Corpus de mots	CRABE		
	Noms	Verbes	Adjectifs/adverbes
PS	<p><u>Différentes parties</u> Carapace Patte Yeux Pince</p> <p><u>Différents crabes</u> Crabe de terre Crabe touloulou Crabe zagaya Crabe cirique</p> <p><u>Lieux de vie</u> terrier</p>	<p>Marche de guingois</p>	<p>noir rouge gris grosse/ petite plate</p>
MS	<p><u>Différentes parties</u> Carapace Patte Yeux Pince Abdomen Griffe</p> <p><u>Différents crabes</u> Crabe de terre Crabe touloulou Crabe zagaya Crabe cirique Crabe à barbe</p>	<p>Marche de guingois Se déplace</p>	<p>noir rouge gris grosse/ petite plate</p>

	<p><u>Lieux de vie</u> Terrier Mangrove Rivière Sable mer</p>		
GS	<p><u>Différentes parties</u> Carapace Patte Yeux Pince Griffe Abdomen poils Mandibule</p> <p><u>Différents crabes</u> Crabe de terre Crabe touloulou Crabe zagaya Crabe cirique Crabe à barbe Craque violoniste ou Sémafot Crabe des coraux Crabe soldat Crabe des cocotiers Crabe malzorey</p> <p><u>Lieux de vie</u> terrier Mangrove Rivière Sable Mer Rochers Sous-bois coraux</p>		noir rouge bleu grosse/ petite énorme gris plate bombé griffu (e)

SEQUENCE lexicale autour du CRABE

DOMAINE	S'approprier le langage
Champs	Echanger s'exprimer/Progresser vers la maîtrise de la langue française/Comprendre
Domaines associés	Découvrir le monde du vivant/ Découvrir l'écrit
Compétences de fin d'école maternelle	Nommer avec exactitude un objet, une personne ou une action ressortissant de la vie quotidienne Formuler, en se faisant comprendre, une description ou une question Comprendre un message et agir ou répondre de façon pertinente
Compétences transversales	Observer des images, écouter et comprendre, traduire en mots ses observations
Objectifs généraux	Comprendre du vocabulaire sur un champ lexical spécifique en situation d'action ou de jeu Acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent lié au vécu pour nommer avec exactitude les choses. Comprendre une histoire lue par le maître ; en restituer les enchaînements logiques ; la rejouer, la redire.
Période	4
Niveau	Cycle 1 PS MS GS
Nombre de séances	14
Modalités de différenciation	Le nombre de mots (cf.corpus) Supports avec photos Etayage de l'enseignant sans monopoliser la parole
Entrée par l'action	Vivarium dans la classe – visite de la maison du crabe Lecture de l'album : 'Mon crabe de cœur'
Jeux et supports utilisés	Jeu du krabyèlè Jeu 'La pêche aux crabes' - Jeu de piste ' Où habite le crabe...? Album : Mon crabe de cœur Comptine : La famille crabe Chanson « Je recherche mon crabe de cœur »

