



## Âges et étapes de développement - de 48 à 60 mois

### Le monde bien rempli de votre enfant en âge préscolaire : un aperçu du développement de votre enfant en âge préscolaire

Votre enfant en âge préscolaire est maintenant une personne ayant de nombreuses capacités. Les enfants de quatre ans sont d'une humeur plus égale et se montrent plus coopératifs avec leurs parents, bien qu'ils insistent encore vivement pour obtenir ce qu'ils veulent. Un enfant de quatre ans est plein d'énergie et aime tester son corps avec l'escalade, le saut et le saut à la corde, et même en pédalant sur son tricycle. Il peut maintenant rester concentré plus longtemps sur des activités telles que le découpage et le collage, le dessin et la création de projets intéressants. Son imagination se développe avec des jeux de simulation et il aime imiter des situations familières de sa vie.

Arrivé à la cinquième année, votre enfant apprécie pleinement la vie. Il apprend à gérer ses frustrations et à comprendre les règles. Avec l'émergence de la conscience, il adopte des règles et les accepte comme les siennes. Il s'améliore beaucoup pour attendre son tour dans les jeux et jouer de façon coopérative, ainsi que pour planifier et résoudre des problèmes avec les autres. Maintenant, votre enfant peut presque parler comme un adulte, avec une grammaire correcte 90 % du temps. Il utilise le langage pour décrire les objets et les événements, et fait la différence entre le passé, le présent et le futur. À la fin de l'année, votre enfant de cinq ans connaît sa droite et sa gauche, peut déterminer les couleurs, les formes et les tailles et peut copier des modèles et des séquences. Il est prêt pour la conquête de nouveaux mondes... *comme l'école!*

#### **Votre enfant en âge préscolaire, de 48 à 60 mois**

La cinquième année de la vie de votre enfant marque la fin de la petite enfance. Au fur et à mesure qu'il se prépare à entrer dans le monde nouveau de l'école et des amis, il commence à se livrer à de nombreuses activités. C'est ainsi qu'il va :

- commencer à courir, s'arrêter ensuite et changer sans encombre de direction;
- dessiner une personne, avec la tête, les bras, les jambes et le tronc;
- commencer à comprendre le concept de partage;
- utiliser des jeux de simulation pour contrôler des expériences frustrantes ou effrayantes;
- raconter de longues histoires sur ses propres expériences.

### **Six domaines du développement de l'enfant**

1. **Le développement social** signifie être capable de se faire des amis et d'avoir de bonnes relations avec les autres, de faire partie d'une équipe de travail et d'être un bon leader. Ces compétences sont toutes fondées sur la confiance en soi, la coopération et la confiance.
2. **Le développement affectif** signifie le développement d'un éventail complet d'émotions, de la tristesse à la joie, en passant par la colère, et l'apprentissage de la gestion appropriée de ces émotions. Il facilite le développement de l'amour-propre et mène à des qualités plus profondes telles que la compassion, la bienveillance, la résilience, l'affirmation de soi, l'empathie et la capacité de surmonter les défis de la vie.
3. **Le développement linguistique** est la capacité de comprendre et d'exprimer la communication verbale et non verbale. Il est suivi par la capacité d'utiliser des mots et des phrases à l'intérieur d'une structure grammaticale correcte, dans le but de communiquer des souhaits, des idées, de l'information et des besoins.
4. **Le développement intellectuel** signifie la capacité de penser de façon créative et abstraite, d'être attentif, de résoudre des problèmes et de développer un bon discernement, le tout accompagné d'une volonté permanente d'apprendre.
5. **Le développement moteur global** permet à l'enfant d'acquiescer un équilibre et amène les grands muscles sous contrôle, dans le but de maîtriser des activités physiques telles que s'asseoir, ramper, marcher, courir, escalader, sauter et, de façon générale, se livrer avec plaisir à toutes les activités que son corps lui permet d'accomplir.
6. **Le développement moteur fin** signifie la maîtrise de mouvements précis et exacts des petits muscles des doigts et des mains afin de pouvoir atteindre de petits objets, les saisir et les manipuler.

