

# RELATIONS ENTRE LE DEVELOPPEMENT DE L'ENFANT ET L'EPS

Mieux connaître, sur le temps scolaire, les **ressources nécessaires aux conduites motrices, cognitives et socio-affectives** des élèves confiés à l'enseignant

**Adapter les efforts** demandés aux élèves en fonction de leur âge

## I. LE DEVELOPPEMENT MOTEUR DE L'ENFANT

En EPS, on enseigne d'abord pour contribuer au **développement corporel** de l'élève, à l'acquisition d'un certain nombre d'habiletés motrices. Ces acquisitions dépendent de la **maturation du système nerveux** central et périphérique, mais aussi de l'**apprentissage**.

### DE 2 ANS A 5 ANS : L'ACQUISITION DES SCHEMAS DE BASE OU PATTERNS MOTEURS

Les **schémas de base** se mettent en place. Liés à la maturation du système nerveux central, à l'exercice et à l'apprentissage, ils sont le support des **habiletés motrices** :

**Habiletés locomotrices** (marcher, courir, grimper, sauter)

**Habiletés non locomotrices** (appuis, équilibres, manipulations d'objets, habiletés fines, écriture)

#### A 2 ans,

L'enfant peut monter et descendre un escalier en mettant un pied après l'autre sur chaque marche.

Il peut marcher en reculant, sur la pointe des pieds, courir sans tomber, sauter en contrebas, marcher en cadence.

Mais il est raide, manque de souplesse dans les chevilles, ses pas sont encore saccadés

#### A 3 ans

L'enfant saute à pieds joints, marche sur la pointe des pieds à la demande (en faisant alterner sur les pointes et pieds à plat), il peut sauter à cloche pied, chercher à tenir en équilibre sur un plot, suivre des chemins dessinés au sol.

Il peut lancer un ballon mais a plus de difficultés à le réceptionner

#### A 5-6 ans

L'enfant possède toutes les coordinations motrices nécessaires pour effectuer les habiletés motrices de base : courir, sauter, lancer, ramper, se suspendre...

Dans des activités simples, il est capable de précision et d'adresse.

Il commence à reconnaître sa droite de sa gauche

## DE 6 -7 JUSQU'A 10 ANS : L'AGE DE LA MOTRICITE SPORTIVE

<p>Les schémas de base sont acquis et stabilisés.</p> <p>L'organisation de base de la motricité est achevée.</p> <p>L'enfant peut potentiellement tout faire.</p> <p>Il a acquis la possibilité de réaliser les gestes des adultes.</p>	<p>L'enfant contrôle parfaitement ses mouvements, il a intégré les notions de droite et de gauche (il est latéralisé).</p> <p>Il est précis et adroit, a conscience de son corps.</p> <p>Un changement qualitatif important s'opère et différentes habiletés sportives deviennent possibles</p>	<p>Il n'y a plus d'acquisitions mais un <b>affinement de la motricité.</b></p> <p>Vers 10 ans, une augmentation considérable des capacités musculaires : l'élève peut se mouvoir vite et fort.</p>	<p>Peu de différenciation entre les possibilités des garçons et des filles.</p> <p>Ils peuvent travailler en mixité quelle que soit l'activité.</p> <p>Début la phase de la motricité sportive, qui autorise l'enseignant à aborder les différentes APSA sans que les élèves n'éprouvent de difficulté.</p>
---	---	--	---

## II. LE DEVELOPPEMENT COGNITIF DE L'ENFANT

### A 2-3 ANS : LE DEBUT DE LA REPRESENTATION

<p>L'enfant commence à se représenter ce qu'il fait, à imaginer des objets absents, mais il ne se différencie pas encore bien du monde qui l'entoure.</p> <p>Le pronom « je » n'apparaît qu'autour de 2 ans et demi.</p>	<p>Jusqu'à 3 ans, on dira que l'enfant a une <b>conscience primitive</b> de lui-même.</p> <p>Il commence à avoir des images mentales, il prend conscience de ce qu'il fait, en particulier il imagine des personnages, fait semblant d'être quelqu'un d'autre (papa, maman, un personnage qu'il admire...), il se raconte des histoires.</p> <p>C'est <b>l'âge du faire semblant.</b></p>
--	---

### DE 3 A 6-7 ANS : 2NDE ENFANCE, APPRENTISSAGE PAR IMITATION

<p>L'enfant acquiert une autonomie de pensée, il s'affirme intellectuellement.</p> <p>Vers 5 ans, il apprend de plus en plus en imitant.</p>	<p>L'enseignant peut et doit s'appuyer sur cette capacité à imiter en faisant des démonstrations ou en demandant aux élèves de reproduire ce que fait un pair.</p>
--	--

