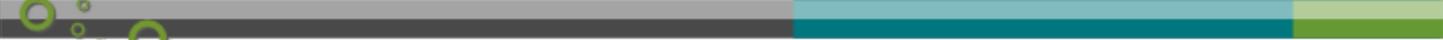




Le quiddich



Activité : Jeux sportifs collectifs Niveau : Cycle 3

Compétence spécifique



Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement

Compétence de fin de cycle



Au cours d'un match, assurer alternativement les rôles d'attaquant, de défenseur et d'arbitre. Participer à la marque en coopérant avec ses équipiers, en s'opposant individuellement et collectivement à l'équipe adverse et en respectant les règles définies.

Objectifs



Tirer, esquiver, établir une stratégie, lancer

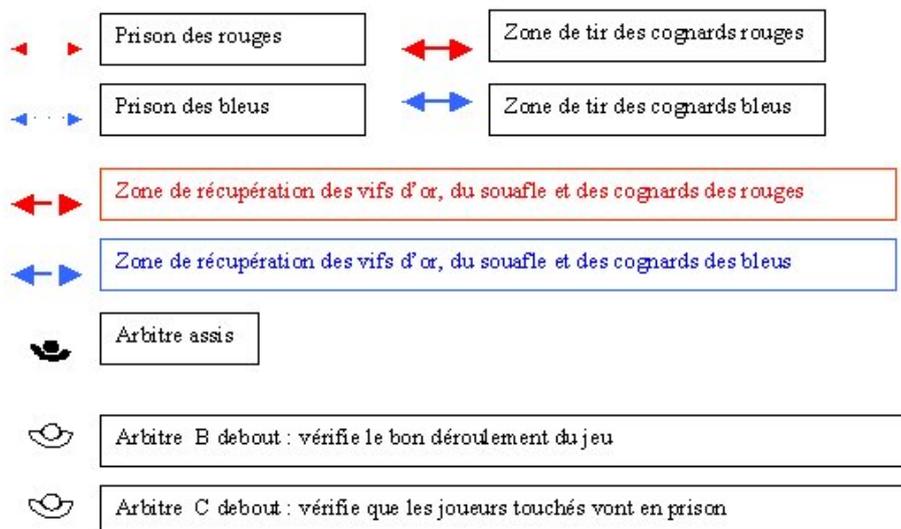
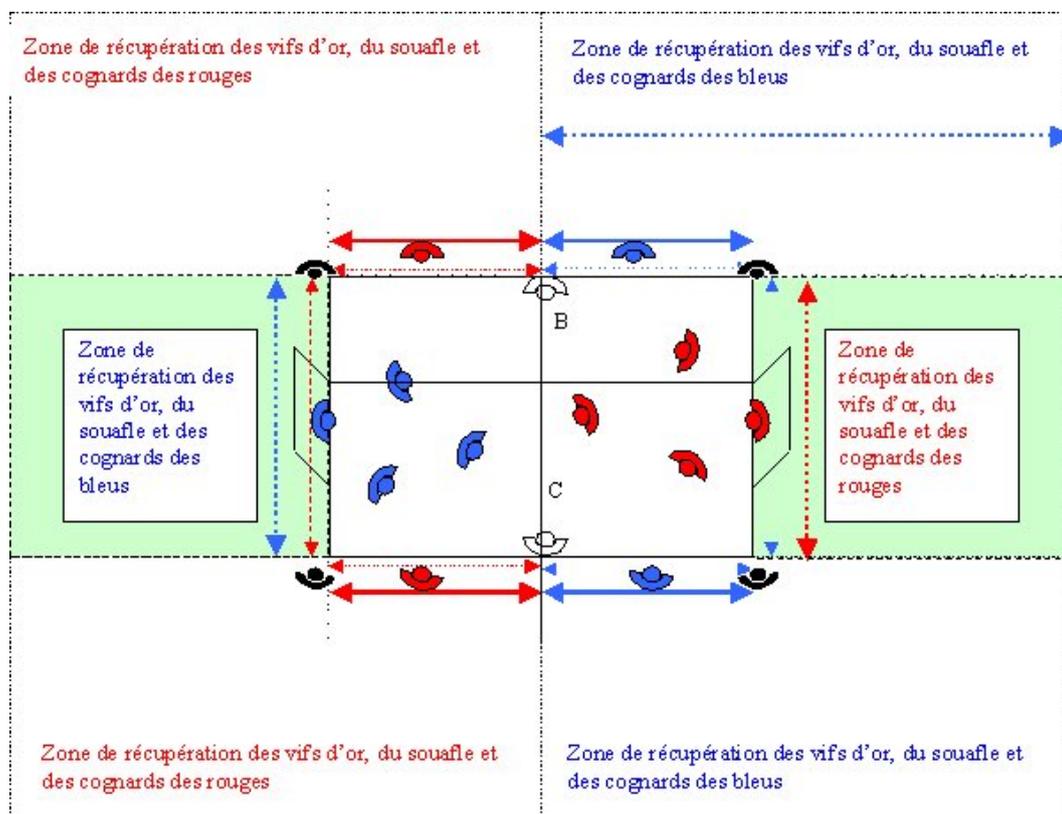
Organisation

4 équipes avec le même nombre de joueurs :

- un goal : qui empêche le souafle de traverser les buts
- Le reste de l'équipe est poursuiveurs, attrapeurs, et batteurs.

