

# Projet d'activité



**Le monde  
merveilleux  
Des Océans**

*Chez les Maternelles*  
**de Février 2026 à Juillet 2026**

*Viens avec nous vivre une grande  
aventure sous la mer aux côtés de Billy, une petite baleine  
à bosse pleine de rêve et de courage.*

*Billy traverse les cinq océans pour retrouver sa famille.  
Au fil de son voyage, elle découvre des paysages  
merveilleux et apprend que l'amitié rend chaque vague  
plus belle.*

**Animatrices: Solène et Carla**

## OCEAN ARTIQUE

**Mercredi 4 février :**

**Activité : BALEINE BILLY**



**Objectif :**

- Travailler la dextérité.
- Travailler le pliage.

**Jeux : La baleine et les petits poissons :**

Un enfant est désigné comme la baleine et les autres sont les poissons qui se déplacent dans la mer (zone délimitée) la baleine essaie d'attraper les poissons, quand un poisson est touché il devient à son tour une baleine et aide à attraper les autres poissons.

**Objectif :**

- Développer la motricité globale.
- Apprendre à courir, changer de direction, éviter.
- Respecter les règles simples d'un jeu collectif.
- Coopérer et interagir avec les autres.

**Mercredi 11 février :**

**Activité : MORSE**



**Objectif :**

- Améliorer l'assemblage et associer le corps.
- Travailler la motricité fine.

**Jeux : Le filet du pêcheur :**

Un groupe d'enfant forme un rond et représente un filet, les autres enfants eux sont les poissons. L'animatrice qui est avec les enfants du filet donne un compte à rebours aux enfants. Ils comptent et les poissons doivent passer dans le filet à la fin du compte à rebours, ils baissent les bras, les enfants dans le filet rentrent dans la ronde.

**Objectif :**

- Agir dans un espace donné en respectant des règles simples.
- Développer l'adresse, la coordination et la rapidité.
- Coopérer avec un ou plusieurs camarades.

## OCEAN ANTARTIQUE

**Mercredi 4 mars :**

**Activité : ORQUE**



**Objectif :**

- Découvrir l'encre.
- Travailler les effets de vagues.

**Jeux : Il faut sauver Willy !**

Les enfants, répartis par binômes, devront progresser sur un parcours en maintenant un ballon de baudruche entre eux au niveau du buste.

**Objectif :**

- Travailler la coordination.
- Travailler la coopération.
- Travailler la motricité globale.

## **Mercredi 11 Mars :**

### **Activité : MANCHOT EMPEREUR**



### **Objectif :**

- Travailler la motricité fine.
- Développer les facultés cognitives. (couture)

### **Jeux : Mémoire géant sur le thème de l'océan antarctique.**

Nous allons créer un jeux de société géant de mémoire.

### **Objectif :**

- Travailler la mémoire.
- Travailler la coopération.
- Respect des consignes données.

## **Mercredi 18 mars :**

Carla en repos.

### **Activité : LA BANQUISE**



Le manchot sera remplacé par un inuite avec la photo de chaque enfant.

### **Objectif :**

- Travailler la dextérité et savoir reproduire un élément.
- Savoir faire preuve de minutie.

### **Jeux : Attention à l'ours qui dort ?**

L'animatrice qui représente l'ours fait semblant de dormir sur son igloo, les enfants doivent récupérer des poissons cachés sous la chaise sans faire de bruit. Sinon l'ours se réveille et l'enfant est éliminé.

### **Objectif :**

- Savoir être discret.
- Motricité globale.
- Être fair-play.

### **Mercredi 25 mars :**

### **Activité : DAUPHIN DE COMMERSON**

porte clef marin 10 doigts



### **Objectif :**

- Faire preuve de créativité.
- Travailler la motricité fine.
- Développement cognitif.

### **Jeux : Le dauphin.**

Les enfants doivent courir sur un terrain délimité par 4 coins refuge pour les dauphins.

Une animatrice ou un enfant fera le pêcheur et les enfants devront courir pour éviter de se faire attrapé.

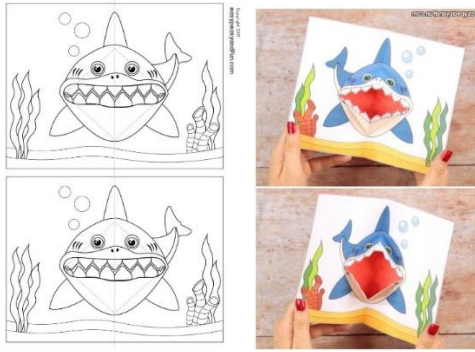
### **Objectif :**

- Développer la Rapidité.
- Développer la coordination et l'agilité.
- Travailler les changements de direction et l'anticipation.