### DE 6-7 ANS A 11-12 ANS : LA DIFFERENCIATION DES OPERATIONS ET DES CATEGORIES, EMISSION D'HYPOTHESES

<p>L'enfant réfléchit beaucoup, il analyse et discrimine.</p> <p>Vers 9-10 ans, il conquiert le « monde objectif », il sait ce qu'il pense, il a des idées personnelles sur de nombreux sujets.</p> <p>Il émet des hypothèses pour comprendre le fonctionnement d'un objet technique ou pour résoudre un problème.</p>	<p>En EPS, il peut comprendre pourquoi il réussit ou échoue.</p> <p>Les situations devront permettre de comparer les résultats en fonction des différentes manières d'agir.</p>
--	---

## A PARTIR DE 11-12 ANS : LA PENSEE ABSTRAITE, HYPOTHETICO-DEDUCTIVE

<p>L'enfant peut raisonner sans support concret, il a acquis <b>l'intelligence formelle</b>.</p> <p>Il peut construire un raisonnement logique.</p> <p>Il a acquis les mécanismes de base de la pensée adulte.</p>	<p>En jeux collectifs, il est nécessaire de réfléchir, anticiper, élaborer des stratégies.</p> <p>On peut constater des difficultés chez certains élèves, pour se représenter leur place sur le terrain et les différentes actions qu'il y aura à coordonner pour aller marquer un but.</p>	<p>Les supports pour comprendre doivent être variés et les plus concrets possibles : explications orales, schémas, démonstrations, manipulations par les élèves...</p>
--	---	--

## QUELQUES RESSOURCES COGNITIVES

### Le niveau attentionnel

Il fait partie des ressources utiles pour faire face à l'exigence d'une tâche.

<b><u>Entre 2 et 5 ans</u></b>	<b><u>Jusqu'à 5-6 ans</u></b>	<b><u>A 6-7 ans</u></b>	<b><u>A 10-12 ans</u></b>
<p>Les enfants ont un important <b>déficit</b> sur le plan attentionnel.</p> <p>Il va être nécessaire de s'adapter à ce déficit en proposant des tâches qui ne durent pas trop longtemps pour que le jeune enfant puisse rester attentif</p>	<p><b>L'attention est sur-exclusive.</b></p> <p>L'enfant de cet âge ne va porter son attention que sur un seul aspect de la tâche, ou qu'à un petit détail.</p> <p>Les tâches proposées doivent rester simples avec une ou deux consignes.</p> <p>Les repères doivent être simples et peu varier d'une séance à l'autre</p>	<p><b>L'attention est sur-inclusive.</b></p> <p>L'enfant porte attention à trop d'aspects, il se noie dans les différentes informations qui lui sont données.</p> <p>Il faut éviter de proposer trop de consignes, aménager un espace pour sauter, ne donner que des explications simples et pas trop longues, aider l'enfant à focaliser son attention</p>	<p><b>L'attention devient sélective.</b></p> <p>L'enfant sait discriminer ce qui est essentiel dans les informations données.</p> <p>Attention : si l'attention sélective est possible à partir de cet âge, cela ne veut pas dire que cette capacité est réelle chez tous les élèves.</p> <p>Certains élèves préadolescents ne vont pas être en mesure d'être attentifs</p>

### La mémoire

Capacité à filtrer, stocker, coder, transformer et retrouver les informations.

<p><b>La mémoire sensorielle</b> conserve les informations en grande quantité pour une durée limitée, elle est relative à ce que l'enfant « voit, écoute, touche, sent ».</p>	<p><b>La mémoire kinesthésique</b> (la mémoire des sensations musculaires consécutives aux mouvements que l'on vient de faire) intervient très fréquemment en EPS.</p>
---	--

<p><b>La mémoire à court terme</b> stocke les informations pour une durée un peu plus longue (quelques dizaines de secondes).</p> <p>L'enfant a une MCT limitée de 4 à 6-8 ans ; à partir de 10 ans elle devient très bonne.</p> <p>La répétition mentale permet d'activer cette mémoire et donc d'éviter l'oubli.</p> <p>On peut ainsi demander à un enfant de répéter dans sa tête un ensemble de mouvements qu'il vient de voir pour l'aider à les fixer.</p> <p>En proposant de remémorer et de mentaliser, on incite l'élève à être plus attentif et concentré</p>	<p><b>La mémoire à long terme</b> permet de restituer des souvenirs plus anciens.</p> <p>Lorsqu'il apprend une leçon, l'enfant met en jeu sa MLT.</p> <p>La mémorisation d'une chorégraphie, d'un enchaînement permettent de faire travailler la mémoire autrement, dans un contexte différent, et, pour des élèves en difficulté dans les exercices classiques de mémorisation, plus motivants.</p>
---	--

