

LE KINBALL

SEQUENCE EN ANGLAIS au CYCLE 3

Présentation de la séquence
Les 6 séances
L'évaluation



La séquence

Objectif : réaliser un écrit en anglais en vue de présenter notre travail sur le kinball lors de la rencontre.

- Ecrire la règle du jeu
- Fabriquer une affiche utilisant le lexique du kinball

Les 6 séances

Niveau : CE2/CM1		Pratique d'une Langue Vivante	Séance 1/6
Connaissances		* Culture et lexique : développer son bagage lexical. Posséder un choix élémentaire de mots isolés et d'expressions simples * Grammaire - Avoir un contrôle limité de quelques structures et formes grammaticales simples appartenant à un répertoire mémorisé	
Capacités		* Compréhension orale - comprendre des mots familiers et des expressions très courantes le concernant, lui, sa famille, son environnement concret et immédiat, si les gens parlent lentement et distinctement ;	
<u>Matériel</u> : fiche d'inscription au tournoi, photos		<u>Dispositif</u> : Groupe classe	
<i>Temps</i>	DEROULEMENT		<i>Démarche</i>
2 min	Qu'a-t-on appris la dernière fois ?		Collective
5 min	Vérification des acquis qui serviront de support aux notions nouvelles : rebrassage des parties du corps et des verbes d'actions appris dans l'album from head to toe d'Eric Carle		Collective
20 min	Présentation de la séance du jour : lors de la rencontre USEP kinball, chaque classe doit écrire un document en anglais et le présenter aux autres classes. Nous allons écrire la règle du jeu. De quoi avons nous besoin ? Ils font la liste du lexique et de la structure nécessaires par 2 sur les ardoises. On écrit la liste du vocabulaire au tableau. Comment pourrait-on le dire ? Vous connaissez déjà ... On fabrique une affiche avec les mots dont on va avoir besoin pour écrire la règle du jeu (lexique et structures : have to, must)		Collective Par 2 Collective
15 min	<u>Familiarisation avec la structure langagière et le lexique ciblés :</u> mise en place d'activités d'écoute active du type : <ul style="list-style-type: none"> o listen and point : je dis, les élèves doivent montrer l'image o listen and mime : un groupe de 4 mime les actions que je dis. Tous les élèves passent devant la classe. 		Collective
2 min	<u>Bilan de la séance</u> Qu'a-t-on appris aujourd'hui ?		Collective

Niveau : CE2/CM1		Pratique d'une Langue Vivante	Séance 2/6
Connaissances		* Phonologie : Reconnaître et reproduire de manière intelligible les sons, l'accentuation, les rythmes, et les courbes intonatives. Phonèmes : Percevoir et reproduire les phonèmes, Accents et rythme : Percevoir et restituer le phrasé d'un énoncé familier ; Repérer et restituer les schémas intonatifs ; l'intonation * Culture et lexique : Posséder un choix élémentaire de mots isolés et d'expressions simples * Grammaire : Avoir un contrôle limité de quelques structures et formes grammaticales simples appartenant à un répertoire mémorisé (have to, must)	
Capacités		* Comprendre, réagir et parler en interaction orale : comprendre des mots familiers et des expressions très courantes le concernant, lui, sa famille, son environnement concret et immédiat, si les gens parlent lentement et distinctement - répondre à des questions et en poser- comprendre les consignes de classe - comprendre des mots familiers et des expressions très courantes le concernant, lui, sa famille, son environnement concret et immédiat, si les gens parlent lentement et distinctement * Parler en continu reproduire un modèle oral - Utiliser des expressions et des phrases proches des modèles rencontrés lors des apprentissages	
<u>Matériel</u> : listen and match, flashcards		<u>Dispositif</u> :	Groupe classe
<i>Temps</i>	DEROULEMENT		<i>Démarche</i>
5 min	Qu'a-t-on appris la dernière fois ? Présentation de la séance du jour.		Collective
10 min	<u>Rebrassage</u> : vérification des acquis qui serviront de support aux notions nouvelles <u>Familiarisation avec la structure langagière et le lexique ciblés</u> : mise en place d'activités d'écoute active du type : <ul style="list-style-type: none"> o listen and point o listen and mime o listen and match 		Collective
15 min	<u>Reproduction orale du lexique ciblé</u> : répétitions collectives et individuelles sous forme de jeux avec flashcards. aide à la reconnaissance puis à la reproduction des sons et des schémas accentuels et intonatifs : chaque élève à une photo. Ils doivent s'interroger et se répondre en circulant dans la classe.		Individuelle Collective
10 min	<u>Phonologie</u> Reconnaître le son court dans une série de mots. Reconnaître la syllabe accentuée.		Individuelle
2 min	Bilan de la séance : Qu'a-t-on appris aujourd'hui ?		Collective

