



Chapitre 1 DETB - S'amuser grâce au sport

Auteur, Quentin Ott.

Juillet 2022.

Chapitre 1, S'amuser grâce au sport

Identification des caractéristiques psychologiques et cognitifs du public **THÉORIE**

Source : DLTA Canada 2.0.

Age chronologique : Garçons 6-9 ans et Filles 6-8 ans.

Objectifs : Apprentissage des habiletés de mouvement fondamentales et développement des habiletés motrices générales.

Au stade S'amuser grâce au sport, le développement des habiletés doit être bien structuré, positif et AMUSANT ! Si, plus tard, les enfants choisissent de quitter la voie de la compétition, les habiletés qu'ils auront acquises durant le stade S'amuser grâce au sport leur seront utiles dans leurs activités récréatives et les aideront à améliorer leur qualité de vie et leur santé. Les éléments suivants doivent être pris en compte lorsqu'il est question du développement mental, cognitif et émotionnel des enfants au stade

S'amuser grâce au sport :

- Développement psychosocial** 🧠 – Les enfants aiment être le centre de l'attention à ce stade, les expériences qu'ils vivent et les commentaires des autres influencent la façon dont ils se perçoivent. L'influence de leurs pairs devient une puissante force motrice à la base de toutes les activités. C'est au cours de cette période que les enfants commencent à comprendre la nécessité d'avoir des règles et une structure.

- **Développement cognitif** 🎵 – Étant donné que, à ce stade, les enfants ont une capacité d'attention de courte durée et que leur mémoire se développe progressivement, leur capacité de raisonnement est limitée. Par conséquent, les enfants veulent que ça bouge, et ils aiment la répétition d'activités. C'est grâce à l'expérience qu'ils améliorent leurs habiletés. On observe cependant, une capacité croissante de s'adonner à des activités plus abstraites, ce qui permet à l'imagination de s'épanouir.

Source : Balyi & Hamilton, 2001

Caractéristiques de base	Conséquences générales	Implications pour l'entraîneur
La capacité d'attention des enfants est courte.	Les enfants ne peuvent pas rester assis à écouter des consignes pendant de longues périodes.	Les consignes données par l'entraîneur doivent être courtes, claires et simples.
Les enfants ont une forte capacité d'imagination.	La créativité, l'engagement, l'exploration sont des compétences prioritaires à développer.	Encourager les enfants à utiliser leur imaginaire en imageant des consignes à travers des choses abstraites. Encourager la volonté de découvrir le monde autour de soi.
Les enfants aiment être le centre d'intérêt et d'attention.	Lorsqu'une situation devient menaçante, ils perdent rapidement confiance.	Sélectionnez des activités techniques et tactiques dont le succès est garanti. Passez progressivement du simple au complexe, du lent au rapide.
L'influence des pairs devient un moteur très puissant pour toutes les activités.	Ils peuvent comprendre et jouer à des jeux simples avec des règles simples. Ils peuvent poser des questions et attendre des réponses réfléchies.	L'accent est mis sur la participation et le PLAISIR, plutôt que sur la victoire. L'accent est mis sur le processus et non sur le résultat.

To Do List, S'amuser grâce au sport

- Donner des consignes courtes, claires et simples.
- Mettre l'accent sur le plaisir de s'entraîner et sur le développement d'attitudes positives.
- Développer la créativité et la capacité d'imagination des enfants.

- Encourager l'exploration de l'environnement et l'apprentissage par la découverte.

Chapitre 1, S'amuser grâce au sport

Identification des objectifs de développement psycho-sociaux

THÉORIE 

1. S'amuser grâce au sport : Garçons 6-9 ans et Filles 6-8 ans

Source : OMS, les compétences psycho-sociales.

