

Les fonds marins

Assistant de création de projets d'animation
OSAADRAFRA par S. Picard

6-8 ans

30 enfants

7 séance(s)

Finalité du projet

Préparer une expédition sous-marine pour découvrir les animaux et trésors des profondeurs

Objectifs éducatifs généraux

- Encourager la coopération et l'entraide au sein du groupe, pour que les enfants apprennent à organiser leurs idées, partager les rôles et construire ensemble une expédition sous-marine réussie.
- Développer l'expression créative et l'imaginaire des enfants, en leur offrant des occasions de représenter les fonds marins, leurs créatures et leurs trésors à travers des formes variées d'expression.

Progression pédagogique

- 1 Appel de l'océan
- 2 Carte des profondeurs
- 3 Animaux en équipe
- 4 Trésors engloutis
- 5 Le grand récif
- 6 Préparer la plongée
- 7 Expédition finale

Projet créé avec OSAADRAFRA par S. Picard • media-tion.fr • CC BY-NC 4.0

Appel de l'océan

O Objectif

CHOIX RETENU

- Repérer et nommer quelques éléments caractéristiques des fonds marins, comme les animaux, les couleurs ou les trésors imaginaires.
- Développer l'expression créative du groupe en imaginant ensemble l'ambiance de l'océan pour préparer les activités du projet et de décoration de cantine.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

A. En arrivant, l'animateur montre une petite bouteille ou un coffre "échoué" venu du fond de l'océan : à l'intérieur, il y a un message qui appelle les enfants à aider les plongeurs à retrouver les animaux et les trésors des profondeurs. Il explique que, pour préparer la grande expédition, ils vont d'abord observer ce que cache la mer puis créer une décoration de cantine sous-marine pour transformer le lieu en vrai monde marin.

A Aménagement

Prévoir une grande salle ou un espace calme et dégagé avec deux zones distinctes : une table ou un coin au sol pour l'atelier "expédition" et une autre table pour l'atelier "décor cantine". Installer une zone centrale pour la présentation du message trouvé dans la bouteille/coffre, afin de lancer la séance avec tout le groupe. Prévoir des tables protégées avec nappes ou feuilles de protection pour les productions, ainsi qu'un espace d'affichage ou de séchage pour la fresque et la frise. Organiser les déplacements en circulation simple pour éviter les croisements entre ateliers. Vérifier que les ciseaux, colle et petits éléments ne circulent pas librement dans la pièce. Adapter l'espace à l'âge : matériel à hauteur des enfants, consignes visibles, coins identifiés par pictogrammes ou couleurs. Prévoir une vigilance particulière sur les chutes d'objets, les déplacements autour des tables et l'accès à l'eau pour se laver les mains si besoin.

A Accueil

Rassembler les 30 enfants en cercle ou demi-cercle autour du message trouvé dans la bouteille ou le coffre. Présenter rapidement la mission : découvrir les éléments des fonds marins puis fabriquer une décoration pour la cantine sur le thème de l'océan. Expliquer qu'il y aura deux activités pour chacun : une liée au projet d'expédition et une liée à la décoration. Répartir les enfants en petits groupes stables pour faciliter les échanges et la coopération, en adaptant la taille des groupes au nombre d'enfants et au matériel disponible. Donner les premières consignes de sécurité sur les déplacements, l'utilisation des ciseaux et de la colle, puis montrer les deux espaces d'ateliers avant le lancement.

D Déroulement

CHOIX RETENU

1. Répartir les enfants en petits ateliers tournants : un atelier "expédition" et un atelier "décor cantine", avec passage d'un atelier à l'autre pour que chacun fasse les deux activités.
2. Pour l'activité projet, donner à chaque petit groupe une mission simple : retrouver dans un lot d'images ou d'objets ceux qui appartiennent au monde marin, puis les regrouper en catégories faciles comme animaux, plantes, trésors, couleurs.
3. Chaque groupe complète ensuite une grande fresque collective de l'océan en ajoutant les éléments trouvés, en dessinant des vagues, des poissons ou un coffre, afin de préparer visuellement la future expédition.
4. Pour la décoration de cantine, proposer de fabriquer une guirlande de fonds marins : chaque enfant colorie un poisson, une étoile de mer ou un coquillage, puis l'animateur assemble les productions en frise pour la cantine.
5. Terminer en installant ensemble quelques éléments de décoration réalisés dans la séance à un endroit visible, pendant que les enfants expliquent ce qu'ils ont créé et ce qui leur fait penser au monde sous-marin.

Appel de l'océan

Suite de la fiche OSAADRAFRA : rythme, posture de l'animateur, fin de séance, rangement et analyse.

R Rythme

Prévoir un temps d'accueil court et dynamique, puis une alternance entre écoute, recherche et création. L'activité "expédition" peut être menée sur un temps d'observation et de classement assez guidé, suivi d'un temps de mise en commun rapide. L'activité "décor cantine" demande ensuite un moment plus calme et créatif, propice au coloriage, au découpage et au collage. Alternier des séquences courtes pour maintenir l'attention des 6-8 ans : consigne, action, arrêt rapide, valorisation, puis reprise. Prévoir les transitions entre ateliers avec un déplacement simple et un rangement partiel du matériel avant de changer d'espace. Garder une durée d'oralisation limitée pour laisser une place importante au faire.

A Animation

Adopter une posture de guide et de facilitateur : expliquer les consignes simplement, montrer un exemple si nécessaire et relancer les enfants par des questions ouvertes sur les animaux, les couleurs ou les trésors marins. Encourager la coopération dans les petits groupes en répartissant les rôles : chercher, trier, coller, colorier, découper, décorer. Accompagner sans faire à la place, en valorisant les idées originales et les essais. Aider à nommer les éléments du monde marin et à faire des liens avec la future expédition. Être attentif au rythme des enfants les plus rapides ou les plus en difficulté, proposer de petites aides concrètes et rappeler les règles d'usage du matériel. Soutenir l'imaginaire en parlant de la mer, des profondeurs et de la transformation de la cantine en univers sous-marin.

F Fin

CHOIX RETENU

Rassembler le groupe devant la fresque et la frise, faire nommer en une phrase ce qu'ils préfèrent dans leur création, puis annoncer que ces éléments serviront de base pour la suite de l'expédition.

R Rangement

Prévoir un rangement progressif à la fin de chaque atelier : regrouper les images, remettre les outils dans les boîtes, fermer les colles, récupérer les ciseaux et vérifier qu'aucun petit élément ne reste au sol. Faire participer les enfants au tri et à la collecte des productions destinées à la fresque et à la frise de cantine. Désigner de petits responsables pour rapporter le matériel par groupe. Vérifier ensemble que les affichages sont bien fixés et que les travaux en cours sont mis à sécher ou rangés sans risque d'abîmer les productions. Laisser en place uniquement les éléments destinés à la décoration de cantine ou à la suite du projet.

A Analyse

Vérifier si les enfants ont identifié plusieurs éléments caractéristiques des fonds marins et s'ils ont pu les classer ou les représenter avec réussite. Observer la qualité de la coopération dans les petits groupes : partage des rôles, entraide, écoute des idées des autres. Évaluer si la sensibilisation initiale a bien suscité l'envie d'entrer dans le thème et de participer aux deux activités. Noter si le déroulement a permis à chacun de réaliser une production pour le projet et une production pour la décoration de cantine. Examiner si le rythme a été adapté aux 6-8 ans, avec des transitions fluides et un bon niveau d'attention. Repérer les points de vigilance sur la gestion du matériel, l'autonomie, la concentration et les besoins d'aide. Identifier les réussites à réutiliser dans les séances suivantes et les ajustements nécessaires : taille des groupes, durée des ateliers, quantité de matériel, accompagnement des consignes ou organisation de l'espace.