Séances	Objectif spécifiques	Descriptif	Organisation matériel
<p>1 Découvrir le monde du vivant</p> <p>Séance de découverte</p>	Découvrir des mots lors de la mise en place vivarium du crabe de la classe	<p>Explicitation de l'activité</p> <p>« <i>Aujourd'hui nous allons observer le crabe de la classe.</i> »</p> <ul style="list-style-type: none"> • Présentation et observation du crabe • Identifier, désigner, nommer décrire • Faire un dessin d'observation du crabe • Prise de photos des différentes parties du crabe par l'enseignant 	<p>Vivarium de classe : 'crabe'</p> <p>Groupe classe</p>
<p>2 S'approprier le langage</p> <p>Séance de réactivation du vocabulaire en réception/compréhension</p>	Identifier et comprendre des mots de vocabulaire hors contexte d'activité, dans une situation de rappel avec des photos.	<p>Explicitation de l'activité</p> <p>« <i>Nous allons regarder des photos qui montrent les différentes parties du crabe. Nous allons apprendre à les reconnaître et à les nommer.</i> »</p> <ul style="list-style-type: none"> • Projection silencieuse et en continu • Projection par image <p>Présentation successive des images sous forme de diaporama avec des pauses pour permettre de travailler un à un les mots : nommer</p> <ul style="list-style-type: none"> • Projection par image : échanges guidés autour des photos, décrire, caractériser • Jeu évaluatif de l'acquisition lexicale : L'enseignant repasse le diaporama avec une consigne déterminée par un critère de rapidité : « <i>Je regarde l'image ; je reconnais la partie ; je donne très vite son nom.</i> » 	<p>Photos Diaporama ou TNI à fonction loupe Grilles d'observations (évaluation formative)</p> <p>Atelier langage (groupe de 6-7 élèves)</p>
<p>3 Découvrir l'écrit</p> <p>(séance de consolidation)</p>	Dicter à l'adulte un mot pour légènder	<p>Explicitation de l'activité</p> <p>« <i>Nous allons observer des cartes images pour voir si vous reconnaissez les parties du crabe et si vous savez les nommer. Ensuite, nous allons placer toutes les cartes sur un panneau pour ne pas oublier les mots que nous avons appris.</i> »</p> <p>*Présentation et observation des photos. * Echanges guidés autour des images pour nommer, * Dicter à l'adulte le nom des différentes parties du crabe</p> <p>*Dans une dernière phase de la séance le panneau est affiché en classe</p>	<p>Différentes parties + silhouette du crabe</p> <p>Panneau d'affichage</p> <p>Groupe classe</p>

<p style="text-align: center;">4 - 6 S'approprier le langage/devenir élève</p> <p style="text-align: center;">Séances de réinvestissement</p>	<p>Identifier, comprendre et utiliser des mots de vocabulaire en situation de jeu</p>	<p>Explicitation de l'activité « <i>Nous allons jouer à la boutique du 'Krabyèlè' ; Ce jeu va nous aider à mieux connaître le nom des différentes parties du crabe.</i> »</p> <p>Dans la boutique du Krabyèlè, on peut venir acheter les différentes parties du crabe. Pour avoir un crabe complet/entier. Il faut demander au Krabyèlè ce dont on a besoin.</p> <p>* Présentation des supports (échanges sur les différentes parties disponibles et qu'on peut commander) *Explication des règles du jeu Il faut 2 Krabyèlè et 4 acheteurs. L'acheteur ne peut demander qu'une partie à la fois qu'il place sur sa planche à crabe. - demande libre - carte-commande</p> <p>*Jeu *Validation avec l'aide d'un adulte *Echange des rôles</p>	<p>Différentes parties de crabe</p> <p>Planches avec la silhouette de crabe*</p> <p>Atelier dirigé de 6 élèves Atelier encadré par l'Atsem A l'accueil Grille d'évaluation formative</p>
<p style="text-align: center;">7 S'approprier le langage</p> <p style="text-align: center;">Séance de réactivation du vocabulaire en réception/compréhension</p>	<p>Découvrir des mots dans le contexte narratif d'un album</p> <p>Identifier et comprendre des mots de vocabulaire hors contexte d'activité, dans une situation de rappel avec des photos.</p>	<p>Explicitation de l'activité « <i>Vous vous souvenez de l'histoire de Kara dans « Mon crabe de cœur ? » Elle a fait un long voyage pour chercher son crabe de cœur. Lors de son voyage, elle a rencontré différents crabes. Maintenant, nous allons regarder des photos qui montrent les différents crabes qu'elle a rencontrés. Nous allons apprendre à les reconnaître et à les nommer. »</i> »</p> <ul style="list-style-type: none"> • Présentation successive des images sous forme de diaporama avec des pauses pour permettre de travailler un à un les noms des crabes. • Echanges guidés autour des photos, décrire, caractériser • Jeu évaluatif de l'acquisition lexicale : L'enseignant repasse le diaporama avec une consigne déterminée par un critère de rapidité : « <i>Je regarde l'image ; je reconnais le crabe ; je donne très vite son nom. »</i> » 	<p>Album ' Mon crabe de cœur' Photos Diaporama Grilles d'observations</p> <p style="text-align: center;">Atelier langage (groupe de 6-7 élèves)</p>

