

SEMAINE DES LANGUES 2023

Welcome To India



- Travail réalisé par le groupe lve07 composé de :
Claude Arcand (PEMF) - Alice Barret-Bougeard (CP) – Patricia Dupuy(PE) –
Bérengère Joanny (PE)- Flore Mignon(CP) – Virginie Rosset (PE)
- Conception et coordination : Jean-Noël Breney (CPD LVE)
Jean-noel.breney@ac-grenoble.fr / 06 35 28 40 83



Welcome To India

Semaine

Capacités : liens avec les items du A1	Lexique	Structures
<p>Réagir et dialoguer Répondre à des questions et en poser sur des sujets familiers.</p> <p>Comprendre à l'oral Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes.</p> <p>Lire Comprendre des textes courts et simples.</p> <p>Écrire Copier des mots isolés.</p>	<p>Tigers – hunters – it Face – back – stand in line Cones – pinnies – playground field Cross – tag -</p>	<p>Cross – don't cross Where is it? It's in the playground.</p> <p>How many teams? There're two teams.</p> <p>What do you need? We need ...</p> <p>I can / I can't</p>





Kho Kho

Sem. S 1. Kho kho : 45mn

cycle 3

Comprendre à l'oral

Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes.

Réagir et dialoguer

Répondre à des questions et en poser sur des sujets familiers.

Parler en continu

Reproduire un modèle oral

Utiliser des expressions et des phrases proches des modèles rencontrés lors des apprentissages

Matériel à prévoir :

- des plots, des dossards de deux couleurs, un chronomètre (non obligatoire)

-VP

Vidéo 3**Photocopies à prévoir :**

- **Annexe 1**(x élèves) : texte documentaire

- **Annexe 2: fiche-outil game**

- **Annexes 3**(x1 en A3) **FC**: can, can't, cross, don't cross, tag, face, back, tigers, hunters, cones, pinnies, steps, teams, indoor, outdoor, what do you need ?, playground fields

Lecture d'un texte documentaire : un jeu traditionnel, « le kho kho »

Annexe 1

1) (15 min) Découverte de la vidéo présentant le jeu du Kho Kho

Visionner la vidéo une première fois, puis une seconde en remplissant la fiche-outil du jeu (lieu, matériel, équipes, règles)

Une seconde piste vidéo vous est proposée, elle montre des compétitions officielles, plus rapides et dynamiques...

Les élèves ont besoin de voir jouer. N'hésitez pas à regarder les images plusieurs fois. Faites des essais et utilisez les FC en conditions de jeu.

S'appuyer sur les FC pour les moments forts du jeu : tag, can't cross, ...

En accrochant l'affiche jeu à compléter au tableau le PE dit:

"Let's complete the rules for the game". Compléter tout d'abord les questions ouvertes suivantes, en amenant les réponses rapidement.

S'aider des FC supports pour l'affiche :

Vidéo 3

Annexe 2

Annexe 3

What is the name of the game? Kho Kho

Where is it? Playground fields (cour de récréation)

How many teams? 2 teams : hunters and tigers

What do you need? Cones, pinnies.

Puis compléter les différentes étapes en s'appuyant sur le support vidéo : arrêter la vidéo à chaque étape afin de noter les mots-clés (le texte) sur la fiche.

L'affiche sera validée par un 2^{ème} visionnage vidéo "let's check" en pointant les étapes et en faisant répéter.

Voici le script de la vidéo :

Step 1 : We need two big cones (à placer aux extrémités de la ligne médiane)

We need some small cones (à répartir le long de la ligne médiane, les chasseurs viennent s'intercaler entre deux plots)

We need some green pinnies (pour l'équipe des chasseurs)

We need some red pinnies (pour l'équipe des tigres)

Make two teams (une équipe chasseurs, une équipe tigres)

We are the hunters (green)

2



We are the tigers (red)

Step 2 : How to play Kho Kho ?

Tigers, stay in the line (en attente face aux chasseurs, à l'extérieur de la zone de chasse)

You can / you can't (le chasseur peut courir vers l'avant, pas vers l'arrière, ne peut pas franchir la ligne médiane)

One hunter stay still (un chasseur reste dans la zone derrière la ligne : il est prêt)

Tiger, run ! (le premier tigre entre en jeu)

Hunter, tag the tiger (le chasseur doit le toucher pour le capturer)

Tiger out ! (il est touché, il est capturé)

Next ! (un nouveau tigre entre en jeu, le chasseur se replace derrière la ligne)

2) (25 min) : Let's play

Passer rapidement à l'action.