Appel de l'océan

Liste du matériel

Matériel nécessaire	En stock	À acheter
1 bouteille ou petit coffre décoratif pour le message d'arrivée	☐	☐
1 message imprimé ou écrit pour lancer la mission	☐	☐
Images, cartes ou objets sur le thème marin en quantité suffisante pour 30 enfants, répartis en petits lots	☐	☐
1 grande feuille ou rouleau papier pour la fresque collective	☐	☐
Feuilles format A4 ou A5 pour les productions de décoration de cantine, 30 à 40 selon l'organisation	☐	☐
Crayons de couleur, feutres et/ou crayons de papier en quantité suffisante pour 30 enfants	☐	☐
Colle en bâtons : 10 à 15 pour travail en petits groupes, environ 1 pour 2 à 3 enfants	☐	☐
Ciseaux adaptés enfants : 10 à 15 paires, environ 1 pour 2 à 3 enfants	☐	☐
Éléments de décoration possibles pour la fresque et la frise : gommettes, papiers bleus, poissons à découper, coquillages en papier, étoiles de mer, bandes de couleur	☐	☐
Ruban adhésif ou pâte adhésive pour afficher les productions	☐	☐
Protections de table ou nappe papier si besoin	☐	☐
Trousse de secours et lingettes / savon pour l'hygiène des mains	☐	☐

Carte des profondeurs

O Objectif

CHOIX RETENU

- Développer l'observation et la mémoire en retrouvant et en associant des éléments du monde sous-marin à leur place sur une carte imaginaire.
- Exprimer sa créativité en contribuant à une production collective liée à l'expédition et à une décoration de cantine sur le thème des fonds marins.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

A. L'animateur sort une grande carte presque vide, tachée d'encre bleue, et explique qu'un plongeur a perdu la carte des profondeurs pendant la nuit. Les enfants doivent l'aider à retrouver les bons endroits où vivent les animaux et où se cachent les trésors, puis utiliser leurs trouvailles pour préparer aussi une décoration de cantine comme si la mer venait s'y installer.

A Aménagement

Prévoir une grande salle ou un espace d'activité calme avec une zone centrale dégagée pour afficher la grande carte des profondeurs, bien visible par les 30 enfants. Installer 5 tables ou 5 îlots de travail pour les petits groupes, avec un espace suffisant pour circuler sans se gêner. Prévoir un coin spécifique pour l'atelier de décoration de cantine, séparé de la carte principale pour éviter les mélanges de matériel. Protéger les tables avec des nappes papier ou des feuilles de protection si besoin, et prévoir un espace au mur, sur panneaux ou sur une corde à pinces, pour exposer la frise finale. Vérifier que les déplacements entre la carte centrale et les tables sont simples et sans obstacle. Prévoir des ciseaux et de la colle adaptés à l'âge, rangés en quantité limitée sur chaque table pour éviter la dispersion. Installer le matériel de façon à ce que chaque groupe ait sa zone clairement identifiée, et garder à portée de main la trousse de secours, de quoi nettoyer si besoin, ainsi qu'un accès à l'eau pour l'hygiène des mains.

A Accueil

Rassembler les enfants en demi-cercle autour de la grande carte tachée d'encre bleue. Présenter la mission : remettre en place la carte des profondeurs pour aider le plongeur, puis transformer certains éléments découverts en décoration de cantine sur le thème marin. Expliquer que le travail se fera en 5 petits groupes, chacun avec des cartes différentes à observer, puis une production à réaliser pour la frise de cantine. Donner les consignes de sécurité avant de commencer : se déplacer calmement, partager le matériel, utiliser les ciseaux assis et ne pas courir entre les tables. Répartir clairement les groupes et attribuer à chacun une table ou un espace. Faire reformuler si besoin ce que chaque groupe devra faire avant de lancer l'activité.

D Déroulement

CHOIX RETENU

1. Répartir les 30 enfants en 5 petits groupes et donner à chacun un lot de cartes ou d'images marines mélangées. Chaque groupe observe son lot quelques instants, nomme ce qu'il voit, puis cherche ensemble à deviner si l'élément correspond à la zone haute, moyenne, profonde ou au trésor de la carte.
2. Afficher la grande carte presque vide au centre et inviter chaque groupe à venir placer ses cartes au bon endroit. Les enfants expliquent leur choix avec leurs mots, pendant que l'animateur aide à retrouver les indices simples : couleur, forme, habitat, profondeur imaginaire.
3. Quand la carte principale est complétée, demander aux groupes de mémoriser une petite partie de la carte puis de la refaire sur une bande papier ou une mini-carte collective. Ils comparent ensuite avec la grande carte pour vérifier, corriger et renforcer l'observation.
4. Passer à l'activité décoration de cantine : distribuer à chaque groupe une forme marine différente à décorer ou compléter, par exemple poissons, méduses, étoiles de mer ou bulles. Les enfants colorient, décorent au feutre ou collent des gommettes bleues et vertes pour créer une série cohérente.
5. Assembler les productions en frise ou en panneaux à afficher pour la cantine, puis faire circuler les enfants devant la réalisation finale pour qu'ils retrouvent les animaux et les trésors déjà placés sur la carte des profondeurs.

Carte des profondeurs

Suite de la fiche OSAADRAFRA : rythme, posture de l'animateur, fin de séance, rangement et analyse.

R Rythme

Prévoir une alternance régulière entre observation, recherche, déplacement et création. Commencer par un temps court et guidé de découverte des cartes, puis un passage collectif à la carte centrale, ce qui permet de mobiliser l'attention du groupe entier. Enchaîner avec un temps plus calme et créatif pour la décoration de cantine, favorable au coloriage, au collage et à la personnalisation. Maintenir des consignes courtes et des séquences de 10 à 15 minutes environ selon l'attention des 6-8 ans, avec de petites pauses pour regarder la carte, valider les choix et relancer le groupe. Organiser des transitions simples entre les deux activités, en demandant aux enfants de ranger une première étape avant de passer à la suivante. Laisser un temps final pour observer la production collective et verbaliser rapidement ce qui a été compris et retenu.

A Animation

Adopter une posture de soutien et de guidage : accompagner les groupes dans l'observation sans donner immédiatement la réponse, poser des questions simples sur les indices visibles, et aider à comparer les propositions. Encourager les échanges dans chaque groupe pour que les enfants argumentent et se mettent d'accord ensemble. Valoriser les essais, même lorsqu'ils sont partiellement justes, puis relancer en proposant de vérifier sur la carte centrale. Pendant l'activité de décoration, circuler entre les tables pour encourager l'autonomie, rappeler les règles d'utilisation du matériel et aider à répartir les tâches : colorier, découper, coller, choisir les couleurs. Mettre en avant les réussites collectives, aider les enfants plus hésitants à participer, et maintenir une ambiance calme et coopérative adaptée au thème de l'exploration sous-marine.

F Fin

CHOIX RETENU

Faire un mini-bilan rapide : chacun dit un élément qu'il a bien repéré ou aimé placer. L'animateur félicite la coopération du groupe et présente la frise de cantine comme une partie de la carte devenue décor marin.

R Rangement

Prévoir un rangement progressif à la fin de chaque étape : remettre les cartes dans les lots, récupérer les mini-cartes, fermer les colles et ranger les feutres et crayons dans les boîtes. Faire participer les enfants au tri des productions destinées à la frise de cantine et au regroupement des supports. Désigner quelques responsables par groupe pour rapporter le matériel et vérifier qu'aucune carte ou gommette ne reste au sol. Ranger les tables, retirer les protections si elles sont jetables et fixer ou mettre à sécher les éléments de décoration selon leur état. Vérifier ensemble que la grande carte et la frise sont installées de manière sécurisée ou conservées pour la suite du projet.

