

Séance 1

Activités langagières : Comprendre l'oral, parler en continu

Lexique: Antennas, pincer(s), legs, eyes, carapace, crab

Couleurs: Red, black

Phonologie: Identification de la réalisation du morphème[z] du morphème « s » du pluriel dans antennas, pincers, legs, eyes.

Formulation : This is

Grammaire : Impératif, présent de l'indicatif

Matériel : Flashcards des parties du crabes + photo et image du crabe

45 min

1- Warming up

Rituels :

Capacité : Répondre à des questions et en poser sur des sujets familiers

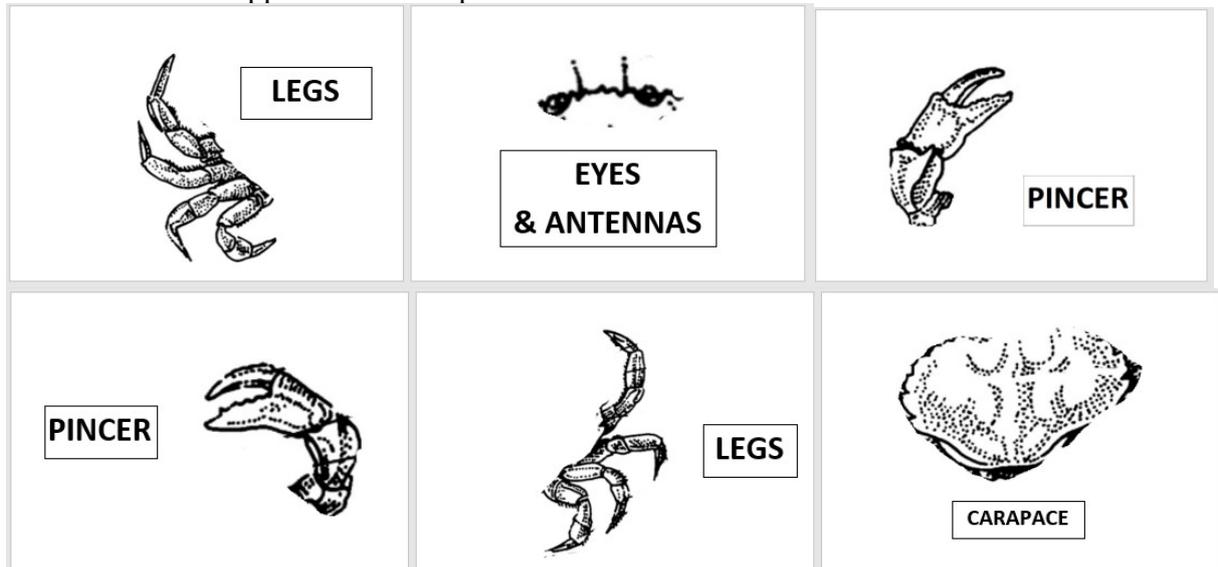
Chant, date, météo, les absents.....

Présentation du projet aux élèves : Jouer au « Guessing game ».

2- Introduction du lexique à l'oral

Capacité : Comprendre un message oral pour réaliser une tâche, Comprendre des mots simples, Reproduire un modèle oral entendu

- Présenter, nommer et afficher au tableau les flashcards des parties du crabe une à une sans faire apparaître le lexique à l'écrit.



- Faire répéter 2 à 3 fois, le nom de chaque partie.

Consigne : Listen then repeat.

- Demander ensuite aux élèves de deviner de quel animal il s'agit.

Consigne : What is it ? or What animal is it?

 Réponse attendue des élèves : « Le crabe ».

Le PE se chargera de valider la réponse et de nommer l'animal en anglais et de faire répéter le mot.

PE : It's a crab. Crab.

Il montrera ensuite l'animal reconstitué et une photo.



3- Jeux de compréhension orale

**Capacités : Comprendre un message oral pour réaliser une tâche,
Comprendre des mots simples**

✓ *Listen and touch*

Flashcards au tableau

L'enseignant dit : "Touch the antennas, the legs, the pincers..."

📌 *Listen and point*

Flashcards dans différents coins de la classe

L'enseignant dit : "Point to the carapace, the pincers..."