# RÉCONFORTER JOUER et ENSEIGNER

COMPÉTENCES SOCIALES – 48 à 60 mois

## Compétences typiques

- Joue à des jeux ayant des règles simples
- Exprime son attachement à un camarade de jeu
- Exprime son intérêt pour la différence des sexes et peut éventuellement se déshabiller avec d'autres enfants
- Aime les jeux dramatiques avec d'autres enfants
- Commence à comprendre le concept de partage

## Compétences émergentes

- Explique les règles d'un jeu/d'une activité aux autres
- Joue de façon coopérative avec un groupe de 2 ou 3 enfants
- Présente des excuses pour des gestes involontaires
- Démontre une compréhension du bien et du mal
- Écoute quand les autres parlent



## RÉCONFORTER

Si vous...



votre bébé...

- Offrez des occasions à votre enfant de créer ses propres histoires, en les dessinant ou en les racontant aux autres
- Lui dites combien vous êtes fier de ses capacités dès que vous le voyez bien faire les choses

- Commence à créer ses propres histoires
- Est fier de ce qu'il a accompli et a une notion claire de ses forces et de ses capacités



## JOUER

Si vous...



votre bébé...

- Encouragez des jeux de simulation plus sophistiqués avec des accessoires, p. ex. une scène au restaurant, chez l'épicier ou chez le médecin
- Lui offrez de nombreuses occasions d'interactions sociales avec d'autres enfants en âge préscolaire

- S'engage plus dans la résolution de problèmes, en prenant des décisions et en participant à des conversations
- Renforce ses compétences sociales tout en jouant avec des pairs



## ENSEIGNER

Si vous...



votre bébé...

- Encouragez votre enfant à ne pas abandonner lors de jeux ou de tâches, ou lorsqu'il joue avec d'autres
- Créez l'occasion pour votre enfant de jouer avec des enfants plus jeunes

- Apprend à persister à accomplir une tâche, particulièrement lorsque d'autres comptent sur lui
- Ressent un sentiment de leadership



# RÉCONFORTER JOUER et ENSEIGNER

## COMPÉTENCES AFFECTIVES – 48 à 60 mois

### Compétences typiques

- Utilise des jeux de simulation pour contrôler des expériences frustrantes ou effrayantes
- Ressent de l'amour-propre; se sent bien dans sa peau et est fier de ses réussites
- Se conforme plus souvent aux demandes des parents
- Se concentre et peut travailler seul pendant 20 à 30 minutes
- Reste concentré sur une tâche difficile pendant des périodes plus longues

### Compétences émergentes

- Démontre un désir d'avoir une place dans les routines de la maison
- Démontre sa capacité à réfléchir sur lui-même et ses actions, p. ex. « Ce que j'ai dit n'était pas gentil »
- Ressent et comprend les sentiments positifs et négatifs par rapport à une autre personne
- Est capable de faire la différence entre la fiction et la réalité
- Commence à démontrer un intérêt à prendre soin de lui tout seul, p. ex. nettoyer sa chambre, aller aux toilettes, se laver, prendre son bain



### RÉCONFORTER

Si vous...

- Surveillez et nommez les choses qui pourraient créer des expériences négatives pour votre enfant
- Donnez à votre enfant l'occasion de développer ses forces et ses talents

vos**tre** bébé...

- Subit des niveaux de stress moins intenses et ressent votre soutien parental
- Apprend à se sentir habile dans différents domaines, p. ex. les sports, la musique ou le dessin



### JOUER

Si vous...

- Lui fournissez des crayons, du papier et des marqueurs et encouragez votre enfant à dessiner et à parler de ses images et des situations qui leur sont associées
- Créez une scène où votre enfant peut jouer des situations et des émotions, lui-même ou en utilisant des marionnettes

vos**tre** bébé...

- Utilise sa créativité pour exprimer des émotions et parler de ses sentiments associés aux situations
- Reconnaît et parle de ses sentiments de façon imaginative



### ENSEIGNER

Si vous...

- Montrez à votre enfant la façon de gérer ses émotions et sentiments et que vous l'entraînez à le faire
- Soutenez votre enfant lorsqu'il veut essayer de nouvelles choses ou prendre des risques dans des situations sociales

vos**tre** bébé...