Il est intéressant de travailler la phase d'alignement et de transmission du kho (changement de chasseur)

Les élèves sont alignés sur la ligne médiane du terrain : **stay in the line.**

Puis orientez-les un à un : **face – back – face – back ...**

Choisir le premier chasseur et lui demander de toucher un camarade et de prendre sa place : **tag a hunter – take his place**

Là vous pouvez insister sur **can run / can't run ou bien run forward** en illustrant par l'action.

Une fois cette étape comprise, vous pouvez passer au jeu à proprement parlé et lancer le premier tigre : **tiger run.**

Veillez à placer le chasseur à l'arrière de la ligne pour laisser sortir le tigre (**stay behind the line**)

Rm : Quel que soit votre nombre d'élèves, vous pouvez diviser votre classe en deux

Reprenez les étapes de la fiche outil et répétez les mots lors de la mise en route.

La mise en place des plots sur la ligne médiane aide les élèves à repérer la place qu'ils doivent occuper, mais ils ne sont pas indispensables au bon déroulement du jeu.

Vous pouvez désigner des arbitres (referee) chargés de rappeler les règles en utilisant alors les FC comme des cartons rouges :

- **can't cross**
- **run forward**
- **face / back**

Vous pouvez varier la durée du jeu en fonction de la taille de vos groupes. En général les manches durent 5 minutes.

3. (5 min) : Bilan

les FC des actions de jeu et répéter le vocabulaire afin de s'en imprégner

En restant sur le terrain, on peut demander à la manière d'un Simon says :

- **stand in line**
- **make two teams**
- **cross the line**
- **tag a friend**
- **run**
- **don't run**





kho kho

Sem. S 4 et 5: 20mn

cycle 2

Comprendre à l'oral

Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes.

Parler en continu

Reproduire un modèle oral

Utiliser des expressions et des phrases proches des modèles rencontrés lors des apprentissages.

Matériel à prévoir :

- des plots, des dossards de deux couleurs, un chronomètre (non obligatoire)

Photocopies à prévoir :

Aucune

1) (5 min) : Warm up

Vous pouvez utiliser le temps d'échauffement pour reprendre le vocabulaire lié au sport.

Ainsi en délimitant le terrain à l'aide de plots de couleurs, vous pouvez donner des consignes simples comme :

- two by two, three by three
- Stand in line, face/back
- Run forward / backward (en avant / en arrière)
- Stop
- tag a friend

2) (20 min) : Let's play

Reprenez les étapes de la fiche outil et répétez les mots lors de la mise en route.

Vous pouvez à nouveau désigner des arbitres (referee) chargés de rappeler les règles :

- **can't cross**
- **run forward**
- **face / back**

Vous pouvez varier la durée du jeu en fonction de la taille de vos groupes. En général les manches durent 5 minutes, mais vous pouvez en allonger la durée.

Il est possible aussi de varier le nombre de chasseurs et le nombre de chassés.

3. (5 min) : Bilan

Compter les points obtenus durant les différentes manches (en anglais) et comparer.

Profitez-en pour rappeler les règles essentielles du jeu en utilisant les FC au cas où certaines ne seraient pas encore acquises.

Annexe 3
Annexe 2



Name of the game :

.....

Where is it ?



.....

How many teams ?



.....

What do you need ?



.....

Steps ?



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....