Niveau : CE2/CM1	Pratique d'une Langue Vivante		Séance 3/6
Connaissances	<ul style="list-style-type: none"> ☼ Culture et lexique : Posséder un choix élémentaire de mots isolés et d'expressions simples ☼ Phonologie : Reconnaître et reproduire de manière intelligible les sons, l'accentuation, les rythmes, et les courbes intonatives. 		
Capacités	<ul style="list-style-type: none"> ☼ Comprendre, réagir et parler en interaction orale : comprendre des mots familiers et des expressions très courantes le concernant, lui, sa famille, son environnement concret et immédiat, si les gens parlent lentement et distinctement <ul style="list-style-type: none"> - répondre à des questions et en poser- - comprendre les consignes de classe - comprendre des mots familiers et des expressions très courantes le concernant, lui, sa famille, son environnement concret et immédiat, si les gens parlent lentement et distinctement ☼ Parler en continu reproduire un modèle oral - Utiliser des expressions et des phrases proches des modèles rencontrés lors des apprentissages 		
<u>Matériel</u> : jeu bingo + son, jeu de l'oie, fiche listen and stick + son + répartiteur + poste		<u>Dispositif</u> : Groupe classe	
<i>Temps</i>	DEROULEMENT		<i>Démarche</i>
5 min	Qu'a-t-on appris la dernière fois ?		Collective
5 min	<u>Reproduction orale du lexique ciblé</u> : répétitions collectives et individuelles sous forme de jeux avec flashcards. <u>Rebrassage</u> : du lexique et de la structure découverts dans la séance 2 sous forme de questions/réponses.		Collective
20 min	Présentation de la séance du jour sous forme d'ateliers : bingo, jeu de l'oie, listen and stick Groupes 1 et 2 : tournent au bout de 10 min sur le bingo et le jeu de l'oie Groupes 3 et 4 : listen and stick L'enseignant reste avec le groupe jeu de l'oie pour vérifier la bonne reproduction des sons, de l'accentuation, des rythmes et des courbes intonatives.		Groupes 1 et 2 : 5 élèves Groupes 3 et 4 : 10 élèves
2 min	Bilan de la séance : Qu'a-t-on appris aujourd'hui ?		Collective.

Niveau : CE2/CM1		Pratique d'une Langue Vivante		Séance 4/6
Connaissances		<ul style="list-style-type: none"> ✿ Culture et lexique : Posséder un choix élémentaire de mots isolés et d'expressions simples ✿ Phonologie : Reconnaître et reproduire de manière intelligible les sons, l'accentuation, les rythmes, et les courbes intonatives. 		
Capacités		<ul style="list-style-type: none"> ✿ Comprendre, réagir et parler en interaction orale : comprendre des mots familiers et des expressions très courantes le concernant, lui, sa famille, son environnement concret et immédiat, si les gens parlent lentement et distinctement <ul style="list-style-type: none"> - répondre à des questions et en poser- comprendre les consignes de classe - comprendre des mots familiers et des expressions très courantes le concernant, lui, sa famille, son environnement concret et immédiat, si les gens parlent lentement et distinctement ✿ Parler en continu reproduire un modèle oral - Utiliser des expressions et des phrases proches des modèles rencontrés lors des apprentissages ✿ Lire - Comprendre des textes courts et simples en s'appuyant sur des éléments connus (indications, informations). - Se faire une idée du contenu d'un texte informatif simple, accompagné éventuellement d'un document visuel. 		
<u>Matériel</u> : jeu bingo + son, jeu de l'oie, fiche listen and stick + son + répartiteur + poste Images et mots + fiche Kinball, rules		<u>Dispositif</u> : Groupe classe		
<i>Temps</i>	DEROULEMENT		<i>Démarche</i>	
5 min	Qu'a-t-on appris la dernière fois ? Rappel des ateliers et présentation de la séance du jour		Collective	
20 min	Groupes 3 et 4 : tournent au bout de 10 min sur le bingo et le jeu de l'oie Groupes 1 et 2 : listen and stick L'enseignant reste avec le groupe jeu de l'oie pour vérifier la bonne reproduction des sons, de l'accentuation, des rythmes et des courbes intonatives.		Groupes 3 et 4 : 5 élèves Groupes 1 et 2 : 10 élèves	
15 min	Lire : faire correspondre les mots écrits et les images au tableau. Lire : distribution de la fiche Kinball, rules. Les élèves doivent entourer tous les mots qu'ils comprennent. Ils comparent avec leur voisin.		Collective Individuelle Par 2	
2 min	Bilan de la séance : Qu'a-t-on appris aujourd'hui ?		Collective	