- Apprend à exprimer de façon sûre sa colère et sa frustration
- Apprend qu'il est bien de vouloir essayer de nouvelles choses et que cela peut mener à la réussite



# RÉCONFORTER JOUER et ENSEIGNER

## COMPÉTENCES LINGUISTIQUES – 48 à 60 mois

### Compétences typiques

- Joue avec les mots pour créer des rimes amusantes
- Aime réciter et chanter des refrains et des rimes
- Parle de situations imaginaires
- Utilise des mots nouveaux et non familiers
- Raconte de longues histoires sur des expériences vécues
- Utilise un vocabulaire moyen d'environ 1500 mots

### Compétences émergentes

- Pose les questions « Comment? » et « Pourquoi? » et écoute attentivement les explications
- Utilise correctement les mots « hier » et « demain », en intégrant la conjugaison des verbes au passé, au présent et au futur
- Produit correctement la plupart des sons de sa langue, mais a encore de la difficulté avec certains sons, p. ex. « ch » et « ss »
- Démontre son intérêt pour les lettres et les mots écrits; p. ex., lit son propre nom et certains mots



### RÉCONFORTER

Si vous...



votre bébé...

- Encouragez votre enfant à parler en posant des questions ouvertes, p. ex. « Pourquoi...? » ou « Pourquoi penses-tu...? »
- Apprécie un moment partagé spécial, tout en utilisant son imagination et en améliorant son vocabulaire et ses capacités de compréhension



### JOUER

Si vous...



votre bébé...

- Donnez à votre enfant des problèmes simples à résoudre, p. ex. « De combien de façons différentes peux-tu produire des sons avec ton corps (doigts, pieds, bouche, etc.)? »
- Apprend à reconnaître les choses qui sont identiques et celles qui sont différentes



### ENSEIGNER

Si vous...



votre bébé...

- Lui faites remarquer les mots correspondant aux choses qu'il voit tous les jours autour de lui, p. ex. une pancarte « Arrêt », des étiquettes de contenants de lait ou de boîtes de céréales, une pancarte « Tenez votre chien en laisse »
- Commence à comprendre comment l'écriture peut représenter ses pensées et idées



# RÉCONFORTER JOUER et ENSEIGNER

## COMPÉTENCES INTELLECTUELLES – 48 à 60 mois

### Compétences typiques

- Comprend comment trier et classer les objets en fonction de leurs caractéristiques
- Aime les jeux dans lesquels il faut associer des éléments
- Reconnaît et fait la différence entre plus gros, le plus gros, plus petit et le plus petit
- Reconnaît et nomme les différentes couleurs
- Reproduit des modèles, des séquences et des ordres
- Comprend l'ordre des nombres

### Compétences émergentes

- Comprend les concepts de texture, de poids, de position et d'espace
- Comprend les formes différentes de mesure du poids, de la hauteur et de la longueur
- Planifie et construit avec des outils simples



### RÉCONFORTER

Si vous...



votre bébé...

- Racontez à votre enfant des histoires sans images
- S'entraîne aux compétences de raisonnement lorsqu'il réfléchit aux liens de cause à effet



### JOUER

Si vous...



votre bébé...

- Créez un jeu avec des cartes correspondantes en vous fondant sur les champs d'intérêt de votre enfant, p. ex. les véhicules, les dinosaures, etc.
- Utilise sa créativité pour réfléchir plus loin et repousser les limites de son imagination



### ENSEIGNER

Si vous...



votre bébé...

- Utilisez des objets/aliments de la maison pour effectuer des additions ou des soustractions simples, p. ex. « Si tu as trois pommes et que tu en manges une, combien t'en reste-t-il? »
- Commence à comprendre les concepts de « plus » et de « moins », et explore l'arithmétique de base

# RÉCONFORTER JOUER et ENSEIGNER

## DÉVELOPPEMENT MOTEUR GLOBAL – 48 à 60 mois

### Compétences typiques

- Conduit un tricycle sans aller se cogner dans divers objets
- Fait rebondir, lance et attrape un gros ballon
- Démarre, s'arrête et change de direction sans encombre lorsqu'il court
- Escalade sans difficulté l'équipement des aires de jeu
- Saute en avant et en arrière sur de courtes distances

### Compétences émergentes

- Monte et descend les escaliers, en changeant de pied et sans soutien
- Saute d'une hauteur de 50 centimètres
- Saute à une certaine distance
- Tape un ballon de football
- Saute sur un pied



### RÉCONFORTER

Si vous...

