

ACTIVITE KINBALL et INTERDISCIPLINARITE au cycle 3

Séquence à entrées multiples proposée par l'équipe des Conseillers Pédagogiques Départementaux **EPS/LVE/TUIC** des Deux Sèvres en collaboration avec l'  **USEP** DEUX - SEVRES

1) Découverte de l'activité

EPS		TUIC		ANGLAIS	
Préparer les élèves à l'activité	<u>Séance 1</u> S1 : Souris-Kin S2 : Tournez Kin S3: Kin nommée	<i>B2i : domaine 4</i> « s'informer, se documenter »	Prise et sélection d'informations concernant l'historique, l'origine du kinball en Français/ en anglais.	« Lire » : Comprendre des textes courts en s'appuyant sur des éléments connus (document visuel)	Recherche d'informations à partir de lecture sur des sites Lister les mots de vocabulaire correspondant à l'activité
Ressource pour l'enseignant : module d'apprentissage kinball		Outils : liste sites/ Kinball			

2) Situations de référence

EPS		TUIC		ANGLAIS	
Mettre les élèves en situation d'action complexe	<u>Séance 2</u> Jouer au kinball			Reproduire un modèle oral : mémorisation un chant	Holiday's jazz chants C G
Outils : module d'apprentissage kinball		Logiciels : Lectra, traitement de texte, messagerie électronique		Logiciel : Imagiers	

3) Structuration des apprentissages

EPS		TUIC		ANGLAIS	
<ul style="list-style-type: none"> - Manipuler le ballon - Transporter/lancer le ballon - Se déplacer pour mettre en place une structure défensive - Jouer/réguler le jeu... 	<p><u>Séance 3</u></p> <p>S1 : Tomate-Kin</p> <p>S2 : Le carrousel</p> <p>S3 : La passe à dix</p> <p><u>Séance 4</u></p> <p>S1 : Ballon relais</p> <p>S2 : Le mur-cible</p> <p>S3 :</p> <p><u>Séance 5:</u></p> <p>S1: La coupe au carré</p> <p>S2:</p> <p>S3:</p> <p><u>Séance 6</u></p> <p>Jouer au Kinball et arbitrer</p>	<p>B2i : domaine 3</p> <p>« Créer, produire, traiter, exploiter des données »</p> <p>B2i : domaine 1</p> <p>« S'approprier un environnement informatique de travail »</p> <p>Domaine 3</p> <p>« Créer, produire, traiter, exploiter des données »</p> <p>Domaine 5</p> <p>« Communiquer, échanger »</p>	<p>Prendre des photos</p> <p>Faire un reportage sur un moment de jeu : créer un document avec du texte et des photos, mettre les informations sur le site Web de l'école</p> <p>Exercices à trous, mots cachés à partir de la règle du jeu simplifiée en français ou en anglais</p> <p>Saisir la règle du jeu avec des textes et des photos.</p> <p>Envoyer la règle du jeu simplifiée (en français ou en anglais) aux correspondants</p>	<p>« Lire » Comprendre des phrases simples en s'appuyant sur des éléments accompagnés d'un document visuel</p> <p>« Comprendre, réagir et parler en interaction orale »</p>	<p>Progression en anglais</p> <p>Des exercices : <u>Comprendre à l'oral</u></p> <p>Listen and match + fichier son</p> <p>Cut, listen and stick + fichier son</p> <p>Bingo + fichier son Listen and write the numbers</p> <p><u>Lire</u></p> <p>Read and match</p> <p>Read, cut and listen</p> <p>Circle the words you know</p> <p><u>Ecrire</u></p> <p>Write the sentences / write the words</p> <p>Read and write</p> <p><u>Phonologie</u></p> <p>Accentuation de mot + fichier son</p> <p>Son court/son long + fichier son</p> <p>Un imagier</p> <p>Jouer en faisant les annonces de couleurs en anglais et en annonçant les fautes</p>
	Outil pour l'enseignant : module d'apprentissage kinball		Logiciels : traitement de texte, site Web de l'école, diaporama (photorécit 3...)		

4) Retour aux situations de référence

EPS		TUIC		ANGLAIS	
- Organiser l'observation	Séance 7 Jouer au kinball Arbitrage par les élèves Utiliser des fiches d'observation	B2i : domaine 2 « Adopter une attitude responsable » domaine 3 « Créer, produire, traiter, exploiter des données »	Faire un reportage sur un moment de jeu Préparer ou modifier un tableau de résultats Préparer ou modifier une fiche d'observation de l'équipe / du joueur		Jouer au kinball Mettre en situation les apprentissages, utiliser la langue en situation
Ressource pour l'enseignant : module d'apprentissage kinball		Logiciels : traitement de texte, diaporama (photorécit 3...)			

5) Evaluation

EPS		TUIC		ANGLAIS	
- Rencontrer et se mesurer aux autres	Séance 8 Le tournoi de kinball	B2i : domaine 2 « Adopter une attitude responsable » domaine 3 « Créer, produire, traiter, exploiter des données »	Faire un reportage sur un moment de jeu Préparer ou modifier un tableau de résultats Préparer ou modifier une fiche d'observation de l'équipe / du joueur	« Lire » Comprendre des phrases simples en s'appuyant sur des éléments accompagnés d'un document visuel « Comprendre, réagir et parler en interaction orale »	<u>Évaluation en classe</u> évaluation « être capable de lire et de comprendre la règle du jeu » Lors du tournoi Jouer en faisant les annonces de couleurs et en annonçant les fautes
Ressource pour l'enseignant : module d'apprentissage kinball		Logiciels : traitement de texte, diaporama (photorécit 3...)			