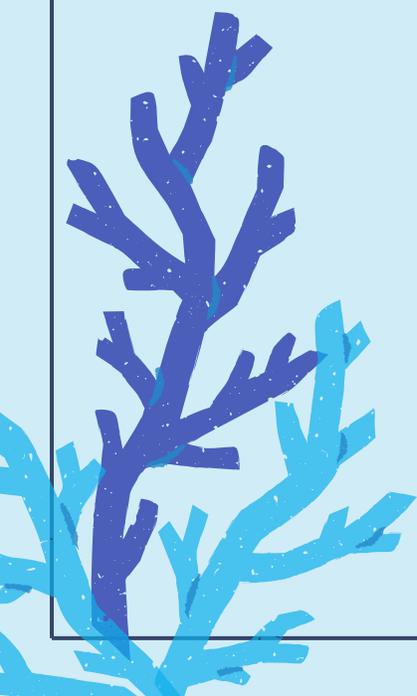
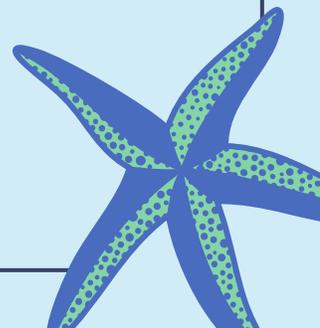


L'Atelier  
des Petits devant  
les grands derrière :  
Journal artistique



Sous l'Océan





## "L'Atelier des Petits Curieux"

est un journal artistique et culturel (peut être déployé sous forme de journal papier ou de version numérique) qui lie plaisir et apprentissage dans un cadre joyeux.

Il est conçu pour stimuler l'imagination, la créativité et la curiosité des enfants.

Ce numéro propose des activités ludiques, des jeux visuels et des découvertes artistiques adaptées aux plus jeunes, avec des thématiques actuelles et universelles qui leur permettent d'explorer le monde autour d'eux.

Ce journal est destiné aux enfants de 3 à 5 ans, mais peut aussi être partagé avec les plus grands grâce à des activités légèrement adaptées. C'est un outil de partage pour les parents, enseignants qui souhaitent accompagner l'éveil créatif des enfants de manière ludique et enrichissante.

NB : Les étoiles ★ indiquent les niveaux de difficultés !



# 1) "Cherche et Trouve des Créatures Marines"



Le but de ce jeu d'observation est de trouver les créatures marines cachées dans l'illustration.

Es-tu prêt à chercher ...

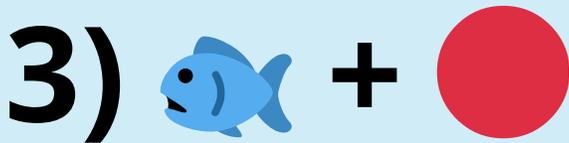
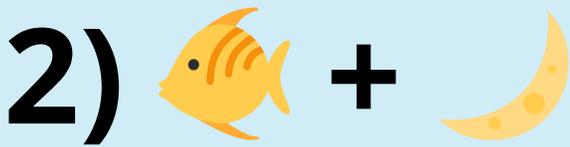
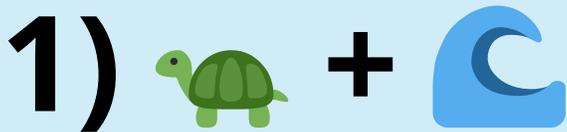
- 1) Un **poisson clown** (un petit poisson orange avec des bandes blanches. Il vit dans les anémones de mer)
- 2) Un **hippocampe** (un petit cheval marin qui nage en se tordant comme une spirale)
- 3) Une **raie manta** (une grande raie avec des ailes larges et douces, qui vole dans l'eau)
- 4) Une **tortue de mer** (une grande tortue avec une carapace qui ressemble à un rocher)
- 5) Un **poulpe** (avec huit bras, il cache parfois son corps dans des trous pour jouer à cache-cache)
- 6) Un **poisson-lune** (très rond, il flotte près de la surface de l'eau).