📌 *Stand up, sit down*

L'enseignant nomme les différents mots du lexique en montrant la flashcard associée. S'il dit vrai les élèves se lèvent, s'il se trompe ils restent assis ou s'assoient.

4- Expression orale guidée : Mise en place phonologique

Capacité : Reproduire un modèle oral.

- Listen and repeat (This is ...parties du corps du crabe)
- Memory game

5- Parler en continu

Capacité : Reproduire un modèle oral.

Les élèves présentent le crabe en précisant les différentes parties du corps et la couleur.

6 -Rituels de fin de séance.

Chant, consignes de fin de séance...

Séance 2

Activités langagières : Ecouter et comprendre, réagir et dialoguer

Lexique: Antennas, pincer(s), legs, eyes, carapace, crab, hair, big, on the beach, by the river, in the mangrove, in the ground.

Les nombres: two, eight

Couleurs: Red, black, yellow, green, orange, brown, white, purple, orange, grey

Formulations: What's the name of this crab? /What colour is this crab? / How many pincers and legs has got this crab? /Where does live this crab?

- ✓ This crab names
- ✓ This crab is
- ✓ This crab has got pincers and legs.
- ✓ This crab lives

Phonologie : Identification de la réalisation du morphème[z] du morphème « s » du pluriel dans antennas, pincers, legs, eyes.

Grammaire : Impératif, présent de l'indicatif

Matériel : Flashcards des parties du crabes + photo et image du crabe

Durée : 45 min

1- Warming up

Rituels :

Capacité : Répondre à des questions et en poser sur des sujets familiers

Chant : date, météo, les absents...

Rebrassage :

Capacité : Comprendre des mots simples, comprendre un message oral pour réaliser une tâche, S'exprimer oralement

- ✓ *Listen and touch*

Flashcards au tableau

L'enseignant dit : « Touch the pincers, the carapace... ».

- ✓ Memory game

Nommer les parties du crabe au fur et à mesure de l'introduction des flashcards.

2- Description des crabes de Martinique (couleurs, autres spécificités)

Capacité : Comprendre un message oral et manifester sa compréhension en répondant à des questions, Réagir et dialoguer

Description des 6 crabes suivants : Mantou, Touloulou, Sémafot, Sirik larivière, Krab tè, Krab soley.

L'enseignant affiche les crabes un à un au tableau et demande aux élèves d'identifier leurs spécificités pour en faire leur carte mentale. (= affichage de classe)

This is Mantou. He lives in the mangrove.

This is Touloulou. He lives on the beach.

This is Sémafot. He lives in the mangrove.

This is Sirik larivière. He lives by the river.

This is Krab tè. He lives in the ground.

This is Krab Soley. He lives on the beach.



Ex:

Le PE pose les questions suivantes :

What's the name of this crab?

What colour is this crab?

How many pincers and legs has got this crab?

Where does live this crab? (Pour cette question l'enseignant introduira le vocabulaire nouveau associé aux flashcards : plage, rivière, mangrove et terre. Il veillera à faire répéter ces mots plusieurs fois et à proposer des jeux tels que : « listen and touch » pour permettre la mémorisation du vocabulaire).