<p style="text-align: center;">8 Découvrir l'écrit</p> <p>(séance de consolidation)</p>	<p>Dicter à l'adulte un mot</p>	<p>Explicitation de l'activité</p> <p>« Nous allons observer des cartes images pour voir si vous reconnaissez les différents crabes et si vous savez les nommer. Ensuite, nous allons ranger toutes les cartes sur un panneau pour nous rappeler les noms que nous avons appris. »</p> <p>*Présentation et observation des photos. * Echanges guidés autour des images pour nommer * Dicter à l'adulte le nom des différents crabes *Dans une dernière phase de la séance le panneau est affiché en classe (1 copie est conservée dans le cahier de vie de la classe)</p>	<p>Photos des différents crabes</p> <p>Panneau d'affichage</p> <p>Groupe classe</p>
<p style="text-align: center;">9 S'approprier le langage</p> <p>(séance de consolidation)</p>	<p>Identifier, comprendre et utiliser des mots de vocabulaire en situation de jeu</p>	<p>Explicitation de l'activité</p> <p>« Voici des cartes images avec les crabes que nous avons appris à reconnaître et à nommer la dernière fois. Cette fois-ci nous allons jouer avec les cartes en respectant des règles. Aujourd'hui on va jouer à la pêche aux crabes. Ce jeu va nous aider à mieux apprendre le nom des différents crabes»</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observation réfléchie et commentée des cartes. Réactiver le vocabulaire et les connaissances. • Explication des règles pour jouer • Jeu de la pêche aux crabes <p>Règle : tirer une carte reconnaître et nommer le crabe, une carte nommée est une carte gagnée</p>	<p>Cartes images des différents crabes à l'intérieur d'un sac opaque</p> <p>Grille d'évaluation formative</p>
<p style="text-align: center;">10 - 12 S'approprier le langage</p> <p>(Séances de réinvestissement)</p>	<p>Comprendre et réutiliser du vocabulaire en réception et production dans le contexte jeu</p>	<p>Explicitation de l'activité</p> <p>« Nous allons jouer à la boutique du 'Krabyèlè' ; Vous vous souvenez ? Ce jeu va nous aider à mieux connaître le nom des différents crabes.»</p> <p>Dans la boutique du Krabyèlè, on peut aussi venir acheter différents crabes. Il faut demander au Krabyèlè, le crabe qu'on veut pour le placer dans son habitat.</p> <p>* Présentation des supports (échanges sur les lieux de vie et les différents crabes disponibles qu'on peut commander) *Explication des règles du jeu Il faut 2 Krabyèlè et 4 acheteurs. L'acheteur ne peut demander qu'un crabe à la fois qu'il place dans son milieu de vie.</p> <p>*Jeu *Validation avec l'aide d'un adulte *Echange des rôles</p>	<p>Différentes parties de crabe</p> <p>Planches avec 6 lieux de vie différents</p> <p>Atelier dirigé de 6 élèves Atelier encadré par l'Atsem A l'accueil Grille d'évaluation</p>

<p>13-14 S'approprier le langage (séance d'évaluation sommative)</p>	<p>Comprendre et utiliser un vocabulaire spécifique : pour désigner, nommer, définir, décrire, expliquer.</p> <p>Transférer du vocabulaire dans une production langagière de rappel (évoation) et d'explication/ description</p>	<p><i>Explicitation de l'activité :</i></p> <p><i>Nous allons voir ensemble si tu comprends bien les mots que nous avons appris ensemble.</i></p> <p><i>*Je vais te dire des mots et tu vas me montrer l'image qui correspond exactement à ce que je te dis (réception).</i></p> <p><i>*Je vais te montrer des images et tu vas me dire le nom de ce que tu vois (production).</i></p> <p>☐ Une collection d'images ; le maître nomme, l'enfant désigne. On peut aussi décrire les caractéristiques de l'objet.</p> <p>☐ Une autre collection d'images : le maître montre et l'enfant nomme et/ou décrit.</p> <hr/> <p>Dans un 2ème temps on évaluera les capacités langagières de l'élève pour produire des phrases avec le vocabulaire cible :</p> <p>* Demander de produire un énoncé descriptif : jeu de devinette/ jeu de l'animal secret : caractéristiques de l'animal: physiques, lieu de vie...</p>	<p>Grille d'évaluation, images des différentes parties et des crabes</p> <p>Travail individuel</p> <p>Atelier langage</p>
---	--	--	---