## 2) "Rébus"

Ces devinettes graphiques sont des suites de dessins destinées à faire deviner un ou plusieurs mots.

Les rébus les plus difficiles (comportant le plus d'étoiles) utilisent des jeux de mots afin de trouver le(s) mot(s) mystère.





# 3) "Mots Croisés "



Ce jeu aide les enfants à découvrir des animaux marins tout en développant leurs compétences en vocabulaire et en observation.

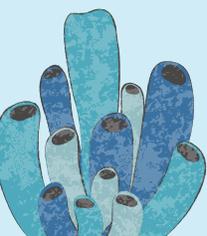


## Verticalement :

- 1) C'est un grand poisson avec des dents pointues.
- 2) C'est une créature marine à huit bras, souvent très malicieuse.
- 3) Animal marin qui flotte en volant sous l'eau, avec des grandes ailes
- 4) Petit animal qui marche de côté avec des pinces

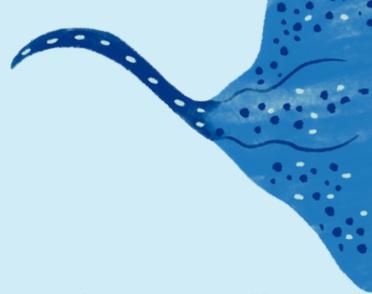
## Horizontalement :

- 1") Petit poisson orange qui vit dans les anémones.
- 2") Un petit cheval marin qui nage en se tordant.
- 3") Plantes qui bougent dans les fonds marins
- 4") Un animal marin avec une grande carapace qui nage lentement.
- 5") Un très gros animal marin, elle crache de l'eau





## 4) "Devinettes"



Ces devinettes sont parfaites pour s'amuser tout en apprenant de nouvelles choses sur la mer !

1. Je suis très salée, je bouge tout le temps et les poissons vivent en moi.  
Qui suis-je ?

2. Je vis dans l'eau, j'ai des nageoires, mais pas de jambes. Qui suis-je ?

3. J'ai deux grandes pinces, je marche de côté sur le sable. Qui suis-je ?

4. Je vis dans l'eau, je suis très grande et je crache de l'eau. Qui suis-je ?

5. Je suis jaune, chaud et je brille fort dans le ciel au-dessus de la mer.  
Qui suis-je ?

6. Les enfants me construisent avec du sable, et je peux avoir des tours et un fossé. Qui suis-je ?

7. Je flotte sur l'eau, parfois avec un capitaine et des voiles. Qui suis-je ?

8. Je suis petit, coloré, et je peux trouver ma maison dans un coquillage.  
Qui suis-je ?

9. Je suis invisible, mais je souffle fort sur la mer et fais danser les vagues.  
Qui suis-je ?

10. Quand je suis là, la mer est agitée, le vent souffle et il peut pleuvoir très fort.  
Qui suis-je ?



# 5) "Histoire La Sirène et le Trésor Perdu..."



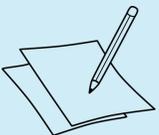
Au fond de l'océan, vivait une sirène nommée Méri. Elle avait de longs cheveux dorés et une belle queue verte avec plein d'écaillés. Méri adorait nager et explorer l'océan.

Un jour, Méri trouva une petite boîte dans l'eau. Elle l'ouvrit et trouva un vieux papier avec des dessins. Le papier parlait d'un trésor caché dans une grotte sous l'eau.

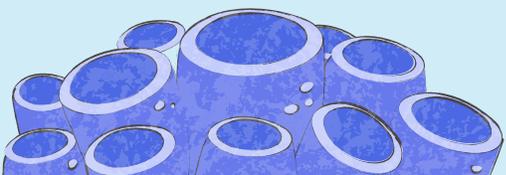
Méri décida de chercher ce trésor. Elle nagea parmi les jolis coraux et rencontra une étoile de mer. L'étoile de mer lui dit : "Écoute ton cœur, et tu trouveras le trésor."