## **OCEAN ATLANTIQUE**

### **Mercredi 1 Avril :**

### **Activité : REQUIN BLEU**



### **Objectif :**

- Comprendre la notion de symétrie.
- Identifier et reproduire une image.
- Améliorer la précision du geste.

### **Jeux : Le lancé du requin**

Un requin est représenté sur un panneau doté d'une ouverture au niveau de la bouche. Les enfants sont répartis en deux équipes : l'une dispose de balles rouges, l'autre de balles bleues. Chaque équipe doit, en relais, viser la bouche du requin afin d'obtenir le maximum de points.

### **Objectif :**

- Travailler la coordination œil-main.
- Développer la précision du geste dans l'action de lancer.
- Encourager la coopération.
- Favoriser la concentration et la persévérance.

### **Mercredi 8 avril :**

### **Activité : ETOILE DE MERS**



### Objectif :

- Travailler la motricité fine ,grâce à la découpe de papier.
- Explorer la notion de volume.
- Comprendre et suivre des consignes visuelle en reproduisant un modele.

### Jeux : Les étoiles de mer endormies.

Les enfants se déplacent librement dans l'espace en faisant semblant d'être des poissons qui nagent dans la mer. Des cerceaux sont disposés au sol et représentent des rochers. Lorsque l'adulte annonce : « L'étoile de mer se réveille ! », les enfants doivent rapidement aller se réfugier dans un cerceau et s'allonger en forme d'étoile de mer. Les enfants qui n'ont pas trouvé de rocher vont quelques secondes dans une zone de repos avant de revenir jouer. Au signal suivant, tous les enfants repartent nager dans l'espace et le jeu recommence.

### Objectif :

- Ecouter et comprendre une consigne simple.
- Réagir à un signal sonore ou verbal.
- Développer la coopération.

### Mercredi 29 avril :

#### Activité : MEDUSE.

Repos Solène.

#### Activité :



### Objectif :

- Utiliser des matériaux de recyclage pour reproduire un élément. ( papier bulle.
- Travailler la motricité fine ( collage et peinture ).
- Faire du pointillisme.

### **Jeux : jeu de l'oie de la mer.**

Le jeu de l'oie de la mer géant est une grande version au sol du jeu de l'oie, adaptée à la thématique de la mer. Les enfants se déplacent eux-mêmes sur les cases, comme des pions vivants.

### **Objectif :**

- Découvrir la faune et la flore marines.
- Développer la motricité globale.
- Apprendre à respecter des règles et jouer en groupe.
- Travailler le calcul simple ( avancer, reculer).

## **OCEAN PACIFIQUE**

### **Mercredi 6 mai :**

### **Activité : POISSON CLOWN**



### **Objectif :**

- Motricité fine avec la découpe des poissons.
- Apprendre à faire des nœuds.
- Comprendre la notion de mobile et suspension.

### **Jeux : Le poisson clown et les bulles magiques.**

Les enfants incarnent des poissons-clowns qui doivent ramasser des bulles magiques ( petites balles ) dispersées dans la mer et les déposer dans leurs anémones (cerceaux). Pendant ce temps, quelques enfants jouent le rôle de poissons-perroquets et essaient de toucher les poissons-clowns. Si un poisson-clown se fait toucher, il repose sa bulle et retourne au départ avant de recommencer. Les rôles peuvent ensuite tourner pour que chacun puisse être un poisson-clown ou poisson perroquet.

### **Objectif :**

- Développer la motricité globale.
- Développer la coopération.
- La rapidité.
- Le respect des consignes donné.

### **Mercredi 13 mai :**

#### **Activité : HYPPOCAMPE**



#### **Objectif :**

- Expérimenter différentes technique avec les matières ( crépons, papier de soie).
- Apprendre à faire des choix pour le type de décorations.

#### **Jeux : Les hippocampes et les courants marins.**

Les enfants incarnent des hippocampes qui doivent traverser la mer pour rejoindre leur corail ( cerceau) tout en évitant les courants marins (un ou deux enfants). Les hippocampes touchés par le courant retournent au départ avant de recommencer. Le jeu se déroule en plusieurs tours et les rôles peuvent changer.

#### **Objectif :**

- La motricité globale.
- La coordination.
- Favoriser la coopération.
- La rapidité.

### **Mercredi 20 mai :**

#### **Activité : LOUTRE DE MERS**



### **Objectif :**

- Travailler son esprit créatif.
- Motricité fine et travail des formes.

### **Jeux : Les loutres et les poissons.**

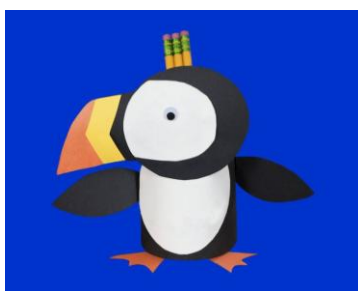
Les enfants jouent le rôle de loutres de mer : ils doivent récupérer les poissons, symbolisés par des foulards éparpillés dans la mer, puis les rapporter dans leur tanière représentée par un cerceau. Pour accomplir cette tâche, ils utilisent une planche à roulettes et suivent un parcours défini.