A Analyse

Vérifier si les enfants ont réussi à observer, mémoriser et associer les bons éléments à leur place sur la carte des profondeurs. Observer la coopération dans les 5 groupes : écoute, partage du matériel, justification des choix et participation de chacun. Évaluer si la sensibilisation a bien déclenché l'envie d'aider le plongeur et de produire aussi une décoration pour la cantine. Contrôler si les deux activités ont été menées de façon claire et réalisable pour les 6-8 ans, avec un rythme adapté et des transitions fluides. Repérer si les supports étaient suffisamment lisibles et si la quantité de matériel a convenu à l'effectif. Noter le niveau d'autonomie pendant la création, les besoins d'aide, les difficultés de concentration ou de gestion des déplacements, ainsi que les ajustements à prévoir pour les prochaines séances du projet.

Carte des profondeurs

Liste du matériel

Matériel nécessaire	En stock	À acheter
1 grande carte des profondeurs presque vide	☐	☐
Cartes ou images marines mélangées pour 30 enfants, en lots par groupe	☐	☐
5 lots de cartes ou d'images différents, un par groupe	☐	☐
5 bandes papier ou mini-cartes pour la mémorisation et la vérification	☐	☐
Feuilles ou cartons pour l'activité décoration de cantine, 30 supports ou selon l'organisation par groupe	☐	☐
Feutres, crayons de couleur et crayons de papier en quantité suffisante pour 30 enfants	☐	☐
Gommettes bleues, vertes et marines en quantité suffisante	☐	☐
Colle en bâtons : 10 à 15, environ 1 pour 2 à 3 enfants	☐	☐
Ciseaux adaptés enfants : 10 à 15 paires, environ 1 pour 2 à 3 enfants	☐	☐
Ruban adhésif, pâte adhésive ou punaises selon le support d'affichage	☐	☐
Nappe papier ou protection de tables si besoin	☐	☐
Feuilles ou panneaux pour assembler la frise de cantine	☐	☐
Trousse de secours	☐	☐
Lingettes, savon ou solution pour l'hygiène des mains	☐	☐

Mini-carte mémoire - Carte des profondeurs

Support de restitution collectif

Utilisation

Après l'observation de la grande carte, chaque groupe reçoit cette mini-carte vierge ou presque vierge pour refaire de mémoire une petite partie de la carte. L'animateur peut la faire compléter au crayon, avec des gommettes ou en plaçant des images découpées.



J'ai regardé, j'ai retenu, j'ai remplacé !

Illustration pédagogique de l'annexe

Animaux en équipe

O Objectif

CHOIX RETENU

- Apprendre à coopérer pour représenter ensemble des animaux marins et organiser les idées du groupe autour de l'expédition sous-marine.
- Développer l'expression créative en réalisant une production collective sur les fonds marins pour le projet et pour la décoration de la cantine.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

A. L'animateur annonce qu'un explorateur a perdu son carnet d'observation et qu'il lui faut des "équipes d'animaux" pour reconstituer la vie des fonds marins. Chaque groupe devra choisir un animal, l'imiter ou le représenter ensemble, puis préparer aussi une petite création de décoration pour la cantine afin de transformer le lieu en véritable aquarium.

A Aménagement

Prévoir une salle dégagée avec 4 à 5 espaces de travail bien identifiés pour les ateliers "animaux marins", plus une zone centrale pour rassembler les productions du projet. Installer une table ou un coin par atelier, avec suffisamment d'espace pour circuler sans bousculade entre les 30 enfants. Prévoir une autre zone distincte pour l'activité décoration de cantine, afin que les productions du projet et celles de la cantine ne se mélangent pas. Afficher si possible les consignes ou un repère visuel par atelier (poisson, méduse, tortue, pieuvre, corail). Protéger les tables avec nappes papier ou feuilles de protection, et prévoir un espace de séchage ou d'affichage pour les éléments décoratifs. Mettre les ciseaux, colle et feutres en quantité limitée sur chaque table pour éviter la dispersion. Vérifier la sécurité des déplacements, le rangement du sol et l'accès à l'eau ou au point de lavage des mains. Adapter l'installation à l'âge des 6-8 ans : matériel à portée de main, consignes simples, espace lisible et circulation fluide.

A Accueil

Rassembler les 30 enfants en cercle et leur rappeler la mission : aider l'explorateur à reconstituer son carnet avec des équipes d'animaux marins, puis fabriquer une décoration pour la cantine dans le même univers. Présenter les différents ateliers et montrer rapidement où se trouve chaque espace. Répartir les enfants en petits groupes équilibrés de 5 à 7 enfants, en veillant à ce que chacun sache dans quel atelier il commence. Donner les consignes de sécurité et de coopération : on écoute avant de faire, on partage le matériel, on se déplace calmement, on attend son tour pour l'atelier suivant. Expliquer qu'il faudra garder une trace de chaque passage pour construire le panneau collectif du projet, puis passer à l'activité de décoration de cantine. Faire reformuler le nom de l'animal ou de la consigne par quelques enfants avant de lancer la rotation.

D Déroulement

CHOIX RETENU

1. Installer 4 à 5 ateliers avec un animal marin différent dans chaque espace. Les enfants tournent par petits groupes et, à chaque atelier, doivent réaliser une consigne courte : mimer l'animal, tracer sa silhouette, le compléter avec des éléments marins ou lui donner un prénom d'explorateur.
2. À la fin de chaque rotation, les groupes gardent une trace de leur passage sur une grande production commune du projet : un morceau de fresque, une carte d'identité d'animal ou une scène de fond marin à compléter avec la production du groupe suivant.
3. Quand tous les groupes ont tourné, rassembler les créations pour former un grand panneau de l'expédition sous-marine. Les enfants observent l'ensemble et repèrent les différentes équipes d'animaux représentées dans le décor.
4. Enchaîner avec l'activité décoration de cantine sous forme de fabrication par table : une table fait des poissons, une autre des coquillages, une autre des coraux et une autre des méduses. Chaque table utilise les mêmes couleurs marines pour garder une décoration cohérente.
5. Réunir les éléments produits par table pour construire une décoration finale de cantine en grand format, visible et colorée, qui donne l'impression d'entrer dans un monde sous-marin.

Animaux en équipe

Suite de la fiche OSAADRAFRA : rythme, posture de l'animateur, fin de séance, rangement et analyse.

R Rythme

Prévoir des rotations courtes et dynamiques entre les ateliers pour maintenir l'attention des 6-8 ans. Alternier des temps d'action active, comme mimer ou manipuler, avec des temps plus calmes de dessin, découpage ou collage. Chaque atelier doit rester simple, avec une consigne unique ou en deux étapes maximum. Prévoir un temps de transition clair entre les rotations pour ranger rapidement la place et se déplacer sans précipitation. Après le passage dans les ateliers projet, proposer un temps plus posé pour l'assemblage du grand panneau, puis enchaîner avec la décoration de cantine, qui demande davantage de concentration et de précision. Laisser un petit temps final d'observation collective pour regarder les réalisations et verbaliser ce qui a été fait. Adapter le rythme à l'effectif en évitant les attentes trop longues et en gardant des consignes brèves.

A Animation

Adopter une posture de guide et de soutien : expliquer chaque atelier clairement, montrer si besoin le geste attendu, puis laisser les enfants expérimenter et chercher ensemble. Favoriser la coopération en attribuant des rôles simples dans les groupes : dessiner, découper, coller, mimer, choisir les couleurs, présenter au reste du groupe. Circuler entre les ateliers pour relancer les idées, aider à s'organiser et valoriser les initiatives. Poser des questions ouvertes pour enrichir l'imaginaire : "Comment bouge cet animal ?", "Où vit-il ?", "De quelle couleur peut-on le représenter ?". Encourager les enfants les plus réservés à participer, sans faire à leur place, et réguler les groupes en cas d'agitation ou de blocage. Pendant l'activité de cantine, veiller à ce que les productions gardent une cohérence visuelle avec le thème marin tout en laissant une place à la créativité de chacun. Valoriser le travail collectif autant que les petites réussites individuelles.