1) Réfléchi à la suite de l'histoire,  
À ton avis où est-ce que ce conseil va-t-il mener Méri ?



2) Dessine les fonds marins et Méri



# 6) "Créer un Mobile de Poissons en Papier"

Le but de l'activité est de créer un mobile suspendu avec des poissons colorés en papier. Cela permet de travailler la dextérité, la créativité, et la notion de volume.

## Matériel nécessaire :

Papiers de couleur, crayons, feutres, ciseaux, colle, perforateur (pour faire des trous), fil de nylon ou corde fine (pour suspendre les poissons) et support pour les attacher.



### 1) Dessiner :

Dessiner ou découper des modèles (de poissons, deux exemples à la fin de ce journal, peuvent être imprimés)

### 2) Décorer :

Encouragez les enfants à colorier et décorer leurs poissons avec des crayons, des paillettes, des autocollants, des motifs ou des dessins géométriques. Chaque poisson peut être unique et coloré différemment.

### 3) Créer le mobile :

Avec une perforateur, faire un petit trou en haut de chaque poisson.

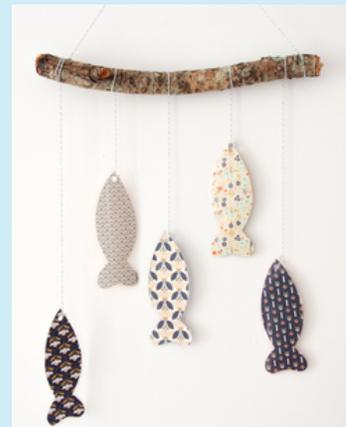
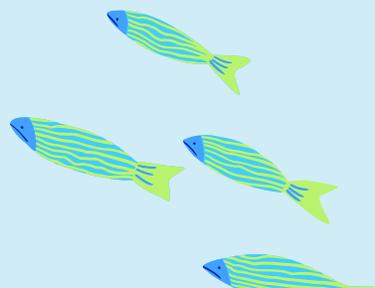
Attacher un fil de nylon à chaque poisson.

Couper des morceaux de fil à différentes longueurs pour donner un effet de mouvement, et les nouer à un support (un bâton en bois, un cintre, ou même une branche d'arbre).

Vous pouvez suspendre les poissons de manière à ce qu'ils "nagent" autour du mobile.

### 4) Suspension :

Accrocher le mobile dans une pièce ou près d'une fenêtre pour que les poissons "nagent" quand il y a un léger souffle d'air. Ce mobile apportera une touche magique à la chambre de l'enfant et rappellera l'univers sous-marin.





# 7) "Danse et Mouvements"

Permet aux enfants de se mouvoir, danser et imiter des animaux ou l'univers des fonds marins :

## 1) "À la Nage"

Les enfants imitent les mouvements des animaux marins à travers la danse :

-  Poisson : Glissez en ondulant les bras comme des nageoires.
-  Pieuvre : Balancez les bras et tournez sur vous-même.
-  Crabe : Marchez de côté en pliant les genoux.
-  Méduse : Effectuez des mouvements lents et flottants.
-  Alternes les animaux rapidement pour rendre le jeu dynamique.

## 2) "La vague arrive !"

 Mettez une musique douce et dites aux enfants de danser comme s'ils étaient des algues ou des poissons.

-  À intervalle régulier, criez "La vague arrive !"
- ➔ Les enfants se courbent pour éviter la vague.  
Le dernier à s'être baissé est éliminé.

## 3) "Course aux profondeurs"

Annoncez différents niveaux marins que les enfants doivent incarner :

- Surface : Sautez et tapez des mains comme des dauphins.
- Profondeur moyenne : Nagez lentement comme des tortues de mer.
- Abysses : Rampez au sol comme des anguilles ou des crabes.
-  Changez de niveau rapidement pour stimuler leur agilité et créativité.