Niveau : CE2/CM1		Pratique d'une Langue Vivante	Séance 5/6
Connaissances		<ul style="list-style-type: none"> * Culture et lexique : Posséder un choix élémentaire de mots isolés et d'expressions simples * Phonologie : Reconnaître et reproduire de manière intelligible les sons, l'accentuation, les rythmes, et les courbes intonatives. 	
Capacités		<ul style="list-style-type: none"> * Ecrire : - Copier des mots isolés et des textes courts. - Renseigner un questionnaire. - Écrire sous la dictée des expressions connues. - Produire de manière autonome quelques phrases * Lire - Comprendre des textes courts et simples en s'appuyant sur des éléments connus (indications, informations). - Se faire une idée du contenu d'un texte informatif simple, accompagné éventuellement d'un document visuel. 	
<u>Matériel</u> : fiche questionnaire, fiche écrire, imagiers sur l'ordinateur		<u>Dispositif</u> : Groupe classe, présence de l'enseignant par ½ groupe	
<i>Temps</i>	DEROULEMENT		<i>Démarche</i>
5 min	Qu'a-t-on appris la dernière fois ?		Collective
15 min	Groupe 1 : Écrire la règle du jeu en anglais avec l'enseignant Groupe 2 : En autonomie : remplir un questionnaire, compléter un texte lacunaire, phrases à remettre dans l'ordre. Imagier sur le kinball sur l'ordinateur s'ils ont fini.		½ groupe
15 min	Groupe 2 : Écrire la règle du jeu en anglais avec l'enseignant Groupe 1 : En autonomie : remplir un questionnaire, compléter un texte lacunaire, remettre des phrases en l'ordre. Imagier « kinball » sur l'ordinateur s'ils ont fini.		½ groupe
5 min	Écrire sous la dictée des expressions connues sur l'ardoise.		Collective
5 min	Bilan de la séance : Qu'a-t-on appris aujourd'hui ?		Collective

Niveau : CE2/CM1		Pratique d'une Langue Vivante	Séance 6/6
Connaissances		* Culture et lexique : Posséder un choix élémentaire de mots isolés et d'expressions simples * Phonologie : Reconnaître et reproduire de manière intelligible les sons, l'accentuation, les rythmes, et les courbes intonatives.	
Capacités		* Parler en continu - reproduire un modèle oral. - Utiliser des expressions et des phrases proches des modèles rencontrés lors des apprentissages pour se décrire, décrire des activités ou sujets familiers en utilisant des connecteurs élémentaires.	
<u>Matériel</u> : grille d'évaluation		<u>Dispositif</u> : Groupe classe	
<i>Temps</i>	DEROULEMENT		<i>Démarche</i>
5 min	Qu'a-t-on appris la dernière fois ?		Collective
5 min	<u>Rebrassage</u> : vérification des acquis (lexique et structure grammaticale appris lors de la séquence et qui sera réutilisé lors de la séance)		Collective
3x15 min	<u>Production / communication orale</u> Les élèves (12) jouent au kinball. Les élèves qui arbitrent (8) sont évalués. On tourne toutes les 15 minutes.		Collective
5 min	Bilan de la séance : Qu'a-t-on appris aujourd'hui ?		Collective

Jouer Kinball en anglais : vocabulaire

A team : 4 players

A player

A kinball

A square pitch (20mx20m)

A referee

A striker

To throw

To catch

The floor

A knee

To call

Forwards

Upwards

3 teams of 4 players

2 meters

Coloured shirt/vest

Physical contact with opponents

To catch the ball with any part of the body.

Insults

Beginning :

4 players have to touch the ball (a striker and 3 players).

Then, 3 players touch the ball. They must have one knee on the floor.

The strikers has 5 seconds to hit the ball. In the same time he calls the colour of a team : "omnikin + the colour". He can hit with any part of the body, forwards or upwards. The ball must cover 2 meters at least and must stay in the square.

Catching the ball :

The new team (4 players) has 10 seconds to catch the ball with any part of the body.