F Fin

CHOIX RETENU

Faire un tour rapide de parole : chaque enfant dit l'animal qu'il a préféré ou l'élément qu'il a décoré, puis l'animateur conclut en montrant que le carnet de l'explorateur s'est enrichi.

R Rangement

Prévoir un rangement à la fin de chaque rotation pour éviter l'encombrement des ateliers : remettre les feutres, colles, ciseaux et papiers dans les boîtes prévues, et débarrasser les tables au fur et à mesure. Faire participer les enfants au tri des productions : une pile pour le panneau du projet, une pile pour la décoration de cantine, selon les consignes de l'animateur. Désigner quelques responsables par groupe pour rapporter le matériel et vérifier qu'aucun petit élément ne traîne au sol. Ranger les espaces de travail, regrouper les supports utilisés et mettre à sécher ou fixer les éléments encore humides si besoin. Vérifier que le panneau collectif et la décoration de cantine sont bien protégés pour la suite du projet ou pour l'affichage. S'assurer qu'aucun outil coupant ne reste accessible et que la salle est remise en état.

A Analyse

Vérifier si les enfants ont réussi à coopérer pour représenter ensemble un animal marin et participer à l'organisation du groupe. Observer si chacun a compris sa consigne, a pu prendre une place active et a gardé en mémoire les étapes de l'atelier. Évaluer l'efficacité de la sensibilisation : les enfants se sont-ils investis dans l'idée du carnet d'explorateur et de l'équipe d'animaux ? Contrôler si la production collective du projet est lisible, cohérente et suffisamment variée pour servir la suite de l'expédition. Examiner si la décoration de cantine respecte bien le thème des fonds marins et si les enfants ont pu exprimer leur créativité. Noter si le rythme des rotations a été adapté à l'âge et à l'effectif, avec des transitions fluides et sans temps morts trop longs. Repérer les réussites, les difficultés de coopération, les besoins d'aide technique, et les ajustements à prévoir pour la séance suivante : durée des ateliers, taille des groupes, quantité de matériel ou niveau de guidage de l'animateur.

Animaux en équipe

Liste du matériel

Matériel nécessaire	En stock	À acheter
4 à 5 supports d'atelier sur les animaux marins	☐	☐
1 grande fresque ou grand panneau collectif pour le projet	☐	☐
Feuilles de dessin ou cartons supports, 30 à 40 selon l'organisation	☐	☐
Papier de couleur dans des tons marins : bleu, vert, turquoise, blanc	☐	☐
Feutres, crayons de couleur et crayons de papier en quantité suffisante pour 30 enfants	☐	☐
Ciseaux adaptés enfants : 10 à 15 paires, environ 1 pour 2 à 3 enfants	☐	☐
Colle en bâtons : 10 à 15, environ 1 pour 2 à 3 enfants	☐	☐
Gommettes, formes à découper ou éléments décoratifs marins	☐	☐
Modèles ou silhouettes d'animaux marins selon les ateliers	☐	☐
Papier cartonné ou bandes papier pour la décoration de cantine	☐	☐
Ruban adhésif, pâte adhésive ou agrafes selon le support d'affichage	☐	☐
Nappe papier ou protections de table si besoin	☐	☐
Trousse de secours	☐	☐
Lingettes, savon ou solution pour l'hygiène des mains	☐	☐

Trésors engloutis

O Objectif

CHOIX RETENU

- Développer la coopération en partageant les idées, les rôles et les choix pour construire une représentation collective de trésors engloutis.
- Stimuler la créativité en inventant des trésors marins et en les valorisant dans une production destinée au projet et à la décoration de cantine.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

C. L'animateur montre une grande carte avec des points mystérieux dessinés au fond de la mer et raconte que des trésors sont coincés dans les profondeurs, près des coraux et des épaves. Pour les libérer, les enfants devront travailler ensemble, inventer des trésors marins puis en fabriquer aussi pour décorer la cantine comme une salle d'expédition sous-marine.

A Aménagement

Prévoir une salle ou un espace d'activité dégagé, avec deux zones bien séparées : une zone "projet" autour de la grande carte à points mystérieux et de la composition collective, et une zone "décoration de cantine" pour fabriquer les séries de petits trésors marins. Installer 4 à 5 tables ou îlots de travail pour les 30 enfants, avec une circulation simple entre les espaces afin d'éviter les croisements et les bousculades. Prévoir au centre un support visible pour afficher la carte et les réalisations collectives, afin que tout le groupe puisse suivre l'avancement. Protéger les tables avec nappes papier ou feuilles de protection si besoin, et réserver un espace de séchage ou d'affichage pour les éléments de décoration de cantine. Mettre le matériel tranchant et la colle en quantité limitée sur chaque table pour éviter la dispersion. Vérifier que le sol est dégagé, que les déplacements restent calmes et que l'espace permet aux enfants de manipuler sans se gêner. Adapter le matériel à hauteur d'enfant, avec des consignes visibles si possible. Prévoir la trousse de secours, un point d'eau ou de quoi se laver les mains, et une vigilance particulière sur les petits éléments décoratifs, les ciseaux et le rangement des déplacements.

A Accueil

Rassembler les 30 enfants autour de la grande carte à points mystérieux et rappeler brièvement la mission : retrouver et inventer des trésors engloutis, puis en fabriquer aussi pour décorer la cantine. Expliquer qu'il y aura deux productions dans la séance : une pour la représentation collective de l'expédition et une pour une décoration marine de la cantine. Présenter les zones de travail et répartir les enfants en équipes de mission de taille équilibrée, en veillant à ce que chacun ait une place claire. Donner les consignes de sécurité avant de commencer : se déplacer calmement, partager le matériel, utiliser les ciseaux assis et respecter les règles de manipulation des petits éléments. Faire reformuler les consignes principales par quelques enfants pour vérifier la compréhension, puis lancer la recherche collective.

D Déroulement

CHOIX RETENU

1. Réunir le groupe autour de la grande carte à points mystérieux et lancer une recherche collective : les enfants proposent des idées de trésors, puis votent pour 3 ou 4 trésors à représenter dans la séance. L'animateur note les choix pour guider la suite.
2. Diviser le groupe en équipes de mission, chacune responsable d'un trésor. Les enfants construisent leur trésor avec du matériel commun en suivant une règle simple : au moins un élément brillant, un élément découpé et un détail marin pour l'intégrer au décor.
3. Chaque équipe présente brièvement son trésor au reste du groupe et l'ajoute à une grande composition collective, en expliquant où il a été "retrouvé" sur la carte. Le groupe complète la scène avec des coraux, rochers ou bulles pour donner l'impression d'une découverte sous-marine.
4. Pour la décoration de cantine, demander à chaque équipe de réaliser un petit ensemble coordonné : un coffre, une étoile de mer, une perle ou un bijou marin à reproduire en plusieurs exemplaires. Les enfants s'organisent pour partager les outils et produire une série homogène.
5. Installer les productions de cantine en panneaux ou en mobile suspendu, puis laisser les enfants comparer les trésors de chaque équipe et observer comment la cantine prend l'allure d'une grotte au trésor.

Trésors engloutis

Suite de la fiche OSAADRAFRA : rythme, posture de l'animateur, fin de séance, rangement et analyse.

R Rythme

Prévoir une première séquence courte, dynamique et collective autour de la carte, pour faire émerger les idées de trésors et choisir ceux qui seront réalisés. Enchaîner ensuite avec un temps de fabrication en équipes, plus calme et concentré, adapté aux 6-8 ans. L'alternance doit rester claire : observation et échange, puis action manuelle, puis présentation rapide, puis reprise de la création. Prévoir des consignes brèves et des temps de travail limités pour maintenir l'attention du groupe. Organiser des transitions simples entre la production du projet et la décoration de cantine, avec un rangement intermédiaire si nécessaire. Garder un temps final de comparaison et de valorisation des réalisations, sans laisser l'installation durer trop longtemps. Adapter le rythme à l'effectif en évitant les attentes excessives et en favorisant les passages par petits groupes lorsque c'est utile.