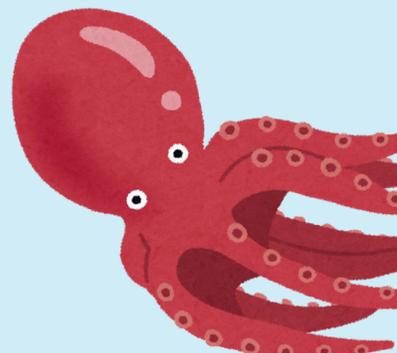
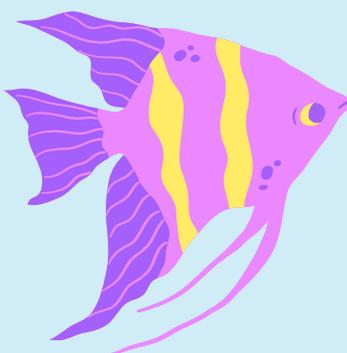
## 4) "Chasse sous-marine"

Désignez un enfant pour être un prédateur marin (requin ou pieuvre).

Les autres enfants dansent comme des poissons colorés ou des hippocampes.

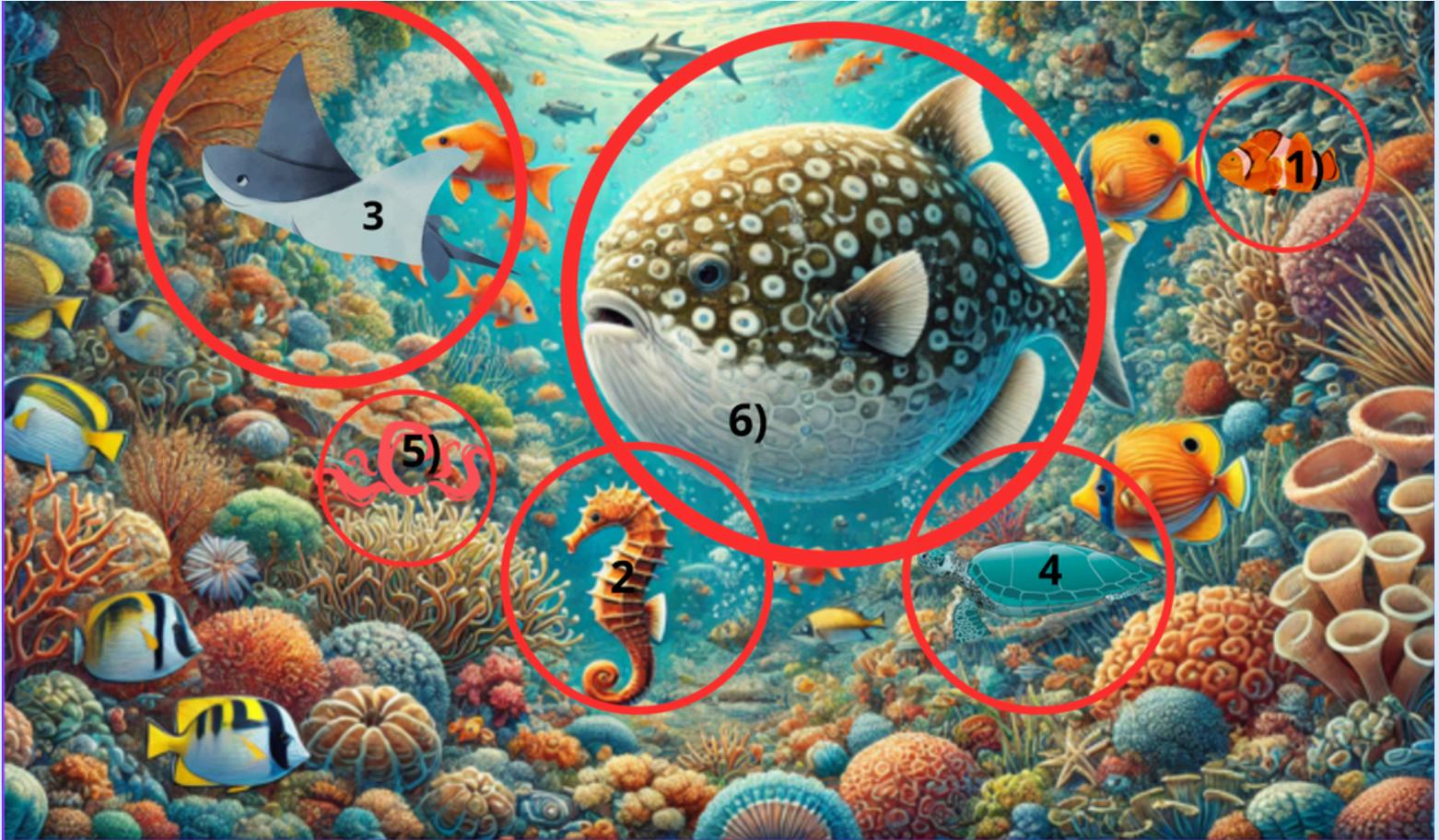
Le prédateur danse pour essayer de les attraper (en les touchant doucement).