Remarque : les poursuiveurs, attrapeurs et batteurs, sont à la fois attaquants et défenseurs (tout dépend du jeu)

- un terrain (à peu près de la taille d'un terrain de basket, avec une ligne médiane. *



Matériel

- piquets pour délimiter les buts (largeur : 7 pas d'adulte), 16 balles de tennis (vifs d'or) , 3 ballons en plastique ou mousse: les cognards, un ballon de basket : le souafle, 4 jeux de chasubles, 4 sifflets

Consigne

But du jeu :

Battre ses adversaires en marquant le nombre de points exigé au départ ou en les éliminant de leur terrain exemple : 25 points

- la partie s'arrête quand on a atteint le nombre de points,
- ou quand il ne reste que le goal d'une équipe sur le terrain.

Règlement :

1) le goal :

- c'est un joueur intouchable : on ne peut pas le toucher avec un cognard pour qu'il aille en prison.
- il est le seul joueur de l'équipe à pouvoir bloquer le souafle
- Mais il ne peut le renvoyer dans le but adverse. Il doit après l'avoir stoppé le passer à un de ses joueurs pur que celui-ci le renvoie
- Il peut aussi bloquer les vifs d'or, mais ne peut le renvoyer (comme pour le souafle, il doit les donner à ses équipiers qui eux pourront les relancer)
- d'une partie à l'autre les joueurs peuvent changer de goal.

2) les attaquants

Ils se trouvent au départ dans leur zone de jeu

Ils doivent :

- toucher les adversaires avec les cognards
- éviter les cognards ou le bloquer avant qu'il ne touche le sol
- lancer les vifs d'or pour leur faire passer la ligne de fond adverse
- empêcher les vifs d'or adverses de passer leur propre ligne de fond
- faire rouler le souafle pour qu'il traverse les buts adverses

3) les défenseurs

Ils doivent :

- éviter de se faire toucher par les cognards adverses (ceux-ci peuvent être lancés depuis le camp adverse ou chez les prisonniers adverses)
- stopper les vifs d'or avant qu'ils passent la ligne de fond (tous les joueurs peuvent le faire)
- ils n'ont pas le droit de toucher le souafle (si c'est involontaire la balle va au goal et le joueur n'est pas pénalisé, si c'est volontaire, le joueur va en prison et le souafle est rendu à l'équipe adverse)
- Dès qu'un défenseur attrape un vif d'or ou un cognard avant qu'il ne touche le sol, il devient obligatoirement attaquant.
- Si un défenseur se fait toucher par un cognard et que celui-ci touche le sol après, il devient obligatoirement un prisonnier

4) le goal est le seul joueur à pouvoir bloquer le souafle

5) les prisonniers

- Les prisonniers doivent pour se délivrer avoir un cognard et le lancer sur un joueur de l'équipe adverse, et il faut que le cognard touche le sol ensuite.

- ils doivent attraper les vifs d'or qui sont dans leurs zone de récupération, pour les rendre aux attaquants de leur équipe
- ils doivent faire la même chose pour le souafle
- ils n'ont pas le droit de marquer avec les vifs d'or
- ils ne peuvent que se délivrer
- ils peuvent se déplacer pour passer d'une zone de tir à l'autre, mais ils n'ont pas le droit quand ils traversent la zone de récupération de l'équipe adverse de toucher une balle

6) les arbitres

a) les arbitres A :

- ils se placent aux 4 coins du terrain.
- Ils sont assis et comptent les vifs d'or qui traversent les lignes du fond
- dès que le nombre de points est atteint, les arbitres sifflent et la partie s'arrête.
- points : 1 vif d'or passant la ligne de fond = un point
- le souafle qui passe dans le but : 5 points

b) l'arbitre B :

Il observe le bon déroulement du jeu, notamment il vérifie que :

- les joueurs touchés vont en prison
- les joueurs touchés n'emmenent pas le cognard en prison

c) l'arbitre C

Il vérifie que les différentes balles sont lancées correctement.

7) Le jeu avec les ballons :

- les vifs d'or au ras du sol (lancer comme une boule de bowling); Un vif d'or ne doit pas être lancé plus haut que la tête des arbitres A (assis), sinon le point n'est pas accordé. Pour marquer un point, un vif d'or doit traverser la ligne de fond de l'équipe adverse
- le souafle : même consigne que pour les vifs d'or. Pour marquer 5 points le souafle doit traverser le but adverse
- les cognards : on les lance comme on veut. Pour envoyer quelqu'un en prison, il faut que le cognard touche le joueur et touche le sol ensuite.
- si un joueur est touché mais que le cognard a fait un rebond avant, ce joueur ne va pas en prison.
- si le cognard touche deux joueurs et touche le sol après, les 2 vont en prison
- si un joueur est touché mais que quelqu'un de son équipe rattrape le cognard avant qu'il touche le sol il ne va pas en prison
- quand un joueur est touché il doit laisser la balle là où il est. Il ne doit pas l'emmener en prison avec lui
- si un joueur est touché, ses équipiers peuvent rattraper le cognard avant qu'il ne touche le sol, même s'il le font en dehors de leur zone de jeu.
- si deux prisonniers touchent le m^eme adversaire avec un cognard, c'est celui qui a touché en premier qui est délivré

Critères de réussite

Marquer le plus grand nombre de points ou faire prisonnier toute l'équipe adverse

Critères de réalisation

- passer les cognards aux prisonniers pour qu'ils se délivrent
 - ne pas rester groupé sur le terrain, pour augmenter la difficulté pour les adversaires
 - quand l'équipe a trouvé son meilleur goal, elle n'a pas intérêt à en changer
 - répartir les rôles
 - bien regarder où se trouvent les cognards
 - lancer les cognards pour que les adversaires ne puissent pas les récupérer
- faire le choix de délivrer plutôt que de faire prisonnier
- tenir compte du score
-Esquiver, feinter,

Variables didactiques

Dimension du terrain

Règlement simple au départ balle aux prisonniers sur 3 côtés, puis introduction des vifs d'or, puis introduction du "souaffle"

Nombre de vifs d'or et de "cognards"

Règlement créé