A Animation

Adopter une posture de guide et de régulation : aider le groupe à choisir 3 ou 4 trésors réalistes à représenter, sans imposer les idées à la place des enfants. Relancer la réflexion par des questions simples sur les formes, les couleurs, les matières brillantes ou les détails marins. Encourager la coopération dans chaque équipe en répartissant les rôles : chercher les éléments, découper, coller, assembler, décorer, présenter. Accompagner les enfants sans faire à leur place, en valorisant les essais et en aidant à résoudre les blocages techniques. Circuler entre les tables pour rappeler les consignes, sécuriser l'utilisation du matériel et soutenir les enfants qui ont besoin d'un cadre plus précis. Pendant la présentation des trésors, valoriser le vocabulaire des enfants et les aider à expliquer où le trésor a été "retrouvé" sur la carte. Maintenir une ambiance calme, motivante et imaginative, cohérente avec l'idée d'une expédition sous-marine.

F Fin

CHOIX RETENU

Demander à chacun de montrer du doigt son détail préféré sur le trésor collectif, faire un bilan rapide de la coopération du groupe, puis conclure en disant que la carte des profondeurs a bien avancé.

R Rangement

Prévoir un rangement progressif à la fin de l'atelier et entre les deux temps de fabrication si besoin. Faire participer les enfants au tri des matériaux : regrouper les éléments brillants, les papiers, les cartons, les outils et les productions à conserver pour le projet ou la décoration de cantine. Désigner quelques responsables par équipe pour rapporter les ciseaux, fermer les colles et vérifier que rien ne reste au sol. Rassembler les trésors réalisés et les mettre en sécurité pour séchage, affichage ou suspension selon leur nature. Ranger les tables, retirer les protections de surface si elles sont jetables, et remettre les espaces en état. Vérifier que les productions destinées à la cantine sont bien identifiées et que le matériel de la carte collective reste accessible pour la suite du projet. S'assurer qu'aucun petit élément ne traîne et que la salle est propre et sécurisée.

A Analyse

Vérifier si les enfants ont réussi à coopérer pour choisir, construire et présenter des trésors marins communs. Observer si chacun a pu prendre une place active dans son équipe et comprendre la logique de la carte à points mystérieux. Évaluer la pertinence de la sensibilisation : le récit de trésors engloutis a-t-il bien déclenché l'imaginaire et l'envie de créer ? Contrôler si les deux activités prévues ont bien été réalisées, l'une pour le projet et l'autre pour la décoration de cantine, sans confusion entre les deux. Examiner la qualité de la production collective : cohérence avec le thème, présence d'éléments brillants, détails marins et mise en valeur de l'expédition sous-marine. Noter si le rythme a convenu aux 6-8 ans, avec des temps d'échange courts et des temps de fabrication adaptés. Repérer les réussites de coopération, les difficultés de partage du matériel, les besoins d'aide technique et les ajustements à prévoir pour la séance suivante, notamment sur la taille des équipes, la quantité de matériel et le niveau de guidage de l'animateur.

Trésors engloutis

Liste du matériel

Matériel nécessaire	En stock	À acheter
1 grande carte à points mystérieux pour lancer la recherche collective	☐	☐
Supports de production pour le projet : grandes feuilles, carton ou panneau collectif	☐	☐
Supports de décoration de cantine : feuilles, cartons ou gabarits en quantité suffisante pour 30 enfants	☐	☐
Papier de couleur dans des tons marins et dorés ou brillants	☐	☐
Papier aluminium, papier métallisé ou éléments brillants pour évoquer les trésors	☐	☐
Feutres, crayons de couleur et crayons de papier en quantité suffisante	☐	☐
Colle en bâtons : 10 à 15, environ 1 pour 2 à 3 enfants	☐	☐
Ciseaux adaptés enfants : 10 à 15 paires, environ 1 pour 2 à 3 enfants	☐	☐
Gommettes, paillettes ou pastilles décoratives selon ce qui est autorisé par la structure	☐	☐
Éléments de récupération propres pour fabriquer des trésors : boîtes, rouleaux, bouchons, cartons, couvercles	☐	☐
Ruban adhésif, pâte adhésive ou agrafes selon le support d'affichage	☐	☐
Nappe papier ou protections de table si besoin	☐	☐
Trousse de secours	☐	☐
Lingettes, savon ou solution pour l'hygiène des mains	☐	☐

Le grand récif

O Objectif

CHOIX RETENU

- Renforcer l'entraide et la répartition des rôles en construisant ensemble une représentation commune du récif.
- Mobiliser son imaginaire pour créer un univers coloré et vivant, utile à la préparation de l'expédition et à l'habillage de la cantine.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

B. L'animateur raconte qu'au fond de l'océan, un récif magique s'est cassé en plusieurs morceaux pendant la nuit, et que chaque groupe reçoit un fragment à remettre en place. Quand le récif sera reformé, les enfants pourront en créer une version colorée pour la cantine, comme si la mer venait habiter la salle du repas.

A Aménagement

Prévoir une grande salle ou un espace d'activité dégagé avec deux zones bien distinctes. D'un côté, installer le grand support collectif pour reconstituer le récif du projet, visible de tous les enfants ; de l'autre, prévoir une zone de fabrication plus calme pour la décoration de cantine. Organiser 5 espaces de travail, un par groupe de 6 enfants, avec des tables ou des îlots suffisamment espacés pour permettre les déplacements sans gêne. Placer au centre ou sur un mur la base du grand récif afin que chaque groupe puisse venir y ajouter son fragment sans croiser les autres. Prévoir une circulation simple et sécurisée entre les tables et le support collectif, en évitant les fils, les sacs et les objets au sol. Installer le matériel coupant et la colle en quantité limitée sur chaque table pour réduire les déplacements inutiles. Prévoir des protections de table si besoin, un espace pour mettre à sécher ou afficher les productions de cantine, ainsi qu'un point d'eau ou de quoi se laver les mains. Adapter l'espace à l'âge des 6-8 ans : consignes visibles, matériel à hauteur d'enfant, et repérage clair des zones par couleur ou pictogramme. Veiller à ce que les déplacements restent calmes lors du passage entre l'atelier projet et l'atelier cantine.

A Accueil

Rassembler les 30 enfants en demi-cercle autour du support du récif et raconter brièvement que le récif magique s'est cassé pendant la nuit. Présenter les deux missions de la séance : remettre en place le récif avec son groupe, puis créer une version colorée pour décorer la cantine. Expliquer que les enfants travailleront en 5 groupes de 6, chacun avec un fragment à replacer et une zone de décoration à réaliser. Donner les consignes de sécurité et de coopération avant de commencer : écouter la consigne, partager le matériel, se déplacer calmement et utiliser les ciseaux assis. Répartir clairement les groupes et montrer les deux espaces de travail. Faire reformuler par quelques enfants ce qu'ils devront faire avant de lancer l'activité.

D Déroulement

CHOIX RETENU

1. Former 5 petits groupes de 6 enfants et donner à chacun un fragment du grand récif ainsi qu'un petit lot d'éléments marins à répartir.
2. Chaque groupe observe son fragment, cherche où il se place dans l'ensemble puis assemble la partie reçue avec les autres morceaux sur un grand support commun.
3. Quand le récif est reconstitué, les groupes complètent la scène avec des coraux, poissons, algues ou bulles dessinés ou collés pour donner du relief à la fresque du projet.
4. Pour la décoration de cantine, chaque groupe reçoit une zone du récif à reproduire en version simple sur une feuille ou un carton : couleurs, formes rondes, coraux, petits poissons.
5. Les productions de cantine sont ensuite assemblées en frise ou en panneaux pour former un grand décor marin cohérent autour du récif.