### **Objectif :**

- La motricité globale.
- La coordination.
- La coopération.
- Le respect des règles.

### **Mercredi 27 mai :**

### **Activité : MACAREUX MOINE (pochette à crayon)**



### **Objectif :**

- Exprimer sa créativité.
- Développer la coordination œil main dans la reproduction.
- Reconnaître les formes pour reproduire et assembler l'oiseau.

### **Jeux : Le Macareux moine couleur.**

Les enfants se déplacent librement dans l'espace de jeu pendant qu'un enfant représente le Macareux moine. L'adulte annonce une couleur, et les enfants doivent rapidement toucher un objet correspondant à cette couleur dans la cour. L'enfant qui représente le macareux doit toucher les enfants avant qu'ils n'atteignent la bonne couleur demander.

**Objectif :**

- Développer la motricité globale.
- La rapidité.
- La coordination.
- La reconnaissance des couleurs.

**OCEAN INDIEN**

**Mercredi 3 juin :**

**Activité : TORTUE**



**Objectif :**

- Travailler des matières recyclables.
- Faire preuve de minutie.
- Reproduire un animal en utilisant du carton.

**Jeux : La course des tortues.**

Les enfants se répartissent en deux équipes. Lors de ce relais, chacun doit franchir un parcours semé d'obstacles, mais uniquement à quatre pattes, imitant une tortue. Arrivé au bout du circuit, l'enfant ramasse un foulard qui symbolise une feuille de salade avant de repartir. L'épreuve continue ainsi jusqu'au dernier participant de chaque équipe, qui doit récupérer tous les foulards. L'équipe qui rapporte en premier toutes les feuilles de salade remporte la partie.

**Objectif :**

- Développer la motricité globale.
- La coopération.
- Le fairplay.

### **Mercredi 10 juin :**

#### **Activité : CORAUX**



#### **Objectif :**

- Travailler les matières comme la pâte autodurcissante.
- Travailler l'aspect cognitif en explorant la notion de volume.
- Observer la transformation de matériau.

#### **Jeux : Les coraux magiques.**

Les enfants sont des poissons qui nagent librement dans l'espace de jeu. Des cerceaux de couleurs au sol représentent les coraux magiques. L'adulte annonce une couleur les enfants doivent rapidement se déplacer vers le corail correspondant.

#### **Objectif :**

- Développer la motricité globale.
- La coopération.
- L'écoute des consignes et des règles donnés.

### **Mercredi 17 juin :**

#### **Activité : RAIE**



#### **Objectif :**

- Travailler la reproduction.
- Faire preuve de minutie.
- Apprendre à reproduire une vague.

#### **Jeux : Les déménageurs d'eau**

Les enfants sont répartis en équipes et se placent en file devant une bassine remplie d'eau . A tour de rôle, chaque enfant remplit un gobelet, puis marche jusqu'à la bassine vide placée à distance pour y verser l'eau. Il retourne ensuite vers son équipe et passe le gobelet au suivant. Les enfants se relaient ainsi jusqu'à la fin du temps donné. A la fin, l'équipe qui a transféré le plus d'eau dans sa bassine a gagné.

### **Objectif :**

- Développer la motricité globale.
- Favoriser la coopération.
- Le respect des règles.

### **Mercredi 24 juin :**

#### **Activité : HUITRE PERLIERE**



### **Objectif :**

- Travailler la motricité fine.
- Observer et identifier des formes.
- Développer la créativité dans le choix des couleurs.

#### **Jeux : Le pêcheurs des glaces**

Formez deux équipes et placez des cerceaux sur le terrain. Dans chaque cerceau, disposez trois coupelles, et sous chaque coupelle, cachez un poisson ou un autre objet. Le jeu se joue en relais : à tour de rôle, les membres de chaque équipe retournent une coupelle. Si un joueur découvre un poisson, il le rapporte dans le camp de son équipe et repose la coupelle à l'envers pour indiquer que le poisson a été pêché. S'il trouve un autre objet, il laisse simplement la coupelle en place.

### **Objectif :**

- La rapidité d'exécution.
- La concentration visuelle.
- La mémorisation.
- La coordination entre les enfants d'une même équipe.

**Mercredi 1 juillet :**

**Journée activités libre.**

Repos de Carla.

**Activité :**

Finition des activités de fin d'année.

**Jeux :**

Jeux libre : nous laisserons la possibilité aux enfants d'effectuer les jeux de leurs choix et de mener les jeux qu'ils ont le plus apprécié dans ce thème.

**Objectif :**

- Travailler leur autonomie.
- Mener et expliquer un jeu.