

Les besoins de l'enfant en fonction de son âge

AGE	BESOINS PHYSIQUES	BESOINS INTELLECTUELS	BESOINS AFFECTIFS	BESOINS SOCIAUX	ACTIVITES
3/5 ANS	Besoin de siestes, 4 repas importants, pas de notion du danger, pas de capacité physique, beaucoup d'énergie	Curieux, petite concentration, immense mémoire, âge du pourquoi, influençable, inconscient, imagination, observateur, pas de notion du temps	Grande sensibilité, besoin de câlins, besoin de sécurité, proximité de sa maman, complexe d'oedipe	Âge du 'non', possessif, non prêteur, âge du 'je', autonomie, égocentrisme	Dessins, peinture, cuisine, chants avec gestes, cache-cache, chat, histoires, contes, construire et détruire, jouer avec l'eau, théâtre de marionnettes
6/8 ANS	Ressemblance filles/garçon, énergique, souple mais fragile	Curieux, naïf et influençable, pas de repère espace-temps, besoin d'explications	Besoin d'affection, de confiance, de sécurité, de consolation si problème	Besoin de responsabilité, pas rancunier, désordonné (!!! CAMPS)	Éperviers foulards, chaises musicales, jeux sportifs, jeux de mémoire, activités manuelles et artistiques
9/11 ANS	Dynamique, tonique, besoin de se dépenser, bagarres, refus de toilette	Facilité d'apprendre, réfléchis et se pose des questions, début d'autonomie, veut faire comme les grands, sait lire, écrire, compter, aspect critique en groupe	Recherche l'autonomie, pudeur (câlins), recherche l'attention de l'autre	Rapports conflictuels, début de rébellion, séparation garçon/fille, idée de domination	Jeux physiques, jeux de pistes, ballons, jeux attaque/défense, esprit de compétition, stimuler leur curiosité
12/14 ANS	Puberté, besoin de se dépenser, mauvaise connaissance physique, différence garçons/filles	Soin d'eux, désir d'apprendre, différence de maturité et d'opinion	Autonomie par rapport à la famille, 1 ère expérience amoureuse, recherche d'identité, connaissance de soi	Rébellion, importance du regard des autres, formation de groupes, volonté de s'affirmer, esprit de compétition, se fondre dans un moule	Sportives : intenses et complexes, durée plus longue, plus de réflexion et de logique, imaginaire adapté aux goûts, jeux combinant le physique et l'intellectuel, jeux de rôles,