Les enfants touchés deviennent eux aussi des prédateurs.



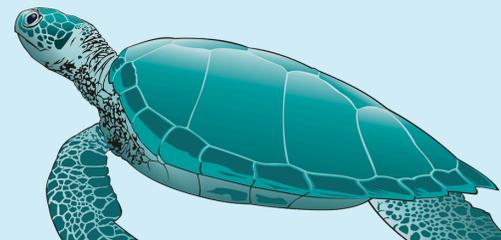
# Réponses

## 1) "Cherche et Trouve des Créatures Marines"



### Le sais-tu ?

- La masse d'un poisson-lune dépasse communément la tonne et peut atteindre 2 744 kilogrammes, ce qui en fait le plus lourd de tous les poissons osseux. On les trouve dans les eaux tropicales et tempérées tout autour du monde.
- On estime à 50% les jeunes tortues qui ont ingéré du plastique à un certain point de leur vie, avec des conséquences souvent fatales.



## 2) "Rébus "

### 1) Solution = tortue de mer

Explication : L'image d'une tortue (🐢) + celle de la mer (🌊) qui ensemble forment "tortue de mer".

### 2) Solution = Poisson Lune

Explication : "Poisson" (🐟) + "Lune" (🌙) pour former le poisson-lune. C'est un poisson rond et plat.

### 3) Solution = Poisson rouge

Explication : "Poisson" (🐟) + "rouge" (🔴) font "poisson rouge"

### 4) Solution = Chateau de sable

Explication : "Chateau" (🏰) + "Sable" (🏖️) forment "chateau de sable"

### 5) Solution = Étoile de mer

Explication : L'image d'une étoile (★) + d'un coquillage (🐚) fait référence à l'étoile de mer. C'est un animal marin en forme d'étoile.

## 3) "Mots Croisés "

3)

R

2)

P

A

4)

1")

C

L

O

W

N

2")

H

I

P

P

O

C

A

M

P

U

E

R

3")

A

L

G

U

E

S

A

1)

P

B

4")

T

O

R

T

U

E

5)

