

# ÉVOLUTION DES ACTIVITÉS SPONTANÉES DE L'ENFANT

## Ier STADE

### Enfants de 3 à 5 ans<sup>1</sup>

L'ENFANT ADAPTE LES CHOSES A LUI-MÊME, A SA FANTAISIE, A SES BESOINS

Il prend conscience de son moi physique  
Période de l'activité purement musculaire et mécanique

## ACTIVITÉ INSTINCTIVE IMITATION MACHINALE

## Le mouvement pour le mouvement La pensée est bouchée par l'action

ÉVEIL des	Attentions	{	Tactilo-musculaire
	et		Visuelle - Auditive
	Habitudes		Observation
			Obéissance

## CURIOSITÉ SENSORIELLE

ses préoccupations → Connaître  
↑  
les propriétés des choses matérielles

### Satisfaction motrice

<b>Construction</b> <sup>2</sup>	Echafaudage de blocs	Sens de l'équilibre	Imitation réfléchie
<b>Nombre</b>	Premières impressions	Dimensions Quantités	de la perception à la
<b>Dessin</b>	Gribouillage	Accumulation des traits, des formes et de la couleur	<b>Discern</b>
<b>Musique</b>			
<b>Modelage</b>	Plaisir de la manipulation	Désordre apparent	
<b>Etude de la Nature - Jardinage</b>	Exercices musculaires	— Bêcher, arroser, etc.	
<b>Langage</b>	Le mot pour le mot	désignation des choses	De la riche

**Langage**      Le mot pour le mot      désignation des choses

## II<sup>me</sup> STADE

### Enfants de 5 à 7 ans

## L'ACTIVITÉ MOTRICE S'ALLIE A L'ACTIVITÉ MENTALE

## L'enfant passe à la création intentionnelle

## ACTIVITÉ RÉFLÉCHIE

**Le mouvement en vue d'un but**  
**L'action provoque la pensée**

**FORMATION** des Attentions et Habitudes { Mémoire  
Initiative  
Réflexion  
Esprit de suite - persévérance  
Ordre

Désir d'utiliser la matière en vue d'un but  
Confection d'objets multiples

## Satisfaction visuelle

on réfléchi      Maisons  
                  Bateaux      Imagination créatrice      L'intérêt pour la locomotion domine      Histoire de la civilisation<sup>3</sup>  
                  Machines      Géographie humaine  
 ception à la conception du nombre      Orientation mathématique — Géométrie      Découvertes — Inventions  
**Discernement**      Goût de la décoration      Harmonie      Souci de la beauté et de la vérité  
                  Exactitude — Précision  
                  Ordre      Obéissance consentie aux lois découvertes  
 arroser, etc.      Intérêt, soins pour les animaux      Goût pour la Botanique, la Zoologie  
 De la richesse d'impression à la richesse d'expression      Clarté, précision dans la pensée      Compositions spontanées — Etude de la langue grammaire

De la richesse d'impression à la richesse d'expression      Clarté, précision dans la pensée      Compositions spontanées — Etude de la langue grammair

### III<sup>me</sup> STADE

### Enfants de 7 à 10 ans

## L'ENFANT S'ADAPTE AUX EXIGENCES DES CHOSES

## Conquête de l'équilibre entre la main et le cerveau

## ACTIVITÉ ORDONNÉE

**Le mouvement soumis à la pensée**  
**La pensée précède l'action**

**DISCIPLINE** des Attentions et Habitudes { Mémoire  
Raisonnement  
Esprit de recherche  
Concentration

## CURIOSITÉ SCIENTIFIQUE

Connaître l'origine des choses  
Le pourquoi — Le comment

## Satisfaction intellectuelle et morale

L'intérêt pour la locomotion domine	Histoire de la civilisation <sup>3</sup> Géographie humaine
Chématique — Géométrie	Découvertes — Inventions

monie Souci de la beauté et de la vérité  
Exactitude — Précision

## Obéissance consentie aux lois découvertes

Intérêt, soins pour les animaux

Compositions spontanées — Etude de la langue  
grammaire

<sup>1</sup> En raison des grandes diversités individuelles les âges indiqués ne sont qu'approximatifs. activité soient particuliers seulement à cette activité. Il faut saisir ces traits dans leur ensemble et l'o dans leur domaine une même signification. <sup>3</sup> A l'histoire de la civilisation qui trouve chez n lage — Etude du Nombre, de la Langue — Zoologie — Botanique, etc.

<sup>2</sup> Il ne faudrait pas croire que les traits caractéristiques concernant l'évolution d'une forme, on comprend que les termes «Echafaudage», « Accumulation », le mot pour le mot, ont chacun leur véritable point de départ dans la *Construction*, tout se rattache, Dessin — Mode-