Le grand récif

Suite de la fiche OSAADRAFRA : rythme, posture de l'animateur, fin de séance, rangement et analyse.

R Rythme

Prévoir un premier temps collectif court pour entrer dans l'histoire, puis des temps de travail en petits groupes assez dynamiques pour manipuler les fragments du récif. L'activité projet alterne observation, recherche de place, assemblage et ajout de détails, ce qui convient bien à des séquences courtes de 10 à 15 minutes. Ensuite, l'activité de décoration de cantine permet un rythme plus calme, avec coloriage, collage et personnalisation par groupe. Prévoir des transitions simples entre les deux activités, avec un rangement intermédiaire si nécessaire pour éviter l'encombrement. Garder des consignes brèves et une progression claire : écouter, essayer, vérifier, compléter. Laisser un temps final pour observer le grand récif et les décorations de cantine, afin de valoriser la production du groupe et de verbaliser ce qui a été réalisé. Adapter le tempo à l'âge des enfants en évitant les attentes trop longues et les explications trop détaillées.

A Animation

Adopter une posture de guide et de facilitateur : expliquer la mission avec des mots simples, montrer le support si besoin, puis laisser les groupes chercher ensemble où placer leur fragment. Encourager la coopération en répartissant les rôles dans chaque groupe : observer, porter, positionner, coller, compléter, présenter. Circuler entre les tables pour relancer les idées, aider à se repérer sur le grand support et valoriser les essais même s'ils ne sont pas encore exacts. Pendant la décoration de cantine, accompagner sans faire à la place, rappeler les consignes d'usage du matériel et encourager les enfants à harmoniser leurs couleurs autour du thème du récif. Poser des questions ouvertes pour enrichir l'imaginaire : quelles couleurs pour le corail, quels poissons vivent près du récif, comment donner du volume à la scène. Soutenir les enfants les plus réservés, réguler les groupes en cas d'agitation et valoriser les réussites collectives autant que les initiatives individuelles.

F Fin

CHOIX RETENU

Observer ensemble le grand récif terminé, faire compter quelques éléments marins par les enfants, puis conclure en indiquant que la mer est prête à accueillir la suite du voyage.

R Rangement

Prévoir un rangement progressif à la fin de chaque étape : regrouper les fragments du récif, remettre les éléments marins restants dans les boîtes, fermer les colles et ranger les ciseaux. Faire participer les enfants au tri des productions destinées au projet et à la décoration de cantine, en séparant ce qui doit être conservé, affiché ou mis à sécher. Désigner quelques responsables par groupe pour rapporter le matériel et vérifier qu'aucun petit élément ne reste au sol. Ranger les tables, retirer les protections de surface si elles sont jetables et remettre l'espace en état de circulation. Vérifier que le grand récif collectif est bien fixé et que les productions de cantine sont stockées ou affichées sans risque d'abîmer le travail. S'assurer qu'aucun outil coupant n'est accessible et que la salle est propre et sécurisée.

A Analyse

Vérifier si les enfants ont compris l'idée de reconstituer ensemble un récif à partir de fragments et s'ils ont réussi à coopérer pour le placer correctement. Observer la répartition des rôles, l'entraide et la participation de chacun dans les 5 groupes de 6 enfants. Évaluer si la sensibilisation a bien déclenché l'envie de remettre le récif en place et de créer une version décorative pour la cantine. Contrôler si les deux activités ont été menées clairement, avec une production pour le projet et une production pour la cantine, sans confusion entre les deux. Examiner la qualité du résultat final : récif lisible, éléments marins intégrés, couleurs harmonieuses et rendu vivant. Noter si le rythme a été adapté aux 6-8 ans, avec des séquences courtes, des transitions fluides et un bon niveau d'attention. Repérer les réussites, les difficultés de coopération, les besoins d'aide technique, les éventuels temps morts ou moments de fatigue, et les ajustements à prévoir pour la séance suivante : taille des groupes, quantité de matériel, niveau de guidage ou organisation de l'espace.

Le grand récif

Liste du matériel

Matériel nécessaire	En stock	À acheter
1 grand support collectif pour reconstituer le récif	☐	☐
5 fragments du grand récif, un par groupe	☐	☐
Petits lots d'éléments marins à répartir entre les groupes	☐	☐
Feuilles ou cartons supports pour la décoration de cantine, 30 supports ou selon l'organisation	☐	☐
Papier de couleur dans des tons marins et coralliens	☐	☐
Feutres, crayons de couleur et crayons de papier en quantité suffisante pour 30 enfants	☐	☐
Colle en bâtons : 10 à 15, environ 1 pour 2 à 3 enfants	☐	☐
Ciseaux adaptés enfants : 10 à 15 paires, environ 1 pour 2 à 3 enfants	☐	☐
Gommettes, papiers découpés, formes de poissons, algues, coraux et bulles	☐	☐
Ruban adhésif, pâte adhésive ou agrafes selon le support d'affichage	☐	☐
Nappe papier ou protections de table si besoin	☐	☐
Trousse de secours	☐	☐
Lingettes, savon ou solution pour l'hygiène des mains	☐	☐

Préparer la plongée

O Objectif

CHOIX RETENU

- Renforcer la coopération en s'entraînant pour anticiper les besoins d'une plongée imaginaire et préparer le groupe à l'expédition finale.
- Développer l'imaginaire en créant des éléments décoratifs sur le thème des fonds marins pour valoriser la cantine et soutenir le projet.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

A. L'animateur arrive avec une "valise de plongée" presque vide et explique qu'avant l'expédition finale, le groupe doit vérifier ce qu'il manque pour partir sous l'eau en sécurité et en équipe. Les enfants vont préparer ensemble le matériel imaginaire de la plongée, puis créer des décorations marines pour transformer la cantine en base d'explorateurs des profondeurs.

A Aménagement

Prévoir une salle dégagée et facilement lisible pour 30 enfants de 6-8 ans, avec 4 ateliers tournants bien identifiés et une zone centrale pour la grande affiche « prêts à plonger ». Installer les ateliers en îlots ou autour de tables espacées pour éviter les croisements : un espace vérification du matériel, un espace associations fonctions/équipements, un espace préparation de la route sous-marine et un espace décoration de cantine. Prévoir une zone spécifique, séparée des ateliers du projet, pour la production destinée à la cantine afin de garder les deux objectifs bien distincts. Afficher les consignes ou pictogrammes simples sur chaque atelier si possible. Prévoir des bacs ou boîtes par atelier pour limiter les déplacements et garder le matériel ordonné. Laisser des circulations larges et sécurisées, sans obstacles au sol, en veillant aux ciseaux, à la colle et aux petits éléments décoratifs. Prévoir une protection des tables si nécessaire, un espace de séchage ou d'affichage pour les productions de cantine, ainsi qu'un accès à l'eau ou au lavage des mains. Adapter la hauteur du matériel à l'âge des enfants et garder la trousse de secours à portée de main.

A Accueil

Rassembler les enfants autour de la valise de plongée presque vide et rappeler la mission : vérifier ce qu'il faut pour partir en expédition finale, puis préparer des décorations marines pour la cantine. Expliquer qu'il y aura deux productions dans la séance : une grande affiche commune pour être prêts à plonger et une décoration de cantine sur le thème des fonds marins. Présenter rapidement les 4 ateliers et montrer où chacun doit commencer. Répartir les 30 enfants en petits groupes équilibrés, en veillant à ce que chaque groupe puisse tourner sans attente trop longue. Donner les consignes de sécurité et de coopération : écouter avant d'agir, partager le matériel, utiliser les ciseaux assis, se déplacer calmement et respecter les tours de passage. Faire reformuler quelques éléments-clés avant de lancer les ateliers.