Photo : 4 qui attrapent yes, 1 qui attrape : no

Scoring points

The team who catch the ball scores 1 point.

If the ball touches the floor the 2 other teams score 1 point

The referee

He gives 1 point to the other team if :

Rule-breaking (physical contact with opponents)

Insults

The same striker hits the ball 2 times in a row

The striker hits the ball and says "omnikin + the colour"

All four players don't touch the ball to begin

All four players don't catch the ball

The match can last 3 periods of 15 minutes

History of Kinball

Where did Kinball begin ?

Kinball was invented in 1986 in Quebec by Mario Demers at the request of PE teachers who wanted to develop the values of cooperation and make lessons more appealing.

What is Kinball ?

Kinball is a team game which pits 3 teams of 4 players against each other using a giant inflatable ball on a square pitch.

Aim of the game ?

To score more points than the 2 other teams. In attack the aim is to throw the ball so that it touches the floor before being caught. In defence it is to catch the ball before it touches the ground.

Scoring points:

The team that starts nominates one of the two opposing teams by calling out the colour of their shirt/vest. If the ball touches the floor before being caught by the nominated team, the 2 other teams score a point (the team that started and the team that was not nominated).

What you need in order to play a game of Kinball:

A square (or rectangular) pitch defined by walls or line markings (a maximum of 20m x 20m).

3 teams of 4 players – all members of each team wear the same coloured shirt/vest and each team must wear a different colour.

1 Kinball – inflatable with a diameter of 1m22

A referee (or team of referees)

Rules of kinball

Throwing the ball:

All four players have to be touching the ball to begin (the striker is allowed to take a run-up)

The ball is brought under control and held still by 3 players who must have one knee on the floor.

The striker has 5 seconds in which to hit the ball.

The striker nominates a team by calling the colour of one of the two opposing teams' shirts. He or she does this by shouting "Omnikin + the colour".

The ball can be struck by any part of the body (except for the use of just single one hand).

The ball can be hit forwards or upwards (i.e. horizontally or vertically).

The ball must cover a distance of at least 2 metres before touching the ground or being caught by the opposition and must stay within the confines of the pitch.

The same player cannot hit the ball two times in a row.

Catching the ball:

The ball can be caught and brought under control by any part of the body.

The ball cannot be held still by just one player (with both of their hands around the ball).

Players have 10 seconds to catch and control the ball.

Contact with opposition and the ball:

Physical contact with opponents is forbidden (i.e. obstruction).

The team not nominated to catch the ball is not allowed to touch the ball.

Obstruction that is judged to be deliberate gives 1 point to the 2 other teams.

Obstruction judged to be accidental means the game is restarted by throwing the ball as normal.

Fair play/Spirit of the game

The decisions of the referee are to be fully respected (there are to be no contesting of refereeing decisions or insults towards the referee).

The game must be played with respect for the opposition (no rule-breaking, no insults).

Not respecting any of the rules – including those linked to fair play – results in 1 point being awarded to each of the opposition teams.

Game play :

The game is started initially by drawing lots to see who goes first, and from then on is restarted by the team who loses the previous point (i.e. by failing to catch the ball or committing a foul).

Match length :

The recommended match length was suggested to be 3 periods of 15 minutes. However, the length can be adapted to suit each situation (with smaller children each game can last one period of 4 minutes for example).

Evaluation

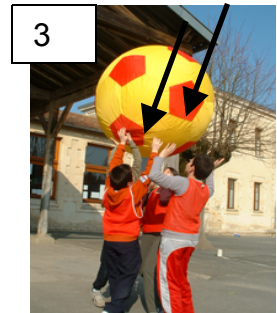
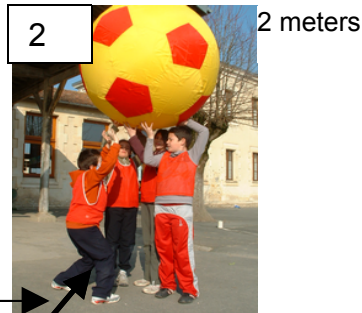
Name :

Evaluation d'anglais

Etre capable de lire et de comprendre une règle de jeu

Read and write the number

	The ball must cover 2 meters at least and must stay in the square.
	The players must have one knee on the floor.
	4 players have to touch the ball (a striker and 3 players)
	The striker can hit forwards or upwards.
	At the same time he calls the colour of a team : "omnikin + the colour".



Omnikin
blue !