TIGERS



HUNTERS

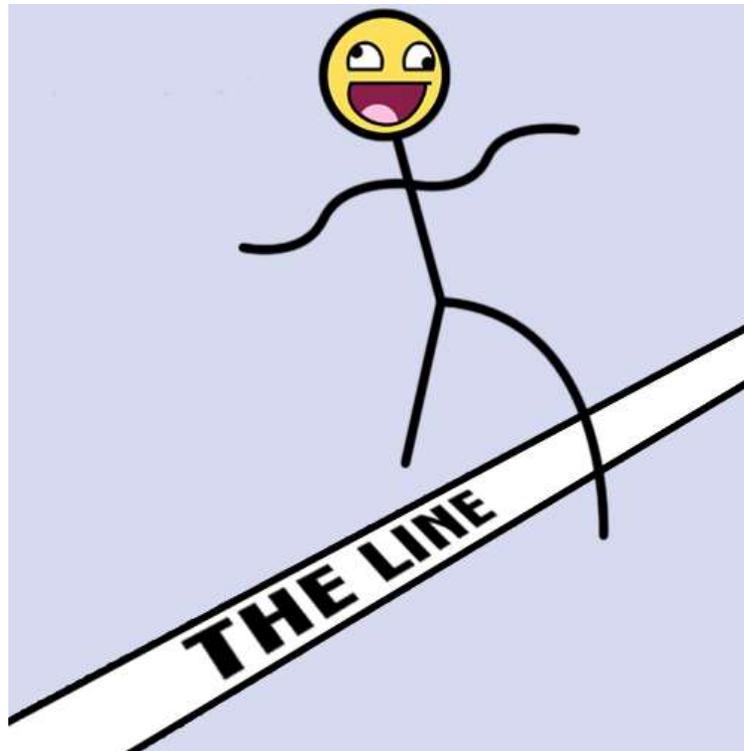


CAN

CAN'T



CROSS

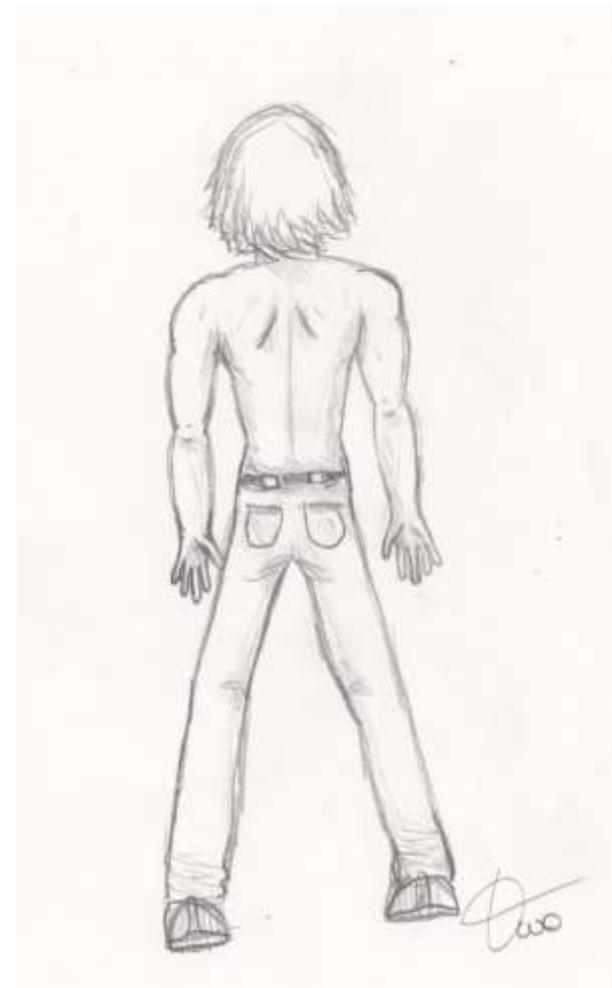


TAG



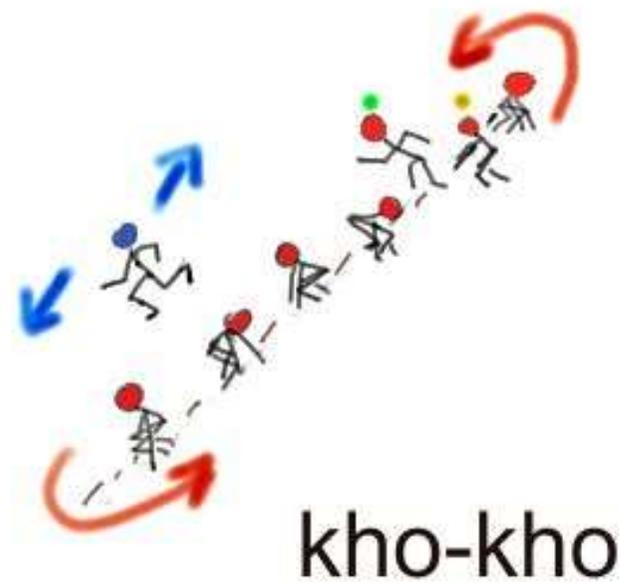


**DON'T
CROSS**



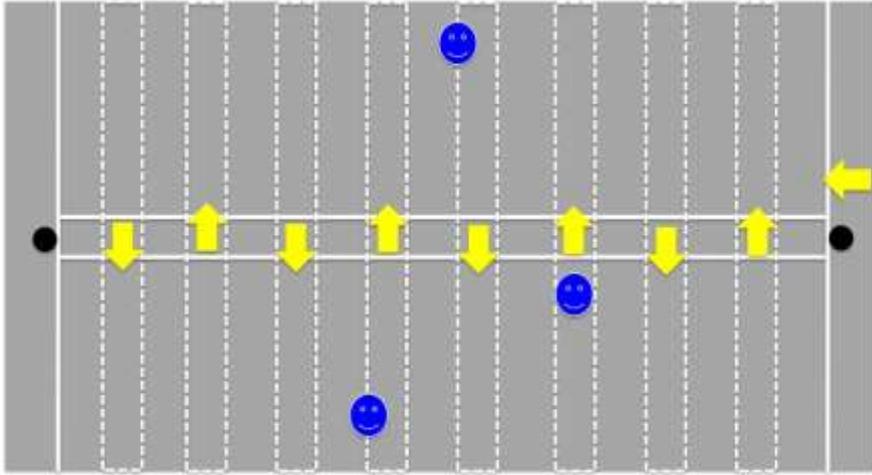
BACK





FACE





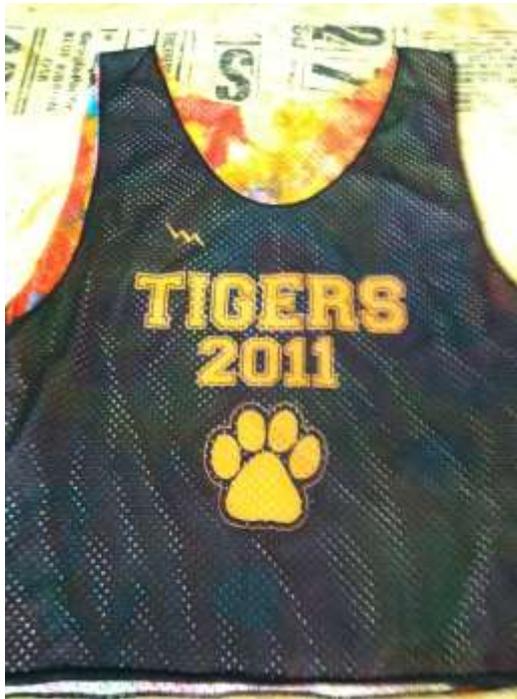
PLAYGROUND FIELD



CONES

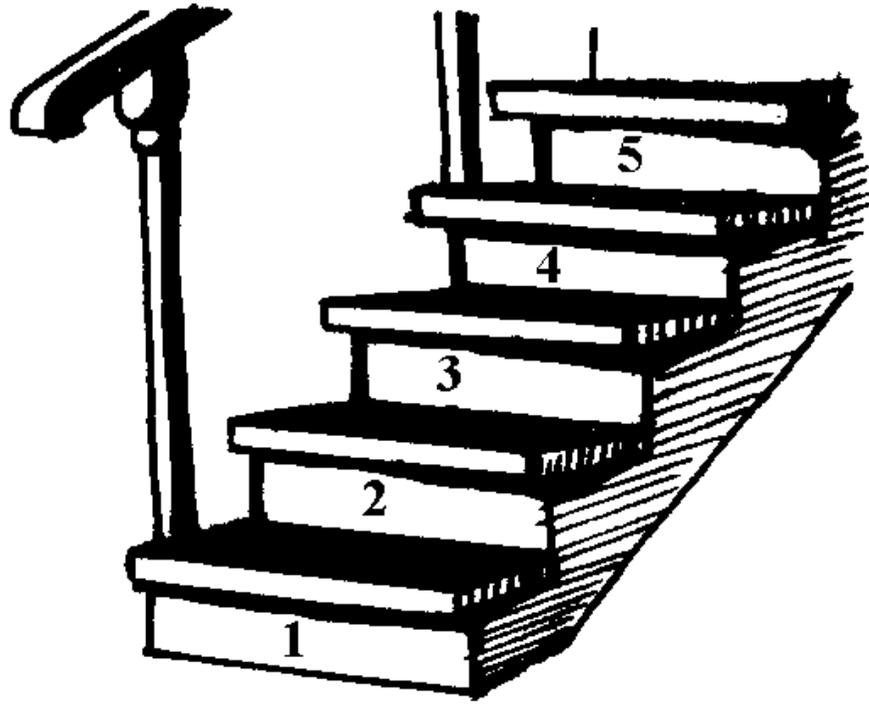


PINNIES



**CHANGE
THE
HUNTER**





INDOOR

STEPS





TEAMS



OUTDOOR



REFEREE



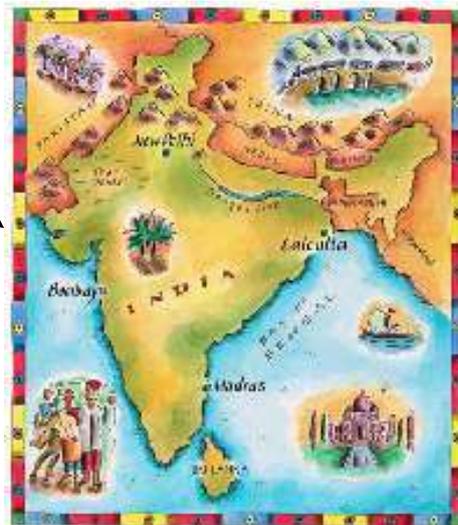


KHO KHO Cycle 2

Je suis Kéo. J'ai voyagé en Inde avec ma famille. J'ai découvert le Kho Kho dans une école indienne. Les enfants jouaient à un drôle de sport que je ne connaissais pas.

Alors j'ai demandé qu'on m'explique.

Voilà ce que j'ai appris : Le **Kho Kho** est un des sports les plus populaires d'Inde. Il est originaire de la ville de **Munbay**.



C'est un jeu simple, bon marché et amusant. Cependant il demande de la souplesse, de la rapidité, de l'endurance et beaucoup d'agilité. Esquive, feinte, et des explosions de vitesse bien contrôlée rendent ce jeu très palpitant.