B

A

L

E

I

N

E

E

Q

U

I

N



## 4) "Devinettes"

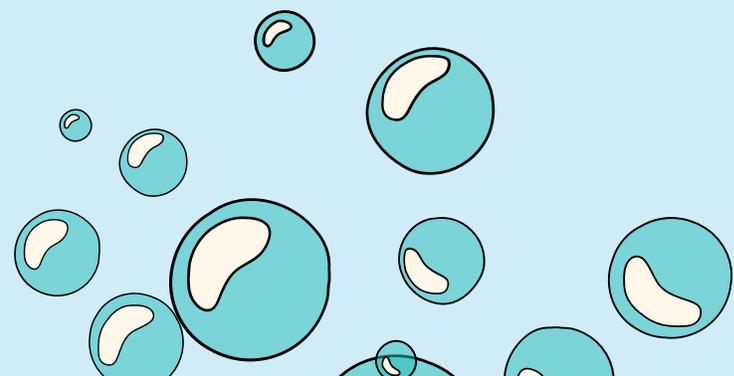


1. La mer
2. Un poisson
3. Un crabe
4. Une baleine
5. Le soleil
6. Un château de sable
7. Un bateau
8. Un coquillage ou un escargot de mer
9. Le vent
10. Une tempête

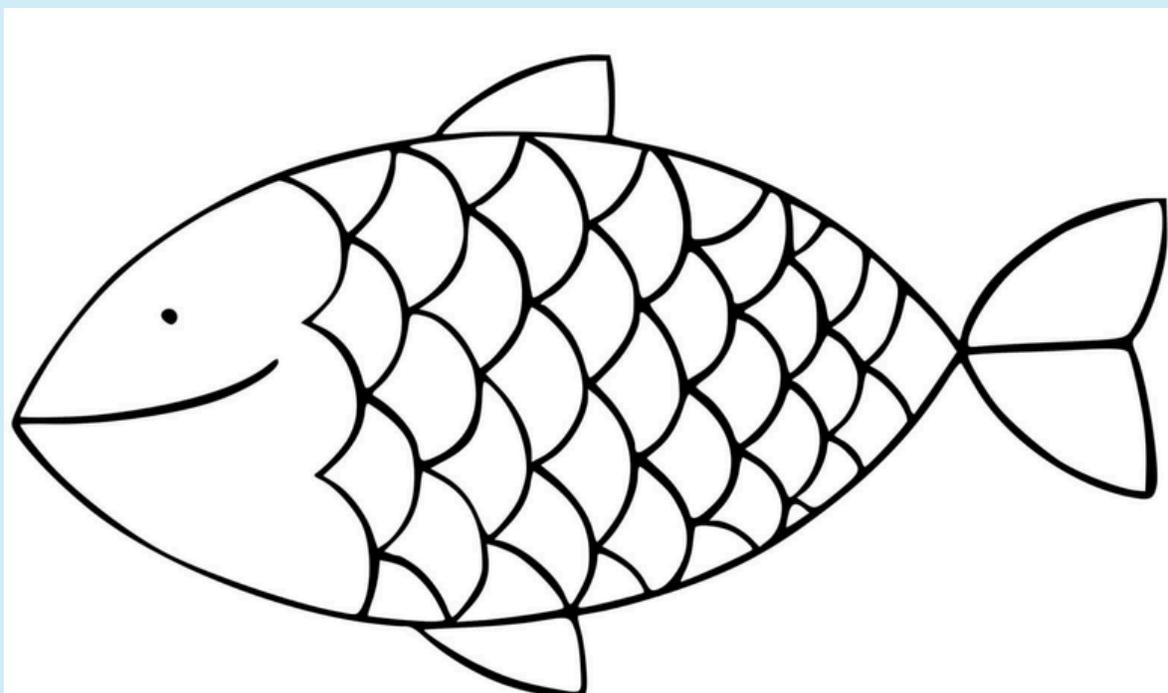
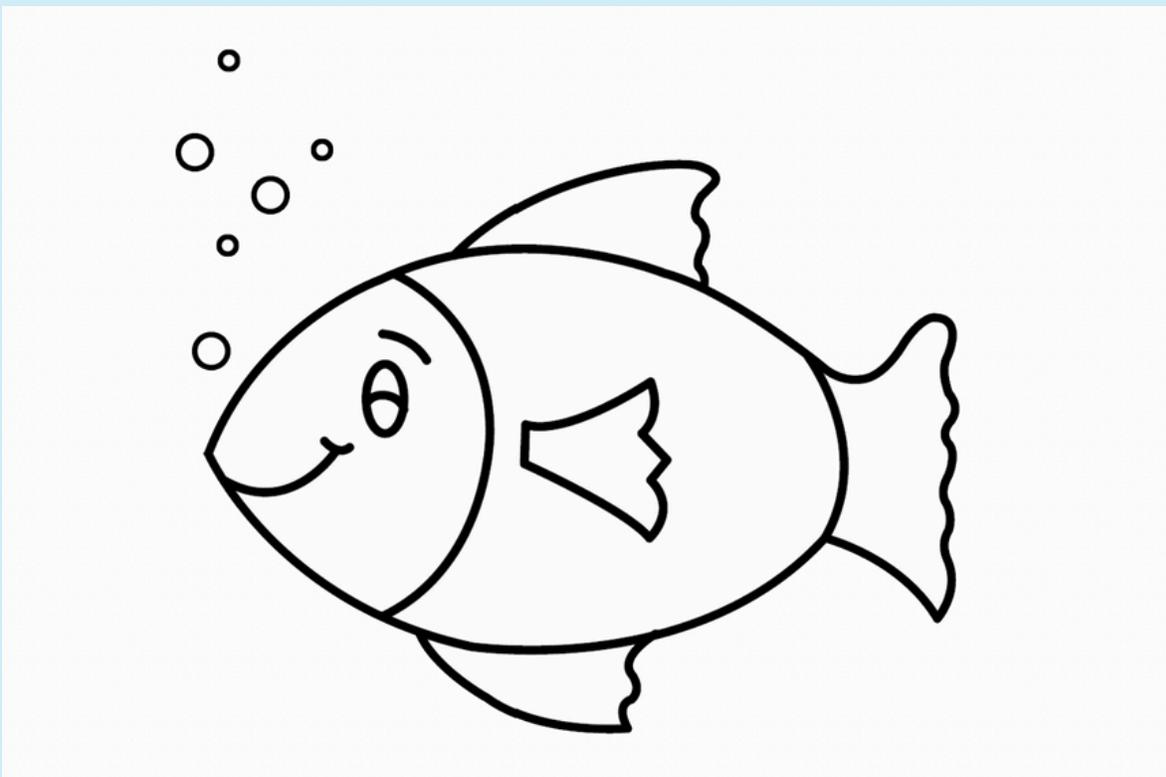
## 5) "Histoire La Sirène et le Trésor Perdu..."

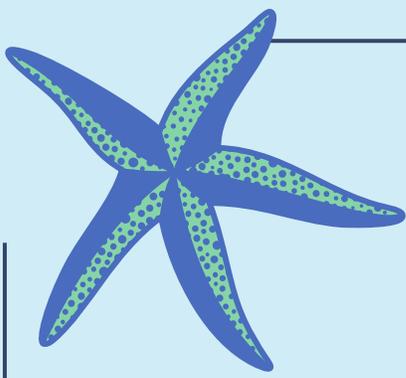
Suite possible :

Après avoir écouté les conseils des créatures marines, Méri arriva devant une grande grotte brillante. À l'intérieur, elle trouva un coffre avec des perles, des pierres et des coquillages. Mais Méri se rendit compte que le plus beau trésor, c'était toutes les aventures et les amis qu'elle avait rencontrés en chemin.



## 6) "Modèles pour le mobile de Poissons en Papier"





Bravo !



Tu as terminé l'aventure  
"Sous l'Océan"

Tu auras pu te laisser  
immerger par ce monde marin  
fascinant,

tout en développant ta  
créativité, réflexion et tes  
connaissances ...