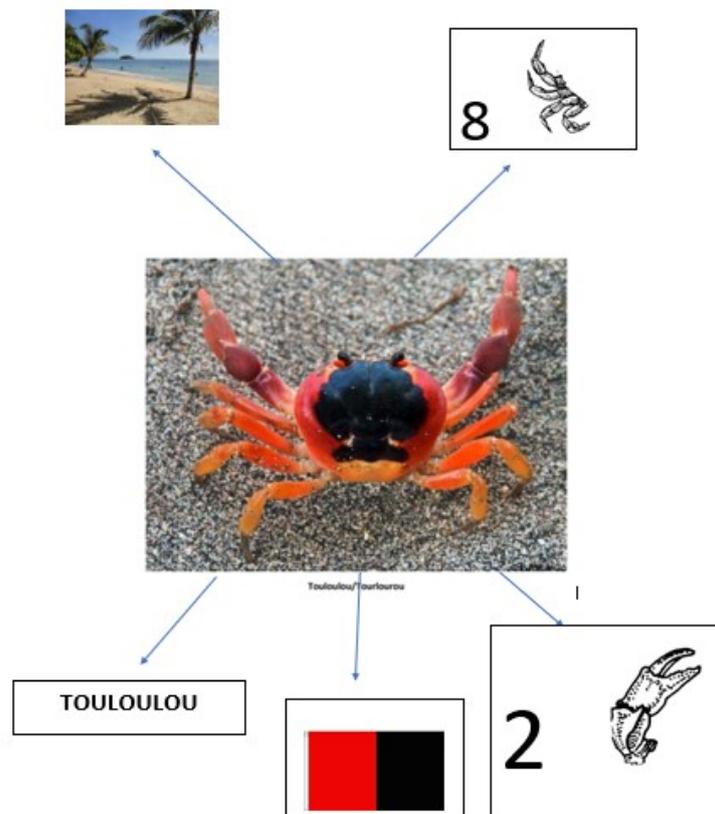
Exemples de formulations

This is (crab names)

This crab is

This crab has got pincers and legs.

This crab lives



2- Jeux de compréhension orale

Capacités : Comprendre un message oral pour réaliser une tâche,

Listen and point : décrire et les élèves montre le crabe correspondant.

Listen and show : Distribuer les flashcards avec les différents crabes. Décrire et celui qui a le crabe qui correspond montre à ses camarades qui valident.

3- Parler en continu

Capacité : Reproduire un modèle oral.

- Pendant cette phase, faire répéter les formulations collectivement
- Reproduction, répétition collective ou individuelle pour que l'élève mémorise les nouvelles formulations, respectent les rythmes et adoptent une intonation correcte.

4- Parler en interaction

Capacité : Comprendre réagir et dialoguer

✓ *Guessing game (Collectivement)*

Un élève choisit et affiche au tableau la photo d'un des 6 crabes. L'enseignant ne voit pas cette photo et pose les questions suivantes aux élèves pour deviner de quel crabe il s'agit :

What colour is this crab?

How many pincers and legs has got this crab?

Where does live this crab?

Les élèves répondent en réutilisant les formulations introduites précédemment.

A la suite de ces interactions, l'enseignant fait une proposition et nomme le crabe qu'il pense avoir deviné.

Répéter ce jeu 2 ou 3 fois, en remplaçant l'enseignant par un élève.

4- Trace sur le cahier

L'enseignant distribue à chaque élève la carte mentale de chaque crabe. (voir phase 2.)

5- Rituels de fin de séance.

Chant, consignes de fin de séance...

Séance 3

Activités langagières : Ecouter et comprendre, lire, écrire, réagir et dialoguer

Lexique: Antennas, pincer(s), legs, eyes, carapace, crab, hair, big, on the beach, by the river, in the mangrove, in the ground.

Les nombres: two, eight

Couleurs: Red, black, yellow, green, orange, brown, white, purple, orange, grey

Formulations: What's the name of this crab? /What colour is this crab? / How many pincers and legs has got this crab? /Where does live this crab?

- ✓ This crab names
- ✓ This crab is
- ✓ This crab has got pincers and legs.
- ✓ This crab lives

Phonologie : Identification de la réalisation du morphème[z] du morphème « s » du pluriel dans antennas, pincers, legs, eyes.

Grammaire : Impératif, présent de l'indicatif

Matériel : Flashcards des parties du crabes + photo et image du crabe

Durée : 45 min

1- Warming up

Rituels :

Capacité : Répondre à des questions et en poser sur des sujets familiers, parler en continu
Chant, date, météo, les absents.....

Rebrassage du vocabulaire relatif au partie du crabe :

Capacité : Comprendre des mots simples, comprendre un message oral pour réaliser une tâche

✓ ***Listen and touch***

Flashcards au tableau

L'enseignant dit : « Touch the pincers, the carapace... ».

✓ ***listen and repeat***

L'enseignant décrit les crabes et les élèves répètent.

✓ ***Look and say***

L'enseignant montre un crabe et désigne un élève qui le décrit. Les autres valident ou complètent.

2 - Parler en interaction

Capacité : Comprendre réagir et dialoguer

✓ ***Guessing game (Collectivement)***

Un élève choisit et affiche au tableau la photo d'un des 6 crabes. L'enseignant ne voit pas cette photo et pose les questions suivantes aux élèves pour deviner de quel crabe il s'agit :

What colour is this crab?