En Inde, il y a des championnats nationaux.

D'autres sports ont été importés en Inde par les anglais : hockey sur gazon, cricket, ... et sont les sports nationaux.



Historique du Kho Kho Cycle 3

Le Kho Kho est un des sports les plus populaires d'Inde.

Tout le monde a joué au jeu universel et simple qu'est le chat, sachez que le Kho-Kho en est fortement inspiré mais en plus riche et compliqué. En Inde, la plupart des gens de hautes castes n'étaient pas intéressés par ce sport qui ne correspondait pas à leur statut et d'un autre côté, les « pauvres » avaient d'autres chats à fouetter que de jouer au Kho-Kho ! Ce sport a donc mis du temps à émerger.

Il se serait développé dans la région du Maharashtra (dont la capitale est Bombay ou Mumbai aujourd'hui) au début du 20^{ème} siècle. Pendant la période de la libération de l'Inde, ce sport, ainsi que le Kabaddi, a fortement été encouragé par les Indiens indépendantistes au détriment de sports importés comme le cricket ou le tennis.

Au début, seules trois règles étaient imposées :

- Le « Kho » doit être donné par derrière.
- Les têtes des partenaires doivent être alignées dans une direction opposée.
- Le « chassé » ne doit pas courir entre les chasseurs assis.

Les plus gros efforts pour populariser ce sport ont été faits après la partition (Inde/ Pakistan) en 1947. Le Kho-Kho s'est alors très vite intégré en milieu principalement rural mais aussi urbain au point de devenir un sport traditionnel, enseigné dans beaucoup d'écoles primaires, lycées et universités partout en Inde.

En 1957, la Fédération indienne de Kho-Kho a été créée. Les premiers Championnats Nationaux ont eu lieu en 1959/1960. En 2003, le Kho-kho fut en démonstration aux premiers Afro-Asian Games en Inde.

Pour les participants, les bénéfices de ce sport sont nombreux : vitesse mais surtout endurance, sens tactique, engagement et esprit de sacrifice, discipline et rigueur...