D Déroulement

CHOIX RETENU

1. Installer 4 ateliers tournants autour du thème de la plongée : un atelier pour vérifier le matériel, un atelier pour relier les équipements à leur usage, un atelier pour préparer la route sous-marine, et un atelier pour la décoration de cantine. Les enfants tournent par petits groupes afin que chacun participe à la fois au projet et à la décoration.
2. Dans les ateliers liés au projet, les enfants associent des cartes ou objets simples à leur fonction : voir, respirer, s'orienter, protéger, transporter. Ils complètent ensemble une grande affiche "prêts à plonger" en collant les bons éléments au bon endroit.
3. Quand chaque groupe a terminé son passage projet, il ajoute un détail personnel à la grande affiche : un poisson-guide, une bulle, une lampe, une étoile de mer ou une trace de nage. La production commune devient la base visuelle de l'expédition finale.
4. Basculer ensuite vers l'atelier décoration de cantine : chaque groupe fabrique une bande ou un élément décoratif marin cohérent avec la future base des plongeurs, par exemple des fanions bleus, des hublots, des poissons ou des silhouettes de plongeurs.
5. Assembler toutes les bandes ou éléments sur un mur, une corde ou un panneau pour transformer la cantine en camp d'explorateurs des profondeurs. Les enfants vérifient ensuite si la décoration donne bien envie de partir en mission.
6. Faire un dernier passage collectif devant l'affiche "prêts à plonger" et la décoration de cantine pour que les enfants expliquent ce qu'ils ont préparé et ce qui leur semble indispensable pour la grande sortie sous-marine.

Préparer la plongée

Suite de la fiche OSAADRAFRA : rythme, posture de l'animateur, fin de séance, rangement et analyse.

R Rythme

Prévoir un début dynamique avec la découverte de la valise de plongée, puis des temps d'atelier courts et réguliers pour maintenir l'attention des 6-8 ans. Alternier observation, tri, association, recherche et création manuelle afin d'éviter la monotonie. Les ateliers du projet doivent rester très simples et guidés, avec des consignes brèves et un passage rapide d'un groupe à l'autre. L'atelier de décoration de cantine peut proposer un temps plus calme de coloriage, découpage ou collage. Prévoir une transition nette entre les ateliers projet et l'atelier décoration, avec un petit rangement intermédiaire si nécessaire. Garder des temps de circulation courts et des moments de verbalisation très brefs pour que chacun participe sans fatigue. Terminer par un retour collectif devant l'affiche et la décoration afin de valoriser la préparation de l'expédition.

A Animation

Adopter une posture de guide et de soutien : présenter la mission clairement, montrer un exemple si besoin, puis laisser les enfants chercher et s'entraider. Accompagner les groupes en posant des questions simples sur l'usage du matériel, la route sous-marine ou les éléments indispensables pour plonger. Encourager la coopération en attribuant des rôles dans chaque groupe : observer, trier, coller, compléter, présenter. Valoriser les essais, même partiels, et aider les enfants à corriger en douceur sans faire à leur place. Circuler entre les ateliers pour réguler le niveau sonore, sécuriser les déplacements et soutenir les enfants qui ont besoin d'un cadre plus précis. Pendant l'atelier décoration, relancer l'imagination avec des propositions liées à l'océan tout en laissant de la place aux choix des enfants. Mettre en avant les réussites collectives et l'autonomie progressive du groupe.

F Fin

CHOIX RETENU

Observer ensemble la grande affiche et la décoration terminées, féliciter l'entraide du groupe, puis garder les productions en place comme repères pour la séance d'expédition finale.

R Rangement

Prévoir un rangement progressif à la fin de chaque atelier pour éviter l'encombrement. Faire participer les enfants au tri des cartes, objets, papiers, feutres, colles et ciseaux dans les boîtes prévues. Désigner quelques responsables par groupe pour rapporter le matériel et vérifier qu'aucun petit élément ne reste au sol. Regrouper les productions de projet sur l'affiche « prêts à plonger » et mettre à sécher ou fixer les éléments destinés à la cantine. Ranger les tables, retirer les protections jetables si besoin et remettre les espaces en état. Vérifier que la décoration de cantine est bien installée ou stockée sans risque d'abîmer le travail. S'assurer qu'aucun outil coupant n'est accessible et que la salle est propre et sécurisée pour la suite du projet.

A Analyse

Vérifier si les enfants ont compris ce qu'il faut préparer avant la plongée et s'ils ont réussi à coopérer pour compléter la grande affiche commune. Observer la participation de chacun dans les 4 ateliers : prise d'initiative, partage des rôles, écoute et entraide. Évaluer si la sensibilisation avec la valise presque vide a bien lancé l'imaginaire et donné du sens à la séance. Contrôler si les deux activités prévues ont été réalisées clairement : une pour le projet et une pour la décoration de cantine, sans confusion entre les deux. Examiner la qualité des productions : associations justes entre matériel et usage, affiche lisible, décoration de cantine cohérente avec le thème des fonds marins. Noter si le rythme était adapté aux 6-8 ans, avec des transitions fluides, peu d'attente et une bonne disponibilité du groupe. Repérer les réussites, les difficultés de coopération, les besoins d'aide technique, les points de vigilance sur le matériel et les ajustements à prévoir pour la séance finale.

Préparer la plongée

Liste du matériel

Matériel nécessaire	En stock	À acheter
1 valise de plongée décorative ou boîte de départ	☐	☐
Cartes ou objets simples liés à la plongée et à leurs fonctions, en quantité suffisante pour 30 enfants, répartis par ateliers	☐	☐
1 grande affiche « prêts à plonger »	☐	☐
Images, pictogrammes ou étiquettes pour associer les équipements à leur usage	☐	☐
Supports pour la préparation de la route sous-marine : grande feuille, carte imaginaire ou panneau collectif	☐	☐
Feuilles, bandes papier ou cartons pour la décoration de cantine, selon l'organisation par groupe	☐	☐
Papier de couleur dans des tons marins : bleu, turquoise, vert, blanc	☐	☐
Feutres, crayons de couleur et crayons de papier en quantité suffisante pour 30 enfants	☐	☐
Ciseaux adaptés enfants : 10 à 15 paires, environ 1 pour 2 à 3 enfants	☐	☐
Colle en bâtons : 10 à 15, environ 1 pour 2 à 3 enfants	☐	☐
Gommettes, formes marines à découper ou éléments décoratifs sur le thème sous-marin	☐	☐
Ruban adhésif, pâte adhésive ou agrafes selon le support d'affichage	☐	☐
Nappe papier ou protections de table si besoin	☐	☐
Trousse de secours	☐	☐
Lingettes, savon ou solution pour l'hygiène des mains	☐	☐

Expédition finale

O Objectif

CHOIX RETENU

- Mobiliser la coopération et l'autonomie du groupe pour mener une expédition sous-marine imaginaire en tenant compte des rôles et des idées de chacun.
- Réinvestir les connaissances sur les animaux et trésors des fonds marins dans une production finale liée au projet et à la décoration de la cantine.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

B. L'animateur montre une "boîte de commandement" de plongée remplie d'indices : une étoile de mer, une pièce brillante et un animal marin, en expliquant que ces objets ouvrent la dernière étape du voyage. Les enfants devront s'entraider pour résoudre la mission sous-marine puis créer une décoration de cantine digne d'un récif enchanté.