<p>L'enfant a des difficultés à traiter les informations, à identifier les différents stimuli dans une tâche motrice, mais il réussit assez bien à affiner ses gestes lorsque l'environnement matériel qui l'entoure est stable.</p>	<p>Il est capable de réaliser des mouvements très précis mais prévus à l'avance et se déroulant dans un environnement matériel stable, donc comportant moins d'informations.</p>
--	--

### III. LE DEVELOPPEMENT AFFECTIF DE L'ENFANT

#### A 2-3 ANS : LA DIFFICULTE DE QUITTER SA FAMILLE

<p><b>Les objets transitionnels</b> (la peluche ou la couverture) jouent aussi ce rôle car ils permettent à l'enfant d'emporter un petit peu de chez lui à l'école, ils lui permettent de lutter contre l'anxiété due à la séparation</p>	<p><b>Le jeu</b> peut également remplir la fonction de combler l'absence des parents. Il peut permettre de faire revivre de façon fictive sa relation à la famille, et de mieux supporter le poids des règles éducatives. Lors du travail en activités artistiques, l'enfant peut jouer des rôles (le gentil, le méchant, le bébé, l'adulte...)</p>	<p><b>La difficulté de jouer avec les autres</b> : l'enfant joue seul parmi les autres, il est égocentrique, centré sur lui et a du mal à prendre en compte la présence de ses pairs</p>
---	---	--

#### A 3 ANS : L'OPPOSITION POUR SE DIFFERENCIER D'AUTRUI

<p>L'enfant prend conscience des autres en s'opposant, il s'affirme en s'opposant. Vers 3 ans, c'est ce qu'on appelle <b>la période du non</b>.</p>	<p>L'enfant prend beaucoup de plaisir à être autonome : en EPS, il existe un grand <b>plaisir lié à l'autonomie motrice</b>, c'est le moment privilégié pour aménager une salle de motricité, laisser les enfants s'y mouvoir en toute liberté et sécurité et mettre en place des situations de découverte dans différentes activités</p>
---	---

## DE 4 A 6 ANS : LA VALORISATION DE SOI, L'EGOCENTRISME

L'enfant a tendance à se valoriser, à se vanter, il a aussi besoin d'être reconnu comme différent des autres. La période de l'égoïsme infantile se poursuit jusque vers 5-6 ans, il lui est difficile de partager ses jeux ou des objets avec les autres.	Lorsque dans un groupe les enfants communiquent, les activités cohésives (jouer avec) sont plus nombreuses que les activités conflictuelles. Dès cet âge, les enfants peuvent être attirés mutuellement, le groupe les sécurise.
---	--

Créer des groupes affinitaires dans les jeux collectifs est donc adapté à leurs possibilités et aspirations.

## DE 6 A 9 ANS : L'ACCEPTATION DE LA REGLE

L'enfant prend réellement l'autre en compte. Il pratique des jeux à règle, cette règle étant une « régularité imposée par le groupe ». Il accepte donc de respecter des règles établies pour tout un groupe, il devient capable affectivement (et cognitivement) de se mettre à la place de l'autre.

## A PARTIR DE 10-11 ANS : VERS LA SOCIALISATION, LE BESOIN D'AFFILIATION, LA RECHERCHE DE L'ORIGINALITE

Les élèves vont se socialiser, communiquer entre eux, exprimer le besoin de travailler en groupe, de coopérer dans un projet. <b>Le besoin d'affiliation</b> (le fait d'aimer se retrouver ensemble) se fait sentir.	Ils aiment être conformes: aspect vestimentaire, coiffure, pratiques musicales, mais aussi pratiques déviantes parfois. Ils aiment aussi être originaux : début de la crise d'originalité juvénile, où l'on cherche à se différencier de son milieu familial, où l'on provoque, où l'on veut se faire remarquer. La personnalité de chacun émerge.	L'intégration dans une équipe en jeux collectifs, la participation à l'élaboration d'une chorégraphie en groupe, la pratique des jeux d'orientation ou d'autres activités en pleine nature sont des pratiques adaptées à cette fin de scolarité primaire. Elles permettent la communication entre pairs, elles laissent une part d'autonomie et de responsabilité à l'élève.
---	---	--

## IV. LE DEVELOPPEMENT MOTEUR, COGNITIF ET AFFECTIF : TROIS CHAMPS EN PERPETUELLE INTERACTION

Dans les situations vécues en EPS, l'enfant engagé dans une tâche motrice met en jeu ses ressources motrices, sa réflexion, son affectivité.

La connaissance des possibilités de l'enfant à ces différents niveaux permet à l'enseignant de poser un diagnostic sur les échecs qu'il constate en classe d'EPS et de proposer des situations adaptées aux causes des échecs.