer avec les mots, ...</p> <p>jeux de fiction (à faire semblant) : dînette, ...</p>
---	---	---	--

