

P_g13

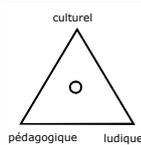
Kabaddi

Age :	7 et plus
Cycle :	cycle 2, cycle 3
Nombre de joueurs :	10 et plus
Durée :	5 à 10 minutes

Origine :

Inde (Tamil Nadu)

Intérêt culturel	4/5
Valeur ludique	4/5
Richesse des formulations	2/5
Adaptabilité lexicale	1/5

**Lexique A1 :**

les nombres - les couleurs

Formulations pour l'élève :

tag - raid - come back - defend - catch - run - dodge - kabaddi

Illustration :**Ancrage culturel :****Cycle 2 :** L'enfant, les nombres, les activités scolaires, le sport**Cycle 3 :** les fêtes et traditions**Matériel :**

chasuble(s), craie

Description :

Mise en place

Tracer un terrain d'environ 10 mètres par 10. Une ligne est matérialisée au centre du jeu. Les joueurs sont répartis en deux équipes équivalentes.

Chacun son tour, une équipe envoie un joueur (raider) dans le camp opposé pour aller y toucher des joueurs de l'équipe adverse. Mais le joueur doit répéter Kabaddi pendant tout le raid sans reprendre son souffle.

Les joueurs du camp adverse, donc là les bleus, doivent essayer d'éviter de se faire toucher. Le raider orange touche le maximum de personnes, qui s'immobilisent et lorsqu'il sent qu'il va devoir reprendre son souffle alors il doit retourner dans son camp avant qu'il ne soit trop tard.

Toutefois, le camp adverse, va tenter de l'empêcher de retourner dans son camp, en l'encerclant, le repoussant jusqu'à ce qu'il reprenne sa respiration. S'ils y parviennent et qu'il n'a pas réussi à revenir à son camp, il est éliminé. Les joueurs qu'il avait touchés sont libérés. Et lui se met sur le côté.

Mais s'il a réussi à revenir à son camp (même partiellement : un orteil suffit, ou une main) avant de reprendre sa respiration alors ce sont tous ceux qui ont été touchés qui sont éliminés, ainsi que ceux qui l'ont touché pour l'empêcher d'y revenir. Ils se mettent sur le côté.

Et puis c'est ensuite au camp adverse, de partir en raid. Ils sélectionnent un raider. Si ce raider arrive à toucher des joueurs adverses et revenir dans son camp avant de reprendre sa respiration, les joueurs touchés sont éliminés. Et pour chaque joueur touché, un joueur de son équipe revient. Donc là si deux adversaires ont été touchés, deux joueurs du raider reviennent sur le terrain. La partie se poursuit jusqu'à ce qu'une équipe n'ait plus de joueurs sur le terrain.

Variantes et adaptations :

Plutôt que d'envoyer un joueur qui doit retenir sa respiration et crier Kabaddi, on peut placer un arbitre qui compte jusqu'à 20. Le joueur doit être revenu dans son camp avant 20.

Voir les règles complètes ici : <https://fr.wikihow.com/jouer-au-kabaddi>**Consignes de l'enseignant :***let's play kabaddi**make two teams: the blue team and the red team.**The red team starts by attacking.**You send a raider into the opponent's camp.**The raider must try to tag one or more opponents and return to his camp**attention: during his raid, he must continue to say the word kabaddi and is not allowed to catch his breath in the opposite camp.**The defenders must either avoid him or prevent him from returning to his camp. He cannot be held back by his clothes.***Exploitations existantes :****Supports pour la classe :**

Une vidéo d'élèves qui jouent au jeu :

<https://ladigitale.dev/digiview/#/v/640751c4ad14d>



P_g19

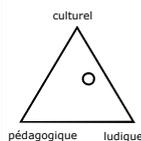
Kho kho

Age :	6 et plus
Cycle :	cycle 2, cycle 3
Nombre de joueurs :	12 et plus
Durée :	10 à 15 minutes

Origine :

Inde

Intérêt culturel	4/5
Valeur ludique	4/5
Richesse des formulations	2/5
Adaptabilité lexicale	1/5

**Lexique A1 :***a defender - a chaser***Formulations pour l'élève :***Chase - tag - crouch - run***Illustration :****Ancrage culturel :****Cycle 2 :** L'enfant, la classe, les règles et les règlements dans la classe, les usages dans les relations à l'école, les nombres, les activités scolaires, le sport**Cycle 3 :****Matériel :**

chasuble(s), plot(s), craie

Description :

C'est l'un des jeux les plus populaires en Inde !

Tracez une ligne au milieu d'une aire de jeu rectangulaire. Divisez le groupe en deux équipes égales : les poursuivants (chasers) et les défenseurs (defenders). L'équipe des poursuivants s'aligne sur la ligne du milieu, en faisant face à des directions alternées. (Les défenseurs entrent sur le terrain par groupes de 3 et essaient d'éviter d'être marqués par un coureur. Le poursuivant au poteau commence et essaie de toucher un des défenseurs de son côté. Si un défenseur franchit la ligne, le poursuivant peut toucher un coéquipier qui fait face à l'autre direction pour essayer de toucher le défenseur de l'autre côté et crie "Kho ! Le jeu se termine lorsque tous les défenseurs sont éliminés. Vous pouvez également fixer un temps et voir combien de défenseurs peuvent être touchés).

Une vidéo de présentation des règles est accessible ici : <https://ladigitale.dev/digiview/#/v/64075420e9192>

Variantes et adaptations :**Consignes de l'enseignant :***One team are the chasers and other, the defenders.**The chasing team lines up on the middle line, facing in alternate directions. You can only 'chase' on the side of the pitch you're facing.**The defenders enter the field in groups of three. Defenders need to avoid being tagged by a chaser and can run anywhere on the field. If you get tagged, you're out.**The chaser at the pole starts and must try to tag one of the defenders on their side of the field. If a defender crosses the line to the other side, the chaser taps one of his teammates who is sitting facing the other direction and shouts "Kho!".**The teammate must then try to tag the defender.**Chasers can swap with a teammate every time the defender moves into the opposite side of the pitch.**Chasers, your aim is to tag all the defenders quickly.**The team that gets the defenders out the quickest, wins.***Exploitations existantes :****Supports pour la classe :**

Une vidéo authentique d'élèves indiennes qui jouent au jeu

<https://ladigitale.dev/digiview/#/v/64074a8676beb>

ainsi qu'une scène de film indien avec pour toile de fond le jeu de Kho Kho :

<https://ladigitale.dev/digiview/#/v/64074a27680dd>

Les règles du jeu :

<https://www.jeuxetcompagnie.fr/kho-kho-regles-du-jeu/>

Prolongements et projets possibles :

V.Beckmann Equipe départementale LV DSDEN44—2018

Ce(tte) œuvre est mise à disposition selon les termes de la [Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 3.0 non transposé](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Version du :
07/03/2023 à 16:44