



Les 4 éléments



www.ifac.asso.fr

Présentation de l'activité

Apprendre aux travers des 4 éléments (terre, eau, feu, air) l'analyse de son environnement et de ses interactions.
Élargir les connaissances du jeune enfant avec la découverte des matières que composent ces 4 éléments par le jeu.

Séance 1 - Entre ciel et terre

Lieu
Extérieur 

Matériel

- Une liste d'animaux vivant dans l'air et sur terre (minimum 30)

Objectifs

Connaître de nouveaux animaux et leur environnement naturel, stimuler la concentration.

Déroulement

L'enfant va devoir associer ses connaissances sur les animaux et les situer dans leur environnement.

- Étape 1 : mimer les deux situations: air et terre. Désigner la terre en mimant la position accroupie, les mains au sol, désigner l'air en vous mettant sur la pointe des pieds avec les bras au-dessus de la tête.
- Étape 2 : munissez-vous de votre liste d'animaux et nommer le premier animal.
- Étape 3 : les enfants doivent mimer le lieu où vit l'animal nommé. Exemple : le chien ; les enfants doivent s'accroupir avec leurs mains touchant le sol.

Variantes : Demandez aux enfants de nommer des animaux de leurs connaissances et jouer avec eux. Rajouter les animaux vivant dans l'eau.

Séance 2 - À la découverte du vent

Lieu
Intérieur 

Matériel

- Plume
- Des boules de polystyrène ou cotillon
- Une balle de ping-pong
- Une paille
- Un plateau

Objectifs

Ajuster sa structuration spatiale, contrôler son souffle, développer sa concentration.

Déroulement

L'enfant va découvrir qu'en soufflant sur un objet, il exerce sur lui une pression qui le déplace. Vous pouvez accompagner cette séance avec la chanson «vent frais, vent du matin».

Étape 1 : disposer côte à côte la plume, le cotillon et la balle de ping-pong.

Étape 2 : les enfants doivent souffler sur l'objet qu'ils pensent pouvoir déplacer. Laisser les expérimenter sur chaque objet. Veiller à ce que seul le souffle entre en jeu.

Étape 3 : chacun choisit un seul objet. Délimiter un terrain de jeu sur une courte distance d'environ 30 cm.

Étape 4 : se munir de la paille et de souffler à l'intérieur. Puis s'en servir pour diriger l'objet.

Étape 5 : Réaliser un parcours plus conséquent et organiser des courses. Le premier qui franchit la ligne remporte la partie !

Séance 3 - La patouille

Lieu
Intérieur 

Matériel

- Plateau
- Maïzena
- Bouteille d'eau
- Bol en plastique
- Verre en plastique rigide
- Feuille cartonnée noir

Objectifs

Manipuler de nouvelles matières, stimuler l'imagination

Déroulement

L'enfant va donner libre cours à son imagination en découvrant différentes matières au travers de l'eau.

- Étape 1 : verser de la maïzena dans le bol, remplir le verre d'eau.
- Étape 4 : mélanger peu à peu les deux matières.
- Étape 5 : étaler cette mixture sur le plateau.
- Étape 7 : expérimenter sur la feuille de papier noir.

Variantes : Vous pouvez patouiller avec vos mains ou vos pieds. L'effet de la Maïzena a un pouvoir non salissant et redevient poudreuse dès que l'eau s'évapore.





Séance 4 - Le ballon de baudruche

Lieu

Intérieur ou extérieur



Matériel

- Ballon de baudruche

Objectifs

Combiner ses mouvements par rapport à un objet en mouvement, découverte des propriétés de l'air.

Déroulement

L'enfant va apprendre à combiner ce qu'il voit et ce qu'il touche tout en jouant avec un ballon de baudruche.

- Étape 1 : gonfler les ballons de baudruche et nouer-les. Veiller à ce qu'un espace suffisant soit mis en place pour éviter des risques de collisions avec des objets ou des meubles.
- Étape 2 : distribuer les ballons, laisser expérimenter quelques minutes.
- Étape 3 : annoncer les consignes: renvoyer le ballon avec le coude, la tête, sur un pied, en soufflant dessus...

Séance 5 - L'eau, la terre et l'air

Lieu

Extérieur



Matériel

- une craie

Objectifs

Développer sa coordination, sa concentration, respecter une consigne donnée.

Déroulement

L'enfant va à partir d'une consigne changer de position dans un temps réduit.

- Étape 1 : dessiner un trait à l'aide de la craie sur le sol.
- Étape 2 : expliquer les mouvements à exécuter. Chaque mouvement est associé à un mot : Eau, Air et Terre. Pour « l'eau », l'enfant devra sauter à pieds joints de l'autre côté du trait. Pour « l'air », l'enfant sautera sur place. Pour la « terre », l'enfant devra reprendre sa position derrière le trait.
- Étape 3 : positionner les enfants derrière le trait.
- Étape 4 : commencer par une histoire avec des combinaisons relativement faciles. Puis augmenter l'histoire en rapprochant la vitesse des combinaisons de mots.
- Étape 5 : si l'enfant se trompe il est éliminé.



Séance 6 - Place à la pluie

Lieu

Intérieur ou extérieur



Objectifs

Reproduire des gestes donnés, développer sa coordination et la concentration, développer le rythme.

Déroulement

Les enfants vont imiter le passage d'un orage avec leurs mains tout en se basant sur l'attitude du meneur.

- Étape 1 : choisir un meneur de jeu en ayant au préalable montré l'exemple vous-même.
- Étape 2: quand le meneur lève un doigt, les enfants applaudissent en utilisant uniquement un seul doigt.
- Étape 3 : plus le meneur de jeu lève de doigts, plus les enfants utilisent de doigts pour applaudir.
- Étape 5 : quand les enfants applaudissent avec tous leurs doigts, le meneur de jeu retire progressivement des doigts. L'effet sonore produit ressemble au passage d'une averse.

Variantes : Vous pouvez former des groupes d'enfants et désigner un meneur de jeu dans le groupe. Chaque groupe fera l'activité et agira de manière autonome.

Séance 7 - Bravo le vent

Lieu

Intérieur



Matériel

- Une feuille de papier

Objectifs

Stimuler la dextérité, développer la concentration et la coordination de ses mouvements

Déroulement

L'enfant va chercher à garder la feuille le plus longtemps possible entre ces mains.

- Étape 1 : former un cercle et donner une feuille de papier à chacun
- Étape 3 : Mettre la feuille entre vos deux mains fermées et vous applaudissez. Le but est de garder le plus longtemps la feuille entre ses mains.
- Étape 4 : Donnez le signal de départ aux enfants, laissez-les expérimenter.
- Étape 5 : Ceux dont la feuille tombe sont éliminés. Ils doivent alors s'asseoir pour continuer le jeu. La partie est terminée lorsqu'il ne reste plus qu'un seul enfant debout.

Variantes : Pour augmenter la difficulté, vous pouvez donner deux feuilles de papier aux enfants.