A Aménagement

Prévoir une grande salle dégagée et sécurisée, organisée en 4 ateliers tournants clairement identifiés, avec une zone centrale pour la fresque finale et un espace séparé dédié à la décoration de cantine. Installer 4 tables ou îlots de travail espacés pour les groupes de 7 à 8 enfants, afin de limiter les croisements et de faciliter la circulation. Prévoir un support grand format bien visible pour l'assemblage de la scène sous-marine, ainsi qu'une surface ou un mur pour afficher les réalisations de cantine. Mettre à disposition des bacs ou boîtes par atelier pour limiter la dispersion du matériel et aider les enfants à se repérer. Garder le sol dégagé, les passages libres et les outils coupants rangés hors circulation. Prévoir des protections de table si nécessaire, un point d'eau ou de quoi se laver les mains, et un espace de séchage ou d'attente pour les productions humides. Adapter la hauteur du matériel à l'âge des 6-8 ans et prévoir une signalétique simple par atelier (images, couleurs ou pictogrammes).

A Accueil

Rassembler les 30 enfants autour de la boîte de commandement et rappeler qu'il s'agit de la dernière étape de l'expédition sous-marine. Présenter clairement les deux productions attendues : une fresque finale pour le projet et une décoration de cantine sur le thème des fonds marins. Répartir les enfants en 4 groupes équilibrés de 7 à 8 enfants et leur montrer où commence chaque atelier. Donner des consignes simples et sécurisantes : écouter avant d'agir, partager le matériel, se déplacer calmement et utiliser les ciseaux assis. Faire reformuler la mission par quelques enfants pour vérifier la compréhension, puis lancer les rotations en annonçant que chacun devra participer aux deux productions.

D Déroulement

CHOIX RETENU

1. Installer 4 ateliers tournants autour de la mission finale : lecture des indices, assemblage de la scène sous-marine, création d'un animal ou trésor, puis atelier décoration de cantine. Les enfants tournent par groupes de 7 ou 8 pour que chacun participe aux deux productions.
2. Dans l'atelier indices, les enfants manipulent les objets de la boîte de commandement, les associent à des animaux marins ou à des trésors, puis choisissent une idée à transmettre à leur groupe pour guider la suite de l'expédition.
3. Dans l'atelier assemblage, chaque groupe complète une partie d'une grande fresque finale : fond bleu, rochers, coraux, animaux et trésors. Les enfants doivent se coordonner pour que les éléments s'emboîtent et que la scène raconte un vrai voyage sous-marin.
4. En fin de rotation projet, les groupes ajoutent une touche personnelle à leur zone, puis passent à l'atelier décoration de cantine où ils réalisent un élément en plusieurs exemplaires pour créer une ambiance homogène et visible de loin.
5. Terminer par une mise en commun : les groupes installent leurs productions de cantine ensemble et regardent la fresque finale. L'animateur fait nommer ce que chaque groupe a apporté à l'expédition et à la décoration.

Expédition finale

Suite de la fiche OSAADRAFRA : rythme, posture de l'animateur, fin de séance, rangement et analyse.

R Rythme

Prévoir un enchaînement rapide et dynamique, mais sans précipitation, pour maintenir l'attention des 6-8 ans. Commencer par un temps court de découverte des indices, puis alterner avec des séquences d'assemblage et de création plus calmes. Les rotations doivent rester brèves et lisibles, avec une consigne par atelier, afin de limiter les temps morts et les pertes de repères. Organiser les passages entre les ateliers de façon fluide, en prévoyant si besoin un petit rangement avant de changer d'espace. L'activité projet demande une mobilisation collective et un temps de mise en commun, tandis que l'activité décoration de cantine peut être menée dans un climat plus posé, propice au coloriage, au collage et à la répétition d'éléments décoratifs. Terminer par un temps collectif d'observation et de valorisation des productions pour permettre à chacun de mesurer l'avancée de l'expédition.

A Animation

Adopter une posture de guide et de régulation : annoncer les consignes clairement, montrer le fonctionnement des ateliers et laisser les enfants chercher ensemble. Accompagner les groupes en posant des questions simples sur les indices, les animaux marins, les trésors et les choix de couleurs ou de formes. Valoriser les idées proposées par les enfants et les encourager à justifier leurs choix auprès du groupe. Favoriser la coopération en donnant à chacun un rôle précis selon l'atelier : observer, associer, coller, découper, assembler, présenter. Circuler entre les groupes pour relancer l'attention, soutenir les enfants plus hésitants et réguler les petits blocages ou les désaccords. Pendant la décoration de cantine, encourager l'autonomie tout en rappelant les règles d'usage du matériel et la cohérence avec le thème marin. Mettre en avant les réussites collectives, l'entraide et la capacité du groupe à mener la mission jusqu'au bout.

F Fin

CHOIX RETENU

Demander aux enfants de se placer devant leur production finale et de lever le pouce s'ils sont fiers de leur contribution. L'animateur garde les réalisations en place et clôt la séance comme le départ officiel de la grande expédition.

R Rangement

Prévoir un rangement progressif à la fin de chaque atelier et avant la mise en commun finale. Faire participer les enfants au tri des objets d'indices, des papiers, des feutres, des colles et des ciseaux dans les boîtes prévues. Désigner quelques responsables par groupe pour rapporter le matériel et vérifier qu'aucun petit élément ne reste au sol. Regrouper les productions de la fresque finale sur le support collectif et mettre à sécher ou fixer les éléments de décoration de cantine. Ranger les tables, retirer les protections jetables si besoin et remettre l'espace en état. Vérifier que la décoration de cantine est bien installée ou stockée sans risque, et que le matériel coupant n'est plus accessible. S'assurer que la salle est propre, dégagée et prête à être réutilisée.

A Analyse

Vérifier si les enfants ont mobilisé la coopération et l'autonomie attendues pour mener l'expédition finale en groupe. Observer la participation de chacun dans les 4 ateliers : prise d'initiative, écoute, partage du matériel et respect des rôles. Évaluer si la sensibilisation avec la boîte de commandement a bien donné envie de s'investir dans la mission finale. Contrôler si les deux productions ont bien été réalisées et si elles sont lisibles : une fresque finale pour le projet et une décoration de cantine cohérente avec le thème marin. Examiner si les enfants ont réinvesti leurs connaissances sur les animaux et trésors des fonds marins dans leurs choix et leurs explications. Noter si le rythme des rotations était adapté aux 6-8 ans, avec peu d'attente, des transitions fluides et une alternance équilibrée entre action et calme. Repérer les réussites, les difficultés de coopération, les besoins d'aide technique, la pertinence de l'aménagement et les ajustements à prévoir pour de futures séances : taille des groupes, niveau de guidage, quantité de matériel ou temps consacré à chaque atelier.

Expédition finale

Liste du matériel

Matériel nécessaire	En stock	À acheter
1 boîte de commandement de plongée décorative	☐	☐
1 étoile de mer	☐	☐
1 pièce brillante ou imitation de trésor	☐	☐
1 animal marin parmi les objets d'indices	☐	☐
1 grande fresque finale ou grand support collectif	☐	☐
Éléments pour la fresque : fond bleu, rochers, coraux, animaux et trésors, en quantité adaptée aux 30 enfants	☐	☐
Feuilles, cartons ou supports individuels pour les zones de groupe et la décoration de cantine, en quantité suffisante pour 30 enfants	☐	☐
Papier de couleur sur le thème marin	☐	☐
Feutres, crayons de couleur et crayons de papier en quantité suffisante pour 30 enfants	☐	☐
Colle en bâtons : 10 à 15, environ 1 pour 2 à 3 enfants	☐	☐
Ciseaux adaptés enfants : 10 à 15 paires, environ 1 pour 2 à 3 enfants	☐	☐
Gommettes, éléments décoratifs marins, formes à découper	☐	☐
Ruban adhésif, pâte adhésive ou agrafes selon le support d'affichage	☐	☐
Nappe papier ou protections de table si besoin	☐	☐
Trousse de secours	☐	☐
Lingettes, savon ou solution pour l'hygiène des mains	☐	☐