How many pincers and legs has got this crab?

Where does live this crab?

Les élèves répondent en réutilisant les formulations introduites précédemment.

A la suite de ces interactions, l'enseignant fait une proposition et nomme le crabe qu'il pense avoir deviné.

Répéter ce jeu 2 ou 3 fois, en remplaçant l'enseignant par un élève.

✓ ***Guessing game - Pair work***

Les élèves sont par 2. L'enseignant leur donne des petites cartes (cartes-questions pour l'un et cartes-réponses pour l'autre). Le joueur avec les cartes-réponses choisit discrètement un crabe parmi les 6 crabes affichés au tableau. Le joueur 1 pose les questions à l'aide de ces cartes-questions pour deviner de quel crabe il s'agit quant au joueur 2, il y répond en utilisant les cartes-réponses.

3- Introduction de l'écrit

✓ ***Read and touch***

Wordcards au tableau (le vocabulaire introduit sans les images associées)

LEGS	ANTENNAS	EYES
CARAPACE	A CRAB	PINCER

<p>In the ground</p> <p>-----</p> <p>In the mangrove</p>	<p>On the beach</p> <p>-----</p> <p>By the river</p>
--	--

L'enseignant dit: "Touch the carapace, the crab..."

✓ **Read and match**

L'enseignant donne les wordcards et les élèves vont les associer aux flashcards correspondantes

		
		
LEGS	ANTENNAS	EYES
CARAPACE	A CRAB	PINCER

		
	<p>In the ground</p> <p>-----</p> <p>In the mangrove</p>	<p>On the beach</p> <p>-----</p> <p>By the river</p>

✓ **Scrambled letters**

L'enseignant met les lettres dans le désordre et les élèves doivent trouver le mot. (Les wordcards en support sont affichés au tableau).

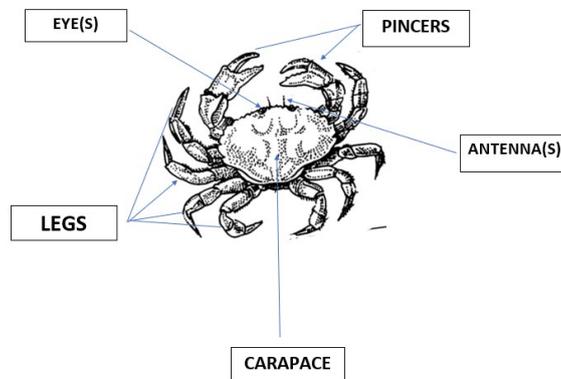
<p>GLSE</p> <p>_____</p> <p>BCAR</p> <p>_____</p>	<p>CRPAAAEC</p> <p>_____</p> <p>YSEE</p> <p>_____</p>	<p>RPNCEI</p> <p>_____</p> <p>SANNNATE</p> <p>_____</p>
---	---	---

<p>Ground in the</p> <p>_____</p> <p>-----</p> <p>The on beach</p> <p>_____</p>	<p>River by the</p> <p>_____</p> <p>-----</p> <p>The mangrove in</p> <p>_____</p>
---	---