- Soutenez l'exploration et la curiosité de votre enfant par rapport à son environnement physique
- Supervisez ses jeux et sa sécurité, c'est-à-dire de porter un casque pour le vélo, de faire attention lorsqu'il lance un ballon à d'autres, etc.



votre bébé...

- Utilise ses compétences motrices pour découvrir de nouveaux concepts relatifs aux caractéristiques des choses
- Aime maîtriser ses compétences sans avoir peur de se blesser



### JOUER

Si vous...

- Amenez votre enfant faire une promenade à bicyclette et à pied autour d'un parc ou du quartier
- Organisez des visites de ses amis pour des jeux en plein air, p. ex. un jeu de cache-cache ou un jeu de poursuite



votre bébé...

- Aime explorer son quartier et découvrir les endroits et les gens
- S'entraîne à travailler ses compétences de coordination motrice, tout en apprenant des jeux avec des règles



### ENSEIGNER

Si vous...

- Lui enseignez des règles de sécurité pour la marche ou la bicyclette dans la rue, p. ex. de toujours s'arrêter au bord du trottoir avant de traverser une rue, de ne jamais faire de la bicyclette sur la route, etc.
- Enseignez à votre enfant que lorsqu'on joue à certains jeux, il y a un gagnant et un perdant, et l'aidez à comprendre comment gagner et perdre gentiment



votre bébé...

- Apprend lentement à gérer sa sécurité; la capacité mentale totale pour les règles de sécurité n'existe pas avant l'âge de 10 ans
- Apprend à gérer les déceptions ainsi que les réussites



# RÉCONFORTER JOUER et ENSEIGNER

## DÉVELOPPEMENT MOTEUR FIN – 48 à 60 mois

### Compétences typiques

- Dessine un personnage avec la tête, les bras, les jambes et le tronc
- Découpe et colle avec des fournitures d'art
- Peint avec un gros pinceau sur une grande feuille de papier
- Manie la terre glaise et la pâte à modeler
- Dessine des lignes, des formes simples et quelques lettres
- S'habille et se déshabille presque seul

### Compétences émergentes

- Transporte une tasse sans renverser son contenu
- Découpe en suivant une ligne ou découpe avec des ciseaux des formes simples en suivant un contour
- Enfile de petites perles pour confectionner un collier
- Écrit des chiffres, des nombres, des lettres et des mots reconnaissables, dont son propre nom



### RÉCONFORTER

Si vous...

- Donnez à votre enfant des matériaux sensoriels pour ses jeux, p. ex. du sable ou de l'eau, avec des contenants, des passoirs et des ustensiles de tailles différentes
- Fabriquez de la pâte à modeler pour votre enfant, des pâtes à modeler parfumées avec des épices (vanille, menthe) et colorées avec des colorants alimentaires



votre bébé...

- Aime les sensations plaisantes des matériaux tout en apprenant les volumes
- Développe son sens de l'odorat et apprend comment les couleurs sont créées, tout en modelant la pâte pour créer des formes



### JOUER

Si vous...

- Lui donnez souvent des crayons, des crayons de couleur et de la craie
- Offrez à votre enfant des fournitures artistiques et d'artisanat, p. ex. des boîtes, de la colle, des rubans, des tubes, des morceaux de laine ou de fil, du ruban adhésif, etc., pour qu'il en fasse ce qu'il désire



votre bébé...

- S'habitue à colorier, à dessiner des images ou à explorer les lettres et les chiffres
- Utilise son imagination et ses compétences motrices fines pour façonner ses propres créations



### ENSEIGNER

Si vous...

- Utilisez des panneaux alvéolés, des cubes d'assemblage et d'autres matériaux de construction pour explorer différents modèles, formes et séquences
- Donnez à votre enfant différents magazines et des ciseaux de sécurité pour qu'il découpe ses images favorites et en fasse des collages
- Donnez à votre enfant de petits blocs de construction ou des fournitures de dessin faisant appel à des compétences motrices fines



votre bébé...

- Crée physiquement des modèles et des formes, et apprend à les reconnaître et à les nommer
- Améliore ses prises de décision et sa capacité à classer les images comme étant des personnes, des animaux, des aliments ou des véhicules, tout en améliorant ses aptitudes de découpage
- Comprend que ses mains peuvent lui permettre de représenter des réflexions et des idées par la construction et le dessin