Avoir une pensée créatrice

« La pensée créative contribue à la fois à la prise de décision et à la résolution de problèmes en nous permettant d'explorer les alternatives possibles et les diverses conséquences de nos actions ou de notre refus d'action. Cela nous aide à regarder au delà de nos propres expériences. [...] La pensée créative peut nous aider à répondre de façon adaptative et avec souplesse aux situations de la vie quotidienne » La pensée (ou l'esprit) critique est la capacité à analyser les informations et les expériences de façon objective. Elle peut contribuer à la santé en nous aidant à reconnaître et à évaluer les facteurs qui influencent nos attitudes et nos comportements, comme les médias et les pressions de nos pairs. »

Développer une attitude positive

Avoir une attitude positive dans la vie peut aider les enfants à surmonter tous les problèmes de la vie. Si l'enfant pense positivement, il sera capable de résoudre les problèmes rapidement et d'apprendre à regarder différents aspects de la vie de manière positive et sous différents angles. Un petit recul peut affecter négativement les enfants, mais ils doivent comprendre que ce n'est pas la fin de tout. S'ils restent positifs dans des situations difficiles, ils pourront sortir rapidement. Vous ne devez pas forcer vos enfants à exclure les pensées ou les émotions négatives, mais les aider à gérer ces sentiments et à aller de l'avant.

Chapitre 1, S'amuser grâce au sport

Mise en application pratique des objectifs de développement psycho-sociaux

PRATIQUE 

Avoir une pensée créatrice

Situation n°1 : Alphabet humain

Répartir tous les enfants en deux équipes. Pour se faire on peut demander à tous les enfants de se ranger en file indienne du plus petit au plus grand, ou du plus jeune au plus âgé. Puis attribuer un chiffre à chacun (un ou deux) pour établir les équipes.

Ce premier jeu va permettre également de développer la communication des enfants et d'apprendre les prénoms de chacun. Choisir le prénom d'un enfant présent lors de la séance et puis demander aux deux équipes d'écrire chaque lettre de ce prénom au sol en utilisant leurs corps. Pour exemple, si le prénom choisit est « Mathilde », tous les enfants devront former un M, puis un A, puis un T, puis un H... etc. Les enfants peuvent être accroupis, assis, couchés sur le ventre, sur le dos ou sur le côté.

L'entraîneur est le seul arbitre de la partie et valide pour les deux équipes la bonne réalisation des lettres au sol. La première équipe qui arrive à réaliser toutes les lettres du prénom choisit au sol gagne la manche.

Il est possible d'effectuer la même situation en choisissant un sport, le nom d'un plat, d'un artiste ou d'une chanson connue.

Situation n°2 : Châteaux forts et pyramides

Mettre à disposition des Kaplas (jeu composé de nombreux morceaux en bois) à tous les enfants. Le jeu peut-être réalisé en équipes ou de manière collective.

Demander aux enfants de construire un château fort avec l'ensemble des Kaplas présents sur le sol. Le château fort doit être délimité par des douves (représentés par des foulards des cônes bleus comme de l'eau), doit comporter une place centrale ainsi qu'un donjon (tour centrale en hauteur). Si il existe plusieurs équipes, le but est de construire le château le mieux protégé des attaques de chevaliers. On peut laisser aux enfants à disposition des piquets, des plots et des cerceaux pour laisser libre court pleinement à leur imagination.

On peut également demander aux enfants de construire la pyramide la plus haute possible avec le jeu des Kaplas. Sans donner d'instructions précises sur la manière de disposer les pièces en bois, il est possible de mettre en compétition plusieurs équipes et d'observer laquelle sera capable de construire la tour la plus haute tout en étant en parfait équilibre. Ce jeu développe également la réflexion et la communication des jeunes enfants.

Situation n°3 : Logo Game

Mettre tout le matériel à disposition des enfants. Définir plusieurs équipes de 3 ou 4 joueurs. Chaque équipe se doit de choisir un nom, une danse et un cri de guerre. Ils peuvent utiliser de la musique, taper sur des objets ou demander de chanter une chanson en particulier.

Une fois les présentations effectuées, chaque équipe se doit de créer un logo en lien avec le nom et le cri de guerre choisi. Pour se faire, les enfants pourront utiliser tout le matériel disponible dans l'espace d'entraînement et devront placer les objets au sol afin de créer leur propre logo.

Les enfants peuvent s'incorporer dans leur logo au sol afin de créer des mots ou des lettres avec leurs corps. L'entraîneur sera le juge arbitre de la compétition et se devra de garder un regard bienveillant afin de ne pas altérer l'esprit créatif des enfants.

Quentin
Ott