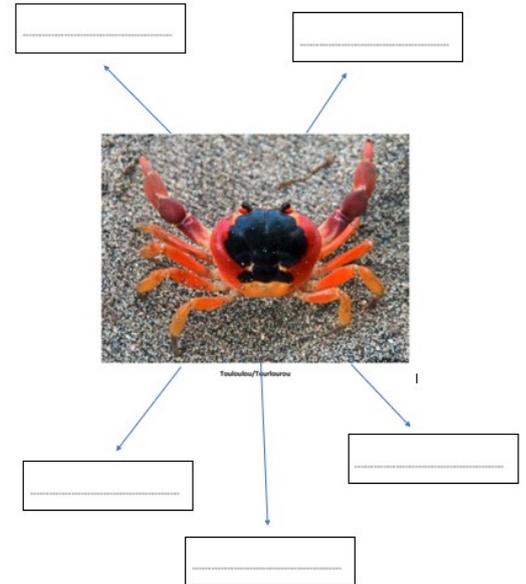
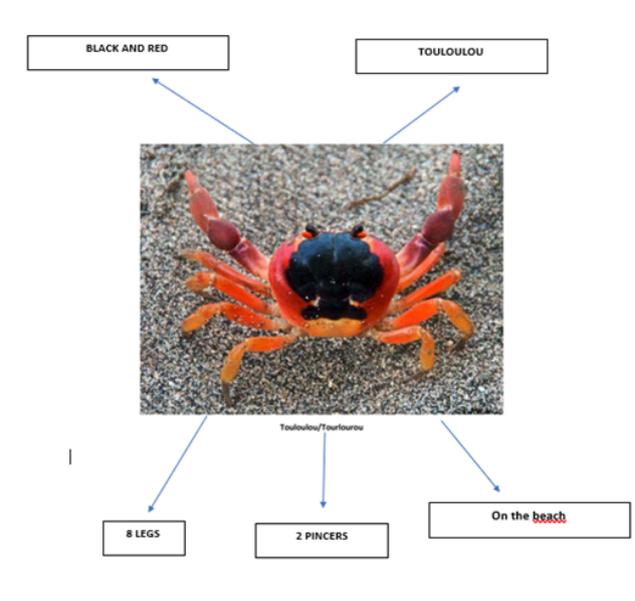
4- Trace écrite sur le cahier

Capacité : Copier des mots

Coller sur le cahier le document suivant (possibilité de remettre le document vierge sans le lexique et faire compléter par les élèves à l'écrit).



L'enseignant distribue à chaque élève les cartes mentales de chaque crabe à compléter à l'écrit.



Séance 4

Activités langagières : lire, écrire, réagir et dialoguer, écouter et comprendre

Lexique: Antennas, pincer(s), legs, eyes, carapace, crab, hair, big, on the beach, by the river, in the mangrove, in the ground.

Les nombres: two, eight

Couleurs: Red, black, yellow, green, orange, brown, white, purple, orange, grey

Formulations: What's the name of this crab? /What colour is this crab? / How many pincers and legs has got this crab? /Where does live this crab?

- ✓ This crab names
- ✓ This crab is
- ✓ This crab has got pincers and legs.
- ✓ This crab lives

Phonologie : Identification de la réalisation du morphème[z] du morphème « s » du pluriel dans antennas, pincers, legs, eyes.

Grammaire : Impératif, présent de l'indicatif

Matériel : Flashcards des parties du crabes + photo et image du crabe

Durée: 45 min

1- Warming up

Rituels:

Capacité : Répondre à des questions et en poser sur des sujets familiers

Chant, date, météo, les absents.....

Rebrassage :

Capacité : Comprendre l'oral, Réagir et dialoguer

✓ **Guessing game (Collectivement)**

Un élève choisit et affiche au tableau la photo d'un des 6 crabes. Un autre élève choisi ne voit pas cette photo et pose les questions suivantes aux autres élèves pour deviner de quel crabe il s'agit :

What colour is this crab?

How many pincers and legs has got this crab?

Where does live this crab?

Les élèves répondent en réutilisant les formulations introduites précédemment.

A la suite de ces interactions, l'élève fait une proposition et nomme le crabe qu'il pense avoir deviné.

✓ **Hang Man**

(Jeu du pendu des parties du crabe)

2- Expression écrite

Capacités : copier des mots et expressions isolés

✓ **Living sentences**

L'enseignant mélange les mots et les élèves doivent remettre les phrases dans l'ordre pour ensuite retrouver de quel crabe il s'agit.

Mets les phrases dans l'ordre et entoure le crabe qui correspond à la description.

is This and red crab black _____

crab The lives beach on the _____

crab The got has 2 pincers 8 legs and _____



3 - Expression écrite

Capacités : Produire de manière autonome quelques phrases (une devinette)

- Créer une devinette

Choisis un crabe puis complète les phrases pour créer ta devinette.

This crab is _____

This crab lives _____

This crab has got 2 _____ and 8 _____.

4- Guessing game

✓ *Guessing game - Pair work*

Les élèves sont par 2. Le premier joueur choisit discrètement un crabe parmi les 6 crabes affichés au tableau. Le joueur 1 pose les questions pour deviner de quel crabe il s'agit quant au joueur 2, il répond aux questions.

5- Rituels de fin de séance.

Chant