



L'important, c'est de communiquer !

## Kho kho

<b>Origine :</b>  Inde	Age :	6 et plus
	Cycle :	cycle 2, cycle 3
	Nombre de joueurs :	12 et plus
	Durée :	10 à 15 minutes

### Illustration :



### Lexique A1 :

*a defender - a chaser*

### Formulations pour l'élève :

*Chase - tag - crouch - run*

### Matériel :

chasuble(s), craie

### 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 :

### 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.*

### 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/>

Les règles du jeu en vidéo et en français : <https://ladigitale.dev/digiview/#/v/65bfc40598f8c>